



Universidad  
Nacional  
de Córdoba



**FCC**  
Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Universidad Nacional de Córdoba  
**Facultad de Ciencias de la Comunicación**

**BIBLIOTECA OSCAR GARAT**

**IMÁGENES DEL ODIOS EN EL ANIME "ATTACK ON TITAN":  
NARRATIVA AUDIOVISUAL E INDUSTRIA CULTURAL**

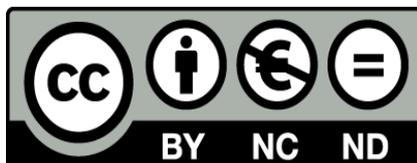
Franco Bompadre

**Cita sugerida del Trabajo Final:**

Bompadre, Franco. (2022). "Imágenes del odio en el anime "Attack on Titan": narrativa audiovisual e industria cultural". Trabajo Final para optar al grado académico de Licenciatura en Comunicación Social, Universidad Nacional de Córdoba (inérita). Disponible en Repositorio Digital Universitario

***Licencia:***

Creative Commons Atribución – No Comercial – Sin Obra Derivada 4.0 Internacional





**UNC**

Universidad  
Nacional  
de Córdoba



**FCC**

Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN**

**IMÁGENES DEL ODIO EN EL ANIME "ATTACK ON  
TITAN": NARRATIVA AUDIOVISUAL E  
INDUSTRIA CULTURAL**

**AUTOR**

**FRANCO BOMPADRE**

**DIRECTORAS**

**NIDIA ABATEDAGA  
MARILYN ALANÍZ**

**CÓRDOBA, JUNIO, 2022**

## **AGRADECIMIENTOS**

A mis directoras Nidia y Marilyn, que con paciencia y cariño me han dirigido con un profesionalismo incomparable en todo este trayecto de tesis

A mi familia, que ha estado presente con un apoyo incondicional desde el principio de la carrera hasta el final. Sobre todo a mis padres, que además de dar su apoyo dieron su sabiduría para que nunca deje de aprender y mejorar.

A la Universidad Nacional de Córdoba y la Facultad de Ciencias de la Comunicación. Es un orgullo haber sido formado por instituciones de tan alta calidad.

A mis queridísimos amigos de Perfusión que en los momentos más difíciles han estado para hacerme sonreír e inspirarme a continuar.

A Marcos, Pupi, Ana y Nico por todas las risas y lágrimas que derramamos juntos mientras avanzamos en nuestros caminos.

A todos los amigos que la facultad me dió. Hicimos un recorrido inolvidable juntos y aprendí no solo de la carrera sino también de ustedes.

A mis compañeros de Kendo por compartir los valores de la disciplina, la concentración y el trabajo en equipo.

*Dedicado a mi querido amigo Patón  
Gracias por tus años de amistad  
Llevo tu recuerdo conmigo siempre*

## ABSTRACT

En el año 2009 comenzaba a publicarse en la revista de mangas (comics japoneses) “Bessatsu Shōnen Magazine” la serie “Attack on Titan”. Con el correr del tiempo, esta serie fue creciendo en popularidad y consiguió su adaptación a formato anime (animación audiovisual japonesa) y a partir de ahí distribuida a lo largo del mundo. Lo interesante de esta serie es que trabaja una narrativa en la que se aborda la problemática de los ciclos de guerra y violencia en el mundo. Pero no lo hace simplemente desde una fórmula clásica de “héroe y villano”, sino que ahonda en cuestiones más allá de la violencia visible, como la culpa de los victimarios, los resentimientos que perduran tras los conflictos bélicos y el miedo de los vencedores a la venganza de los vencidos. Allí es cuando vemos que no basta con detener a los autores de la violencia visible o directa, sino que al profundizar en su ideologización en la violencia se reconoce la necesidad de enfrentar también las cuestiones invisibles que rodean a estos ciclos de guerra y violencia. Entonces, para desarrollar esta narrativa, la serie se nutre de procesos históricos (como los de la Segunda Guerra Mundial, la época de los totalitarismos y la situación del Japón actual) mientras trabaja también respecto a las cuestiones que refieren a los nacionalismos, totalitarismos y el patriotismo.

A partir de esto, la investigación consistirá, en un primer punto, en observar de qué manera se manifiestan las problemáticas de la guerra, la violencia, los nacionalismos y los totalitarismos en la narrativa de la serie. No nos detendremos allí ya que asimismo se buscará desarrollar como el anime puede funcionar como un vehículo para la difusión de ideologías, dentro de los conceptos de la industria cultural, focalizando en el caso de Attack on Titan. Para ello tendremos en cuenta la influencia que tienen los procesos históricos en el armado de la narrativa y cómo, a través del uso del lenguaje audiovisual, la serie logra realizar una glorificación del patriotismo y los nacionalismos.

# ÍNDICE

Introducción.....	7
Objetivos y fundamentación teórica.....	9
Estado de la cuestión.....	11
<b>CAPÍTULO I: El anime y Japón.....</b>	<b>13</b>
1.1 Orígenes.....	14
1.1.1 El surgir de la industria.....	15
1.2 El Anime y sus géneros.....	16
1.3 La narrativa general del Anime Shonen.....	17
1.4 ¿Qué es Attack on Titan?.....	18
Personajes.....	20
1.6 El milagro japonés.....	23
1.7 Renunciar a la guerra o recuperar el orgullo perdido.....	25
<b>CAPÍTULO II: Construcción de las naciones y totalitarismos: guerra y violencia.....</b>	<b>29</b>
2.1 La construcción de las naciones y los totalitarismos.....	30
2.1.1 Los movimientos nacionalistas.....	32
2.1.2 Formando los totalitarismos.....	33
2.2 Attack on Titan - Nacionalismos y Totalitarismos.....	35
2.2.1 “La gloriosa Marley y los demonios de Eldia”: los nacionalismos en Attack on Titan.....	35
La construcción del pasado en las naciones.....	39
2.2.2 El terror como herramienta - Los totalitarismos en Attack on Titan.....	41
2.3 Cuando llamamos a nuestra venganza "justicia", sólo engendramos más venganza - Los ciclos de odio y violencia.....	46
2.3.1 El triángulo de la violencia.....	46
2.3.2 “Siente el dolor que yo sentí”: Trauma y culpa.....	48
2.3.3 La construcción del odio. Violencia invisible en Attack on Titan.....	48
2.3.4 “Seguiré avanzando hasta destruir al enemigo” - Los ciclos de odio y la violencia directa de Attack on Titan.....	50
2.4 ¿Qué es la guerra?.....	57

2.4.1 Anular al otro, destruir el poder del otro: la guerra como ejercicio de la violencia política.....	57
2.4.2 ¿La guerra es heroica o indeseable?.....	58
2.4.3 ¿Ya no podemos solucionar este problema hablando? El heroísmo, la tragedia y la vinculación política en Attack on Titan.....	60
<b>CAPÍTULO III: La industria cultural y la disputa del sentido.....</b>	<b>66</b>
3.1 Abordando la industria cultural ¿En qué consiste?.....	67
3.2 La definición de lo estético, imponiendo el criterio universal.....	69
3.2.1 ¿Cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento?.....	70
3.3 Grupos Otakus.....	72
3.4 El trasfondo de Attack on Titan.....	75
3.4.1 Las huellas de producción ¿En qué contexto surge Attack on Titan?.....	77
3.4.2 La libertad de las expresiones de odio.....	79
3.4.3 “Al otro lado de las murallas” - La construcción de sentido y la amenaza de los extranjeros.....	80
3.5 El juramento de renuncia a la guerra - El espejo entre Eldia y Japón.....	85
<b>CAPÍTULO IV: El lenguaje audiovisual en Attack on Titan.....</b>	<b>88</b>
4.1 El viaje del héroe - La estructura narrativa en Attack on Titan.....	89
4.2 El papel de la imagen.....	96
4.3 El valor añadido del sonido.....	102
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>108</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>113</b>

# Introducción

Al momento de presentar la problemática de los ciclos de guerra y violencia vemos que la temática nos rodea de manera exhaustiva en este mundo. En Europa oriental estalla la guerra entre Rusia y Ucrania y la cuestión de la guerra y la violencia se hace presente una vez más. Pero en realidad nunca ha dejado de estar presente, puesto que desde hace mucho tiempo hemos estado envueltos por productos audiovisuales, gráficos y hasta de videojuegos que narran eventos bélicos, ya sean reales o ficticios. En su mayoría, estos han trabajado bajo la lógica dicotómica del héroe y el villano, los victoriosos y los vencidos. La guerra es un drama donde florece la desgracia, pero también las historias de coraje y superación. Las películas estadounidenses de la segunda guerra mundial han retratado incontables veces el heroísmo y valentía de los soldados aliados (principalmente los norteamericanos) al enfrentarse a la tiranía de los villanos del Tercer Reich. Pero contrariamente a lo que vemos en el mundo de la industria cultural, el final de una guerra no solo deja el regocijo de los victoriosos sino también heridas y cicatrices que perduran a lo largo del tiempo. No solamente queda un rastro de muerte y destrucción, sino también adicciones a las victorias, rencores y deseos de venganza.

Pero hay muchos otros aspectos que rodean a la guerra y la violencia que despiertan el interés de investigación en este trabajo final de grado. Muchas veces se deja de lado el rol protagónico que han tenido los nacionalismos y los totalitarismos en los sucesos bélicos, tanto en su detonante como en su desarrollo y conclusión. Esta problemática se vio alimentado por el impacto de la famosa serie de animación japonesa, Attack on Titan, que desarrolla en su narrativa el problema de los ciclos de guerra y violencia en el mundo, nutridos por sociedades con nacionalismo incipientes que ven a todos los demás como enemigos a vencer. Lo que es más interesante, nos muestra el camino de Eren Jaeger, quien en su camino a cumplir su sueño de ver el mundo exterior, se convirtió en una víctima de guerra y posteriormente en genocida.

Ahora, una consideración rápida puede cuestionar la relevancia que tiene el estudio de una serie de anime japonesa, tanto por su lejanía de producción respecto a nuestro país como por la idea de que es simplemente un producto destinado al entretenimiento. Sin embargo, la realidad nos muestra que el anime tiene cada vez más y más consumidores en América Latina, gracias a los servicios de streaming como Netflix y Crunchyroll que acercan catálogos con montones de series de animación japonesa y consiguen altísimos números de reproducción. Pero más allá de la relevancia de consumición que tiene la serie, también asoman los contextos de producción, los cuales involucran conceptos importantes que se enseñan en la Licenciatura en Comunicación Social de nuestra facultad, como la industria

cultural, las huellas en el discurso y los factores culturales e históricos. Roger Chartier (1992) señala que “toda creación inscribe en sus formas y temas una relación con las estructuras (...) que organizan y singularizan la distribución de poder” (p. 11), y es justamente lo que sucede en el caso de Attack on Titan y del anime en general. Son medios que construyen e interpretan la historia como los trabajos académicos: el mangaka y el estudio de animación hacen una selección de lecturas referidas a la temática a tratar y la elaboran a su manera. De esta forma, el manga y el anime se hacen “impresionantes vehículos de formación de memorias históricas y experiencias colectivas” (Muñoz, 2013, p. 225). De esta manera aparecen interrogantes respecto a Attack on Titan como: ¿que aportan al desarrollo de la narrativa los discursos japoneses sobre la guerra, los guerreros, el honor y la violencia? ¿de qué manera se construyen los nacionalismos y totalitarismos en la producción audiovisual? ¿que aporta el lenguaje audiovisual para transmitir estos fenómenos?.

**Los objetivos generales de esta investigación** son por una lado reconocer las modalidades en que se presentan los fenómenos de guerra, violencia, nacionalismos y totalitarismos en la producción de anime a analizar. Por otra parte, analizar los alcances que una serie de la industria cultural tiene como vehículo de difusión de ideologías. A través de estos **objetivos generales**, proponemos seguir otros **específicos** referidos a: 1) Identificar la forma en que los factores históricos contribuyen a la inspiración y creación de la obra a analizar 2) Contextualizar el trasfondo socio histórico que se ve reflejado en la producción de Attack on Titan 3) Caracterizar los ciclos de guerra, nacionalismos y totalitarismos con las consecuencias que pueden tener en la narrativa y 4) Describir los recursos audiovisuales y narrativos que la producción utiliza para mostrar la glorificación de lo nacional y lo militar.

Por ello, para la **fundamentación teórica** proponemos trabajar la temática a través de un desarrollo dividido en cuatro capítulos mediante la previa inclusión de elementos teóricos que ayudan a explicar y comprender los conceptos a estudiar que se hacen presentes en Attack on Titan. Como estamos hablando de un campo de estudio donde es necesario despejar unas dudas previas, el *CAPÍTULO I* funcionará como una presentación del contexto histórico, social y cultural de Japón relacionándolo con los orígenes del Anime y su importancia dentro de la industria cultural. Aquí presentaremos elementos referidos a sucesos históricos y actuales que influyeron e influyen fuertemente las producciones de animación del país nipón, atendiendo también a una explicación general y resumida de la narrativa de Attack on Titan junto a un glosario de personajes que simplifiquen su comprensión.

Hecha esta contextualización, durante el *CAPÍTULO II* haremos un desarrollo que trabajará las cuestiones referidas a los nacionalismos, los totalitarismos, la violencia y la

guerra. Como dijimos, la temática de la guerra y violencia se nutre de diversos aspectos, entre ellos los nacionalismos y los totalitarismos. De esta manera, el desarrollo teórico explica los distintos procesos que rodean a la construcción de las naciones y sus movimientos nacionalistas, para luego explicar las características generales de los regímenes totalitarios. Los conceptos propuestos permiten realizar una interpretación de la narrativa de la serie. Una vez realizado esto, el capítulo finaliza con una elaboración pertinente a las características de los ciclos de violencia y guerra, mostrando cómo estos fenómenos se manifiestan en Attack on Titan.

Ya en el *CAPÍTULO III*, tomaremos en cuenta elementos presentados en el primer capítulo referidos al contexto histórico de Japón para poder explicar el contexto de producción que rodea a Attack on Titan. Un punto central en el desarrollo de este trabajo final es poder describir como la serie se enmarca dentro de los conceptos de Industria Cultural y las Sociedades de Entrenamiento, desarrollados por Adorno y Horkheimer y Omar Rincón respectivamente; por lo que en este capítulo se trabajará también en esta relación.

Sin embargo, es necesario tener en cuenta las herramientas que utiliza Attack on Titan para llevar a cabo su narrativa. Por consiguiente, en el *CAPÍTULO IV* profundizaremos con un análisis detallado de los recursos del mensaje audiovisual y narrativo que emplea la serie, teniendo en cuenta conceptos como los de plano, ángulo, colores empleados, etc. En esta sección, tomaremos ejemplos puntuales de la serie para mostrar cómo se emplean las herramientas del lenguaje audiovisual.

## ESTADO DE LA CUESTIÓN

El estudio de los anime puede ser a primera vista un campo poco conocido y que no ha sido profundizado de manera exhaustiva por investigadores. Sin embargo, su relevancia puede observarse en los diversos estudios que se han producido tanto para desentrañar sus características técnicas de producción, de narrativa y hasta los que ahondan en las características del contexto de producción histórico y social de Japón. En nuestro trabajo de investigación nos referimos puntualmente a *Attack on Titan*, que a pesar de ser una serie animada, desarrolla temáticas que pueden ser identificadas en la realidad.

Cuando hablamos de los ciclos de violencia y guerra, asoman investigaciones importantes como las desarrolladas por el sociólogo noruego Johan Galtung (2004), quien habla sobre el carácter cíclico de la violencia en el mundo y sus posibles causas, y también lo propuesto por José Reinel Sanchez (2004) respecto a las características principales de la guerra tanto en el ámbito militar como político.

Tampoco es la primera vez que un trabajo trata el tema de las representaciones sociales en una serie animada, ya sea de origen japonés o norteamericano. Ya han habido autores que se han preocupado por analizar desde un enfoque histórico social cómo las temáticas de la guerra y la violencia se manifiestan en series y películas anime. Por ejemplo, Wendy Golberg (2009) analizó la exitosa película de Studio Ghibli “La tumba de las luciérnagas”<sup>1</sup> (1988) profundizando en el papel de las víctimas en los conflictos bélicos.

A su vez, era necesario comprender las características generales del anime y el manga junto a sus orígenes. Para ello rescatamos dos trabajos en particular: “*Understanding Manga and Anime*” de Robin Brenner (2007) y “*Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*” de Johnson Woods (2010). Estos autores realizaron investigaciones en donde hablan de los distintos géneros de los anime y mangas, los orígenes de la industria, su relación con los contextos históricos de Japón y el estilo gráfico y audiovisual que suelen tener estos productos. También están los casos de Eldad Nakar (2008), quien investigó acerca de las narrativas de la Segunda Guerra Mundial que se reflejan en el manga, y Frederik Schodt (2011) con su trabajo respecto a las características generales del manga moderno. Todas estas investigaciones previas fueron importantes en el desarrollo de este trabajo ya que aportaron formas para acercar la producción de manga y anime de una manera clara al lector.

Pero como gran antecedente cabe destacar el trabajo de investigación de la comunicadora audiovisual Alessandra Tatiana Gamarra (2019) de la Universidad Católica de

---

<sup>1</sup> “La tumba de las luciérnagas” narra la dura historia de dos hermanos, Seita y Setsuko, y de su lucha desesperada por sobrevivir durante los últimos meses de la Segunda Guerra Mundial

Perú, quien realizó una investigación referida al discurso sobre el ciclo bélico de violencia representado en la serie *Naruto Shippuden*. En su tesis de licenciatura, Gamarra trabajó en base a un arco específico y central de la serie desmenuzando las características generales del género de la serie (shonen), estableciendo cómo se constituyen los ciclos de violencia y odio a través de un análisis que incluía teoría audiovisual y semiótica. A partir de esta lectura creció nuestro interés por profundizar en la temática y ahondar en detalles que Gamarra no tocó en su investigación, como lo son la representación de los nacionalismos, totalitarismos y la inserción de los animes dentro de la industria cultural.

Para este trabajo era importante tener en cuenta el contexto de producción de *Attack on Titan*, teniendo en cuenta también la influencia de momentos históricos de dicho país como la Restauración Meiji, la Segunda Guerra Mundial y el “Milagro Japonés”. Para ello fue de vital importancia las investigaciones y ponencias realizadas por Jonathan Emanuel Muñoz (2013 & 2014), profesor de historia en la Universidad de Buenos Aires y miembro directivo de la Red Iberoamericana de Manga y Anime. Muñoz realizó trabajos en los cuales profundiza respecto a los nacionalismos, militarismos y memorias históricas en el anime y también respecto al ultraderechismo japonés en el actual manga y anime. Para conocer más respecto a este contexto de producción fue de gran utilidad consultar los artículos desarrollados por Rumi Sakamoto (2007 & 2008) donde habla respecto al nacionalismo creciente en los mangas con discursos de odio hacia los extranjeros y la aparición de artistas de manga y anime que apoyan el pasado imperial japonés.

Al momento de trabajar en lo que refiere al análisis audiovisual asoman investigaciones como las de Paloma Yébenes (2007) y la de Antonio Horno López (2013), quienes profundizaron respecto a las cualidades de la música en las series animadas y las características de la animación japonesa respectivamente. Parte de este trabajo involucra comprender cómo *Attack on Titan* utiliza el lenguaje audiovisual para retratar los ciclos bélicos, los nacionalismos y totalitarismos, por lo que estos antecedentes marcaban un camino de análisis interesante a seguir.

Si bien algunos de los trabajos mencionados no fueron tomados para integrar el marco teórico de este trabajo (tales como los de Gamarra y Golberg), todos estos antecedentes ayudan a comprender la importancia de este campo de estudio y a su vez sirvieron para ir conformando una idea de cómo podía encararse este trabajo final.

# Capítulo I: El anime y Japón

## 1.1 Orígenes

Cuando hablamos de Anime estamos haciendo referencia a las animaciones tradicionales o por computadora de procedencia japonesa. Desde hace ya varias décadas, el Anime ha logrado superar las barreras del dominio occidental en el campo de la industria, logrando abrirse a todo el mundo, consiguiendo un éxito de consumo muy importante. Un aspecto fundamental a tratar a la hora de entender el Anime, es su relación con el Manga. Se preguntarán ¿Qué es el manga? Esta es la palabra japonesa que se utiliza para designar a las historietas y cómics en general. El manga es un elemento fundamental del mercado editorial de Japón ya que motiva múltiples adaptaciones a distintos formatos como películas, videojuegos, novelas y principalmente; series de animación (anime).

Su historia data de mucho tiempo antes de las novedosas tecnologías de animación y computación que vemos hoy en día y se relaciona fuertemente con la historia de Japón. Como bien señala Robin Brenner (2007) en su libro “*Understanding Manga and Anime*”, es difícil poder señalar una fecha exacta de los comienzos del manga, siendo lo común atribuir el comienzo de este arte a la creación de rollos de ilustraciones por monjes budistas en el siglo XII (p. 22). El ejemplo más famoso de este arte es el *Choju Giga*, o "rollos de animales" creados por un monje conocido como el obispo Toba. Estas caricaturas, como parte del estudio y la cultura religiosa, rara vez fueron vistas por el público, pero pronto se abrieron paso en la cultura de la gente común.

La llegada del manga como tal se atribuye al artista Hokusai Katsuhika (1760–1849), autor de una de las más célebres obras de arte de la historia de Japón: La gran ola de Kanagawa. Hokusai dominaba muchas artes. “Su habilidad para capturar una persona o escena con unas pocas líneas fluidas condujeron a colecciones de lo que, alrededor de 1815, él llamó *manga*” (Brenner, 2007, p.24).

También es necesario mencionar la influencia de occidente dentro de la construcción del anime. Japón contaba con un estilo artístico característico al que se le suma las técnicas de tiras cómicas y piezas de arte que vinieron desde Europa y Estados Unidos. Esto proviene a partir de un hecho histórico de gran importancia en la historia de Japón: la llegada del comodoro estadounidense Matthew Perry a Japón en 1853. En representación de la presión política estadounidense y occidental, forzaron al gobierno japonés a abrir sus puertos al comercio con Occidente. Durante doscientos años el país nipón se mantuvo completamente aislado del exterior en lo que fue la era Tokugawa (1600-1867), caracterizada por el dominio político bajo la figura del shogunato Tokugawa y el poderío de la clase Samurai. La llega de Estados Unidos a Japón desencadenó la Restauración Meiji, donde el poder vuelve al

Emperador y a la familia real (1868-1912), estableciendo el escenario de innumerables historias japonesas, principalmente la lucha entre el Emperador y la familia real, los poderosos políticos que se ocultaban detrás del trono y la resistencia final de los míticos guerreros de Japón: los samurai. El flujo de nuevas artes y tradiciones occidentales influyeron de inmediato en el arte japonés “y las generaciones más jóvenes de artistas quedaron fascinadas por los estilos y formatos que se abrían ante ellos” (Brenner, 2007, p.25). La principal novedad fue la incursión de incluir al manga dentro de los periódicos y revistas locales. Ya en los comienzos del siglo XX, las caricaturas japonesas estaban presentes en dichos medios y su popularidad crecía cada vez más.

Es en este momento histórico en el que el Anime hace su primera aparición, más precisamente en 1907. Este año data la primera manifestación de animación en el país nipón: Katsudō Shashin. Este es un pequeño corto de tres segundos de duración en el que se muestra a un joven que escribe los caracteres 活動写真 (imágenes en movimiento) en un muro, se quita el sombrero y hace un saludo. No obstante, quien produjo la primera manifestación significativa fue la compañía Tennenshoku Katsudō Shashin al encargarle al dibujante de manga Ōten Shimokawa una película del género en 1916. La historia del cine de animación japonés es comenzada gracias al trabajo de estos pioneros, pero lamentablemente el trabajo de Shimokawa ha sido perdido.

### 1.1.1 El surgir de la industria

La industria del anime como tal tiene muchos hitos pero uno de los más importantes es la creación de *Toei Animation Co* en 1958. Hiroshi Okawa, presidente de la productora, se fijó en sus viajes al extranjero en el cine de dibujos animados norteamericanos, y decidió poner los medios necesarios para el crecimiento en calidad del género en Japón hasta hacerlo exportable y competitivo. Okawa tenía un objetivo concreto para el anime y lo reiteraba en muchas ocasiones: convertirse en el Disney de oriente. A través del éxito de películas como “Las aventuras de Horus, Príncipe del Sol” y “El gato con botas” (adaptación del relato de Charles Perrault), el anime gozó de un incremento de popularidad tanto en el propio país como en occidente.

El comienzo de la televisión en Japón data de 1953, y las primeras muestras de animación que se mostraban procedían de Estados Unidos, con una gran popularidad entre el público infantil. Desde Toei Animation se vieron seducidos por la idea de realizar entregas de animación a la pantalla chica pero la excesiva carga laboral y económica que suponía una entrega semanal hizo que el grupo de animación desistiera del plan. Sin embargo, quienes

tomaron la decisión de emprender este camino fueron Osamu Tezuka y Mushi Production naciendo así la primera serie de la animación japonesa con entregas semanales de 30 minutos en 1963: la adaptación del manga *Tetsuwan Atomu*, llamado en occidente como *Astroboy*, donde la historia sigue las aventuras de un androide llamado Astro Boy. La serie consiguió rápidamente la aceptación del público (principalmente la del sector infantil) llegando hasta un tercio de la audiencia. Tras contemplar este éxito, Toei Animation decide aprovechar el momento produciendo en el mismo año “*Okami Shonen Kend*” (El niño lobo).

Gracias al éxito de los animes creados por Mushi Production y Toei Animation, comienza a surgir la competencia de otras productoras. A partir de este momento, todo género era susceptible de ser usado para una serie animada: desde historias de fantasía, deportes, aventuras hasta historias de romance y comedia juvenil. Las décadas de los 80 y 90 trajeron la irrupción a gran escala del anime en occidente, entre cuyos principales exponentes estuvieron series como *Doraemon*, *Dragon Ball*, *Los Caballeros del Zodíaco*, *Neon Genesis Evangelion*, *Capitán Tsubasa* (conocido en latinoamérica como “Supercampeones”) y *Ranma 1/2*. Estas permitieron el descubrimiento del anime en occidente y que en muchos países se abriera el camino a la creación de culturas otakus propias.

Desde este punto, “el anime se convirtió en una industria multimillonaria y ha llegado a todo el mundo, no sólo por la calidad y variedad de sus propuestas sino también por el acceso que permite el internet” (Vidal, 2010, p. 23). Esta relación manga-anime-televisión se mantiene en la actualidad, consolidándose como uno de los medios de difusión más usados para el anime junto a los servicios de streaming como Crunchyroll y Netflix. Esto no es exclusivo a Japón ya que es posible ver animes como *Dragon Ball Super*, *Mob Psycho 100*, *Capitán Tsubasa*, *Pokémon*, etc en la programación de Cartoon Network Latinoamérica.

## 1.2 El Anime y sus géneros

Es común observar que en occidente, el género que más ha dominado la industria de cómics y animaciones ha sido el de superhéroes (proveniente de Estados Unidos). También resulta interesante marcar que estos todavía están abrumadoramente dirigidos a (y creados por) hombres.

Pero si nos centramos en la producción japonesa notaremos un detalle importante a la hora de describir al anime (y al manga también), que está justamente referido a los géneros. El anime dispone de muchos géneros que desarrollan diversas temáticas, estrategias narrativas y distintos estilos de dibujo y animación dependiendo del público al cual se están dirigiendo. En el caso del anime y el manga, hay un género para cada tipo de consumidor. La

larga variedad de géneros disponibles es uno de los atractivos más importantes con los que cuentan, llegando a realizar producciones de ciencia ficción, romance, drama, terror, comedia, acción y muchos más.

Adentrarse dentro de la denominación existente sería extenderse demasiado, por lo que ahora mencionaremos únicamente las clasificaciones demográficas, donde se encuentra la categoría en la que están enmarcados los animes a estudiar en este trabajo.

- **Kodomo:** Está dirigido hacia el público infantil, como *Pokémon*, *Capitán Tsubasa* y *Digimon*. Proviene de la palabra 子供 (kodomo), que significa “niño”. Se distingue por la ausencia de fanservice u otros elementos destinados a audiencias más adultas
- **Shojo:** Es la categoría dirigida especialmente al público femenino adolescente siendo en su mayoría protagonizado por una chica. El nombre proviene de la romanización del japonés 少女 (shōjo), literalmente “mujer joven”. En este género encontramos animes como *Toradora!* y *Fruits Basket*.
- **Josei:** Proveniente de la palabra 女性 (Mujer), esta categoría está dirigida especialmente para mujeres adultas. Este género retrata las vivencias de mujeres jóvenes y sus estilos de vida, con animes como *Wotaku ni Koi wa Muzukashii* (El amor es difícil para un otaku) y *Nana*.
- **Shonen:** Su etimología corresponde al término 少年, que significa chico o joven. El género está dirigido a hombres adolescentes y es el género más popular a nivel mundial. *Attack on Titan* pertenece a esta demografía.
- **Seinen:** Proveniente del término 青年 (hombre adulto), está dirigido a hombres jóvenes adultos. Aquí tenemos a animes como *Berserk*. Los temas son más maduros y exploran facetas de la sociedad más intrincadas como la política, la religión y el sexo.

### 1.3 La narrativa general del anime shonen

Como ya mencionamos en el apartado anterior, el anime que analizaremos en este trabajo se enmarca dentro del género shonen. A pesar de estar inicialmente dirigido a niños, elementos tales como líneas argumentales ampliadas y temas universales hicieron que el manga y anime shonen sea atractivo para casi todos. El segmento más grande de publicación y distribución de manga y anime es justamente el shōnen, logrando ser “consumido por niños, hombres, niñas y mujeres por igual, por sus historias que reflejan las fantasías y la historia social de un Japón en evolución” (Woods, 2010, p.62).

Si entramos dentro de esta categoría lo primero que notaremos es que la gran mayoría de estos animes están orientados a la acción. En este tipo de historias, el lugar donde se

desarrolla la historia no es de gran importancia. El escenario puede definirse en el pasado, presente, futuro, en el espacio o un mundo de fantasía. La construcción de este tipo de animes gira en torno a un protagonista que será el héroe de la historia, mientras es apoyado por sus amigos en su viaje. El arte de estilo del shonen general es menos florido y detallista que el del shojo, aunque esto no es una regla definitiva ya que esto puede variar mucho dependiendo del mangaka que creó el manga y el trabajo que realice el estudio de animación.

El manga y anime shōnen ha pasado por grandes metamorfosis. De ser una serie de relatos propagandísticos durante la Segunda Guerra Mundial, a domar el humor ligero en el período inmediato de la posguerra. De historias centradas en la artesanía en la década de 1950, a una explosión de expresividad atrevida en las décadas de 1960 y 1970. Desde entonces solo ha ganado popularidad, lectores y diversidad.

#### 1.4 ¿Qué es Attack on Titan?

Llegamos ahora al momento de hablar del anime que forma parte de este estudio: *Attack on Titan*. Este anime goza de una gran popularidad tanto en oriente como en occidente, consiguiendo grandes ventas en streaming, mercancías (tales como remeras, muñecos, collares, etc) y eventos en Latinoamérica y Estados Unidos. La serie fue creada por Hajime Isayama en 2009 con la publicación del primer capítulo en la revista *Bessatsu Shonen Magazine* finalizando recientemente en abril de 2021.

El gran éxito y popularidad del manga llevó a que la serie consiguiera su adaptación animada en abril de 2013. Sin embargo, a diferencia de animes como *Naruto*, *Black Clover* y *One Piece*, que se mantuvieron al aire con entregas semanales, *Attack on Titan* fue adaptado por medio del uso de la división por temporadas. Hasta el momento la serie cuenta con cinco temporadas y tiene programada la emisión de la última temporada (la cual adaptará el final del manga) para enero de 2023. La serie es distribuida en occidente por el servicio de streaming de anime Crunchyroll y ha gozado de una fuerte popularidad en latinoamérica, consiguiendo tener un doblaje en español realizado en México y Argentina. Dentro del círculo de los fanáticos y la crítica japonesa, es común ver como se refieren a *Attack on Titan* como “una obra maestra moderna” o también como el sucesor de los gigantes de la industria *Naruto* y *Dragon Ball Z*.

El argumento de la serie está centrado en la isla ficticia “Paradise”, donde el protagonista Eren Jaeger vive junto a su familia, su hermana adoptiva Mikasa Ackerman y su mejor amigo Armin Arlet. La serie comienza su historia declarando a la humanidad como una especie en peligro de extinción. Por más de cien años, han vivido temiendo a los Titanes, una

raza de seres humanoides con características de depredadores, quienes recorren este universo buscando personas a las cuales devorar. Esto llevó a la humanidad a refugiarse en ciudades y pueblos protegidos por tres murallas gigantes: María, Rosa y Sina. Nuestros protagonistas se encuentran en la ciudad de Shiganshina, protegida por la muralla María.

La vida dentro de estos muros parece ser pacífica, pero para Eren Jaeger, nuestro protagonista, es aburrida. Eren desea luchar por la humanidad, vivir una aventura sin igual que le otorgue la libertad que tanto anhela y poder ver el mundo exterior con sus propios ojos. Por esto, desea unirse a la legión de reconocimiento, la cual se dedica a salir de los muros y exterminar titanes para estudiarlos y aprender más de ellos. La aparente paz se termina abruptamente cuando el titán colosal y el titán acorazado (titanes más grandes y poderosos que los que suele ver la legión de reconocimiento) destruye una gran parte de la muralla María permitiendo el ingreso de titanes que asesinan a casi toda la población de Shiganshina. Es en este momento en que sucede el evento que marca a Eren para siempre: su madre es devorada salvajemente por un titán luego de quedar atrapada entre escombros mientras el observa todo sin poder hacer nada. Luego de estos sucesos, los tres amigos quedan huérfanos ante la muerte de todos sus familiares y Eren jura que un día exterminará a todos los titanes de la tierra y le devolverá la libertad a su gente.

Luego de muchas secuencias de entrenamiento, misterios y enfrentamientos, Eren y la Legión de Reconocimiento llegan al sótano de su padre y allí descubren que lo que creían sobre el mundo y la humanidad era totalmente falso: la humanidad no se había extinguido y los titanes no eran demonios o monstruos sino humanos que sufren una transformación. Grisha Jaeger (el padre de Eren) cuenta en sus diarios cómo se crió en una ciudad, con una tecnología mucho más avanzada que la que existe al interior de las murallas, donde vivía con su hermana y sus padres. A través de su triste pasado, nos enteramos que la sociedad donde habitaba se encontraba dividida en dos: los eldianos y los integrantes de la nación de Marley. No obstante, ambos grupos no viven en armonía y paz. Los marleyenses mantienen encerrados a los eldianos en un gueto y los obligan a vivir bajo condiciones de vida miserables. Grisha cuenta en sus diarios como tras salir del gueto para ver un dirigible, él y su hermana son brutalmente castigados por la policía de Marley; recibiendo Grisha una paliza y su hermana arrojada como comida para los perros de caza matándola cruelmente. Para justificar esto, Marley señala que los eldianos son la “raza del diablo” debido a su capacidad en transformarse en titanes ¿Pero en qué afecta o puede haber afectado puntualmente esto a Marley? Hace más de 1800 años, Ymir Fritz hizo un pacto con el “Demonio de la Tierra” y se convirtió de esta manera en el primer Titán. Al momento de morir, dividió su poder en nueve

sucesores. Esta raza de humanos-titanes dio origen a Eldia, un poderoso imperio que trajo prosperidad y avances al mundo.

Marley, por otro lado, era un pueblo que había sido conquistado por el imperio Eldiano, pero que logró revelarse tras obtener el poder de 7 de los 9 titanes. Con esto se apoderaron del territorio y ganaron la Guerra de los Titanes. A diferencia de los seguidores de Ymir, que dicen que su poder trajo prosperidad, desde Marley creen que Ymir solo provocó destrucción y miseria a los diferentes pueblos que conquistaba. En este contexto de Guerra entre los reinos el rey de Eldia construyó tres murallas en la isla de Paradis, frente al continente y el reino de Marley, con una parte de sus súbditos cuyos recuerdos fueron alterados por el rey para hacerles creer que la humanidad había sido parcialmente erradicada por los titanes. Quienes no fueron con él quedaron abandonados en el continente pero el rey de Eldia prometió que si amenazaban su paz en la isla, volvería al mundo desatando el retumbar (la liberación de titanes gigantes que destruirían toda la tierra).

### Personajes

- **Eren Jaeger:** Protagonista de la historia. Eren es oriundo del Distrito Shiganshina, una ciudad situada en el exterior de la Muralla María. Junto con su hermana adoptiva Mikasa y su mejor amigo Armin Arlert, deciden entrar en la milicia tras haber presenciado la aniquilación de su pueblo y la muerte de su madre a manos de los titanes. Es el único hijo de Grisha y Carla Jaeger. A su vez, es el medio hermano menor de Zeke Jaeger. En la historia es el portador del poder del Titán de Ataque, el Titán Fundador y luego también del Titán Martillo.
- **Mikasa Ackerman:** Es la hermana adoptiva de Eren Jaeger. Tiene un gran cariño por el protagonista ya que la salvó de los secuestradores que pretendían convertirla en esclava. Aunque a veces no esté de acuerdo con las acciones de Eren, lo protege de cualquiera que trate de hacerle daño. La consideran un genio militar y fue la primera de su clase durante la graduación de la Tropa de Reclutas.



- **Grisha Jaeger:** Un médico eldiano, nacido en una zona de internamiento en Liberio en Marley, y un miembro de los Restauradores de Eldia. Después de ser acusado de traición por el Gobierno de Marley, Grisha y sus compañeros Restauradores de Eldia fueron condenados a ser transformados en titanes sin inteligencia, que vagarían por Paradis eternamente. Es salvado de este destino por Eren Kruger, quien le entregó sus poderes de titán y le encargó la misión de recuperar el poder del Titán Fundador. De su primer matrimonio con Dina Jaeger, Grisha tuvo un hijo, Zeke Jaeger. Una vez fue enviado a la isla Paradis, Grisha se casó nuevamente, esta vez con Carla Jaeger, y tuvo un segundo hijo, Eren Jaeger.



- **Armin Arlert:** Es un amigo de la infancia de Eren Jaeger y Mikasa Ackerman. Aunque físicamente es más débil que el resto de sus compañeros, demuestra una gran inteligencia a través de su capacidad estratégica y soluciones rápidas. Tras la batalla de Shiganshina para llegar al sótano del padre de Eren, consigue el poder del Titán Colosal.



- **Erwin Smith:** Comandante de la Legión de Reconocimiento. Alguien tranquilo y que sabía tomar decisiones importantes para luego hacerse cargo de las consecuencias. Cuidaba mucho a sus hombres y no dudaba en sacrificarse para el futuro de la humanidad. Su gran anhelo era llegar al sótano del padre de Eren para conocer la verdad del mundo.



- **Floch Forster:** Es compañero de Eren, Mika y Armín en la Legión de Reconocimiento. Luego del descubrimiento de la verdad del mundo Floch desarrollaría una ideología ultranacionalista que lo ha llevado a desear la aniquilación total de sus enemigos para dar paso al resurgimiento del Imperio Eldiano. Es uno de los integrantes principales de la facción conocida como Jaegeristas.



- **Zeke Jaeger:** Hijo de Grisha Jaeger y Dina Fritz, y medio hermano mayor de Eren Jaeger. Es el Jefe de Guerra, líder de los guerreros eldianos que sirven al gobierno de Marley con el propósito de recuperar el Titán Fundador y eliminar a los eldianos que habitan las murallas en la Isla Paradise. Es el último poseedor del poder del Titán Bestia.
- **Reiner Braun:** Nació y creció en Liberio, gueto donde viven los eldianos de Marley. Es hijo ilegítimo de una mujer eldiana y un padre marleyano. Se infiltró en la isla Paradise junto a Annie Leonhart, Bertolt Hoover y Marcel Galliard con el objetivo de recuperar al titán fundador y devolverlo a Marley. Desde la perspectiva de Marley, puede considerarse como el protagonista de la historia.
- **Bertolt Hoover:** Nació en Marley y era amigo de la infancia y compañero de Reiner, quien lo acompañaba en cada misión. Integraba el escuadrón de guerreros de Marley que se infiltró en Paradise junto a Reiner Braun, Annie Leonhart y Marcel Galliard. Poseía el poder del Titán Colosal. Tras ser derrotado en la batalla de Shiganshina, es devorado por Armin Arlet quien hereda su poder de titán.
- **Annie Leonhart:** Nacida y criada en el gueto de Liberio en Marley. Annie destaca por tener una destreza con el uso de armas del equipo de maniobras tridimensional y una gran habilidad para el combate cuerpo a cuerpo. Es la portadora del poder del Titán Hembra y participó junto a Bertolt y Reiner en la misión para recuperar el poder del Titán Fundador.



## 1.6 El milagro japonés

El autor francés Jean Claude Courdy (1982) señalaba en su investigación respecto al milagro japonés que a dicho país se le ha conferido una fisonomía pluralista en términos de lo político. En Occidente, todo pluralismo involucra competencia mientras que en el caso de Japón suele predominar la cooperación. Más precisamente, Courdy (1982) señalaba que en Occidente ha de triunfar la verdad; mientras que en Japón debe hacerse la elección que mejor sirva a la sociedad en la cual se vive, y jamás se sacrifican las relaciones humanas a la verdad (p. 14). Esto se manifestó principalmente en la crisis económica social y económica que siguió al fin de la segunda guerra, la cual llevó a la sociedad japonesa a establecer una estrategia de cooperación, tal como marca Courdy. Pensemos esto en la forma en que se suele hablar de la sociedad Argentina: dividida por una grieta política. Se puede considerar que este conflicto tiene una alta competencia que busca que el otro admita que está equivocado, mientras que Courdy habla de una sociedad japonesa que busca avanzar con el esfuerzo de todos.

Ante esta fisonomía surge la interrogante ¿Es Japón un país exento de guerra y violencia? Por supuesto que no. Estos no son elementos carentes en la historia de dicha nación. Han sido grandes protagonistas de su historia y han configurado las estructuras de poder en distintos momentos históricos de la nación. Tan solo basta con observar el periodo histórico conocido como Azuchi-Momoyama (安土桃山時代 azuchi momoyama jidai), donde en el año 1571, el daimyo (señor feudal) Oda Nobunaga dirigió a 30.000 soldados “para destruir los poblados cercanos al monte Hiei así como los templos de la montaña matando todo lo que estuviera a su paso como una advertencia para todos aquellos ejércitos, religiosos o no, que se opusieran a él” (Gaskin Carol, 2017, p. 109)

Avanzando en el tiempo, nos encontramos frente a un suceso de gran importancia en la historia del país nipón: la Restauración Meiji en 1868, dando fin a 265 años de gobierno del Shogunato Tokugawa. En este momento, la amenaza de las potencias de Occidente supone un gran peligro para la independencia japonesa. La armada de Estados Unidos expuso el estado de vulnerabilidad del país y se vieron indefensos contra las presiones militares y la explotación económica de las potencias occidentales. Para que Japón pudiera salir de la era feudal, tenía que evitar el destino colonial de otros países asiáticos estableciendo una independencia e igualdad nacional genuina.

La modernización de Japón fue planeada desde el Estado. Durante su larga historia, la economía japonesa se había basado en la agricultura y la elaboración de productos

artesanales. El éxito del proceso de industrialización japonés estuvo dado por la velocidad con la que se produjo: “lo que a los europeos les llevó más de 100 años, los japoneses lo hicieron en mucho menos tiempo, aprovechando la experiencia de los demás” (Sarquís, 2018, p.19). Japón estaba dispuesto a aprender. Para tener una base sólida de conocimientos, llevaron a sus científicos a estudiar a las mejores universidades de Estados Unidos, Inglaterra, Francia, etc. y también contratando científicos occidentales para que trabajaran en las fábricas japonesas.

Parte del resultado de que Japón “se convirtiera rápidamente en una nación moderna a principios del siglo XX fue la adopción de una política de expansión y conquista militar, que atacó a países vecinos como China y Corea” (Brenner, 2007, p. 143). Tras la victoria contra China en Corea en la Primera Guerra sino-japonesa, la nación del sol naciente volvió a sorprender al mundo en la Guerra ruso-japonesa forzando a Rusia a negociar un armisticio. Fue la primera vez que un pueblo no caucásico se enfrentaba y vencía a una potencia imperialista europea. Estas victorias transformaron profundamente el equilibrio de poder en el este de Asia, lo que dio como resultado la consolidación de Japón como país de fuerte presencia en el escenario mundial.

Llegamos a un punto de inflexión en la historia japonesa y que será de gran importancia en el desarrollo de este trabajo: la derrota de Japón en la segunda guerra mundial. El 15 de agosto de 1945 el emperador Shōwa rompió su silencio, emitiendo por radio la rendición incondicional de Japón ante los Aliados. Por primera vez en su milenaria historia, Japón se rendía ante sus enemigos.

Como consecuencia de la guerra y la ocupación estadounidense Japón perdió el 42% de la riqueza nacional y el 44% de la capacidad industrial. La hambruna se presentó ante un país devastado y con más gente para alimentar que recursos disponibles. Sin embargo, luego del periodo de reconstrucción, Japón comenzó un rápido proceso de crecimiento económico hasta que en 1970 llega a la cumbre del crecimiento, que pasó a conocerse como “el milagro japonés”. En la investigación sobre el milagro japonés de Francisco Correa (2017), este señala que la economía japonesa evidenció una tendencia de crecimiento continuo, con una tasa de crecimiento anual promedio del PNB del 10%, incremento de la demanda doméstica, una alta tasa de inversión que generó una expansión de la escala de la producción (p. 69). El crecimiento total de la producción hizo que fuera posible la expansión de los mercados (locales, nacionales e internacionales) para todos los productos. Al igual que el ave fénix, la nación del sol naciente resurgió de las cenizas.

## 1.7 Renunciar a la guerra o recuperar el orgullo perdido

Durante la segunda guerra, los mangas y animaciones que solían ser un medio de distensión y relajo para la sociedad fueron reprimidos por un gobierno que veía en ellos la oportunidad de desplegar los ideales del nacionalismo japonés. El trato era claro: “trabajar para el gobierno, produciendo cómics propaganda tanto para el frente interno como para el frente enemigo, o ser presionado, exiliado o incluso arrestado” (Brenner, 2007, p.26). Posteriormente, la obliteración causada por los bombardeos nucleares en Hiroshima y Nagasaki y su impacto en la población civil “no solo puso fin a la guerra, sino que también alteró irrevocablemente el punto de vista japonés sobre el militarismo” (Brenner, 2007, p. 143). Esto se manifiesta en plenitud en lo establecido por el artículo 9 de la constitución de Japón posguerra, el cual dispone:

*“Aspirando sinceramente a una paz internacional basada en la justicia y el orden, el pueblo japonés renuncia para siempre a la guerra como derecho soberano de la nación y a la amenaza o al uso de la fuerza como medio de solución en disputas internacionales”.*

Muchas de las temáticas más comunes en el manga y el anime pueden relacionarse con la guerra y las bombas atómicas, trazando el conflicto entre tecnología y hombre con la amenaza del apocalipsis. Japón había enfrentado todo el poderío destructivo de las bombas y la sociedad en general se consolidó rápidamente bajo un sentimiento unificado por la paz. A medida que el país se recuperaba de la guerra, estos hitos de la historia se convertirían en materia prima para los creadores de manga y anime tratandola al principio con sensibilidad y cuidados debido a los traumas que permanecían en la sociedad. La mayoría de los creados de manga y anime tanto de aquella época como en el presente suelen preferir retratar y discutir la temática de la guerra a través de otras historias y otros lugares, en su mayoría escenarios ficticios.

Finalizada la segunda guerra mundial, existieron grupos que no toleraron la rendición y mucho menos aceptar el papel de criminales de guerra. Autores alemanes como Bardache (1948) aseguraron que “el exterminio era una falacia inventada por los comunistas” (p. ). Posturas como esta favorecieron y alentaron al negacionismo y la negación de crímenes de guerra. En Japón sucede algo similar. Grupos civiles y militares de la década del 2000 y actual niegan las violaciones y prostituciones en masa, ejecuciones y esclavitud generada por

el ejército imperial japonés en pos del anticomunismo, antioccidentalismo y preservación del nacionalismo extremo consolidado desde la restauración Meiji. Basta con tomar a Muñoz (2013) quien señala que “la historiografía negacionista japonesa desestima los testimonios de diez mil testigos al considerarlos falsos, tendenciosos o haber sido manipulados por Estados Unidos” (p.2). La principal herramienta de la derecha japonesa ha sido el descrédito del testimonio. Siguiendo a Philip Seaton (2010) vemos que ante las miles de mujeres y niños chinos, taiwaneses, filipinos etc que declararon los horrores perpetrados por los soldados japoneses, la respuesta era negar estas afirmaciones alegando que no existen documentos oficiales que confirmen estos crímenes de guerra. En efecto, no existen documentos que detallen cómo sucedió la Masacre de Nankín. Pero este simple recurso resulta absurdo a la hora de intentar desmentir el relato de más de diez mil mujeres coreanas, chinas, etc víctimas de violación, rapto, mutilaciones y más atrocidades.

El mundo de la producción de mangas y animes es inmenso pero no inabarcable. Un género de gran popularidad y aceptación en general es justamente los que toman temas de la historia para desarrollar las narrativas. Es en este nicho donde emerge la figura de un mangaka de ultraderecha que cuestiona abiertamente la decisión de paz y renuncia a la guerra de Japón: Kobayashi Yoshinori. En 1998, este autor publicó su serie manga “Neo Gōmanism Manifesto Special: Sensouron”. La importancia de esta serie radica en dos aspectos puntuales: en primer lugar la increíble cantidad de ventas (cerca del medio millón de copias vendidas) y luego por su polémica postura sobre la guerra del pacífico en que se le acusa de "reescribir la historia", incluyendo a personalidades japonesas e incluso medios internacionales como *The New York Times* y *Le Monde*.

Lo que resulta interesante de remarcar es que Kobayashi jamás vió la guerra en su vida, ya que nació en 1952 ¿Entonces cómo llegó a replicar el discurso negacionista? Jonathan Muñoz (2014) señala en su ponencia que Kobayashi tomó sus ideas del Grupo Historiográfico Liberal, un grupo de docentes que abogaban por la construcción de una historia que enorgullezca a la nación (p. 2). Este grupo desarrolla el concepto de una nación “masoquista”. Enseñarle a los jóvenes los “supuestos crímenes de guerra” es el equivalente a ponerse del lado del discurso de occidente. Lo que frena el alcance de este grupo es la resistencia de los docentes de diversas escuelas que se negaron rotundamente a utilizar sus libros como material de enseñanza y los límites puestos por el emperador Akihito, quien en muchas ocasiones se disculpó oficialmente con las naciones afectadas por la guerra y buscaba impartir conciencia sobre los horrores generados por el ejército imperial. Es interesante

pensar el caso de Kobayashi a través de los dichos de Erasmo de Rotterdam: “Solo aquellos que nunca han experimentado una guerra la consideran dulce”.

Entonces ¿Cómo llevar este revisionismo histórico a los ciudadanos japoneses? Kobayashi entendió que impartirlo a través de la educación en las escuelas conllevaría muchos obstáculos y enemigos. Entonces un elemento clave sería la industria cultural: el manga y el anime. “En efecto, Kobayashi inaugura el cómic de polémica y sus mangas no solo van a parar a manos de niños, sino también a otakus, los fanáticos del manga y del anime” (Muñoz, 2014, p. 3). Utilizar la cultura de masas como vehículo para repartir el mensaje fue uno de los elementos más importantes a tener en cuenta a la hora de aumentar la recepción y aceptación del negacionismo histórico. Gramsci señalaba que la elaboración de los grupos intelectuales en la realidad concreta no se cumple en un terreno democrático-abstracto, sino de acuerdo con procesos históricos tradicionales muy concretos. Los intelectuales terminan siendo “empleados del grupo dominante para el ejercicio de las funciones subalternas de la hegemonía social y del gobierno político” (Centro de Estudios Miguel Enríquez, 2006, p. 5). La producción y ascenso de animes que narran naciones ficticias o el propio Japón siendo atacado y humillado por fuerzas exteriores (*Code Geass*, *Attack on Titan*, *New Life+: Young Again in Another World*) coincide justamente con el crecimiento del grupo “Nippon Kaigi” y la llegada de Shinzo Abe como Primer Ministro de Japón, quien resulta ser miembro de dicha organización. Este grupo es la mayor organización no gubernamental y grupo de lobby de ideología ultraconservadora y ultraderecha en Japón. La particularidad de este grupo reside en que está compuesto por miembros de la alta sociedad japonesa con tendencia al conservadurismo y al militarismo. Tanto Shinzo Abe como el grupo en sí, han manifestado públicamente el objetivo de recuperar el pasado glorioso de Japón reformando la constitución eliminando el artículo 9 de la constitución (renuncia a la guerra) y el artículo 22 (establece la separación del Estado de la religión).

### **Síntesis:**

En este capítulo hemos realizado un análisis para entender las particularidades del manga y el anime, observando los géneros y demografías en general y conociendo más sobre *Attack on Titan*, la obra que analizamos en este trabajo. La historia de Japón está cargada de sucesos y personajes (tales como las batallas contra extranjeros, los samurais, etc) que terminan influenciando la producción de mangas y animes y también al desarrollo de difusión de ideologías pertenecientes a los grupos de poder. Abordamos la utilización del manga y anime como vehículo de difusión de ideas negacionistas por parte de intelectuales y grupos

de poder. Esto lo continuaremos en el desarrollo de este trabajo desarrollando en profundidad cómo se construyen los nacionalismos y los totalitarismos, relacionando estos conceptos con los ciclos de guerra y violencia; y a su vez, como estas condiciones de producción se ven presentes e influyen a la hora de la elaboración de productos en la industria cultural y la sociedad mediática.

# Capítulo II: Construcción de las naciones y totalitarismos: guerra y violencia

## 2.1 La construcción de las naciones y totalitarismos

El concepto de nación y de los regímenes totalitarios son un punto central en la construcción de las narrativas de *Attack on Titan*. Hay que tener en cuenta que no se presentan como un elemento más de la historia, sino que tiene gran influencia a la hora de entender las cuestiones relacionadas a los ciclos de guerra y violencia. Cuando se construye una nación se lo hace bajo un criterio de unificación en el que resulta muy habitual configurarla en torno al “nosotros” y “los otros”. Siguiendo a Todorov (1991), vemos que el hombre pertenece a grupos sociales, cuya pertenencia involucra a dos entidades: las étnicas o culturales y las entidades políticas o Estados. Las primeras se refieren a comunidades que practican una misma lengua, poseen una memoria común, habitan una misma región y poseen las mismas costumbres, mientras que por el otro lado, las segundas refieren a derechos y deberes que nos confieren la categoría de ciudadanos (p. 203-205). En este sentido, Tzvetan Todorov (1991) señala que “las entidades políticas y étnicas han existido siempre pero ambas han sido fusionadas en el concepto moderno y europeo de nación” (p. 203). Desde ahí se desprende el nacionalismo.

Existen muchas teorías correspondientes a los movimientos nacionalistas que explican el por qué de sus surgimientos y bajo qué clase de organización suelen funcionar. El objetivo de análisis de este trabajo y puntualmente, de este capítulo, no es tomar todas sino que seleccionaremos unas teorías puntuales que ayudan a entender cómo se presentan los nacionalismos y totalitarismos en *Attack on Titan*. En primer lugar, continuaremos con la línea propuesta por Tzvetan Todorov en la cual señala que los nacionalismos pueden ser de dos tipos: *culturales o cívicos*. El primer tipo hace referencia al “apego a la propia cultura, la cual es una vía que conduce hacia lo universal al profundizar la especificidad de lo particular dentro de lo cual se vive” (Todorov 1991, p. 203); mientras que el segundo tipo “es una elección preferencial del país de uno contra los demás países; una elección y, en consecuencia, un acto antiuniversalista” (Todorov 1991, p. 203).

En otra interpretación, Larringa Rodríguez (2003) señala que las naciones no han necesitado ni han contado en gran número de casos, en su origen, con una base étnica-cultural homogénea. Que haya un grupo o pueblo étnico no equivale a la existencia de una nación o una nacionalidad. Teniendo en cuenta estas consideraciones, Rodríguez propone concebir a las naciones desde un punto de vista *político y cultural*. La *nación política* no requiere la existencia de un grupo étnico homogéneo. Al contrario, en un momento dado en la historia “la nación surgió en el continente europeo como una referencia ideológica básica para

asegurar el funcionamiento de los aparatos estatales” (Rodríguez 2003, p. 94). En este concepto de nación estarían incluidos todos los individuos abarcados en ese espacio por el Estado. Sin ir más lejos, un perfecto ejemplo de nación política es justamente Argentina; integrada por individuos de diferentes grupos étnicos culturales que pasan a constituir la nación del país.

Esto es todo lo contrario respecto a la *nación cultural*. Rodríguez (2003) señala que esta tiene como principal fundamento y base al grupo étnico, es decir, a un pueblo con unas características étnico-culturales específicas (p. 95). En este sentido, determinar cuál es el elemento clave que garantiza la existencia de este grupo dependerá de las circunstancias y de las posibilidades de cada momento. Para que este grupo étnico o pueblo logre trascender a la condición de nacionalidad o nación cultural, debe de dotarse de una organización política propia. En mayor profundidad, “la protagonista de la nación es la etnia y los derechos de la nación no son los que se derivan de los ciudadanos que lo integran, sino que se deducen de ese organismo vivo y eterno que es la nación étnico-cultural” (Rodríguez 2003, p. 95). Por lo tanto, la concepción del nacionalismo que se tenga estará enteramente ligada al concepto de nación que se emplee.

Para complementar esta noción de nacionalismo, es de gran utilidad pensarlo también desde la concepción de Benedict Anderson. En su libro “*Comunidades imaginadas*” (1993) parte de la consideración de la nación como una comunidad imaginada caracterizada por su limitación espacial y por su aspiración a la soberanía política donde precisamente, el nacionalismo será la fuerza ideológica capaz de dar vida a esta comunidad. La nación es una comunidad política imaginada porque aunque los miembros de las naciones no se conocen entre ellos, aun así tienen en sus mentes una cierta imagen de su comunión. En este sentido, la nación es una comunidad porque aún con todas las desigualdades y explotaciones que siempre existen en el seno de todo grupo social, ésta siempre se concibe como una camaradería horizontal.

Un concepto muy relacionado con el concepto de nación es justamente el de *patriotismo*. Todorov y Anderson lo tomarán como un elemento importante en la presencia de la construcción de las naciones. Todorov muestra que en relación con los valores es un relativismo temperado, que rechaza criterios absolutos y universales, y puede teóricamente reclamar la igualdad de los pueblos, pero en la práctica es un etnocentrismo y absolutiza su juicio. Ahora, hay una particularidad que será de gran importancia a la hora de llegar al caso particular de *Attack on Titan* y es que existe otro nexo con el universalismo (además de la absolutización de su relatividad) y es que “un valor nacional, puede coincidir con un valor

que es a su vez considerado universal, pero también un valor universal puede entrar en conflicto con uno nacional; como por ejemplo amor a la humanidad versus amor a la patria” (Todorov, 1991, p. 204).

Por otro lado, Anderson establece que los cambios sociales y las mutaciones de los nacionalismos en la historia no bastan para explicar enteramente cómo es que existe tanta gente dispuesta a morir por las imaginaciones nacionales. Lo interesante es justamente cómo es posible ligar al patriotismo con la cuestión racial. En este sentido, Anderson (1993) añade que los intelectuales progresistas y cosmopolitas, especialmente los europeos, “insisten en el carácter patológico de los nacionalismos, en su afinidad con el racismo y en el hecho de que sus raíces sean el miedo y el odio al otro” (p. 200). No obstante, el discurso oficial de los nacionalismos no es de odio sino de amor y sacrificio. Claro, desde un punto de vista podemos considerar a la nación como una simple técnica de sometimiento y alienación, pero Anderson (1993) señala que también puede vérsela como algo por lo cual es totalmente normal hacer sacrificios (p. 201). Según Anderson, la grandeza de la nación viene de su pretendido carácter natural, esto es, no elegido, fatal, puro.

Toda nación tiene sobre sus hombros el peso de la historia. Sin embargo, la construcción del pasado no es una representación fiel de los acontecimientos. Todo es cuestión de perspectiva y sobre quien cuenta la historia. Anderson desarrolla un capítulo titulado “Memoria y olvido” en el cual analiza las diferentes concepciones históricas que han tenido las sucesivas generaciones de nacionalismos. Muchas veces se ha recurrido a la reapropiación del pasado, construyendo procesos en los que se hablará en nombre de los muertos, dándoles a posteriori el verdadero sentido de sus acciones que ni ellos mismos supieron comprender. A este fenómeno, Anderson lo calificará como “ventriloquismo inverso”. Una gran estrategia para construir una idea de comunidad en el pasado, para proyectar el nacionalismo hacia un momento originario, es dar ejemplos de guerras donde la voluntad nacional triunfa ante la amenaza/yugo de un enemigo. Bajo esta línea, “recordar es seleccionar qué es lo que uno quiere que sea recordado u olvidado” (Anderson, 1993, p. 283).

### 2.1.1 Los movimientos nacionalistas

Entendemos entonces las distintas formas en las que puede configurarse una nación y qué elementos se encuentran presentes en los distintos tipos de nación según la perspectiva teórica que se sigue en este trabajo. No obstante, aún debemos entender cómo desde una nación pueden surgir movimientos nacionalistas. Larringa Rodríguez (2003) señala en su

investigación que para que pueda existir un movimiento nacionalista deben darse las siguientes condiciones (p. 96):

1. La presencia de una ideología nacionalista que conciba el colectivo humano cuya representación se arroga como una nación.
2. La búsqueda de ese objetivo mediante métodos de agitación y propaganda sociopolítica.
3. La concepción del movimiento nacionalista como movimiento social con aspiración de globalidad, pretendiendo en última instancia configurar una comunidad.

Lo cual nos lleva también a pensar en teorías que puedan ayudarnos a explicar el origen de los movimientos nacionalistas. Existe una gran cantidad de teorías por lo que tomarlas todas sería imposible para este trabajo. En el caso de esta investigación nos centraremos en cuatro teorías puntuales que nos servirán para comprender los nacionalismos y sus movimientos en *Attack on Titan*.

1. La teoría del despertar nacional: Esta está basada en una supuesta situación previa de opresión. En este caso la nación se libraría poco a poco de sus ataduras y entraría en un proceso de afirmación de la mano de un movimiento nacionalista (Rodríguez 2003, p. 97)
2. La existencia de una marginación u opresión económica que afectaría a un territorio o colectivo humano (Rodríguez 2003, p. 97)
3. Un contexto de cambio y disolución de un viejo orden social y político contribuye favorablemente al surgimiento del nacionalismo (Rodríguez 2003, p. 97)
4. El origen de la reivindicación nacionalista podría estar en los intereses de un grupo social determinado (Rodríguez 2003, p. 97)

### 2.1.2 Formando los totalitarismos

Quizás es muy frecuente observar una tendencia a una concepción unificada de las tiranías y los totalitarismos, debido a los mecanismos de control que pueden llegar a compartir estas formas de dominación. No obstante, los totalitarismos tienen su construcción particular que difiere en parte con los despotismos, tiranías y dictaduras.

En la historia hemos observado que los totalitarismos del siglo XX arribaron en contextos de crisis donde distintas naciones se veían sumergidas en situaciones económicas, sociales y políticas devastadoras. Como consecuencia de la primera guerra mundial, y del desmoronamiento de la ideología liberal, en Europa nacen ideologías nacionalistas de carácter totalitario, como el nacionalsocialismo y el fascismo quienes llevarán adelante la

segunda guerra mundial. Es interesante ver el caso de Hitler, quien consideraba a la nación como la síntesis suprema de todos los valores materiales y espirituales de la raza. La Segunda Guerra Mundial fue un conflicto donde los nazis profundizaron su nacionalismo expansivo, xenófobo y antisemita. Esto justamente, porque la “*solución final*” o exterminio de judíos (y demás grupos) es “la expresión de la locura nacionalista, que desemboca en el desprecio del hombre hacia el hombre” (Caballero, 1993, p. 119). Esta exaltación de la nación y el sentimiento nacionalista patriótico es un elemento muy importante a la hora de entender la construcción de los regímenes totalitarios.

Sin importar la tradición nacional o fuente ideológica que tuviera, los regímenes totalitarios siempre buscaban transformar a las clases en masas, cambiando el sistema de partidos no por la dictadura de un partido, sino por un movimiento de masas. Hannah Arendt señalaba que estos movimientos desplazaban el centro del poder del ejército a la policía y establecían una política exterior encaminada a la dominación mundial. Los partidos de los regímenes totalitarios transmiten seguridad mediante la violencia, que se ha dicho es reacción a la frustración y a la violencia roja. No solo piden que las masas apoyen con el voto sino que también “piden el compromiso personal para engrandecer a la nación” (Caballero, 1993, p. 114).

Pero un elemento central es su construcción en torno a la legalidad y legitimidad. Los gobiernos totalitarios han explotado la alternativa entre el gobierno legal y el ilegal como también entre el poder legítimo e ilegítimo. Pero la explotación de esta alternativa es contradictoria, ya que estos regímenes desafiaban todas las leyes positivas, ”incluso hasta el extremo de desafiar aquellas que el mismo régimen ha establecido (por ejemplo la constitución de la Unión Soviética de 1936, también conocida como la "Constitución de Stalin") o de ni siquiera molestarse en abolirlas” (Arendt, 1951, p.370), como en el caso de la Constitución de Weimar, que nunca fue revocada por el gobierno nazi. Lo que plantea Arendt (1951) es que los totalitarismos desafían la legitimidad con intenciones de establecer el reinado directo de la justicia en la tierra, de manera que “la ilegalidad totalitaria ejecuta la ley de la historia o de la naturaleza sin traducirla en normas de lo justo y lo injusto para el comportamiento individual” (p. 370). No importa el comportamiento de los hombres, sino que se aplique directamente la ley a forma de corregir a los ciudadanos quienes están perdidos, confundidos y con una falta de conducta. “Para poder lograr el objetivo de fundir a la sociedad en el partido, las autoridades debían disciplinarla” (Arendt, 1951, p.371).

Siguiendo el hilo de la construcción de legalidad, cuando pensamos el concepto de gobierno legal, Arendt consideraba que se lo entendía como un cuerpo político en el cual se

necesitan leyes positivas para poder configurar el *ius naturale* o los mandamientos de Dios en normas de lo justo y lo injusto. Sin embargo, en el cuerpo político del gobierno totalitario “el lugar de las leyes positivas queda ocupado por el terror total, que es concebido como medio de traducir la ley del movimiento de la historia o de la naturaleza en realidad” (Arendt, 1951, p.372). El terror en los regímenes totalitarios gobierna de forma suprema ya que nadie se atreve a plantarse en su camino. Si las tiranías se construyen con la ilegalidad y los gobiernos democráticos con la legalidad; los totalitarismos se conforman con el terror como principal esencia. De esta manera el terror se convierte en la principal herramienta de los totalitarismos: como ejecución de una ley, el terror borra la individualidad y sacrifica las partes en pos del todo. Así Arendt mostraba como en la interpretación del totalitarismo, todas las leyes se convierten en leyes de movimiento.

## 2.2 Attack on Titan - Nacionalismos y Totalitarismos

### 2.2.1 “La gloriosa Marley y los demonios de Eldia”: los nacionalismos en Attack on Titan

El comienzo de la historia en Attack on Titan puede llegar a indicar que los nacionalismos y totalitarismos no se encuentran presentes en la obra. Sin embargo esto cambia en uno de los puntos de inflexión. Como dijimos en el capítulo anterior, la trama inicial nos muestra a la humanidad casi extinta debido a la amenaza de los titanes (monstruos gigantes con forma humanoide que devoran a los humanos). Pero luego del punto de inflexión que resulta del descubrimiento de la verdad del mundo por parte de los protagonistas podemos empezar a notar la manifestación de los contenidos teóricos propuestos anteriormente en este capítulo.

A partir de toda esta información queda en evidencia varios elementos teóricos de la construcción de nacionalismos en este anime. En primer lugar, los eldianos de la isla Paradise no se concebían bajo el término de eldianos debido a la realidad que el rey había configurado en las mentes de todos. Es recién hasta el descubrimiento del mundo en que la gente de Paradise comienza a unificarse bajo la bandera de Eldia. La particularidad de este caso es que estamos frente a un caso de *nación cultural*. Los eldianos de la isla se han agrupado y construido su nación basándose en el fundamento de pertenencia a un grupo étnico. Pero previo a descubrir la verdad del mundo no existía el sentir nacional. La relación entre la gente era una suerte de “sálvese quien pueda” en la que era frecuente ver el abuso de los ricos en la sociedad, siendo que quienes vivían en las murallas del centro (Sina) lo hacían rodeados de

lujos y comodidades mientras que los habitantes de las murallas Maria y Rose eran granjeros o humildes comerciantes. Basta con ver el caso puntual que dejaremos a continuación

### **Episodio 5 - Tercera Temporada, parte uno**

En el transcurso de este episodio, unos soldados llegan hacia el rey y sus consejeros informando que los titanes han atacado la muralla Rose. En principio, unos soldados discuten unos planes de acción para que los habitantes puedan abandonar el sector y pasar a la muralla Sina. Sin embargo, estos son interrumpidos por los consejeros del rey quienes se niegan a recibir refugiados debido a que eso desataría una guerra civil por los recursos en la muralla Sina. Lo que importa para el poder no es salvar a la humanidad sino salvar sus privilegios y estilos de vida.



(Fuente: Komuro *et al*, 2018)

Pero es justamente el conocimiento de su legado compartido el que los hace agruparse bajo un sentimiento nacionalista. En términos de Arnold, el nacionalismo termina siendo la fuerza ideológica que fue capaz de dar vida a esta comunidad. Los eldianos de la isla no se conocen pero a partir de la amenaza que supone Marley y la revelación de la historia, todos terminan con una cierta imagen de comunión. El propósito de la gente de Paradise ya no es

derrotar a los titanes sino poder sobrevivir a la amenaza exterior que suponen Marley y el resto del mundo. De esta forma, se va entrelazando en el correr de la historia la configuración del “nosotros” y los “otros”.

Esto puede verse en el arco de la batalla de Liberio, donde finalmente se produce el encuentro bélico entre Paradise y Marley. Esto comprende los **capítulos del 5 al 8 de la Cuarta Temporada**. Los eldianos de Paradise deciden atacar a Marley comandados bajo las intenciones del protagonista Eren Jaeger. Si bien muchos no deseaban hacer tal acto de guerra, gran parte de este grupo pensaba en esto como la reconstrucción de Eldia y el contrataque contra el “otro”, el nuevo enemigo. Tras un ataque exitoso que dejó a una ciudad de Marley en destrozos, los eldianos se regocijan bajo este nuevo sentir nacional: ya no es una lucha por la humanidad sino por Eldia.

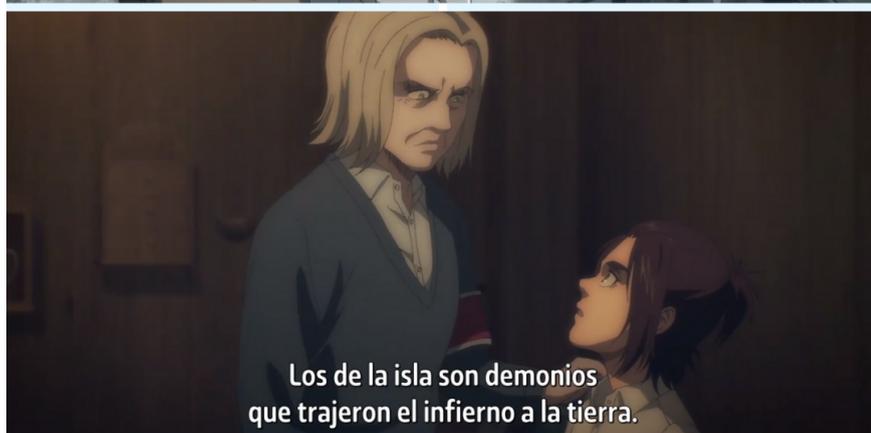


(Fuente: Takahashi *et al*, 2020)

Pero quizás lo interesante es ver como esto no solo se manifiesta únicamente desde el lado de los protagonistas de la historia y su gente, sino también en las otras naciones del mundo que conocen. A diferencia del caso de la construcción nacionalista cultural en la isla Paradise, Marley configura un nacionalismo político. Esto debido a que todas las personas se encuentran comprendidas bajo la unificación del Estado. No estamos ante la existencia de un grupo étnico homogéneo.

Como dijimos anteriormente, Marley establece una clara división entre los ciudadanos marleyenses y los eldianos que puede verse tanto en el ámbito político-social como en el económico. Mientras que los ciudadanos de Marley pueden acceder a cualquier oficio y educación que quieran, los eldianos tienen un límite de cuánto dinero y alimento pueden tener en sus hogares; a la vez que la educación que reciben es casi nula. Aún así, los eldianos de

Marley están dispuestos a aceptar toda esta situación y hasta incluso ser voluntarios para vigilar a los demás eldianos dando información a los oficiales marleyenses. Aquí vemos justamente lo propuesto por Anderson respecto al patriotismo y a las imaginaciones nacionales ¿Cómo es que tantos eldianos están dispuestos a dar sus vidas por Marley? Estos nacionalismos que vemos aquí tienen una gran afinidad con el racismo, haciendo que sus bases sean el miedo y el odio al otro. Marley no se detiene en hacer esta división en su territorio sino que adoctrina a los eldianos y marleyenses para que vean a la gente de la isla Paradise como demonios causantes de todos los males del mundo. También, a pesar de los prejuicios de la sociedad de Marley contra los eldianos, muchos jóvenes de esta raza se han unido al programa de guerreros, donde son utilizados como soldados para las guerras de Marley. Como resultado, la mayoría de estos jóvenes están enormemente dedicados a la causa de Marley, a pesar de la opresión que ellos sufren. De esta forma, Marley asegura evitar una insurrección de los eldianos elaborando la construcción de un enemigo común. Y aquí, aparece un detalle de super importancia durante la narración de Grisha Jaeger en los **episodios 8 y 9 de la tercera temporada parte 2**: la obligación que tienen los eldianos de llevar un brazalete de estrella que los identifique. Un paralelismo importante con el brazalete que la Alemania Nazi obligaba a usar a los judíos.



(Fuente: Akamatsu *et al*, 2019) - (Fuente: Hayashi *et al*, 2020)

Al ver *Attack on Titan* es fácil pensar la construcción de los nacionalismos siguiendo la construcción propuesta por Larringa Rodríguez que desarrollamos anteriormente. No es que los nacionalismos surgen de la nada y de forma espontánea; existen además intereses de grupos que de manera deliberada diseñan estrategias para generar las condiciones que permitan desencadenar ciertas corrientes de opinión. Pensémoslo desde el lado de Marley: una nación que cuenta con un movimiento nacionalista que aspira a la globalidad mediante métodos de agitación y propaganda sociopolítica. El gran problema que tiene Marley para alcanzar dicha globalidad, es justamente el *despertar nacional* de la isla Paradise. Al conocer la verdad del mundo, los eldianos de Paradise comienzan a librarse poco a poco de sus ataduras y entran en un proceso de afirmación de la mano de un movimiento nacionalista. A su vez, no solo se encuentra este obstáculo sino también la posibilidad de insurgencias de los eldianos que están encerrados en el gueto en Marley. Grisha Jaeger (padre del protagonista Eren Jaeger) y su grupo de eldianos encarnan una rebelión de movimiento nacionalista por la marginación y opresión que afecta a este colectivo humano.

### La construcción del pasado en las naciones

Por otro lado, dijimos que la construcción del pasado es parte fundamental en toda nación. *Attack on Titan* no ignora esto y presenta este elemento de formas muy interesantes. Por un lado, dijimos que la gente de la isla Paradise vivía como una sociedad sin pasado debido a la creencia de que los titanes habían erradicado a la humanidad. Esto finalmente cambia una vez conocen la verdad del mundo y se reconstruye el imaginario colectivo de la nación de Eldia. Pero el caso de Marley es totalmente distinto. Finalizada la gran guerra de los titanes (en la cual el rey de Eldia huye a la isla Paradise con una parte de sus súbditos), Marley termina siendo la nueva nación más poderosa del mundo al tener en su haber 7 de los 9 titanes. A partir de este momento, Marley comienza a construir una nueva historia como nación centrada en el heroísmo de una persona: Helios, un guerrero marleyense que lideró al país para derrotar a Eldia. Este termina siendo un ejemplo donde la voluntad nacional triunfa sobre el yugo del enemigo eldiano. La historia entonces, comienza a ser reescrita por Marley y también por la resistencia de Eldia (un pequeño grupo de eldianos, en el cual Grisha Jaeger formaba parte, que estaba en contra de Marley en el continente). Marley acusa a los eldianos de haber gobernado al mundo con maldad y violencia, justificando así su régimen actual, mientras que los eldianos muestran que Eldia era una nación de paz y prosperidad. Así el nacionalismo deja de ser un proyecto político para pasar a ser una nueva forma de conciencia.

De ahí que Renan afirme en *Qu'est-ce qu'une nation?* la necesidad del olvido en la construcción de toda nación.

### Construcción del pasado de Marley



(Fuente: Tokudo *et al*, 2020)



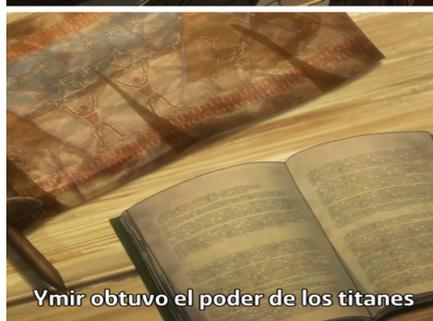
El pueblo de Ymir oprimió al resto de pueblos que creía inferiores.

(Fuente: Akamatsu *et al*, 2019)

### Construcción del pasado de Eldia



Observen. Esta es la verdad.



Ymir obtuvo el poder de los titanes



Desarrolló el continente y facilitó la vida en él.

(Fuente: Akamatsu *et al*, 2019)

## 2.2.2 El terror como herramienta - Los totalitarismos en Attack on Titan

Tanto Marley como Paradise logran construir un sistema de gobierno con el nacionalismo como fuerte protagonista. Justamente, vimos que los nacionalismos que construyen estos países terminan marcando fuertemente las divisiones entre “nosotros” y “otros”. Ahora, es interesante ver cómo es que estos regímenes logran mantenerse y bajo qué características.

En la construcción teórica, tomamos como punto de partida las diferencias entre las tiranías, democracias y totalitarismos. Los casos de *Attack on Titan* no componen en esencia ni democracias ni tiranías sino totalitarismos; y como tales, su principal herramienta es el terror. Partamos desde el caso de Marley, la nación enemiga de los protagonistas de la historia ¿Qué objetivo tiene este país? Justamente, consolidar una política exterior de dominio total que logre establecer una dominación mundial. A continuación, veamos otra vez cómo es que Marley logra el control de los eldianos en su país. Mostramos anteriormente que este grupo se encuentra encerrado en un gueto donde viven en condiciones deplorables y bajo la amenaza constante de ser convertidos en titanes puros (titanes que no cuentan con razón y pensamiento que solamente deambulan por el mundo comiendo humanos) o directamente ser asesinados.

Episodios 8 Y 9 - Tercera Temporada, parte dos

Pero ahora entremos en detalle en el concepto totalitario del terror con un momento crucial en la historia de *Attack on Titan*. En estos capítulos, el padre de Eren cuenta cómo se unió al grupo rebelde de eldianos y los planes que estos tenían. Ellos vieron que Marley compartía sus planes de buscar el poder del titán fundador en la Isla Paradise. Por ello, Griesha trazó un plan para tener a un guerrero eldiano que heredara uno de los siete poderes de los titanes en el ejército de Marley. El indicado no sería otro menos que su hijo: Zeke Jaeger. Para esto, impuso sobre su hijo todos sus ideales y creencias del imperio de Eldia para que no fuera seducido por “las mentiras de Marley”. Sin embargo, Griesha no contaba con el alcance del terror de este régimen totalitario. Tanto en el ejército como en el programa de guerreros, los oficiales de Marley circulaban a sabiendas historias de lo que les sucedía a aquellos eldianos que osaban traicionar al país. Tras años de estar en este circuito y rodeado de toda esa presión, Zeke tomó la decisión de delatar a sus padres y al grupo rebelde de eldianos a cambio de su seguridad y la de sus abuelos.



(Fuente: Akamatsu *et al*, 2019)

Esto tiene un paralelismo muy fascinante con el régimen de terror que estableció la Alemania Nazi con el empleo de la Gestapo. La propaganda nazi gustaba de dar la impresión de que los agentes de la Gestapo estaban en todas partes y se enteraban de hasta el más guardado de los secretos. El Ministerio del Reich para Ilustración Pública y Propaganda, a cargo de Joseph Goebbels buscaba que el mensaje nazi se comunicara con éxito por medio del arte, la música, el teatro, la cinematografía, los libros, la radio, los materiales educativos y la prensa. Con este bombardeo en distintos frentes, se daba a la población una sensación de que el Reich tenía un carácter omnipotente. Algo que de hecho estaba muy lejos de la realidad. La Gestapo era un grupo policíaco muy pequeño, cuyo mayor pico de empleados fue de 32.000 en 1944. Según muestra Frank McDonough en su libro *“La Gestapo: mito y realidad de la policía secreta de Hitler”* se estimaba que el 36% de los casos que tomaba la Gestapo correspondían a denuncias de miembros de la sociedad civil (2016, p. 135). Esa

verdadera presencia omnipresente no es por el poder ilimitado de la fuerza policial en sí sino por la capacidad de llevar el terror a todos los ciudadanos y convertirlos en cómplices del terror.

Pensemos esto desde lo propuesto por Arendt ¿En dónde radica el éxito de Marley en lograr que los eldianos se denuncien entre ellos por comportamientos sospechosos? ¿Cómo es que Zeke termina por optar por denunciar a sus padres a la policía de Marley? En que el propósito de la educación totalitaria nunca ha sido infundir convicciones, sino destruir la capacidad para formar alguna. Los ciudadanos de un país totalitario se ven atrapados en una disyuntiva de dos opciones: sólo pueden ser ejecutores o víctimas de su ley inherente. En otras palabras, para guiar el comportamiento de sus ciudadanos, la dominación totalitaria necesita “una preparación que les haga igualmente aptos para el papel de ejecutor como para el papel de víctima” (Arendt, 1951, p. 375).

Pero no nos quedemos solamente con el caso puntual de Marley. Quizás uno de los elementos más interesantes en el desarrollo de *Attack on Titan* es la capacidad de poner en tela de juicio las acciones de los propios protagonistas. Hay un grupo de poder importante que encarna otro elemento característico de los movimientos totalitarios: transformar a las clases en un movimiento de masas. En el caso de la serie este grupo son los Jaegeristas: un grupo radical conformado por seguidores de Eren Jaeger. No sólo está compuesto por militares, también hay civiles que se unieron a la lucha para defender a quien llaman “el salvador de Eldia”. Luego de descubrir la verdad del mundo, gran parte de los eldianos militares confiaba en la capacidad de resolver los conflictos con el resto del mundo mediante charlas pacíficas. Sin embargo, los acercamientos a Marley, Hizuru y demás naciones no fue tan exitoso y así comenzaba a cobrar fuerza el plan de utilizar el retumbar para defender a la isla Paradise.

#### Episodios 11 Y 12 - Cuarta Temporada

Veamos puntualmente lo sucedido en estos capítulos. Aquí volveremos a trazar un paralelismo con los totalitarismos del siglo XX y lo haremos tomando justamente el caso de Eren Jaeger, Floch Forster y el movimiento Jaegerista. Cuando la Legión vuelve tras el exitoso ataque en Marley, Eren es encarcelado por insubordinación debido a que el plan de atacar fue realizado bajo sus deseos. Eren había viajado en solitario a Marley y la Legión no podía permitir que Marley lo capturara por lo que no tuvo más remedio que cooperar con su plan. Sin embargo, la población no veía la situación de la misma manera. El encarcelamiento

de Eren provocó que una gran cantidad de gente y militares protestara fuertemente contra el gobierno militar de Paradise.



(Fuente: Mori *et al*, 2020)

El general de las tres ramas del ejército Darius Zackly había dejado claro a Mikasa y Armin que Eren no saldría de prisión hasta que respondiera las preguntas de sus superiores. Ante esta situación, los Jaegeristas liderados por Floch pusieron una bomba en su oficina que terminaría por matar a Zackly en el acto. La reacción de los ciudadanos dejará en evidencia un punto muy importante de los totalitarismos.

El lema “¡Entreguen sus corazones!” fue fundado por la Legión de Reconocimiento cuando luchaba contra los titanes fuera de las murallas, a modo de referencia de la disposición de entregar la vida por la humanidad por parte de los reclutas (esto previo a conocer la verdad del mundo). Pero ahora en este punto cobra un significado totalmente distinto. El régimen totalitario de liderazgo que establecerán los Jaegeristas cambiará el significado de este lema hacia uno centrado en la glorificación de Eldia y su líder Eren Jaeger. Aquí logramos ver como las clases empiezan a generar en un movimiento de masas.

Los Jaegeristas no buscan que las masas apoyen al régimen solo con manifestaciones y protestas sino que también den el compromiso personal para engrandecer a la nación.



(Fuente: Mori *et al*, 2020)

## 2.3 Cuando llamamos a nuestra venganza "justicia", sólo engendramos más venganza - Los ciclos de odio y violencia

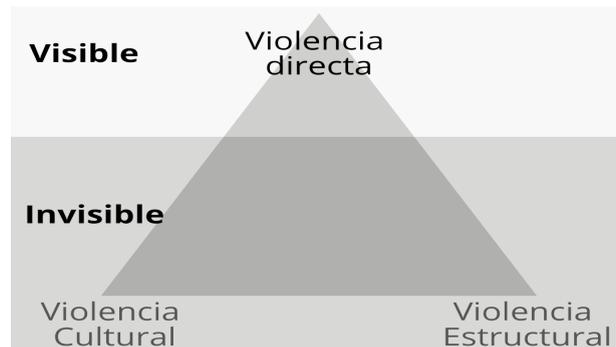
A lo largo de la historia las guerras han dejado ecos y cicatrices que perduran en el tiempo. Según lo analizado, en el contexto inmediato del país donde se originó el animé en estudio, se encontró que la historia de Japón estuvo signada por conflictos armados tales como las guerras contra China, Rusia y Corea. Hay muchas cuestiones que rodean a la guerra y la violencia, tales como lo que propone George Nicolai respecto a los motivos que puede tener un conflicto armado o una perspectiva de gobierno para cada uno de los estados en particular que favorezca la paz desarrollada por Immanuel Kant. Naturalmente, tomar todas las cuestiones y propuestas teóricas resultaría imposible por lo que centraremos el análisis en detalles puntuales que describiremos a continuación. Esta problemática es interesante, ya que la forma en que se cuente la historia de una guerra, ya sea verdadera o ficticia, emplea un lenguaje (en este caso el audiovisual) para elaborar cuestiones como quiénes son las víctimas, los culpables, quien lo inició, etc.: y ahí es donde los rasgos del lenguaje nos remiten al emisor y al discurso que quiere transmitir. Ahora entraremos más en profundidad en las características de la violencia y la guerra, planteando elementos que serán utilizados para entender la manifestación de dichos conceptos en *Attack on Titan*.

### 2.3.1 El triángulo de la violencia

Cuando pensamos en la violencia, un ángulo posible de interpretación es verla como una forma de retribuir el daño sufrido. Desde otro punto de vista también vemos el uso de la violencia no para devolver una ofensa sino por cuestiones que atañen a odios raciales, históricos, clasistas, etc. El foco no está puesto en cómo surgió todo el ciclo de odio, sino en poder vengar a las personas caídas en los ciclos de guerra y violencia. De esta forma, uno excusa su venganza bajo la pantalla de que es un acto de justicia; y así, ojo por ojo y el mundo se quedó ciego.

Para comenzar el análisis de violencia es útil pensarlo desde el triángulo propuesto por Johan Galtung en su trabajo "*Violencia, guerra y su impacto, sobre los efectos visibles e invisibles de la violencia*" (2004). Galtung (2004) desarrolla que la violencia puede encontrarse ya sea en la forma colectiva de la guerra con la participación de dos o más gobiernos, o en el interior de la familia o en las calles (p. 1), dejando daños visibles como los muertos, heridos y destrucción, e invisibles como la aniquilación del espíritu de tanto vencedores como vencidos. Galtung (2004) propone concebir a la violencia como una

relación triádica en la que una parte invisible de la violencia (cultural y estructural) terminan formando la violencia visible y directa. A la hora de explicar la manifestación de la violencia en Attack on Titan, los conceptos desarrollados por Galtung serán de gran utilidad ya que nos permite hacer una comprensión más profunda de la narrativa de la serie, puesto que esta diferenciación entre violencia visible e invisible contempla el impacto emocional de la violencia tanto en el individuo víctima como en el victimario.



Parafraseando a Galtung (2004), la violencia directa, que es la que vemos habitualmente, se manifiesta a través del comportamiento y hechos tangibles (como por ejemplo, linchamientos, asesinatos, etc.). Pero no es que esta violencia surge de la nada y sin explicación, sino que tiene su trasfondo. Detrás de toda violencia directa “hay unas raíces invisibles que son justamente la violencia cultural y la estructura de la propia violencia que puede ser demasiado repetitiva, alienante, estricta o permisiva para la comodidad del pueblo” (Galtung, 2004, p.3).

A su vez, la violencia es también un círculo vicioso debido a que “los individuos o grupos se quedan atrapados en un proceso circular o de escalada, que perpetúa o lleva a la repetición de actos violentos” (Cycles of Violence Work Group, 2005, p. 586). La parte visible de la violencia directa es conocida y de sobra: los muertos, los heridos, los desplazados, los daños materiales, etc. Pero es posible que los efectos invisibles sean aún más viciosos. Cuando se produce más violencia directa, esta ayuda a reforzar la violencia estructural y cultural; sobre todo al odio y engendración de venganza por el trauma sufrido en los perdedores y el anhelo por conseguir más victorias y gloria por parte de los vencedores. De esta forma queda en evidencia la siguiente situación: “si las culturas y estructuras violentas producen violencia directa, entonces estas estructuras y culturas también reproducen violencia directa” (Galtung, 2004, p.4). En otras palabras, cuando se produce este ciclo vicioso la gente entra en un sentimiento de desesperanza y desilusión. Esta relación de

violencia solo se acaba utilizando más violencia, pero cuando hacemos eso estamos engendrando nuevas conductas violentas; y así, terminamos reforzando la cultura de la guerra.

### 2.3.2 “Siente el dolor que yo sentí”: Trauma y culpa

Quizás cuando pensamos en la guerra y sus efectos lo primero que puede venirnos a la cabeza son las consecuencias devastadoras que esta deja a los vencidos: muertos, humillación, desastre financiero, hambruna, etc. Pero la realidad es que la guerra es una cuestión de dos partes o más. Desde una concepción budista, un lado se consagrará victorioso pero también cargará sobre sus hombros el peso del karma. Un acto como este no solo involucra el trauma de la víctima sino también la culpa del perpetrador. Galtung (2004) señala que en estos casos existe una norma de reciprocidad que demanda que se iguale el daño: trauma por trauma (tú experimentas mi sufrimiento) y culpa por culpa (ambos somos igualmente malos) (p. 7).

La violencia letal es irreversible: podemos crear vida pero no traer de vuelta lo que ya ha muerto. Bajo esta ley, quien efectúe un asesinato ya sea en la guerra o en un momento de paz, quedará marcado de por vida. En muchos países del mundo (como Japón, Afganistán, India, etc.) todavía es común ver la pena de muerte para aquellos que han cometido fuertes crímenes. Pero la violencia no-letal también tiene sus elementos de irreversibilidad. Las heridas cerrarán con el tiempo pero las del espíritu puede que nunca lo hagan. Galtung (2004) profundiza sobre esto y señala que el vencido conserva una suerte de ventaja sobre el perpetrador de la violencia: el derecho a devolverle el daño causado (p.4). Por otro lado, el vencedor continuará con la preocupación de que los vencidos regresen algún día y le hagan lo mismo que hizo. De esta forma se genera un ciclo de venganza y paranoia.

### 2.3.3 La construcción del odio. Violencia invisible en Attack on Titan

La importancia de desarrollar las estructuras de violencia a base de la tríada propuesta anteriormente es porque justamente es el mejor mecanismo para describir los ciclos de guerra y violencia en este anime. Partamos en primer lugar con la violencia invisible. Esta se construye en base a los ciclos de odio y discriminación entre las distintas razas y nacionalidades de la historia. En Marley, se produce una construcción de violencia cultural donde se instruye a todos los ciudadanos del país (incluso a los propios eldianos) a odiar a los descendientes del reino de Eldia. De esta forma, es totalmente común ver a los marleyenses cometer violencia verbal contra los eldianos. Esto se complementa con la construcción

estructural que conforma la propia Marley. Las diferencias de clase están completamente marcadas y no hay lugar a duda en que los eldianos son el escalón más bajo de la sociedad. Aislados en un gueto de la ciudad sin poder salir o acceder a condiciones de salud, trabajo y educación dignas, solo les queda aguantar las condiciones de sus amos.

Episodio 8 - Tercera Temporada, parte dos: “Solo queríamos ver los dirigibles del cielo, no ser castigados”

Para mostrar en detalle la violencia invisible, basta con tomar los recuerdos de Grisha Jaeger sobre su vida en Marley. Cuando este decide salir del gueto junto a su hermana pequeña para poder ver a los dirigibles que surcaban los cielos, es maltratado y mirada de reojo por los marleyenses que encuentra en su camino. Para peor, cuando la policía descubre que ha salido del gueto, le aguarda como castigo trabajo forzado o un castigo físico. Luego de recibir una paliza por parte de la policía, regresa a su hogar, donde los miembros de la policía de Marley contribuyen a perpetuar la violencia cultural al insistir a sus padres en el deber y necesidad de instruir a su hijo para comprender la posición inferior de su pueblo.



(Fuente: Akamatsu *et al*, 2018)

Episodio 10 - Cuarta Temporada

Atribuir a Marley como la única responsable en la construcción de violencia cultural y estructural sería tomar demasiado partido por los protagonistas y la isla Paradise. Como dijimos anteriormente, la revelación de la verdad del mundo cambia drásticamente las condiciones de identificarse y relacionarse de los eldianos. Al saber que todos estos años

estuvieron peleando contra titanes sin inteligencia enviados por Marley, esto contribuyó a generar un sentimiento de odio y resentimiento hacia esa nación. Marley intentó en repetidas ocasiones intentos por dejar campamentos con soldados en la isla de Paradise. Todos resultaron en total fracaso debido a la intervención de Eren y Armin con sus poderes de titán. Sin embargo, los soldados de Marley no fueron asesinados sino convertidos en prisioneros que se les otorgaban labores de cocina, limpieza, organización, etc. Basta con ver escenas de este episodio donde los oficiales de la policía militar de Paradise beben en un restaurante y gritan a los prisioneros marleyenses para que les traigan más vino y comida. Estos soldados prisioneros fueron educados durante toda su vida para concebir a los eldianos del continente y de la isla como demonios. Al llegar y recibir tales tratos, profundizan la construcción de violencia invisible y así, se alimentan más los fundamentos de cada uno para llevarlo hacia una violencia directa.



(Fuente: Makita *et al*, 2020)

#### 2.3.4 “Seguiré avanzando hasta destruir al enemigo” - Los ciclos de odio y la violencia directa de Attack on Titan

Es muy complejo establecer quién es el que empieza la violencia. Hasta llega a ser equivocado pensar la violencia desde quien lo hizo o quien comenzó. Por lo general, las series de anime y televisión delimitan de forma clara la línea entre “héroes” y “villanos”, pero también sucede de casos donde quienes un día fueron la víctima, al otro día se convirtieron en victimarios. Este ciclo de violencia y odio que habita nuestro mundo también se muestra en el mundo ficticio de Attack on Titan. Veremos cómo estos ciclos se manifiestan en la historia a través de la caracterización de violencia propuesta por Galtung que desarrollamos anteriormente. Para ello, abordemos la temática a partir de la relación entre dos personajes que pueden concebirse como los protagonistas dependiendo desde qué óptica se esté viendo

la serie: si desde el lado del protagonista Eren Jaeger y sus amigos de la Isla Paradise o de la perspectiva de Reiner Braun y sus compañeros de Marley. Para ello, tomaremos momentos clave del anime de estos personajes en torno a la temática e incluiremos una reflexión otorgada por un personaje secundario en vista a una posible interpretación y solución a la violencia.

Episodio 9 - Segunda Temporada. "Haré lo que pueda para que mueran de la peor forma posible"

En este capítulo comienza a verse el punto central de este trabajo de investigación. Esto porque a partir de aquí, el protagonista Eren Jaeger comienza a ver que sus enemigos no son solo los titanes sino también humanos. Sus compañeros de la Legión de Reconocimiento Reiner Braun y Bertolt Hoover se desenmascaran como el titán acorazado y el titán colosal respectivamente (quienes fueron los responsables de la destrucción de la muralla María y la muerte de la madre de Eren). Estos dos personajes eran grandes amigos para Eren y también tenía una profunda admiración por Reiner debido a su capacidad de liderazgo y su gran fuerza. Tras una batalla en la que Eren estaba a punto de derrotar a Reiner, es derrotado por la intervención de Bertolt y secuestrado.

Una vez despierto, Eren se encuentra en un bosque junto a los dos "traidores" y no puede calmar sus emociones. Invasado por la ira, le pregunta a los traidores en qué estaban pensando cuando este hace tres años les platicó sobre cómo su madre había sido devorada por un titán el día que el Distrito Shiganshina fue atacado. Bertolt admite que al enterarse de ello, sintió lástima por él. Eren furioso, les dice que ellos no son soldados ni guerreros y en su lugar los etiqueta como asesinos, siendo responsables de la muerte de muchas personas inocentes.



(Fuente: Ibata *et al*, 2017)

Episodio 10 - Tercera temporada, parte dos “¿Si matamos a todos los enemigos podremos ser libres?”

A partir de este episodio, Eren comienza a confirmar su planteo con la necesidad de continuar con la violencia para resolver el conflicto del mundo. Luego de derrotar en batalla a Reiner Braun, Bertolt Hoover y Zeke Jaeger, la Legión de Reconocimiento logra alcanzar los límites de la isla Paradise y por primera vez en sus vidas logran ver el mar. Esta parte del capítulo parece ir por el lado emocional del deseo de Eren y Armin y ver que hay más allá de las murallas. Pero la situación toma un giro inesperado respecto a la reacción de nuestro protagonista. Armin y Mikasa se bañan en el mar incrédulos de que exista un lugar que alberga tanta agua, pero Eren se encuentra en silencio mirando hacia el horizonte. Sus palabras dejan perplejos a sus amigos ya que este se limita a señalar hacia al frente diciendo que más allá del mar solo hay enemigos, y que para ser libres hay que matar a todos los enemigos.

Teniendo en cuenta lo propuesto por Galtung en su investigación de la violencia, lo que sucede con Eren es que ha entrado en un estado de desesperanza al darse cuenta del ciclo de odio y violencia que hay en el mundo. Las estructuras violentas sólo pueden cambiarse con violencia; pero esa violencia conduce a nuevas estructuras violentas, y también refuerza la cultura de la guerra. Eren ha llegado a un punto donde ya comienza a alejarse de una solución pacífica. En relación a esto, podemos pensarlo en detalle desde la solución no violenta desarrollada por Galtung en la que forman parte las democracias y las culturas políticas. Pero el problema es que “la democracia y la noviolencia forman parte de la cultura política sólo en algunas partes del mundo, y la democracia (que puede resultar violenta en sus consecuencias) aún más que la no-violencia” (Galtung, 2004, p.5). De esta forma, nuestro protagonista comienza a ver cómo las opciones se agotan y las heridas del pasado demandan un resarcimiento en venganza.



(Fuente: Akamatsu *et al*, 2019)

#### Episodio 5 - Temporada 4 “Reiner, tu y yo somos iguales”

Llegamos a un punto fundamental en la construcción de los ciclos de violencia y odio en Attack on Titan: el reencuentro de Eren Jaeger y Reiner Braun en Marley tras los sucesos ocurridos en la isla Paradise. Tras utilizar la ayuda de un niño eldiano de Marley, Eren consigue llevar a Reiner a un sótano detrás de un escenario en el cual se le está declarando la guerra a la isla de Paradise con las fuerzas conjuntas del mundo. Reiner está aterrorizado de que Eren haya regresado para vengarse, pero Eren está tranquilo y explica que quiere hablar con él.

Reiner incrédulo, vuelve a preguntar en su desesperación si ha venido al continente para cumplir su promesa de que mueran de la peor forma posible. Sin embargo, si bien Eren inicialmente vio que todos al otro lado del mar eran sus enemigos, ahora comprende el punto de vista de Reiner, habiendo vivido y compartido comida con sus enemigos tal como lo había hecho Reiner. Después de todo, Reiner era un eldiano, nacido en el gueto de Liberio, en la ciudad de Marley. De niño fue seleccionado para convertirse en un guerrero del imperio de Marley y se le otorgó el Titán acorazado para llevar a cabo una misión junto a otros guerreros (aún niños) para invadir las murallas y recuperar un “poder militar”. Aquí nos damos cuenta de algo fundamental: los titanes aquí no representan ningún tipo de entidad maligna. Son armas. En la historia conocemos 9 titanes racionales, que se pasan de eldiano a eldiano. Tanto

Eren como Reiner recibieron armas para luchar, por razones idénticas y al mismo tiempo opuestas. Ambos querían proteger su gente y destruir el mal. Este es justamente el fantástico logro de *Attack on Titan*: lograr desarrollar una narrativa donde nos preguntamos ¿Quién es el malo?

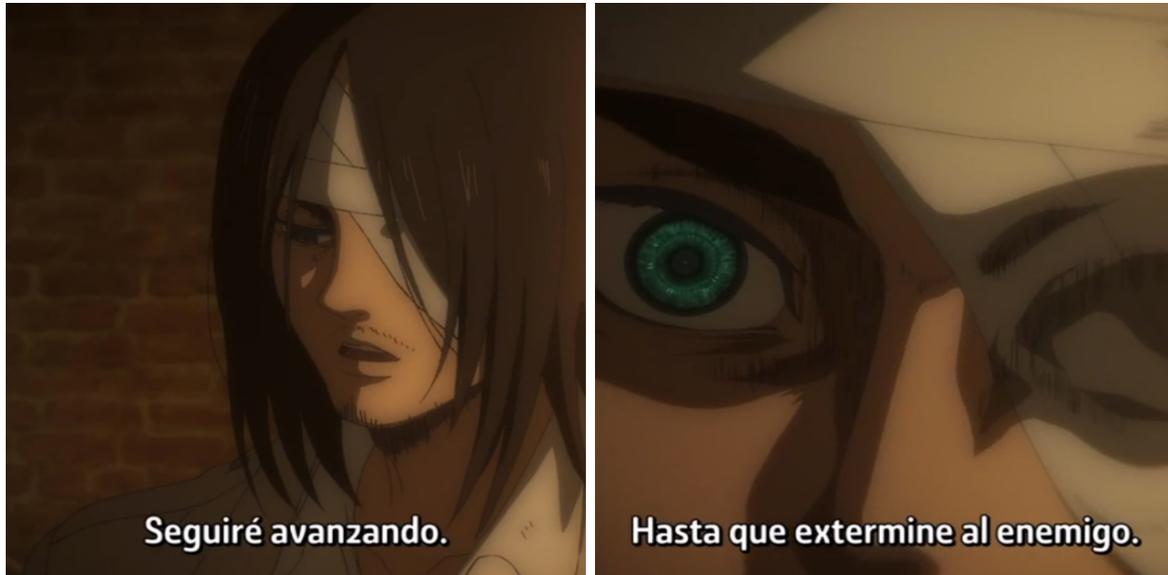


(Fuente: Omine *et al*, 2020)

Al escuchar todo lo dicho por Eren, Reiner se descompone en su culpa y trauma, rogándole que lo mate por todos sus crímenes. Eren se pone de pie y concluye que él y Reiner son iguales. Extiende su mano herida a Reiner y lo ayuda a ponerse de pie. Pero mientras estos dos personajes están teniendo esta conversación, otro personaje está fuera preparando un gran discurso para anunciar al mundo la inminente llegada de una nueva guerra ¿El enemigo? Eren y todos los Eldianos de la isla Paradise. Eren finalmente concluye en que seguirá avanzando hasta que todos sus enemigos sean destruidos. Si Marley ha declarado la guerra a los eldianos de las murallas, Eren le ha declarado la guerra a todos los que se le presentan.

Eren odiaba a Reiner y juró matarlo porque creía que él y su grupo eran el mal que les impedía ser libres. Los dos fueron alimentados por un ciclo de odio, guerra y violencia que los precedió. La pregunta que Eren le hizo a Reiner es la pregunta que el autor hace a sus lectores: ¿Qué podemos hacer al respecto? ¿Cómo detener este ciclo de odio? Los ciclos del odio están en el mundo a pequeña y gran escala. Las clases fueron educadas y criadas para odiarse unas a otras, las razas fueron educadas para odiarse unas a otras, los países estaban hechos de odio y proteccionismo. El odio se ha convertido en un escudo y una lanza que llevamos con nosotros mecánicamente para estar preparados para reaccionar ante este mundo que siempre parece hostil. De esta forma, este capítulo concluye estableciendo la solución

que se ha usado en todos los años de historia del mundo narrativo y el mundo real. Una vez más, los ciclos de odio se perpetúan en la historia, creando otros monstruos a los que perseguir y derrotar. Ya no hay vuelta atrás. Estos ciclos buscarán ser resueltos otra vez con más violencia.



(Fuente: Omine *et al*, 2020)

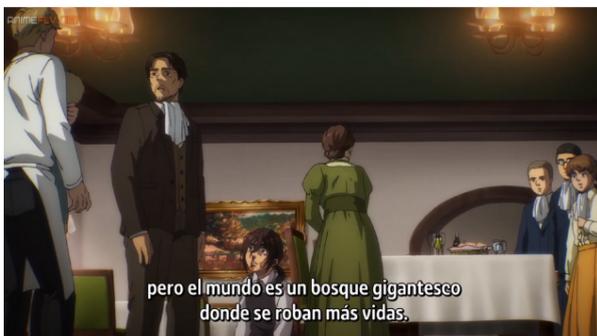
Episodio 13 - Temporada Cuatro “Hay que sacar a los niños del bosque”

Sin embargo, es interesante marcar una postura de unos personajes secundarios en la trama que realizan un análisis que no puede no estar presente en este trabajo. Este capítulo transcurre luego del asalto de las fuerzas militares de Paradise en Marley liderados por Eren Jaeger. Pero el foco aquí está puesto en Sasha Braus, un personaje que participó en la batalla y murió debido al disparo de una joven eldiana de Marley (Gabi) y su compañero (Falco).

En este episodio, sus padres son invitados por Nicolo (un prisionero marleyense que se había enamorado de Sasha), quien al descubrir la noticia de la muerte de Sasha decide invitar a sus padres a una cena gratuita en el restaurante en el cual trabaja. Sin embargo, también irían los dos niños eldianos de Marley que habían sido responsables de la muerte de su hija, quienes estaban prófugos en la isla de Paradise y mintieron para ser acogidos por la familia Braus en busca de comida y refugio. Tanto Gabi como Falco esperaban que Nicolo pudiera ayudarlos a volver a Marley de alguna manera, pero cuando lo encuentran este pregunta horrorizado si habían matado a un soldado en el camino. Falco reconoce el significado de la pregunta, pero antes de que pueda detenerla, Gabi le dice a Nicolo con entusiasmo que lo hizo. Al darse cuenta de que el asesino de Sasha está frente a él, Nicolo agarra una botella de vino y la ataca. Nicolo la golpea y lleva a los dos de regreso al comedor

donde está la familia Braus. Tira a Gabi al suelo y le dice al señor Braus que ella es la que mató a su hija. Nicolo le ofrece un cuchillo y dice que si él no puede matar a Gabi, lo hará.

Lo que sucede a continuación es una astuta metáfora de los ciclos de guerra propuesta por el señor Braus. Si bien su hija dejó el bosque donde creció, el mundo es simplemente un bosque más grande donde todos siguen luchando por sus vidas. Finalmente le señala a Nicolo que cree que Sasha murió porque vagó por el bosque demasiado tiempo. Disparó, mató gente y le dispararon también. Los adultos deben mantener a los niños fuera del bosque, y deben cargar con los pecados del pasado. Siguiendo la propuesta de violencia cultural y estructural, el señor Braus identifica que el problema es la preservación del odio como enseñanza a los niños, y hasta que eso no termine, la violencia invisible y visible seguirá perdurando en el tiempo.



## 2.4 ¿Qué es la guerra?

José Rainel Sanchez (2004) sostiene que cuando abordamos el tema de la guerra, “es necesario tener presente que el horror que ésta produce puede ser una razón muy válida para ocultar el temor que tienen los seres humanos de perder cualquier esperanza de vivir en el futuro” (p.2). La Real Academia Española define a la guerra como “desavenencia y rompimiento de la paz entre dos o más potencias” o “lucha armada entre dos o más naciones o entre bandos de una misma nación”. Pero si nos limitamos a acatar esta noción de guerra solo estaremos atendiendo a los aspectos superficiales de ella, ignorando todos los factores psicológicos, éticos, sociológicos y políticos que la rodean. En este sentido, previo a ver cómo se manifiesta el fenómeno de la guerra en *Attack on Titan*, entraremos más en detalle con respecto a las características que pueden verse en la guerra y como esta puede construirse como un evento indeseable o heroico en la narrativa del anime; aquí pensándolo desde el caso de la nación que les dió origen: Japón.

### 2.4.1 Anular al otro, destruir el poder del otro: la guerra como ejercicio de la violencia política

Los fenómenos de la guerra atañen a más cuestiones que la de un enfrentamiento entre potencias, como establece la Real Academia Española. La guerra involucra inevitablemente la pérdida de vidas humanas, y ahí se hace más presente la idea de que “pensar la guerra, tiene la gran dificultad de generar desencantamiento del mundo en que vivimos y desesperanza en el futuro” (Sanchez, 2004, p. 2). Pero más allá de la muerte que lleva consigo la guerra, también va de la mano del ejercicio de otras cuestiones. “La guerra es un acto de fuerza para imponer nuestra voluntad al adversario (...) no es simplemente un acto político sino un verdadero instrumento político” sostenía Karl Von Clausewitz (2002, p. 7). De esta forma, el militar prusiano incluía a la política en el armado de las guerras, señalando que la guerra es la continuación de la política por otros medios. Reforzando esta teoría, Norberto Bobbio concluía que la guerra y la política son dos hechos estrictamente vinculados, donde no existe la una sin la otra. Cuando hacemos política, es fácil abandonar las obligaciones morales. En este sentido, para Bobbio “la acción política no se aviene necesariamente a los principios morales. Se deduce que, si quieres hacer política, debes saber desde el principio que no podrás atenerte estrictamente a las normas morales” (2001, p.226).

Para comprender aún más la guerra desde el ejercicio político, es indispensable mencionar la figura de Maquiavelo. En su obra “*El Príncipe*”, muestra cómo los humanos se

mueven por sus deseos de poder y mantenerse en él. “*El Príncipe*” describe y sugiere todo aquello que debe hacer el gobernante, en este caso el Príncipe, para sostenerse en el poder o aumentar el que ya tiene. Es cierto que gran parte del documento trata de cómo mantener una estructura estable con un pueblo conforme, en que por ejemplo señala que todos los estados bien gobernados y todos los príncipes inteligentes han tenido cuidado de no reducir a la nobleza a la desesperación, ni al pueblo al descontento. Sin embargo, Maquiavelo desarrolla también las facetas del poder y la política que rompen con las normas morales. Para Maquiavelo, el uso de las armas en una sociedad políticamente organizada es natural, independientemente de cuál sea su forma de gobierno. En este sentido, la acción de anular al enemigo (ya sea un pueblo o un individuo) es una actividad propia de la política y su objetivo es justamente destruir el poder del otro de manera que en el futuro ese poder rival no sea un contrapoder competitivo y estorbo. De esta forma, la guerra correspondería a la utilización de la violencia política llevada a su grado extremo.

La consolidación del poder político involucra distintos periodos en su respectiva historia. Respecto a esto, Maquiavelo desarrolla que la guerra debe ser el único estudio de un príncipe. La paz solo debe ser considerada como un tiempo de respiración, que le da tiempo para inventar, y proporciona la capacidad de ejecutar planes militares. Así, para asegurar la permanencia en el poder, el autor establece que cuando se hace daño a otro es menester hacérselo de tal manera que le sea imposible vengarse. De esta forma, se anula el poder del otro y se lo destruye como amenaza.

#### 2.4.2 ¿La guerra es heroica o indeseable?

La guerra es un trasfondo perfecto; siguiendo a Muñoz (2013), “es un drama humano donde el coraje, la hombría y la habilidad se enfrentan a las desgracias supremas donde surgen las historias inspiradoras de superación” (p. 224). Este fenómeno no se ha escapado de la representación en el anime, donde se han hecho un gran número de películas y series donde se presentan personajes y contextos históricos y se construye una memoria histórica a través de ellos. De por sí, Roger Chartier (1992) señalaba que la representación histórica en la literatura responde más a inquietudes contemporáneas de la obra que a lo históricamente veraz (p. 18).

Es interesante tomar como referencia a Jonathan Emanuel Muñoz (2013), quien recordaba en su investigación que el manga y el anime son medios que funcionan como vehículos de formación de memoria histórica y de experiencias colectivas (p. 225). Es decir,

que favorecen a la construcción de lecturas y sentidos que desembocan en una memoria histórica a través de la imaginación de los lectores.

Así, las producciones de manga y anime pueden tomar un suceso y transformarlo en algo cautivante e inspirador. Pero dentro de estas posibilidades, podemos notar que pueden suceder dos posturas a la hora de representar la guerra. Esta puede ser la catástrofe más grande a la que los personajes se han enfrentado y así se carga la historia con un desarrollo que ve a la guerra como algo indeseable. Pero también, puede suceder que se construya a la guerra como un hecho heroico, una gesta de gran habilidad en donde triunfó el bien sobre el mal. Estas posturas perduran a lo largo del tiempo en las producciones de anime, puesto que se han desarrollado un gran número de series que toma el aspecto heroico de la guerra, mientras que otras se han propuesto denunciar los horrores que esta representa. Veámoslo en detalle a continuación.

La primera postura tiene mucho que ver con el Japón moderno posterior a la Segunda Guerra Mundial. Como dijimos en el capítulo I, finalizada la guerra, Japón se enfrentaba a la devastación de los bombardeos y bombas nucleares, una economía totalmente devastada y una hambruna general. Todo esto condujo a quitarle el poder a la familia real del Emperador y adoptar una monarquía parlamentaria en la cual el poder del Emperador está limitado y es relegado principalmente a deberes ceremoniales. Así, el país nipón renunció a la guerra para siempre y lo hizo oficial añadiéndolo como artículo en su constitución. Películas y series de animación como *Hadashi no Gen* (Hiroshima), *Hotaru no Haka* (La tumba de las luciérnagas) y *Violet Evergarden* exponen todos los horrores humanos, el asesinato de seres queridos, las pérdidas y la violencia que trae consigo la guerra. Estas obras pertenecen a una misma tradición que ven a la guerra bajo el mismo balance: algo horroroso e indeseable que deja expuesto toda la miseria humana.

En la vereda del frente nos encontramos con una postura totalmente contraria: la guerra es heroica. Es una historia de perseverancia, lucha y triunfo. A diferencia de la postura anterior, esta se sostiene bajo los ideales tradicionales de gloria de Japón, muy relacionado con los grupos de ultraderecha que vimos en el capítulo anterior. Estas ideas tienen varias raíces que confluyen en la Revolución Meiji, tomando el culto a la guerra, al dios *Hachiman* (dios de la guerra en el Sintoísmo) y la veneración a la familia real como herederos de la diosa del sol Amaterasu. Fue también en este ambiente donde el gobierno japonés, enfrentado a peligros externos y a inestabilidades internas, se hizo más centralizado y acentuó sobre la población la importancia del nacionalismo y del patriotismo. Para ello, el país nipón utilizó al *Bushido* (camino del guerrero) como “un elemento que podía ofrecer al pueblo japonés un

sistema ético único alrededor del cual podía unificar y reclamar un pasado glorificado” (Patterson, 2008, p.13). Esta transmisión del *Bushido* a la sociedad fue considerada por muchos historiadores como una causa de las atrocidades que el ejército japonés cometió durante la Segunda Guerra Mundial. Estas ideas del camino del guerrero no han sido borradas totalmente del pensamiento japonés y es justamente en el anime donde han encontrado un medio para seguir existiendo. Así es como series como *Sidonia no Kishi* (Caballeros de Sidonia), *Code Geass* y *Youjo Senki* (Crónicas de una niña en guerra) profundizan en los caracteres heroicos y de victoria de los procesos bélicos.

### 2.4.3 ¿Ya no podemos solucionar este problema hablando? El heroísmo, la tragedia y la vinculación política en Attack on Titan

#### El ejercicio político de la guerra

A la hora de entender la narrativa que se construye en *Attack on Titan* es obligatorio tomar consciencia del rol central que ocupa la guerra en este anime. Muñoz (2013) desarrolla que el manga y el anime representan personajes, períodos y contextos históricos donde se construye “una memoria histórica” a través de ellos (p. 224). En el caso de la serie que analizamos, su particularidad radica en que construye una memoria histórica que toma tanto la postura de la guerra heroica, como la guerra catastrófica. No solo eso sino que también representa el ejercicio político de la guerra, donde se vincula fuertemente con la postura política respecto a la violencia y la guerra de los movimientos de derecha del Japón actual. En muchos productos audiovisuales, la guerra se ha construido como un elemento de fondo en donde el foco principal está puesto en el desarrollo de los personajes y sus relaciones. Pero lo interesante en este caso es que si bien uno puede considerar esta vertiente de análisis al principio, rápidamente nos damos cuenta que la historia gira en torno a la guerra y como el mundo convive con ella casi de manera permanente.

Como mostramos anteriormente, hay distintas formas de concebir el fenómeno de la guerra. Es importante continuar con estas propuestas teóricas, ya que nos acercan a un entendimiento del fenómeno en este anime, por el hecho de que podemos ver todos estos contenidos reflejados en el desarrollo de la narrativa. Partamos en primer lugar desde la **vinculación política** que existe en la guerra. Una concepción hollywoodense del mundo nos ha llevado a pensar en la guerra como el enfrentamiento entre un bando que defiende el honor, la libertad y la justicia y otro que representa todos los males de la tierra. La realidad plantea otros caminos respecto a la construcción de los ciclos bélicos, tal como vimos a través

de las concepciones que ven a la guerra como algo heroico y las que la trabajan como una catástrofe. Para ello sigamos el caso que desarrollamos en la sección de ciclos de violencia mediante la relación entre el protagonista Eren Jaeger y Reiner Braun. Luego de todo la destrucción y muerte provocada por el último, Eren se convence a sí mismo de que Reiner y toda la gente de Marley son los enemigos que tienen que morir para que la libertad de la isla triunfe. Pero tras viajar al continente y ver que dentro de la nación hay gente con sueños y esperanzas comunes al igual que en la isla Paradise su concepción de la guerra queda confundida: el enemigo no es una nación cargada de odio y violencia como él creía.

Lo que sucede es que la guerra tiene una relación directa con el ejercicio de la política, puesto que Maquiavelo propone que la guerra era una extensión de los poderes y deberes de la actividad política. En el caso de *Attack on Titan* esto sucede justamente viendo las intenciones de Marley. Los constantes ataques a la isla Paradise y a los eldianos que quedaron en el continente es una forma de anular el poder político del otro para que en el futuro no represente un obstáculo para ellos. En la concepción del poder político marleyense, la restauración de Eldia y la liberación de Paradise implicaría la destrucción de su nación ¿por qué? justamente por lo que desarrollamos respecto a los ciclos de violencia: el odio y la adicción a la venganza a causa del trauma sufrido por los perdedores (Eldianos) genera el miedo latente en Marley de que los eldianos un día regresen y les hagan lo mismo. Para evitar esto, la acción política de Marley busca cómo utilizar la guerra y la violencia de modo que sea imposible para los eldianos vengarse.

Las acciones de los protagonistas de la isla Paradise y Marley respecto a la guerra se enmarcan bajo una doble concepción: una racional y otra irracional. En el aspecto racional, el despliegue político y militar “hace gala de toda su capacidad intelectual posible para vencer al otro” (Sánchez, 2004, p. 16). La invención de artefactos tecnológicos que contrarresten el poder de los titanes responde a una precaución a los poderes de la isla Paradise. Pero no aplica únicamente a Marley, sino que se enmarca también en las acciones bélicas desarrolladas por los eldianos de la Isla Paradise en el asalto a Marley. Para invadir el continente diseñaron armas de mejor calibre, con mayor alcance y mejores medios de transporte, como los teledirigibles y los buques navales. En adición a esto, Marley y Paradise “proporcionan un halo moral con el cual justifican la legitimidad de la beligerancia” (Sánchez, 2004, p. 16) donde Marley justifica sus acciones debido a que los eldianos son “demonios que solo piensan destruir y conquistar todo el mundo” y Paradise se escuda bajo el pretexto de que son actos en pos de la liberación de la isla del yugo de Marley. Pero a la vez la guerra en *Attack on Titan* es un acto irracional, puesto que en su realización se desbloquean

sentimientos y procesos del ser humano que terminan siendo incontrolables. La guerra desencadena una sed de más victorias y glorias por parte de los vencedores donde se exaltan los arrebatos y el frenesí. De ahí que los oficiales de Marley gocen de la tortura y aniquilación de eldianos y que los soldados de Paradise quieran más batallas contra Marley luego de derrotarlos en Liberio.

### **“Debe haber alguna forma de poder entendernos sin matarnos” - La postura de Armin con la guerra como tragedia**

Si existe un personaje que busca evadir a toda costa la necesidad de derramar sangre es justamente Armin Arlert. Su meta difiere en gran parte de la de nuestro protagonista Eren Jaeger, quien se propuso exterminar a todos los titanes y liberar a la humanidad. El sueño de Arlert es distinto. Lo que lo motiva a emprender el viaje es poder ver las maravillas del mundo: los ríos de lava, el infinito mar, la nieve y los glaciares, etc. Por ello, cuando las traiciones de Reiner y Berthold suceden, sus primeras reacciones son de incredulidad y diálogo. No quiere pelear contra un amigo y mucho menos matarlo.

La construcción de este personaje está justamente ligada a la concepción de la guerra y la violencia como una tragedia. Armin busca evitarla lo más posible en el desarrollo de la historia y busca la forma de tratar el conflicto a través de la negociación y el diálogo. Como víctima de los actos de violencia y guerra, conoce de sobra los horrores que estas acarrearán. Para profundizar en esta postura de Armin, pensémoslo a través de una concepción de la guerra bajo un carácter social. Sus efectos no se reducen a los actores que la inician, sino que implica que cuando una guerra estalla “se convierta en un hecho social del que nadie en esa esfera de la sociedad puede eximirse, ni siquiera en la lejanía del desplazamiento voluntario al que recurra” (Sánchez, 2004, p. 12). Bebés, niños, mujeres, ancianos, etc. se verán atrapados en medio de una violencia devastadora. Armin lo sabe y por ello busca por todos los medios posibles evitar recurrir a las acciones que involucren un desastre bélico



(Fuente: Aoshima *et al*, 2020)

#### **“Tengo que hacerlo para cumplir mi deber como guerrero” - La guerra heroica y el deber del guerrero de Reiner**

El Anime es un vehículo que se construye de forma similar a cualquier trabajo académico en el campo de la historia. En este caso, el estudio de animación encargado de hacer la serie de anime, selecciona libros, textos y lecturas respecto a la problemática representada en la obra y la refleja en base a sus objetivos comerciales, narrativos y la propia subjetividad que envuelve toda construcción de discurso. De esta manera, “el anime puede constituirse como un elemento de formación de memoria histórica y experiencias colectivas” (Muñoz, 2013, p. 225).

El caso de *Attack on Titan* no es una excepción a esta propuesta. Como vimos en el análisis desarrollado, se han tomado muchos elementos de la historia occidental y oriental para construir el universo donde transcurre la historia. Pero puntualmente debemos enfocarnos de momento en la influencia de la propia sociedad japonesa en dicho anime. Si bien el país nipón hizo un juramento de renuncia a la guerra en su constitución, no significa que toda su sociedad piense que esta medida es la correcta. Existen grupos, sectores e individuos que conciben a la guerra como algo heroico y necesario. Anteriormente señalamos la importancia de la construcción del pasado a la hora de entender la conformación de las naciones y los nacionalismos. Ahora bien, para esta sección pensemoslo a través de la revisión del pasado. Revisar el pasado como un momento de gloria crea el sentimiento de un

interés común en la nación, un concepto de interés nacional como el valor más alto, y un intenso compromiso con el bienestar del estado. El compromiso se fortalece con los mitos nacionales, más que nada en lo que se refiere a la omnipresencia y omnipotencia de la nación, y la congruencia de la moralidad nacional individual con una ética supranacional.

Esto es justamente la otra cara de la moneda que vemos en *Attack on Titan*, y podemos encontrarla más puntualmente en el desarrollo del personaje de **Reiner Braun**. En la sección de personajes mostramos que se infiltró en la isla Paradise junto a Annie Leonhart, Bertolt Hoover y Marcel Galliard con el objetivo de robar los poderes del titán fundador. Marley había instruido a Reiner para ver a la gente de la Isla Paradise como demonios que debían morir para poder salvar a la humanidad y a la gran nación de Marley. Sin embargo, tras pasar 5 años infiltrado entre la gente de Paradise y entrenando con ellos, Reiner genera una doble personalidad debido al conflicto que le supone aniquilar a gente inocente. Tras dormir, comer, reír y llorar con los eldianos ¿Cómo podía matarlos? Pero la convicción que lo empuja a continuar con la guerra es el **deber del guerrero**. Más allá de sus creencias y deseos personales, Reiner tiene como prioridad y primera tarea el actuar como lo haría un honorable guerrero de Marley. Un paralelismo muy interesante que logra verse en la concepción del guerrero japonés en la Era Meiji, empleado en las guerras contra China y en la Segunda Guerra Mundial. Las exageraciones de las virtudes del Samurai sirvió para intensificar la imagen de los japoneses como una raza guerrera y virtuosa que no titubearía en entregar su vida por el bien de la nación.

Si bien en parte lo que motiva a Reiner a continuar la misión es que de fracasar él sería despojado de su posición de guerrero, dando sus poderes a un nuevo candidato (y así muriendo), no deja de presentarse esta relación con la construcción del guerrero japonés. “Desde el punto de vista de la cultura marcial japonesa, verse sometido a la captura o fallar en una misión demostraba poco valor y una falta de honor merecedora de un vil desprecio” (Ross, 2006, p. 53). La inclusión del Budo dentro de los reclutas del ejército hacía sentir que todos habían heredado las obligaciones y responsabilidades éticas del Bushido que antaño habían pertenecido únicamente a los samurai, por lo que “ya no serían simples granjeros y campesinos, sino ‘modernos samuráis’ que debían lealtad al emperador y tenían obligación de combatir por su país” (Patterson, 2008, p. 20).

Patterson (2008) hace hincapié en que existieron casos de jóvenes soldados japoneses que cumplieron sus misiones y obligaciones en el ejército imperial más por el miedo a la ejecución marcial y marginación de sus familias en la deshonra que por el deseo de dar todo por el país. Dentro de la concepción del deber del guerrero, aparecen casos como los de los

kamikaze, que eran soldados dispuestos a hacer ataques suicidas contra el enemigo. La esencia de los kamikaze “se encuentra en el anonimato de sus héroes y su encarnación de la estética japonesa de la muerte honorable” (Sakamoto, 2008, p. 5). Gente común que creía en la causa de la “justicia en la guerra” y que entregaba su vida para proteger la patria.

No cumplir con los roles que demandaba el exacerbado nacionalista creado por la Restauración Meiji era el equivalente a estar fuera del sistema. Patterson (2008, p. 18) señala que quien no estaba dispuesto a dar la vida por el progreso de la nación no puede llamarse a sí mismo japonés, dando el ejemplo de que “la gente común de Japón nunca pidió ser reclutada; fue simplemente obligada a enrolarse” (Norman, 1943, p. 164). Aquí es donde podemos establecer este paralelismo tan importante respecto a *Attack on Titan* y el deber militar: el deber del guerrero. Por más que haya surgido un conflicto de intereses en el interior de Reiner, tiene la obligación moral de cumplir su rol de guerrero aún si eso implica aniquilar a las personas que en los últimos años había llegado a considerar como sus amigos. De esta forma, el fenómeno de la guerra se constituye como un deber impuesto por el Estado, donde el individuo tiene la obligación de entregar su vida por el país; tanto en *Attack on Titan* como en el Japón imperial de la era Meiji.



(Fuente: Tanaka *et al*, 2017)

## Capítulo III: La industria cultural y la disputa del sentido

### 3.1 Abordando la industria cultural ¿En qué consiste?

En el desarrollo de este trabajo final resulta imposible comprender a fondo los contextos de producción y la relación de la industria cultural en *Attack on Titan* sin tomar algo tan importante como el concepto de industria cultural propuesto por Adorno y Horkheimer en su trabajo de “Dialéctica de la ilustración”. En el momento del desarrollo de dicho trabajo, vemos que el avance del nazismo, la corrupción del socialismo por parte del estalinismo y la ya gigante cultura de masas de Estados Unidos llevaban a que la ilusión de un cambio en la sociedad pareciera mucho más difícil para Adorno y Horkheimer. Este contexto lleva a “una integración total de la cultura como ideología de la ilustración, donde la industria cultural funciona como un sustento para la ideología ilustrada” (Szpilbarg, Saferstein, 2014, p. 9) que logra asegurar el dominio y la explotación del poder.

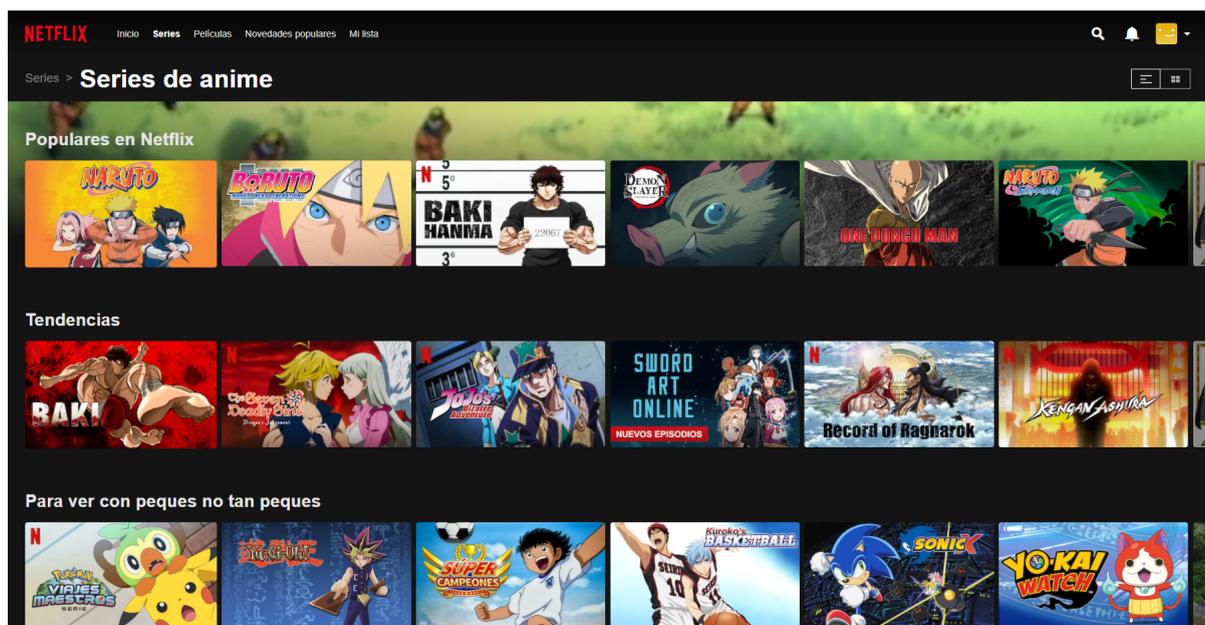
Teniendo en cuenta una breve conceptualización del libro “*Dialéctica de la ilustración*”, hay que remarcar que “la Ilustración disuelve los mitos y entroniza el saber de la ciencia que ya no aspira a la verdad sino a la explotación y dominio sobre la naturaleza desencantada” (Adorno y Horkheimer, 1998, p. 12). Según los autores (1998) el concepto de Industria Cultural trata de dar cuenta de una novedad en torno a la cultura de masas en el capitalismo tardío que es la organización de esta cultura a partir de un sistema homogéneo de dominación. Además, señalan que la ideología de la industria cultural es el negocio, más precisamente, la conformación de un sistema homogéneo de dominación simbólica utilizando la cultura como una mercancía unificadora de la conciencia social. El mundo entero es conducido a través del filtro de la industria cultural. Adorno y Horkheimer (1998) toman estos conceptos relacionándolo con el caso del cine, donde el espectador percibe el exterior como una continuación del espectáculo que acaba de presenciar. Los productos de la industria cultural están hechos de tal manera que prohíben directamente la actividad pensante del espectador (p. 171).

En la tradición de la producción de bienes culturales, esta dependía de la esfera del arte puesto que los artistas realizaban obras musicales, pinturas, esculturas y textos que solamente eran consumidos por unos privilegiados. La llegada de las técnicas de reproducción en serie hacen que los productos culturales sufran una modificación para poder adecuarse al consumo masivo, siendo la estandarización el rasgo más característico. La gran ventaja que logra la industria cultural es que ya no necesita del valor social del arte para atribuírsele a sus productos, sino que se los presenta directamente como una mercancía que promete diversión.

*“La violencia de la sociedad industrial actúa en los hombres de una vez por todas. Los productos de la industria cultural pueden contar con ser consumidos alegremente incluso en un estado de dispersión. Pero cada uno de ellos es un modelo de la gigantesca maquinaria económica que mantiene a todos desde el principio en vilo: en el trabajo y en el descanso que se le asemeja” (Adorno y Horkheimer, 1998, p. 172)*

En este recorrido teórico pudimos observar cómo la Industria Cultural es un sistema de dominación que en principio parece anular las diferencias y crea así una ilusión de libertad. Siempre se puede elegir entre los objetos para consumir, pero lo que no se puede es elegir no consumir. En vez de democrática es autoritaria. En este sentido, “muchos de los productos culturales que llevan la marca anticomercial de "arte por el arte" presentan huellas de comercialismo por la atención que prestan al elemento sensacional” (Adorno, 1954. p. 1)

Basta con ver el mercado cultural en la actualidad. Plataformas de streaming como Netflix, Amazon, Crunchyroll, Disney +, etc. están presentes en la gran mayoría de los hogares y nos presentan esta dualidad de un gran catálogo que da esta sensación de libertad, pero a su vez se hace casi imposible elegir no consumir. Durante la última década, las producciones occidentales han incorporado en sus plataformas digitales películas y series clásicas/nuevas hasta incorporar cada vez más al punto de tener algo para cada tipo de persona. Conforme fue creciendo el consumo occidental de Animes y Mangas japoneses, coreanos, chinos, etc, las plataformas fueron incorporando gradualmente diversas series de animación a modo de prueba ¿El resultado? Un éxito rotundo: millones de reproducciones en series como *Naruto*, *Dragon Ball*, *Bleach*, *Demon Slayer*, *One Punch Man* y por supuesto, *Attack on Titan*. De por sí, estas series han conseguido más de 500 mil reproducciones en la plataforma de Crunchyroll y han conseguido ser emitidas en canales de cable, con doblaje al español incluido, en canales como Warner, Cartoon Network y Fox (hoy bajo nombre de Star +). La industria cultural occidental ya no se basaría únicamente en las producciones de Europa y Estados Unidos, sino que también abriría paso a la incorporación del mercado asiático.



### 3.2 La definición de lo estético, imponiendo el criterio universal

Siguiendo el hilo propuesto por Adorno y Horkheimer respecto a la Industria Cultural, es interesante vincularla con lo desarrollado por Omar Rincón en su libro “Narrativas mediáticas”. El señala que la comunicación genera culturas mediáticas o “redes de significados colectivos que se caracterizan por su estado público y su conversión de los medios de comunicación en nuevos territorios por los cuales se transforma la producción de sentido” (Rincón, 2006, p. 17). Es interesante tomar en cuenta lo que desarrolla Rincón (2006) al momento de hablar respecto a lo que nos ofrecen las culturas mediáticas. Estas, en lo que respecta a las estrategias de contar, “prometen expresiones sociales a través de prácticas de seducción (publicidad y moda) y prácticas de encantamiento (televisión, cine y videos)” (p. 18). Refiriéndose a la televisión, Rincón (2006) la define como la “narradora central de nuestras vidas”, siendo un espacio en el que vamos en busca de relatos que retomen viejas tradiciones, que imaginen nuevos héroes, que cuenten historias que nos permitan soñar y nos salven del tedioso día a día (p. 22). No olvidemos que si bien los anime son consumidos por un lado mediante plataformas de streaming, son lanzados prioritariamente al mundo de la televisión, tanto en Japón como en Latinoamérica. Pensar esta construcción involucra tener en cuenta los valores estéticos que se configuran en torno a la producción de productos de la sociedad de entretenimiento.

Parafraseando a Rincón (2006), vemos que las culturas mediáticas socializan y producen las formas en que sentimos y los cánones aceptables o ideales del gusto (las tendencias estéticas) (p. 24). Hay una gran cantidad de factores que hacen que lo que algo es

bello para unos sea horrendo para otros, pero Rincón rescata a Kant para observar cómo logran establecerse principios estéticos de validez universal. Esta pretensión se sostiene bajo la idea de que los juicios estéticos se basan en aquello que gusta inmediatamente, que da un placer que se experimenta en la contemplación estética.

Pero hay que tener en cuenta que “los sistemas de valores cambian con las transformaciones históricas; así, para cada época hay que establecer la descripción del gusto predominante” (Rincón, 2006, p. 26). Conforme evoluciona la sociedad, la industria cultural y la sociedad de entretenimiento mutarán también, cambiando y configurando nuevos valores estéticos. Para el análisis de este trabajo final será interesante tomar los ejes de la comprensión de la comunicación mediática que propone Rincón:

- *El entretenimiento*: Esta lógica es la que marca el discurso, las estéticas y los relatos mediáticos: efectismo, facilismo, predictibilidad, superficialidad, etc. Características criticadas, pero que son efectivas para que los medios se encuentren con las audiencias.
- *Contar historias*: Los medios de comunicación han demostrado que son máquinas de contar historias. El potencial de las *culturas mediáticas* está en celebrar su identidad narrativa, que provee las fábulas y los mitos necesarios para asignar sentido en tiempos rápidos.
- *Industria Cultural*: Aquellos se legitimaron como industria de producción en serie que obliga a diseñar mensajes cuya función es generar mercados masivos. El negocio real está en la creación de ideas que expresen el deseo colectivo.
- *Contenidos*: Diversión, afecto, historias e industria, pero también contenidos para la conversación social. En los medios de comunicación, la preocupación por los contenidos debe actuarse desde los modos de narrar y entretener. La comunicación es efectiva si se encuentra con los modos simbólicos, los valores y los pensamientos válidos para el sentido público; así los mejores medios de comunicación siempre serán actuales en relatos, temáticas, estéticas e historias.

### 3.2.1 ¿Cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento?

Estas culturas mediáticas “generalizan en la sociedad un gusto, una sensación individual de placer (...) que expresa una sensación de pertenecer a algo y de compartirlo con otros” (Rincón, 2006, p. 17). De esta manera logramos ver como esa sensación individual de placer es parte de la pertenencia a un todo más grande. De ahí viene su valor: nos hace miembros de la misma comunidad de referentes colectivos.

*“Los medios de comunicación nos han contado tramas; intrigas y maquinaciones entre la vida y la muerte, entre lo visible y lo invisible, entre lo humano y lo sagrado. Han garantizado lugares, formas y ceremoniales colectivos para el público” (Abruzzese y Miconi, 2002, p.11)*

¿Pero entonces, cómo se da la lógica del entretenimiento? En principio vemos que los medios de comunicación “han producido su identidad como máquinas narrativas y han encontrado en la lógica del entretenimiento su modo de relato” (Rincón, 2006, p. 42). Respecto a esta filosofía del entretenimiento, Rincón (2006) señala que los medios de comunicación se han propuesto marcar el modelo de la experiencia vital (p. 43). Más precisamente, su propósito en la vida es la lucha contra el aburrimiento y para destruirlo propone la felicidad por medio del entretenimiento: los medios masivos proponen y las audiencias consumen. La lógica del entretenimiento “es la estrategia narrativa preferida para producir seducción, conformidad, afectos y saberes” (Rincón, 2006, p. 43).

Esta estética actúa dentro de la lógica del entretenimiento porque “se nos propone vivir la vida como una película, en la cual cada uno puede o debe ser la estrella porque supuestamente el entretenimiento es el propósito de la vida, la felicidad del sujeto” (Rincón, 2006, p. 43). Esto habla de un *homo ludens* que se distrae de esa forma de los problemas sociales, que buscan convertirse en una celebridad encuentra una vía para su propia visibilidad, que alimenta cada vez más las fantasías y las ilusiones. Es importante entender que para Rincón (2006), cuando estamos viendo la realidad no la estamos viendo tal cual es, sino que la vemos a través de como es nuestro lenguaje; y uno de los lenguajes predominantes de nuestra actualidad son los medios de comunicación (p. 18). En síntesis, el autor establece que las culturas mediáticas intervienen en el mundo de la vida al construir rituales, prometer expresión y abrir el significado a nuevos modos sociales. Aunque los medios de comunicación no son los productores de estos nuevos y leves modos de pensar, sí se han convertido en difusores y legitimadores de estos puntos de vista (2006, p. 20-23).

### 3.3 Grupos Otakus

Ahora, las sociedades mediáticas generalizan el gusto y lo presentan de manera tal que el espectador se sienta parte de un grupo que comparte susodicho gusto. Es interesante remarcar el paralelismo entre este concepto propuesto por Rincón con la conformación de grupos fanáticos de los productos de entretenimiento japonés, mejor conocido como “Otakus”.

En Japón, el término otaku puede ser usado como un término para una persona con un interés obsesivo sobre cualquier tema en particular, afición o cualquier forma de entretenimiento. Este fenómeno, en perpetuo crecimiento desde los años 80 en Japón, representa hoy día un mercado colosal y se extiende con rapidez al resto del mundo. Basta con observar cómo ha ingresado este entretenimiento al país y generando comunidades que desarrollan convenciones, encuentros y eventos especiales. Para la autora colombiana Tania Lucía Cobos (2010) es evidente que en Latinoamérica ha sucedido lo que ella llama la “latinización del anime y el manga”, esto debido a una desterritorialización y relocalización de las industrias culturales japonesas fomentada, en gran medida por la globalización (p. 12). Para Cobos (2010) es a través del anime y el manga que se transmiten valores, creencias y experiencias de vida del Japón que repercuten directamente en el otaku latinoamericano y lo motivan a continuar con su consumo (p. 16).

Es importante entender cómo suele funcionar este grupo respecto al consumo de bienes culturales. Por lo general, los otakus buscan elementos atractivos que los acerque lo mayormente posible a una satisfacción emocional. Es el consumo de un producto uno tras otro que luego se desecha por otro nuevo. Por ello, “si un nuevo elemento de atracción es descubierto, la mayoría de los personajes o historias lo integran inmediatamente lo que trae consigo la aparición de un número importante de producciones parecidas” (Menkes, 2012, p. 55). En este sentido, Menkes (2012) señala que los individuos que no pueden darle un sentido al mundo, sólo pueden acumular elementos sobre los cuales proyectar sus emociones (p. 55).

Como vimos, las sociedades mediáticas proponen entretenimiento para pelear contra el aburrimiento. La industria cultural “tiene un carácter reiterativo, de ser siempre lo mismo, y la ubicuidad de la moderna cultura de masas tiende a favorecer las reacciones automatizadas y a debilitar las fuerzas de resistencia individual” (Adorno, 1954, p. 3). Respecto a esto, el sociólogo japonés Osawa Masashi (1995) señala que la cultura Otaku busca llenar un vacío. Pero por lo general no se trata de encontrar un sentido que active una acción social, sino una forma de activar su “yo”. O sea, siguiendo a Menkes (2012), se trata

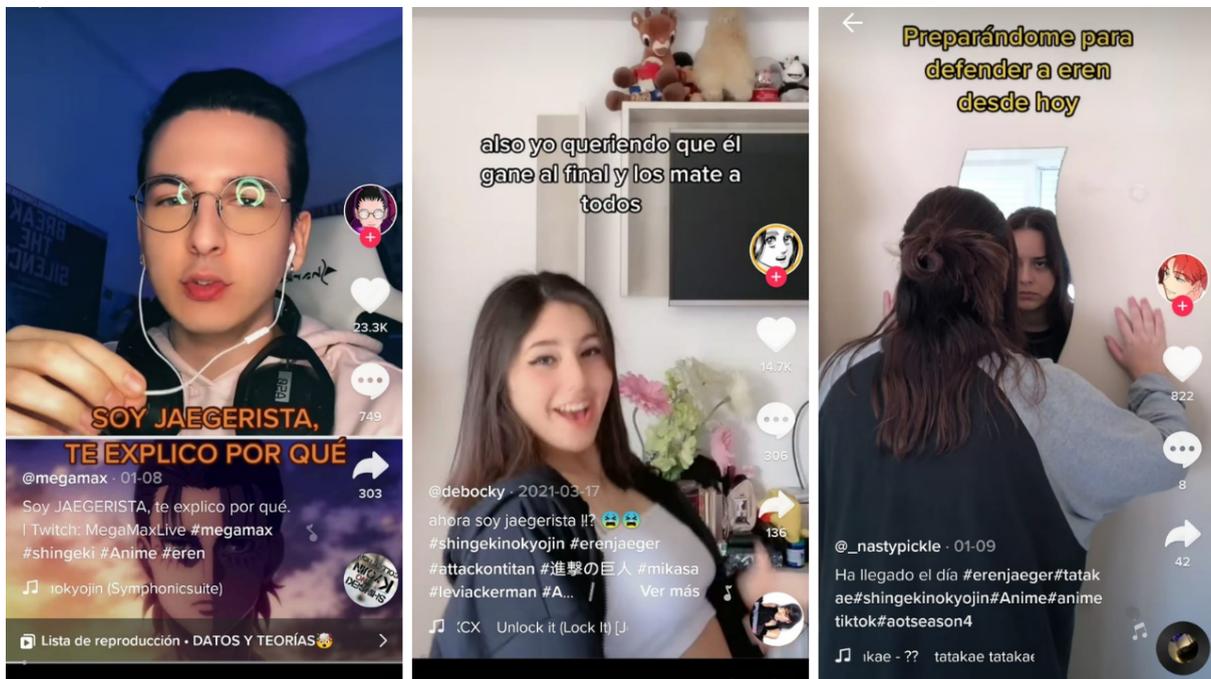
de “un yo puramente formal, en cuanto espectadores, eligiendo un personaje de una serie, manga o videojuego y convirtiéndose en el fan de” (p. 56). El anime y el manga se presenta como un mundo en donde pueden convertirse en aquello que no pueden ser en la vida real. De ahí adoptando las historias que se les presentan como si fueran propias.

Pensemos esto desde el lado de *Attack on Titan*. El lanzamiento de su última temporada en enero de 2022 generó una explosión de consumo de dicho anime en las plataformas de streaming, siendo el más consumido en América Latina. De ahí, también existió una difusión masiva de contenido respecto a la serie en plataformas como Tik Tok e Instagram por parte del público latinoamericano. En el capítulo anterior mostramos cómo los ciclos de guerra y violencia son “resueltos” por el protagonista de la historia, Eren Jaeger, mediante un plan que acabaría con toda la vida fuera de la isla donde nació. Durante las primeras temporadas el público veía como la vida en la isla era infernal y catastrófica debido a la masacre de los titanes y ataques de Marley por lo que cuando el público vio como la isla Paradise comienza a tomar venganza de los hechos sucedidos, muchos festejaron el ojo por ojo. Pero cuando Eren y su facción jagerista logra activar el retumbar y comenzar la aniquilación total del mundo más allá de la isla, una gran cantidad de usuarios de redes sociales compartía a modo de humor, comedia y análisis videos y memes donde defendían la postura de Eren.

No nos detengamos únicamente en los videos producidos por estos grupos en las redes sociales, sino también tengamos en cuenta el alcance y la repercusión que estos tienen con la audiencia que consume dichos videos cortos. Para ello tomemos los ejemplos que presentamos en esta sección, los cuales refieren a videos de aficionados de la serie realizados al momento de la transmisión de la temporada final parte uno (enero 2021) y parte dos (enero 2022). Uno de los ejemplos cuenta con una cantidad de 23 mil “me gusta” y casi 800 comentarios, siguiendo por otros dos donde vemos interacciones compuestas entre 1000 y 15 mil “me gusta” y 300/800 comentarios en cada video mostrado.

El contenido de las series no solo llega a los gigantes números de reproducción en streaming que mencionamos anteriormente en este capítulo, sino que también promueven el debate y la continuación de las temáticas durante los tiempos libres del público. Basta con ver la cantidad numerosa y creciente de personas que dedican tiempo a producir videos, compilados, etc. respecto a sus series de anime favoritas en redes sociales como Instagram y TikTok. El público no tiene únicamente a *Attack on Titan* presente por su mera consumición sino que también es inundado por estos videos e imágenes que se presentan en las redes sociales. De esta manera, las temáticas que desarrolla la serie son lanzadas a la audiencia no

solo desde el producto de la industria, sino contando también con la reproducción social de la propia audiencia. De esta manera, el producto logra mantenerse como popular, novedoso e interesante al dedicarle estos espacios de debate e interacción en las redes sociales.



Menkes (2012) recuerda que la juventud otaku se construyó como la primera generación multimedia, debido a que están insertos en “un mundo cada vez más global, sobre-mediaticado, invadido por las altas tecnologías y sometidos a la implacable competencia que rige las relaciones dentro de la sociedad neoliberal” (p. 59). No solo se habla de los jóvenes de Japón sino también de nuestro propio país. En Argentina personas de entre 8 y 30 años se reúnen en convenciones como Comic Con y CAF (Córdoba Anime Fest) donde participan de actividades musicales (de animes y grupos asiáticos), doblaje, merchandising, etc. Es un grupo que se siente perteneciente a un territorio, pero que a la vez es dependiente de él. Cuando eligen sus personajes favoritos, sus ídolos y las historias más relevantes para ellos, la industria cultural y la sociedad mediática les está dando la ilusión de sentirse dueños de su propio destino.

### 3.4 El trasfondo de Attack on Titan

Hecho el análisis de lo que involucra la industria cultural, nos proponemos tomar estos conceptos para poder entender lo que hay detrás de la producción de este anime. Cuando tomamos a Rincón (2006) vimos que desde adentro, la televisión se comprende como una máquina de contar historias y como referente prioritario de cultura emocional; estableciendo una complicidad entre productores y audiencias (p. 22). Entonces, teniendo en cuenta lo propuesto por Omar Rincón respecto a los ejes de la comunicación mediática, podemos ver como estos se presentan en la concepción de *Attack on Titan*.

Primero pensémoslo desde el lado del **entretenimiento**. Los medios de comunicación han encontrado su lugar en el mundo como productores de entretenimiento. Se busca construir historias divertidas, emocionantes, que logren también convertirse en historias pedagógicas. Rincón (2006) señalaba que estas historias tienen el objetivo de producir conformidad emocional y conversación pública, de manera que se logre una distensión social (p. 22). No solo *Attack on Titan* se ve envuelto bajo esta lógica, sino toda la industria del anime. Toda animación tiene como principal objetivo el *entretener*, generar ese placer individual que logre efectos, conversaciones. En este caso proponemos pensar el entretenimiento de la mano de la programación. La construcción de la grilla de programación no se realiza mediante patrones al azar, sino que tiene su propia razón de ser. En el caso de *Attack on Titan*, sus episodios son lanzados los domingos a las 5:45 pm en Latinoamérica mediante la plataforma de streaming Crunchyroll. De tal manera, los fanáticos de la serie esperan el domingo con ansias, y no solamente el domingo, sino también al día siguiente para conversar con amigos sobre lo acontecido en el último episodio. Así, la conformación de la agenda pasa a tener otra significación debido al entretenimiento de la serie.

¿Pero cómo los medios de comunicación logran generar entretenimiento? **Contando historias**. Como vimos, el potencial de las culturas mediáticas está en celebrar su identidad narrativa. “Los medios de comunicación reemplazan a los abuelos, tomando la batuta para crear el contenido que las generaciones precisan” (Rincón, 2006, p. 22). En este caso, las producciones de anime también cumplen esta función. Vemos a héroes, soldados, guerreros, estudiantes, investigadores buscando historias que peleen contra el aburrimiento del día a día. Naturalmente, mientras más cautivante sea la historia mejor. A fin de cuentas, los productos de la industria cultural tienen que acoplarse a los tiempos de descanso y ocio. *Attack on Titan* tomó la narrativa clásica de las historias Shonen, pero incorporando elementos más oscuros y

desafiantes que lo hicieron un producto interesante y novedoso. Desde ahí, esta historia logró establecerse como una de las series de anime y manga más consumidas en Japón y América.

No podemos pensar los medios sin su lógica de mercado, por fuera de la **industria cultural**, de su ser industrial y su objetivo de conseguir ganancias. Lo primero que logramos aprender leyendo a Adorno y Horkheimer (1998), es desligarse de la concepción infantil que todo producto solo busca dar alegría y entretenimiento al público. Las empresas buscan generar mercados masivos y que sus productos sean consumidos por la mayor cantidad de personas.

El centro está puesto en buscar formatos que produzcan una interpelación masiva a la sociedad ¿Que sucede con *Attack on Titan* entonces? Dijimos que a partir de la narrativa clásica de los shonen, supo agregar elementos más maduros y adultos que hicieron de la serie un éxito. Allí, la industria encontró un nuevo formato general que puede inundar los públicos. La década del 2010 había constituido a los mangas, novelas ligeras y animes del género *Isekai* (subgénero de fantasía japonesa que gira en torno a un personaje o un grupo de personajes de la Tierra que de manera intencional o accidental termina en un universo paralelo) como el género con mayor éxito en ventas, reproducciones y merchandising. Pero el éxito de animes como *Attack on Titan*, *Jojos Bizarre Adventure*, *91 Days* pusieron el foco en historias que se atrevieran a ser más oscuras y realistas. A partir de ahí, el número de animaciones con temáticas adultas creció exponencialmente, pasando a ser un género de nicho a uno que presenta por lo menos una entrega en las temporadas de anime del año. Desde 2013 en adelante han asomado animes que han aprovechado el éxito de series de temática adulta como *Zankyō no Terror* (2014), *Death Parade* (2015), *Joker Game* (2016), *Kakegurui* (2017), entre otros. Puntualmente, *Attack on Titan* logró un éxito de tal magnitud que hasta inspiró una miniserie para jóvenes y niños, *Attack on Titan: Junior High*.

Vimos en el capítulo anterior como la serie trabaja con lujo de detalle temáticas referidas a la construcción de nacionalismos, totalitarismos y los ciclos de violencia. Si bien la serie se dota de componentes fantásticos, la producción está hecha de manera tan completa e integral que hace más fácil creer que “el mundo exterior es la simple prolongación de este mundo ficticio” (Adorno y Horkheimer, 1998, p. 171).

De esta forma, vemos que el eje de los **contenidos** es fundamental en la construcción de la comunicación mediática. La industria cultural supo captar el cambio de contenido que mencionamos para actualizar su mecanismo de masificación. Los contenidos condicionan la manera en que se narra y se entretiene. “Los contenidos mediáticos se hacen evidentes en los modos de contar, en el cuento contado, en el relato actuado y en la reflexión afectiva

propuesta” (Rincón, 2006, p. 23). El contenido de *Attack on Titan* se enmarca en un contexto donde saca partido de los contenidos de actualidad más famosos. Vimos que en el momento de su primera emisión dominaba el género fantástico de los *Isekai*. Entonces, *Attack on Titan* toma elementos de esta narrativa fantástica, que cautiva al espectador con superpoderes y un mundo apocalíptico, con la estructura clásica de los animes Shonen que dominaron el mercado en los 90’ y 00’. De tal forma, que el éxito de este medio de comunicación radica en que, en términos de lo propuesto por Rincón (2006), logró hacer una comunicación efectiva con los modos simbólicos, los valores y los pensamientos válidos para el sentido público (p. 23).

#### 3.4.1 Las huellas de producción ¿En qué contexto surge Attack on Titan?

Mostramos a través de las narrativas mediáticas cómo se elaboran productos que estén actualizados en cuanto a contenido, que logren cumplir la tarea de entretener pero que a la vez estén integrados bajo la lógica comercial de la industria cultural. Basándonos en lo propuesto por Rincón (2006), principalmente buscan establecer un juicio de valor estético de validez colectiva que busca ser generalizador, de modo que todos lo vean de ese modo y admitan que, en efecto, se trata de una cosa bella (p. 25) ¿Entonces qué huellas dejan en la narrativa de la serie el contexto social de producción? En el desarrollo de este trabajo trabajamos relacionando la construcción de nacionalismos, totalitarismos, violencia y ciclos de guerra con momentos históricos del propio país nipón y la sociedad europea, dando elementos que apoyan para la construcción de este último capítulo en relación con la producción de la narrativa de este anime.

La serialización del manga y la emisión de la serie animada de *Attack on Titan* se enmarca en un contexto social y político de tumulto y conflictos en Japón. Como señalamos en el capítulo uno, en el Japón de la posguerra, tras el dolor y el sufrimiento de una guerra que destruyó no solo el ejército, sino también las ciudades de la nación, se construyó un sentimiento unificado de paz que rechazaba los extremismos del nacionalismo y la guerra. Pero, tomando a Jean-Claude Courdy (1983) vemos que “los japoneses efectuaron opciones políticas y no históricas. Así decidieron no explicar el período 39-45, hablar de él lo menos posible con frases lapidarias” (p. 278). Mientras que en Francia y Alemania surgían debates respecto al nazismo, colaboradores franceses del holocausto, y el rol de los ciudadanos en la guerra, durante el crecimiento económico de los años 60 y 70 en Japón, los grandes medios de comunicación rara vez emitían artículos referidos a lo ocurrido en el país durante los años de la segunda guerra mundial. En este sentido, Courdy (1982) señalaba que “a los japoneses

no les gusta confesar el papel que desempeñaron en las horas tenebrosas de la historia del mundo, salvo cuando cumplieron el papel de simples ejecutores o víctimas de la brutalidad norteamericana” (p. 278). Pero lo sucedido en las invasiones de Manchuria, Nankín, Filipinas y Corea permanecen como temas en los que no se profundiza mucho. Vimos anteriormente que el emperador Akihito se había propuesto un rol más cercano a la mediación, pidiendo disculpas a los países afectados por la ocupación imperial japonesa, pero también prevaleció la corriente negacionista que reivindica el pasado expansionista de Japón.

Entonces, partamos desde el comienzo de *Attack on Titan* cuando empieza su serialización en la revista *Bessatsu Shōnen Magazine* de la editorial *Kōdansha* en 2009. El contexto en el que surge la serie se presentó como una continuación cada vez más frecuente y evidente de acciones de los grupos negacionistas de ultraderecha en complicidad con el Estado. Como ejemplo asoman casos como el de Saburo Ienaga, quien sufrió discusiones y censuras por parte del gobierno por sus trabajos académicos donde explica los crímenes de guerra japoneses, los cuales estarían en juicio por 40 años.

No solo eso, sino que ya se hacía evidente la postura e intención de quien sería primer ministro de Japón en 2006 y desde 2012 hasta 2020: Shinzo Abe. Para ello veamos el caso que expone Tessa Morris Suzuki en su artículo “Freedom of Hate Speech; Abe Shinzo and Japan's Public Sphere”. En el año 2000, grupos de acción comunitaria por los derechos humanos organizaron el Tribunal de Crímenes de Guerra de Mujeres de Tokio. Esta organización se proponía abordar los actos de violencia cometidos por el ejército imperial japonés durante la segunda guerra contra las mujeres que no llegaron a ser procesadas por los tribunales oficiales al momento de la derrota de Japón. Pero ante esto, miembros de *Nippon Hōsō Kyōka* (Corporación Radiodifusora de Japón), “exigieron cambios drásticos en el programa completo, eliminando (entre otras cosas) los testimonios brindados por ex soldados japoneses y toda mención de los hallazgos preliminares del Tribunal” (Suzuki, 2013). Estos recortes fueron exigidos y pedidos principalmente por nada más y nada menos que Shinzo Abe, por aquel entonces subsecretario de gabinete.

En adición a esto, la llegada de las redes sociales y el consumo masivo y en expansión de anime y manga se presentaron como vehículos de difusión de ideología para los grupos de extrema derecha que habían fracasado en sus intentos de llevar el revisionismo histórico imperial a los ámbitos académicos. Esto primordialmente porque dichos manuales se encontraban dirigidos a grupos de élite como políticos, empresarios e intelectuales, dejando de lado al público en general como principal destinatario. Es entonces que a través de la

industria cultural encuentran una puerta importante para poder llevar esta ideología a los jóvenes.

### 3.4.2 La libertad de las expresiones de odio

Si mostramos este contexto de ascenso de la derecha japonesa al tiempo que se produce Attack on Titan es porque podemos decir que se trata de una relación dialéctica: la derechización del discurso en la política no influye únicamente a los ámbitos académicos, sino que también atañe a los grupos otakus. Pudimos verlo en la influencia de Attack on Titan en una parte de los jóvenes de Latinoamérica que reivindicaban la postura de aniquilación de Eren mediante videos en redes sociales. Es que justamente las redes sociales y el internet funcionan como un espacio donde la disputa del sentido pareciera no tener reglas ni límites. Si bien la mayoría de las redes tienen estrictas reglas contra contenidos xenofóbicos, racistas, etc., existen foros donde el objetivo es decir una barbaridad peor que la que dijo antes alguien.

Sigamos este hilo teniendo en cuenta la investigación de la Dra Tessa Morris Suzuki, quien en su artículo “Freedom of Hate Speech; Abe Shinzo and Japan's Public Sphere” muestra el recrudecimiento de los discursos racistas y xenófobos en el foro otaku “2 channel”. Contando con muchos millones de usuarios regulares, este se ha vuelto particularmente conocido como un foro de ataques virulentos contra aquellos considerados “antipatrióticos” o “antijaponeses”. El resultado ha sido entonces lo que la autora llama “una esfera de libertad de expresión de odio”, donde el ultranacionalismo y el racismo florecen sin control alguno. Pero no es algo que solamente queda como un fenómeno aislado, puesto que cuando el famoso director de cine Hayao Miyazaki estrenó “Kaze Tachinu” en 2013, recibió una gran cantidad de críticas y acusaciones de parte de los grupos de ultraderecha japonesa. La película narra la vida de Jirō Horikoshi, el hombre que diseñó el avión de combate Zero, que fue usado en el ataque a Pearl Harbor pero también incluye fragmentos donde se muestra a las mujeres de confort (un cuerpo de prostitución creado por el ejército japonés). Esto desató el descontento de los partidos conservadores y otakus de derecha que acusaron a Miyazaki de “antijaponés” y “traidor”.

La esfera de libertad de expresión de odio “es tan tangible que los funcionarios no temen en expresar su negacionismo” (Muñoz, 2014, p. 5) siendo que el mismísimo Shinzo Abe visita el controversial Santuario Yasukuni que es considerado como símbolo del militarismo japonés de la Segunda Guerra Mundial y como epicentro simbólico del nacionalismo japonés proto-fascista, puesto que ahí descansan las almas de 14 criminales de

guerra, entre ellos Hideki Tojo (artífice intelectual de la invasión japonesa de Manchuria y las atrocidades cometidas por el ejército imperial).

Fuera de la red el ascenso de estos foros, principalmente 2-Channel, ha sido paralelo al surgimiento de nuevas formas de movimiento de extrema derecha en Japón. Una de las más conocidas es la “Liga de ciudadanos para negar derechos especiales a los extranjeros” (Zainichi Tokken o Yurusanai Shimin no Kai, o Zaitokukai para abreviar), establecida en 2007. Las crecientes tensiones entre Japón y sus vecinos asiáticos y la elección del nuevo gobierno conservador parecen haberle dado al grupo una nueva oportunidad de vida. Suzuki señala que estos movimientos siguen en ascenso, marcando de ejemplo la manifestación realizada en las calles principales de Shinjuku en 2013, donde “entre 150 y 200 manifestantes de extrema derecha organizaron una marcha llevando banderas militares japonesas y una variedad de pancartas con consignas extremadamente violentas, de las cuales “matar coreanos” era una de las menos obscenas” (Suzuki, 2013).

Ante esta situación, el gobierno conservador se niega a formular leyes que regulen estos espacios y eviten la escalada de esta esfera, puesto que aprobar leyes específicas que prohíban el discurso de odio o la incitación a la discriminación, haría que tales leyes limiten la libertad de expresión. La creciente ola de odio a los coreanos, responde al resurgimiento del nacionalismo extremo presente en la sociedad japonesa, que ha logrado no solo instaurarse en los círculos de poder sino como vimos aquí, en las esferas otakus que es donde más se insiste y se difunde este modo de pensar.

### 3.4.3 “Al otro lado de las murallas” - La construcción de sentido y la amenaza de los extranjeros

Todo producto cultural involucra un recorte, una mirada que toma de la realidad aquello que le parece relevante para contar, investigar, retratar, etc. Así es como en el mundo del periodismo el periodista, en términos de Martínez Albertos (1983), se presenta como un operador semántico que manipula lingüísticamente una realidad bruta para conseguir elaborar un mensaje adecuado mediante una codificación (p. 204). Ahora, pensándolo desde lo audiovisual, vemos que la información no es una muestra reflejo de la realidad de la que se quiere hablar sino la propuesta de otra realidad cultural y simbólica. Lo que sucede es que “la información audiovisual capta y ofrece una visión de la realidad desde la perspectiva que el autor ha decidido que tenga la técnica según sus deseos expresivos y la idea que quiere transmitir” (Gomis, 1991, p. 82).

Podemos pensar esta propuesta de Gomis respecto a la construcción de los mangas y animés. Estamos hablando de productos gráficos y audiovisuales de fácil comprensión que son asimilados por el público instantáneamente. Como vimos, los grupos de ultraderecha japoneses habían buscado mostrar su visión de la historia e ideología, en primera instancia a través del empleo de manuales académicos y libros de investigación. Dicho intento fracasó, mientras que el recurso del manga y el anime fue bien recibido. Esto es porque un factor importante detrás de la creciente influencia de las ideas nacionalistas en la sociedad japonesa y entre los jóvenes en particular es la disponibilidad de artefactos subculturales de amplio acceso, como el manga, anime y las redes sociales. Hay que entender que el mangaka y los estudios de animación generan su propia investigación, recortando la realidad en base a sus deseos y propuestas para luego reconstruirla en el relato audiovisual. La simpleza del lenguaje empleado, la reducción de diálogos y una complejidad de comprensión leve hacen que el consumidor pueda insertarse en ese periodo histórico sin demasiado esfuerzo; puesto que “al ser un medio visual combinado ayuda al lector a interiorizarse en dicha cuestión histórica o periodo y, a la vez, ayuda a construir una imagen de ese periodo” (Muñoz, 2014, p. 3). De esta manera, el anime logra convertirse en un excelente vehículo de formación histórica y de experiencias colectivas.

En la construcción del sentido de estos productos de la industria cultural es cada vez más frecuente la construcción del “nosotros” y “ellos”. Se busca mostrarle al espectador un escenario donde “los buenos” y “los malos” se distingan sencillamente para que odiemos al antagonista y veneremos a los protagonistas. Hasta se ha llegado a casos donde el desprecio por el otro ni siquiera se molesta en encubrirlo y se elabora de manera completamente directa. Basta con ver la situación que señala la profesora en estudios japoneses, Rumi Sakamoto respecto al manga *Kenkanryu*, un manga anticoreano publicado en 2005 que aborda los dos factores que contribuyen al nuevo nacionalismo tóxico: la construcción de la figura del enemigo y la popularidad de este manga.

Normalmente, uno suele pensar que los productos culturales que hablen en contra de una etnia, nación o religión, lo harán de manera discreta y encubierta. Pero el caso de *Kenkanryu* es totalmente distinto. La historia gira en torno al personaje principal Kaname Okiayu, un estudiante de último año de secundaria japonesa, que se entera de un presunto escándalo de arreglo de partidos que explican la racha ganadora del equipo de fútbol de Corea del Sur durante la Copa Mundial de la FIFA 2002. Posteriormente, el protagonista conoce a otros compañeros que se unirán a él para conformar un grupo de debate en el cual “humillan” a estudiantes coreanos demostrando que los crímenes de guerra en Asia nunca

existieron y que los inmigrantes coreanos son la causa de todo mal en el país nipón. Este manga “reduce la problemática a una simple cuestión de blanco y negro, lo correcto y lo incorrecto y, sobre todo, “nosotros” contra “ellos” (Sakamoto, 2007). El sentido va de que el argumento 'pro-Japón' siempre gana y de manera holgada, haciendo de Kenkanryu una obra nacionalista y patriota. El detalle de esta obra es que tuvo un gran éxito, permitiendo una secuela y un balance de más de 650.000 copias vendidas entre ambos volúmenes.

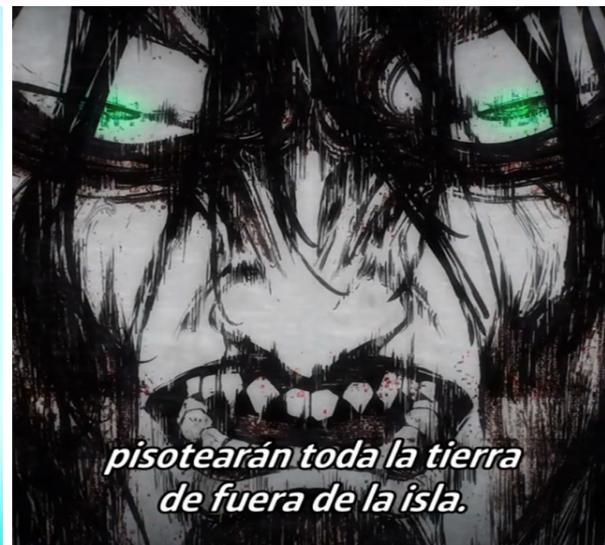
Por otro lado, hay que tener en cuenta la narrativa clásica del género Shonen. Frederik L. Schodt (2011), señalaba que en una encuesta de la revista de manga *Weekly Shonen Jump* se le preguntó al público qué temáticas les gustaba más, que les parecía más importante a la hora de leer una historia, que los haría felices de ver y la gran mayoría respondió: amistad, esfuerzo o perseverancia y sobre todo, triunfo o victoria. De ahí que el género bélico fuera creciendo cada vez más en popularidad. Con el tiempo, no sólo Jump trabajaba más con la temática de la guerra sino que la competencia también comenzaba a involucrarse en hacer más trabajos del tópico, todo en coincidencia de un clima social con un nacionalismo xenofobista en ascenso.

La peculiaridad de este género es el siempre protagonismo de los jóvenes. Por un lado, es entendible debido a que es su público destinatario y el espectador busca poder reflejarse en los protagonistas de la historia. Pero por otro lado el género tiene afinidad con los mensajes simplistas del bien contra el mal y, a menudo, está diseñado para estimular la emoción, el deseo y otras emociones a través de medios gráficos y audiovisuales con sus adaptaciones a Anime. En el caso de *Attack on Titan*, los protagonistas de la historia son jóvenes que por una u otra razón se ven insertos en los ciclos de guerra y violencia. Eren se enlistó en la legión de reconocimiento para cumplir su objetivo de aniquilar a los titanes y ver el mundo, mientras que del otro de las murallas, Reiner, Bertholdt y Annie se convierten en guerreros de Marley para salir de las hostigantes condiciones de vida las cuales el gobierno de Marley somete a los eldianos comunes.

Pero uno de los puntos centrales en la historia de *Attack on Titan* es que la esperanza y los héroes están ubicados en grupos militares. Los personajes se enrolan en el ejército una vez experimentaron el horror de la pérdida y las masacres, ya sea por el ataque de los titanes o por conflictos bélicos. De manera que todos se unen de forma voluntaria como una manera de “pelear” contra estas injusticias. Aquellos que se oponen al ejército terminan siendo los antagonistas de la serie, siendo que en un punto de la historia, uno de los enemigos de la legión de reconocimiento es el culto religioso dominante de la isla y los aristócratas que la gobiernan. Entonces, vemos que la serie retrata un mundo en constante guerra, donde todos

pelean por la supremacía y control. En este retrato apocalíptico, la valentía, dedicación y entrega total de los soldados y guerreros es la única herramienta que puede lograr un cambio vital en la historia.

A su vez, es interesante tener en cuenta que el rol del Estado en Marley y Paradise que se muestra en la serie habla de un Estado inoperante, que pone trabas para nuestros héroes de los grupos militares y que no es lo suficientemente fuerte para frenar la destrucción que se avecina ¿Pero quién es el que trae la destrucción? ¿Quién es el enemigo a destruir? Para ambas facciones de la historia la respuesta es la misma: el extranjero, el otro, “ellos”. Eren lo señala perfectamente en el cierre de la temporada 3, cuando descubre que los causantes de la masacre sufrida en Paradise fue Marley. “Del otro lado de las murallas solo hay enemigos ¿Si matamos a todos podremos ser libres?”. Muñoz (2014) señalaba que los avances de la ciencia humana en la serie están centrados exclusivamente a compensar las debilidades con respecto al otro bando y permitir así la erradicación final de la amenaza (p. 13). Todos los esfuerzos de los grupos militares apuntan al objetivo de erradicar al enemigo exterior, a tal punto que la gran arma que propone utilizar Eren y su facción es “El Retumbar”, un ataque masivo de titanes colosales que destruirían toda la vida fuera de las murallas.



(Fuente: Matsuura *et al*, 2022)

Desde la perspectiva de los protagonistas de la isla de Paradise, los verdaderos enemigos no son los titanes sino el mundo exterior. Antes de lanzar el retumbar, Eren menciona que la gente fuera de las murallas no parará hasta exterminar a los eldianos por lo que él les negará ese deseo aniquilándolos primero. Mientras más observamos este aspecto de la historia, más evidente se hace el paralelismo entre el odio a los extranjeros (principalmente coreanos y chinos) que asciende en el Japón actual con la narrativa de *Attack on Titan*. En la primera parte de la historia, los guerreros infiltrados de Marley conspiran y sabotean para provocar la caída de los eldianos de Paradise mientras que en la realidad, las marchas de grupos de ultraderecha y mangas como *Kenkanryu* hablan de los coreanos como agentes que sabotean a los japoneses desde adentro. Por otro lado, los personajes del linaje Ackerman, son uno de los personajes que más fuerza tienen en *Attack on Titan*. Son excelentes para luchar tanto contra los titanes como las fuerzas bélicas de Marley. El detalle interesante de esto, es que en la isla de Paradise, son los últimos vestigios de los asiáticos (japoneses) y siempre están dispuestos a pelear para defender a las personas que le importan sin importar que. En un punto de la historia, Mikasa Ackerman defiende a Eren de los demás pese que este haya comenzado la guerra contra Marley. De esta forma vemos el paralelismo con el soldado japonés que rescatan los grupos de ultraderecha: siempre dispuestos a dar la vida para defender la nación del ataque de los extranjeros.

### 3.5 El juramento de renuncia a la guerra - El espejo entre Eldia y Japón

Uno de los conceptos más interesantes y enigmáticos que introduce Hajime Isayama en la obra de Attack on Titan es el del Juramento de Renuncia a la Guerra para los titanes, ley que repercute principalmente en los poderes del Titán Fundador, en manos de la familia real por siglos. Como vimos anteriormente, tras haber finalizado la Gran Guerra de los Titanes, el rey Karl Fritz se exilió junto a una porción de sus súbditos en la isla Paradise, la cual resguardó con unas gigantescas murallas en las que ocultó Titanes Colosales que destruirían el mundo si amenazaban su paz en la isla. Pero a pesar de esto, el rey limitó los poderes del titán fundador de modo que este no pudiese volver a ser utilizado en un conflicto bélico: esta medida es conocida como el **Juramento de Renuncia a la Guerra de los Titanes**.

Pero dicha limitación podía ser rota si se cumplían una serie de condiciones. Primero, si el portador del Titán Fundador no pertenece a la familia real, no se vería limitado por el Juramento pero no podría activar su poder debido a que sólo obedece a alguien de la familia real. Así, alguien fuera de la familia real debería conseguir el poder y entrar en contacto, física y emocionalmente, con un heredero de Karl e Ymir Fritz. Pero el detalle interesante es la otra opción que presenta la historia: Zeke Jaeger, hijo de Grisha Jaeger y Dina Fritz, logra activar los poderes del titán fundador el solo pese a ser del linaje de la familia real ¿La explicación? “A diferencia de los reyes de las murallas, llegué aquí sin que me afectaran las ideas del primer rey y al pasar tanto tiempo con la fundadora Ymir, logré inutilizar el Juramento de Renuncia a la Guerra”. Así vemos que dicha limitación funciona como unas cadenas para aquellos que han sido inculcados bajo los ideales del rey Karl Fritz, por lo que Zeke es capaz de ignorar el juramento y utilizar el poder como le parezca conveniente.

Toda esta situación representa un paralelismo sugerente con la situación del propio Japón. Como vimos en el capítulo uno, la constitución del Japón post-guerra incluyó en su desarrollo un artículo dedicado a la renuncia total de la guerra como medio de solución en disputas internacionales. El caso que lleva a esta decisión en Attack on Titan y Japón es el mismo: el horror de la guerra. El rey Fritz, cansado de ver las masacres que generaban las guerras de los titanes, renuncia a la guerra mientras que el primer ministro Kijūrō Shidehara haría la nueva constitución con la renuncia a la guerra en 1946 luego de la rendición de Japón tras la aniquilación generada por las bombas atómicas lanzadas por Estados Unidos.

Pero la realidad es que en el caso de Japón, los grupos nacionalistas y de ultraderecha han cuestionado abiertamente el artículo 9 de la renuncia a la guerra estableciendo que es una limitación a la soberanía nacional. El ex primer ministro Shinzo Abe, líder del país durante

más de 8 años, cuestionó en reiteradas ocasiones la legitimidad del artículo 9, alegando que era necesario cambiar la constitución. Esto bajo la mirada de que, finalizada la segunda guerra mundial, Japón es un país derrotado; y esa derrota supone “ser considerado por la incipiente ONU como un Estado enemigo, al igual que Alemania, y tener por ello un trato diferente al resto de Estados de la sociedad internacional” (Bartés y Almazán, 2010, p. 351). Desde este punto de vista, la constitución elaborada en 1946 implicó un sistema de gobierno basado en los deseos del general Douglas MacArthur y el gobierno de Estados Unidos. De esta manera, muchos consideran que varios puntos de la constitución formulada en la posguerra no responden a los auténticos deseos del pueblo japonés, sino de imposiciones hechas por los aliados tras vencer en la guerra.

Por otro lado, el cambio generacional es un aspecto importante a tener en cuenta a la hora de entender el artículo de renuncia a la guerra. Según estimaciones, la guerra provocó la muerte de 1.506.000 japoneses y la desaparición de 810.000 en acción. Tras una masacre de tal nivel, es fácil entender por qué la mayoría del país consideraba a la guerra como un mal que llevó al país a la ruina. Pero la cuestión es que los testigos de dicho horror ya se encuentran fallecidos y han sido sucedidos por nuevas generaciones que hoy viven en un país en paz. Estas nuevas generaciones no han vivido la guerra pero aún así muchos ven en ella características positivas para el país, reivindicando el “pasado glorioso” del Japón Imperial. Los políticos actuales del país son hijos del crecimiento y resurgimiento en el “milagro japonés” pero muchos, y principalmente los del Partido Liberal Demócrata liderado por Shinzo Abe, ven con recelo las enseñanzas dejadas por aquellos que abogan por la renuncia a la guerra y la violencia.

Si tomamos en cuenta la narrativa de Attack on Titan, vemos aquí otro paralelismo entre ambas realidades ¿Por qué Zeke logra romper el Juramento de Renuncia a la Guerra? Porque él no ha vivido bajo las enseñanzas de la paz desarrolladas por el rey Fritz. La educación que recibió fue la de odiar a Marley y la necesidad de ser el que lleve a los grupos rebeldes eldianos a la victoria. Zeke no conoce los horrores de la guerra de los titanes que vió el rey Karl Fritz, por lo que esos ideales no son considerados por él.

A su vez, hay que tener en cuenta algo muy importante: si bien Zeke nació bajo el yugo de Marley en los campos de concentración, su solución es romper el juramento pero no para aniquilar a los enemigos de los eldianos, sino para destruir a los propios eldianos. Pero él es detenido por Eren, quien pone en marcha el plan de exterminar toda la vida fuera de las murallas. Si miramos esta situación bajo el contexto de producción de Japón, podemos pensar a Zeke como ese agente oculto que traiciona al país para destruirlo. Es lo que los grupos

nacionalistas de ultraderecha como el Zainichi Tokken y el Grupo Historiográfico Liberal ven en los coreanos y chinos que “invaden” el país en la actualidad. Los jóvenes del japon actual que marchan en movimientos de ultraderecha tampoco han vivido las horas más oscuras del país, por lo que ante las dificultades que se asoman, culpar “al otro” (a los chinos y coreanos) de los problemas que aquejan a la nación es la salida más obvia. Por lo tanto, ese juramento de renuncia a la guerra que pronunció la generación de sus abuelos va quedando enterrado en las arenas del tiempo, haciendo que hoy cada vez sea más factible romperlo.



(Fuente: Omine *et al*, 2022)

# Capítulo IV: El lenguaje audiovisual en Attack on Titan

## La construcción audiovisual de Attack on Titan

Gran parte de los elementos referidos a la violencia, los sentimientos nacionalistas y el ejercicio totalitario de la política son reforzados en la historia no solo a través de la estructura narrativa sino también mediante el empleo de distintas técnicas de la imagen y lo sonoro. Por esto es que es importante el tener en cuenta cómo estos recursos de lo audiovisual colaboran para dar una entrega que cautive al público, que lo invite a sentirse parte de este mundo ficticio creado y, teniendo en cuenta lo que dijimos respecto a la industria cultural, y conciba a estos elementos como una continuación en el mundo real. Para ello, pensemos el análisis desde la producción de la estructura, el valor de la imagen y el valor añadido que da la banda sonora..

### 4.1 El viaje del héroe - La estructura narrativa en Attack on Titan

Mientras desarrollamos la construcción del sentido, era importante mencionar la narrativa tradicional de los manga/anime Shonen, género del cual la serie de análisis de este trabajo es parte. Antes de los años 50 era difícil ver un manga que tratara la temática bélica desde un punto de vista favorable. Esto debido a que “temiendo el regreso de la propaganda nacionalista en los productos culturales, el gobierno prohibió esos temas durante las décadas de 1930 y 1940, particularmente en los medios infantiles” (Nakar, 2008, p. 71). Sin embargo, a fines de la década de 1950, una imagen diferente de la guerra comenzó a tomar forma y surgieron nuevas narrativas. Muchas de estas nuevas historias se centraron en los aspectos positivos de la guerra: el heroísmo y valentía frente a insuperables probabilidades y, a menudo, circunstancias imposibles. Así, comenzó a utilizarse la temática bélica como un escenario más dentro de las posibilidades del Shonen.

Si bien los distintos mangas y animes Shonen cuentan diversas historias y de formas diferentes, la gran mayoría consiste en la repetición de una fórmula básica que ha cautivado al público desde hace tiempo: **el viaje del héroe**. Woods (2010) señala que el manga y anime Shonen suele seguir el patrón del viaje heroico, el ciclo del héroe, descrito por Joseph Campbell en “El héroe de las mil caras” (p. 70). Al hablar de las posibles elaboraciones de la figura del héroe, vemos en primer lugar que esta puede tomarse desde distintos ángulos y concepciones. Desde la figura caballerescas de los soldados europeos, el guerrero defensor de la naturaleza de América como el guerrero del honor: el samurai. Cohen y García señalan en su investigación que “la literatura y el cine no son los únicos medios que desarrollan la problemática heroica: el anime y el manga también lo hacen” (2012, p. 122). Interpretar la

configuración heroica es una buena forma de comprender la suma de los valores culturales e ideológicos, ya sea de la nobleza y caballerosidad del medioevo europeo, el cuerpo y alma de los griegos, el honor de los samurais japoneses o la tradición de los pueblos nativos de América.

En principio, tomaremos lo propuesto por Campbell para hacer un análisis de la estructura que propone Attack on Titan, pero señalando cómo el autor Hajime Isayama da un giro en la narrativa tradicional del héroe del género Shonen. Todo comienza cuando el héroe deja un lugar de confort y familiaridad para cruzar un umbral o barrera a un mundo que desconoce. Allí tendrá que afrontar varias pruebas y retos, pero teniendo la ayuda de un grupo aliado u otros personajes auxiliares. Pero en una fotografía más grande, todo esto se ve inserto dentro de los tres grandes actos que desarrolla Campbell: la salida, la iniciación y el regreso. Para comenzar este análisis, partamos por **la salida**



### La salida: el llamado a la aventura y el comienzo del viaje

El inicio de toda historia cuenta al héroe viviendo tranquilamente, en un mundo donde todo aparenta ser normal. Sin embargo, ocurre un suceso que altera la normalidad o flujo habitual de las cosas. El caso de Attack on Titan sigue esta misma lógica: En el **primer capítulo de la primera temporada**, Eren y sus amigos viven en armonía detrás de las murallas hasta que un día el Titán Colosal y el Titán Acorazado destruyen la muralla del pueblo de Eren, haciendo que los titanes invadan y devoren a la gran mayoría. A partir de entonces, nuestro protagonista queda huérfano pero acepta **el llamado de la aventura**. Así

Eren decide unirse a la Legión de Reconocimiento del ejército y jura aniquilar a todos los titanes.

Es entonces que el protagonista comienza su camino, recibiendo ayuda por parte de personajes secundarios o heredando/aprendiendo un poder que le será clave en su travesía. Campbell (1959) señala que “para aquellos que no han rechazado la llamada, el primer encuentro de la jornada del héroe es con una figura protectora (...) que proporciona al aventurero amuletos contra las fuerzas que debe aniquilar” (p. 46). El caso de esta historia, se refiere justamente al padre de Eren, Grisha Jaeger. Una vez caída la muralla del pueblo de Eren, Grisha lleva a Eren al bosque para transferirle el poder del Titán de Ataque (recordemos que dichos poderes se transfieren devorando al anterior usuario, por lo que Grisha transforma a Eren en titán y se deja comer por él). La última frase que Grisha le dice a Eren funciona como un empujón para cumplir su destino: “¡Si quieres salvar a Mikasa, Armin y a todos debes dominar este poder!”.

Una vez conseguido el poder, nuestro héroe cruzará **el primer umbral**, la entrada de la zona de la fuerza magnificada. Cruzar este umbral es dejar el mundo conocido para aventarse al peligro, lo oscuro, dejando atrás las protecciones y seguridades de su vida común ¿Que diferencia al individuo común del héroe y los personajes de la historia? Principalmente en que “la persona común está no sólo contenta sino orgullosa de permanecer dentro de los límites indicados” (Campbell, 1959, p.50) mientras que el héroe está dispuesto a dejar todo atrás para conseguir su objetivo. En el caso de Attack on Titan, Eren finaliza su entrenamiento e inmediatamente tiene una crisis de características catastróficas: en el **capítulo 5 de la temporada 1**, el titán colosal aparece en el distrito de Trost dejando un hueco en la muralla. A partir de este momento, Eren entrará en el mundo de lo desconocido, jugándose la vida en este nuevo mundo oscuro y destructivo. Sin embargo, su amiga Mikasa le ofrece una alternativa: buscarla si la situación empeora para que ella lo proteja. Pero Eren se niega rotundamente. Al hacerlo, cruza el umbral hacia el mundo desconocido, pues no tendrá a su amiga de la infancia para cuidarlo.





(Fuente: Ezaki *et al*, 2013)

Pero cuando el héroe cruza este umbral, es engullido por la crueldad del mundo. Venimos de una estructura que viene en ascenso respecto a las características y fortalezas del héroe, pero lo que sucede en esta instancia es un tránsito hacia una imagen de renacimiento que queda simbolizada bajo la metáfora del **vientre de la ballena**. Pareciera que estamos en el punto en que el héroe logrará conquistar la fuerza del umbral pero en vez de eso, es tragado por su fuerza y aparenta estar muerto. En otras palabras, en vez de ir hacia atrás para volver a los confines del mundo visible, el héroe va hacia delante, para morir y renacer (Campbell, 1959, p.57). La mitología griega utiliza en muchas oportunidades este recurso argumentativo, como cuando Heracles se aventura al inframundo para buscar al sabueso de Hades, Cerberus. Attack on Titan continúa con esta lógica e introduce el renacimiento de Eren. Seguimos con la secuencia del ataque al distrito Trost que desarrolla el **capítulo 9 de la temporada 1**. Eren literalmente es devorado por un titán, haciendo creer a todos que él ha muerto. Pero en este punto del vientre de la ballena, Eren se niega a darse por vencido y utiliza por primera vez el poder del Titán de Ataque para renacer.





(Fuente: Fujiwara *et al*, 2013)

Las propiedades de la figura del héroe y el renacimiento tras el primer umbral es propicia para construir esta necesidad del deber ser que tienen los jóvenes en Attack on Titan. Como vimos anteriormente, existe un reflejo entre la obra y el ascenso de grupos de ultraderecha que veneran la época militar imperial. En este caso sucede lo mismo: el verdadero patriota en Attack on Titan es aquel que está dispuesto a aceptar el llamado de la aventura, superar las pruebas y volver del vientre de la ballena. Un verdadero héroe, entonces, es aquel que está dispuesto a dar su vida por la humanidad sin importar el costo. Así como los aviadores kamikaze se estrellaban en Pearl Harbor, el ejército y el gobierno de la Isla Paradise enviaba a soldados y civiles a misiones suicidas por el bien de la humanidad. Precisamente como lo marca Muñoz (2014): es en el grupo de héroes, en el ejército, donde se depositan todas las esperanzas de la supervivencia. El objetivo de esta epopeya es la destrucción del enemigo, aniquilarlo y anular su poder (p. 9).

### La iniciación

La segunda etapa del viaje del héroe atraviesa una serie de dificultades y encuentros que lo irán marcando para el desenlace final. Una vez superadas las pruebas del primer umbral y emergiendo con vida del vientre de la ballena, el héroe debe superar **las pruebas**. La prueba es una profundización del problema del primer umbral, la fase de la aventura mítica. Muchos de estos obstáculos son enemigos que ponen a prueba la determinación del héroe, pero para superarlos cuenta con la ayuda de aliados y amigos. En este caso, superada la crisis del ataque al distrito de Trost, Eren entrena sus poderes junto a la élite de la Legión de Reconocimiento para poder afrontar las pruebas que se avecinan.

Posteriormente, nuestro héroe llegará a un momento donde tendrá **el don final y la tentación**. En este caso, la estructura de la serie no utiliza todos los recursos de la etapa de iniciación pero es importante entender los dos mencionados. El don final es el logro del

objetivo de la misión, aquello en cuya consecución se esforzó el héroe por conseguir. En el caso de Eren, es el descubrimiento de que no solo tiene el poder del Titán de Ataque sino también del Titán Fundador, por lo que sí cumple con los requisitos puede desatar el retumbar en el mundo. Pero en un punto, él debe decidir entre dos opciones: dejar todo atrás y aniquilar a los enemigos de Paradise o escapar junto a Mikasa, confesando los sentimientos que tienen el uno por el otro y viviendo una vida alejados de todo. Esta es la **tentación** de Eren, lo que puede llevarlo a abandonar o apartarse de su misión. Pero finalmente, Eren decide rechazar esta ruta de escape. Él tiene **el deber** de tener la fortaleza suficiente para cumplir su misión, dejando de lado sus deseos y aspiraciones individuales; como lo haría un buen soldado. Como lo hicieron los soldados imperiales japoneses en 1904 lanzándose enloquecidos a las trincheras rusas aún frente a la amenaza de las letales ametralladoras. Es entonces que una vez que Eren y la Legión logran eliminar a los titanes de la isla y descubren la verdad de la isla, nuestro héroe y protagonista culminará este proceso de iniciación pero elegirá **la negativa a regresar**.

### **El regreso y la negativa a regresar**

*“Cuando la misión del héroe se ha llevado a cabo, por penetración en la fuente o por medio de la gracia de alguna personificación masculina o femenina, humana o animal, el aventurero debe regresar con su trofeo transmutador de la vida. El ciclo completo, la norma del monomito, requiere que el héroe empiece ahora la labor de traer los misterios de la sabiduría” (Campbell, 1959, p. 113).*

En este punto el viaje pareciera haber terminado: el héroe consiguió lo que se había propuesto al comenzar la aventura. Sin embargo, el héroe rehúsa volver al mundo ordinario a otorgar el don adquirido a sus semejantes. En el caso de Attack on Titan sucede exactamente esta situación: Eren domina su poder titán, libera a la isla de los titanes, obtiene el poder del Titán Martillo, pero se niega a usar sus dones bajo las directrices de la Legión de Reconocimiento. Los amigos de Eren buscan formas de evitar utilizar el retumbar sobre el resto del mundo, por lo que sus posiciones son una amenaza a sus planes.

Es en este momento que nuestro protagonista **crusa el umbral de regreso**. Aquí “el primer problema para el héroe que regresa (...) es aceptar como reales las alegrías y las tristezas transitorias” (Campbell, 1959, p. 127) ¿Por qué volver a ingresar al mundo real? ¿Serán capaces de entender su mensaje y regalo los hombres comunes? Las visiones del futuro de Eren son las que terminan por hacerlo decantar por no volver. Si la isla y su gente ha

de sobrevivir a la amenaza de un mundo que quiere verlos muertos, Eren debe tomar el don final que le fue concedido para exterminar al enemigo.

De aquí la paradoja introducida en la serie: la estructura narrativa constituye en gran parte a la clásica del viaje del héroe, pero en este punto, Eren pasa de ser el héroe de sus amigos y aliados a ser el enemigo. Quienes antes fueron enemigos (la Legión de Reconocimiento de la Isla Paradise y Guerreros de Marley) se unen para derrotar al verdadero enemigo de la humanidad: nuestro protagonista y antiguo héroe Eren Jaeger. El héroe que una vez aceptó el llamado de la aventura para exterminar los titanes, tendrá que pelear contra sus aliados para poder ejecutar su plan de genocidio masivo.

¿Qué puede relacionarse de este cambio en la estructura narrativa con su contexto de producción? Estamos hablando de un héroe que sabe lo que es necesario para salvar a su patria y su gente, pero que debe afrontar no solo las pruebas del mundo exterior, sino también a aquellos de su propia nación que se oponen a sus medidas. Attack on Titan bien podría retitularse como “Ataque a los extranjeros”. El primer ministro japonés visita santuarios que albergan los cuerpos de criminales de guerra, que bajo este giro narrativo, pueden considerarse como los héroes que se atrevieron a hacer lo que era necesario por el país. El cambio de personalidad e intenciones de Eren tuvo una gran acogida por parte del público (como pudimos ver en la sección referida a los grupos otakus en este capítulo), donde se aplaudía no solo su medida de aniquilar al mundo exterior sino también su determinación por pelear contra quienes una vez fueron sus mejores amigos y aliados. Campbell (1959) señala que el último acto de la biografía del héroe es el de su muerte o partida, puesto que aquí se sintetiza todo el sentido de la vida. Para que el héroe pueda ser efectivamente un héroe, la muerte no puede aterrorizarlo ya que debe estar reconciliado con la tumba (p. 198). Eren sabe que tras ejecutar el retumbar le espera la muerte a manos de la alianza de la Legión y los guerreros de Marley, pero se empeña en hacer todo lo posible para cumplir su misión de todas formas. A fin de cuentas, Eren es un soldado, un guerrero. Es el soldado raso que enfrenta las ametralladoras rusas en 1905, el aviador que no teme inmolarse en 1941, es el soldado naval en la batalla del Golfo de Leyte; en definitiva, para los ojos de estos procesos nacionalistas insurgentes de nuestra actualidad, es un héroe. No dejemos de pensar en esta relación puesto que el manga y el anime son productos de la cultura de masas y la industria cultural. La industrialización de los productos culturales produce las representaciones de los héroes y de lo heroico en base a lo que se quiere comunicar desde las ideologías de poder. Es necesario concentrarse en indagar cuáles son las dinámicas internas y externas que dan sentido a las figuras heroicas. Estas construcciones del camino del héroe pueden corresponder al mensaje

oculto debido a que eluden los controles de la conciencia; “no se lo verá a través, no será esquivado por la resistencia a las ventas y, en cambio, es posible que se hunda en la mente del espectador” (Adorno, 1954, p. 7).

## 4.2 El papel de la imagen

Una vez desarrollada la importancia de la estructura dentro del relato audiovisual y respecto al contexto de producción, es de vital importancia tener en cuenta también el papel que la imagen desempeña al momento de contar una historia en un producto. El lenguaje audiovisual es uno rico en detalles, que dispone de varias herramientas y técnicas al momento de construir la información que se quiere transmitir al espectador; ya sea desde los planos utilizados en la secuencia, el ángulo en el que se decide retratar a los personajes y la composición de la imagen en términos de colores e iluminación.

Hablemos en primer lugar de los planos. Según Jacques Aumont (1996) un plano se caracteriza por presentar una dimensión espacial y “se define por una cierta duración” (p. 38). Un plano puede darnos en sí mismo muchísima información y contenido, ya que este “implica una toma de decisión acerca del fragmento de espacio que se quiere representar, y por lo tanto, supone un punto de vista que configura la imagen” (Canet y Prósper, 2009, p. 288). De esta forma, la decisión de los planos a utilizar apuntan a buscar construir la realidad en base a lo que se busque lograr en la narrativa del producto. Siguiendo a Blanco (2003), la elección de uno u otro plano tiene relación con el desarrollo narrativo, interioridad o exterioridad respecto al objeto, personaje o situación que vemos en el plano (p. 298 - 299). Así respecto a las temáticas bélicas, nacionalistas y totalitarias, un uso adecuado de planos pueden mostrar la desesperación, tristeza, fortaleza, orgullo, etc. de los personajes.

Pero también hay que tener en cuenta que el plano no es algo aislado que funciona de por sí. Metz (2002) señala que el plano es una unidad compleja, que si bien “no es el elemento mínimo de la significación fílmica (dado que un plano nos ofrece múltiples informaciones), sí es al menos el elemento mínimo de la cadena fílmica” (p. 129). No obstante, el potencial significador de un plano adquiere su relevancia e importancia teniendo en cuenta la secuencia en la cual se encuentra circunscrita, puesto que “la sucesión de planos forman una unidad” (Metz, 2002, p. 152). De esta manera, la articulación de los planos en la secuencia colaboran a la expresión final que tendrá el texto audiovisual.

A su vez, no podemos dejar de lado el importante rol que tiene la angulación al momento de construir la imagen. El espacio real presenta tres dimensiones (ancho, largo y alto), por lo que presenta infinitas posibilidades para ubicar la cámara (en este caso la

animación) y tomar los acontecimientos que se ubican frente a ella. Blanco (2003) afirma que el ángulo de la toma tiene que ver con la posición de la cámara en su eje horizontal con respecto al objeto (p. 300). Así como en la vida todo depende del ángulo en que tomemos a la hora de ver la realidad, el retrato audiovisual variará dependiendo de qué ángulo decidamos ejecutar. Dependiendo del ángulo del plano, podemos transmitir soberbia, exaltación, poder, tristeza, desesperación, humillación, etc. en los personajes. Según Bordwell (1995) existen “(...) tres categorías generales: el ángulo recto, el ángulo alto (o picado) y el ángulo bajo (o contrapicado)” (p. 211). Ahora entonces, veamos cómo Attack on Titan aprovecha las herramientas audiovisuales para construir las temáticas de violencia, nacionalismo y totalitarismo.

### **La culpa de Grisha Jaeger - El ángulo picado y el plano corto**

El ángulo recto coincide con el eje horizontal de la toma, por lo que a veces se lo considera como el punto de vista de la cámara o el espectador. Pero también existen otras posibilidades como lo son los ángulos picados. En estos el objeto es visto desde arriba por encima del eje horizontal de la toma. En el lenguaje audiovisual esto sirve para transmitir abatimiento, impotencia, inferioridad, lástima del sujeto filmado o fotografiado hacia el espectador. Algo muy útil para retratar la desesperación y el abatimiento de las víctimas en temáticas bélicas y también la culpa y el remordimiento del causante.

Tomemos estos conceptos aplicados en una secuencia puntual que sucede en el **episodio 4 de la temporada 4 parte 2** de Attack on Titan. En este capítulo se nos muestra como el padre de Eren consigue robar el poder del Titán Fundador de la familia real previo a entregar dichos poderes a su hijo. Para lograr su cometido, Grisha no solo devoró a la portadora del Titán Fundador sino que también asesinó a casi toda la familia dejando un solo sobreviviente. Al salir del lugar de dicha masacre, este se entrega a la locura al no poder creer la atrocidad que acababa de cometer.

La secuencia alterna distintos planos y ángulos para retratar la desesperación del personaje pero nos concentramos puntualmente en este plano y ángulo. Aquí vemos como se utilizó un ángulo picado en combinación a un plano corto. Como vimos, el empleo de los ángulos picados se utilizan como una forma de mostrar abatimiento, desesperación y hundimiento. Si bien la primera opción que pensamos para este ángulo es el de la víctima, también se puede emplear para el victimario. No olvidemos que en los ciclos de guerra y violencia, el perpetrador cargará sobre sus hombros el peso del karma, que lo inundará de

culpa y temor que la víctima responda igual o peor en un futuro. En este caso, Grisha mató no sólo adultos sino también a niños, por lo que sus actos lo llevan a esta locura.



(Fuente: Aoshima *et al*, 2022)

En adición al ángulo picado, se utiliza un plano corto para darle fuerza al sentimiento del personaje, ya que estos “muestran la expresión de los personajes y sus reacciones, predominando la función expresiva” (Canet y Prósper, 2009, p. 293). Al elegir un plano corto, más precisamente un primer plano, Canet y Prósper (2009) señalan que así podemos ver perfectamente la expresividad del rostro y las características psicológicas del personaje (p. 294). De esta manera, el plano logra mostrar la desesperación de Grisha con las lágrimas que salen de sus ojos, la dilatación en sus pupilas y las sombras que vemos en sus párpados.

No obstante, una de las primeras cosas que salta a la vista del espectador cuando ve una imagen se refiere a las dinámicas del color. En el ámbito artístico es bastante familiar la utilización del color como un modo de lenguaje visual independiente. En el Anime, el color se constituye como un elemento fundamental que es capaz de moldear la figura y también ser un vehículo narrativo de la propia animación. En este caso, para mostrar la tristeza y desesperación de Grisha se utilizaron **colores fríos** que “provocan una sensación de tristeza y abatimiento” (Abadía y Fernandez, 1999, p. 158) utilizando una paleta de colores en donde predominan tonos oscuros de verde, gris y azul. Abadía y Fernandez (1999) señalan que esto se hace para poder crear atmósferas adecuadas y transmitir los sentimientos de los personajes retratados (p. 158).

Así con dichos planos, ángulos y colores se logra mostrar una de las consecuencias de los ciclos de guerra y violencia, al retratar el peso de las decisiones de Grisha por continuar el legado de muerte y violencia con el cual convivió toda su vida en Marley.

## La arenga de Erwin Smith y Dot Pixis - El ángulo contrapicado y normal

Por el contrario, el ángulo contrapicado es una angulación oblicua inferior de la cámara, la cual se coloca mirando hacia arriba para transmitir una situación de control, poder, grandeza y seguridad. Este resulta idóneo al momento de mostrar la grandeza, la esperanza y el poder que tienen los personajes dentro de la toma. También podemos pensar este ángulo como el punto de vista de una hormiga, que contempla la majestuosidad del objeto ya que desde ese punto agiganta al retratado.

Como vimos en el desarrollo de todo este trabajo final, la narrativa gira en torno a aspectos militaristas, nacionalistas y de violencia. Para retratar con mayor precisión estos aspectos, es muy común usar al ángulo contrapicado como una herramienta. Pero el recurso de agigantar y mostrar la grandeza no es algo único de las producciones de anime, basta con ver el uso de la propaganda Nazi y la Unión Soviética respectivamente. Este recurso es una herramienta clásica en los retratos militares y es interesante observar cómo Attack on Titan hace uso de la misma.



Primero tomaremos el caso de uno de los personajes más emblemáticos de la serie: el Comandante de la Legión de Reconocimiento, Erwin Smith. Un personaje con una mente brillante que elaboró estrategias y planes riesgosos que llevaron al triunfo de sus comandados en numerosas ocasiones. Un detalle importante de él es su importancia como líder y orador. En momentos donde la moral estaba en el piso o previo a una operación fundamental, sus palabras eran capaces de contagiar coraje y energía a sus soldados. Para ver esto tomemos puntualmente lo sucedido en el **episodio 12 de la temporada 3**. Aquí la Legión de Reconocimiento se embarca hacia la operación final para recuperar la Muralla María a manos de los titanes e invasores.



(Fuente: Ando *et al*, 2018)

Esta secuencia involucra varios aspectos a tener en cuenta. Las tres primeras imágenes muestran al personaje en un ángulo contrapicado subido a su caballo ¿El objetivo? Justamente lo señalado respecto a los baluartes de este ángulo: engrandecer la figura del objeto retratado. Vemos cómo agita su brazo al cielo resplandeciente y desenfundar su espada hacia al frente desde un punto de vista inferior al eje horizontal. De esta manera se logra construir un clima de heroísmo que invita al espectador a depositar su confianza en los planes del Comandante Erwin.

En adición, la secuencia consiste en una serie de planos que contribuyen a generar este clima. En la primera imagen vemos el uso de un plano americano que toma a Erwin desde las rodillas para arriba, haciendo foco en su silueta y el sol resplandeciendo sobre él y su caballo; un plano idóneo para exhibir acciones sin perder la gestualidad. Le sigue el plano detalle empleado en la segunda imagen, puesto para “mostrar un aspecto determinado (...) del espacio (...) para destacar un elemento y cargarlo de significado” (Canet y Prósper, 2009, p. 294) haciendo foco en el simbolismo del puño levantado de Erwin, mostrando el sentimiento de resistencia y lucha. Luego procede la imagen que nos muestra al Comandante desenfundar su espada hacia el frente, un clásico movimiento militar previo a la orden de “¡A la carga!”, como puede denotarse tanto en el ejemplo de los totalitarismos mostrado anteriormente como en los casos nacionales de las estatuas y cuadros de José de San Martín montado a su caballo. En este caso se utilizó un plano medio (toma al personaje de la cintura para arriba) para mostrar con claridad las expresiones del personaje, puesto que vemos la seguridad y

confianza en el rostro de Erwin acompañando su pose de batalla. Para culminar de la mejor manera el retrato de la arenga militar, la secuencia termina cambiando a un ángulo normal con un primerísimo primer plano que nos muestra las expresiones del rostro de Erwin en completo detalle, alimentando aún más la construcción del deber ser del soldado: alguien que no tiene miedo a la batalla y que está dispuesto a dar todo por la victoria.

Otro punto que muestra el aspecto militar de la serie en relación a los tópicos trabajados en este trabajo es lo que sucede en el **episodio 11 de la temporada 1**. En este episodio se acababa de revelar que el protagonista Eren Jaeger poseía el poder de un Titán y el Comandante de las Tropas de Guarnición, Dot Pixis, elaboraba un discurso en el cual comentaba a todos los soldados el plan de defensa que incluía a Eren. Pixis toma una respiración profunda, y se dirige a los soldados abajo, recibiendo fuertemente su atención. Se presenta el plan para la reconquista de Trost sellando los agujeros que los titanes utilizan para entrar.



(Fuente: Fukumoto *et al*, 2013)

En este caso, cuando se presenta a Eren en la escena, estamos viéndolo desde el punto de vista de los soldados rasos ubicados en las calles frente a la muralla en la cual se alzan Pixis y Eren. Nuevamente estamos ante un plano contrapicado cargado de simbolismo.

Además de usar dicho ángulo para mostrar la grandeza de Pixis y Eren, también se emplea un plano medio que permite ver al espectador la dedicación y seguridad de Eren en el rostro mientras realiza el saludo militar. Las banderas de las murallas dan fuerza a la composición, ayudando a construir un escenario nacionalista y de poder donde todos se vean contagiados por la resolución de Pixis y Eren. De esta manera se logra apreciar como la serie logra elaborar los fenómenos que mencionamos anteriormente en el trabajo: la dedicación por el país, el heroísmo que rodea la temática militar y el deber que tiene todo soldado respecto a su patria.

Por otro lado, ambas secuencias se presentan como una antítesis de la imagen de la culpa de Grisha Jaeger presentada anteriormente en lo que se refiere a la composición de colores. Por lo general, las imágenes de carácter nacionalista y totalitaristas emplean colores fuertes y llamativos que dejen una huella sólida en el espectador, como bien pudimos ver en el ejemplo Nazi y Stalinista. En este caso, para construir la atmósfera de esperanza, poder y nacionalismo, las imágenes de Erwin Smith se produjeron mediante colores cálidos que dan lugar a otras sensaciones como el entusiasmo, el dinamismo y la alegría, representados por los colores amarillos y naranjas. Al momento de dar su arenga, Erwin tiene un cielo amarillento que lo ilumina y resalta aún más su figura. Lo mismo sucede en la arenga del Comandante Pixis cuando presenta a la esperanza de la humanidad: nuestro protagonista Eren Jaeger. Un cielo soleado con colores cálidos que iluminan no sólo a los protagonistas de la imagen sino también a las banderas de las murallas, entregando así más simbolismo en estos elementos de la composición.

### 4.3 El valor añadido del sonido

*“La esencia del audiovisual impone el equilibrio entre sonido e imagen para construir mensajes comprensibles. El poder evocador de la música, la concreción de la palabra que marca el sentido exacto del discurso, el realismo que aportan los ruidos de ambiente, el dramatismo del silencio... constituyen recursos expresivos que deben ser usados con eficacia y profesionalidad” (Abadía y Fernandez, 1999, p. 192)*

La elaboración de la narrativa no depende únicamente del aspecto visual que nos otorgan las imágenes. Algo que complementa y hace tan rico al lenguaje audiovisual es justamente el sonido. Le da fuerza las escenas, ayuda a dirigir correctamente la interpretación al espectador (si es una escena dramática, heroica, catastrófica, de suspenso) y comunica

también en su propio silencio. El recurso del sonido no se vale solo de la música y el diálogo, puesto que la comunicación no es sólo lo que se dice: es también lo que se hace, lo que otros observan y así mismo lo que no se hace y lo que no se dice.

Michel Chion habla del concepto de “valor añadido del sonido”, donde plantea que esto es el valor informativo o expresivo por el cual un sonido enriquece una imagen dada hasta que logra hacer creer que dicha información se desprende de modo natural de lo que se ve en el recuerdo que se conserva de ella (1993, p. 13). Puntualmente, en lo que a la música refiere, esta es quien adapta el ritmo, el tono y el funcionamiento de la escena, transmitiendo tristeza, alegría, dramatismo, etc. Más precisamente, “entre sus condiciones psicológicas y poéticas el tratamiento de la música concierne a la ambientación y a un estilo gratificante que hacía posible un mayor entendimiento narrativo” (Yébenes, 2007, p. 3). De esta manera, vemos que la banda sonora condiciona la manera en que interpretamos y percibimos la imagen, puesto que imágenes iguales pueden tener distintos significados si cambiamos la banda sonora.

Por supuesto, la industria del Anime no es ajena al valor del sonido en sus producciones ya que esta mantiene una estrecha relación con la música. Todas las series lanzadas al mercado cuentan con una secuencia de apertura (opening en el vocablo tradicional de los fanáticos), así como su propio video musical y canción de cierre, llamado ending. En ambos casos se trata de canciones de entre un minuto y dos que son interpretadas por artistas y bandas musicales japonesas con gran trayectoria o que están en ascenso. En principio tomaremos el caso de dos secuencias de apertura de *Attack on Titan* para comprender el aporte a la narrativa que le da la banda sonora. Puntualmente, veremos los casos del opening número 2 “*Jiyū no Tsubasa*” (Alas de la libertad) y el número 3 “*Shinzou wo sasageyo*” (¡Entreguen sus corazones!) y el manejo del sonido durante la declaración de guerra de Willy Tybur.

### **Jiyū no Tsubasa - Alas de Libertad**

En primer lugar, un elemento fundamental de dicha secuencia de apertura es que combina dos idiomas en sus textos: el japonés y el alemán. El caso de *Jiyū no Tsubasa* es muy interesante, ya que comienza con un coro en Do Mayor que genera una suerte de himno cargado de significado tanto en su aporte musical como en el texto. Al tener este estilo de himno nacional, la música lleva al espectador a sentirse identificado por la lucha de los protagonistas. Se siente aún más empático por su lucha y resalta el carácter heroico de la gesta militar de los personajes de la serie. Acompañando a este fenómeno, la letra que

presenta esta introducción se realiza en alemán y es un extra muy importante en el valor añadido del sonido.

*O, mein Freund! (¡Oh, amigo mío!)*

*Jetzt hier ist ein Sieg (Aquí hay una victoria)*

*Dies ist der erste Gloria (Esta es la primera gloria)*

*O, mein Freund! (¡Oh, amigo mío!)*

*Feiern wir diesen Sieg, für den nächsten Kampf! (¡Celebremos esta victoria para la próxima pelea!)*

Como vimos en el desarrollo del trabajo, la serie cuenta con una serie de paralelismos importantes con las problemáticas del fascismo alemán y los totalitarismos. La narrativa se nutre de elementos fuertes como son los brazaletes obligatorios para los eldianos, campos de concentración, etc. A esto se suma la incorporación del estilo musical en “*Jiyū no Tsubasa*” y su letra, las cuales alimentan aún más la noción de lo heroico en la guerra que tiene la serie. Este opening invita a celebrar la victoria y la gloria pero también a seguir luchando en próximas contiendas. Posteriormente se señala “*Der Feind ist grausam Wir bringen. Der Feind ist riesig Wir springen*” (El enemigo es cruel, lo atraparemos. El enemigo es colosal, saltaremos sobre ellos) mientras observamos a un personaje a punto de enfrentarse a un titán de gran tamaño. De esta manera, vemos como el valor de la música y el texto “sirven para subrayar y potenciar el contenido de las imágenes” (Yébenes, 2007, p. 16).



(Fuente: Shuuhei et al, 2013)

### **Shinzou wo sasageyo - ¡Entreguen su corazones!**

Lo interesante es que esta línea de producción también se continúa en el opening “*Shinzou wo sasageyo*”. Algo importante que tienen los productos de la industria es el trabajo

de la continuidad y consistencia. Los elementos sonoros que se incorporan no están puestos al azar, sino que están pensados para complementar a las imágenes. Para seguir elaborando una trama que trabaje la gloria de la epopeya militar y nacionalista, este opening sigue trabajando con una banda sonora inicial que compone música que puedan ser interpretadas como himnos. No solo eso, sino que su texto insiste en el papel del sacrificio del soldado. Para salvar a su gente, tiene que entregar su corazón y enfrentar al enemigo aún si eso le supone la muerte. Tomemos el estribillo de esta secuencia como ejemplo

*Sasageyo sasageyo (¡Entréguenlos! ¡Entréguenlos!)*

*Shinzou wo sasageyo (¡Entreguen sus corazones!)*

*Subete no gisei wa (Todos los sacrificios)*

*Ima kono toki no tame ni (Fueron por este momento)*

No dejemos de pensar en el paralelismo entre la glorificación del heroísmo militar y el insurgente movimiento nacionalista que sucede en Japón durante el contexto de producción de Attack on Titan. Esta construcción del sentido no se realiza únicamente por medio de imágenes cautivantes, sino también por el empleo de una banda sonora que atrae al espectador a insertarse cada vez más en el mundo de la historia. El manejo del recurso sonoro está empleado de tal manera que le da aún más significado a las imágenes ya que, como bien señalan Abadía y Fernandez, “la música es un extraordinario medio para ser asociado a la imagen filmica o videográfica, pues presenta atributos variados que contribuyen a la explicación de la obra para el espectador” (1999, p. 206). En las imágenes del opening nos muestran las banderas flameando y a los personajes principales realizando el saludo militar mientras se aprecia un fuego en sus corazones, por lo que el texto y el estilo de la música refuerzan aún más el simbolismo de las imágenes.





(Fuente: Shuuhei *et al*, 2017)

#### La declaración de guerra de Willy Tybur

Pero no nos quedemos únicamente con el manejo empleado en las secuencias de apertura. Tomemos el caso que describimos anteriormente en el capítulo dos: **la declaración de guerra a la Isla Paradise y el ataque de Eren en el episodio 5 de la temporada 4**. Como vimos, aquí el representante del gobierno de Marley, Willy Tybur, da un discurso en el cual le declara la guerra “a los demonios de Paradise” mientras Eren se prepara para realizar su ataque a Marley. En esta situación es importante recalcar el manejo no solo de la música, sino también de los silencios y el sonido ambiente. Porque aquí lo que tenemos al principio en la primera imagen es únicamente el sonido del discurso de Willy Tybur y el de ambiente de los aplausos y voces que vitorean el discurso bélico. Esto logra subrayar la acción y contribuye a crear una atmósfera. Pero el espectador comienza a sorprenderse, puesto que una vez que Eren dice “hasta que extermine a mis enemigos”, el sonido ambiente desaparece y solo se escucha la voz de Eren, seguido de un breve silencio una vez terminado el diálogo. Al introducirse de manera brusca, genera dramatismo en la escena y el espectador está completamente atrapado por lo que sucede en pantalla. Finalmente, la banda sonora comienza a entrar lentamente en escena con percusiones que aumentan progresivamente el volumen y ritmo, hasta que aparece toda la banda sinfónica con vientos y cuerdas para dar la sensación de clímax al momento de la irrupción de la forma Titánica de Eren en escena que vemos en la última imagen.



(Fuente: Hayashi a *et al*, 2020)

En definitiva, los productos de la industria cultural son capaces de utilizar los recursos del lenguaje audiovisual para dar productos que cautivan a las masas y las insertan profundamente en las narrativas que les entregan. Desde los tiempos del cine que analizaban Adorno y Horkheimer hasta la animación japonesa de la actualidad, la variable inmutable ha sido lo fantástico de la imagen. Vimos con detalle todo lo que el manejo de la imagen puede generar en el público, ya sea desde el ángulo que se elige hasta los colores que están presentes en la toma. En Attack on Titan, los planos, los colores y los ángulos resaltan exhaustivamente los valores de las gestas militares y nacionalistas mientras que colaboran también a mostrar las consecuencias de los ciclos de guerra. A su vez, el sonido no es solo un adorno más en la producción audiovisual sino que trata de dirigir la atención del espectador hacia lo que se quiere contar en las imágenes destacando el material importante. La epicidad de la música, los silencios, el sonido ambiente y el texto contribuyen enormemente a generar los ambientes bélicos, dotándolos de un significado emocionante y cautivante para la audiencia.

# Conclusiones

Finalizando este trabajo final de grado, es pertinente destacar que el objetivo era analizar a partir de un anime, como figura audiovisual, los sentidos sobre violencia y autoritarismo construidos y ofrecidos a los públicos, a través de un anime específico de amplia difusión. A través del análisis teórico pudimos comprender que estos tienen un papel fundamental en la continuación de la violencia y el odio. Esta temática fue desarrollada exhaustivamente en el **capítulo dos**, donde uno de los objetivos de este trabajo era analizar cómo en la narrativa de Attack on Titan la violencia tiene un ciclo caracterizado por la continuación de odios históricos, el deseo de venganza y la culpa y el miedo que puede presentarse en los vencedores. Esto porque el victimario teme que la víctima se alce otra vez y le devuelva con más fuerza todo el dolor infligido, haciendo así un ciclo que se repite constantemente. Attack on Titan nos muestra como personas comunes que jamás pensaron en matar a otro individuo pueden llegar a matar por convicción para defenderse o para eliminar a ese enemigo que anteriormente atacó y masacró a su gente.

Cuando lo relacionamos con la conformación del ser nacional y los regímenes totalitarios, pudimos ver que la glorificación de lo nacional conlleva la construcción de mitos y cualidades que llevan a distintas formas de interpretar los pasados de guerra y violencia. Una interpretación posible es que los actos violentos que un país hace es en pos de la defensa de sus intereses y corresponde a un acto de justicia. Sin embargo, pudimos ver que también daba lugar al uso de la violencia de una manera no defensiva, para por ejemplo destruir el poder del otro. A su vez, para mantener la estructura de nación, las herramientas de los totalitarismos pueden venir a mano. Arendt (1951) señalaba que el uso del terror, la violencia y las leyes son herramientas que los regímenes totalitarios utilizan para controlar a la población. De esta manera pudimos mostrar cómo empleando dichas herramientas, Marley se aseguraba el control y la cooperación de los eldianos tanto en la estructura social como a la hora de ir a las primeras filas en las guerras del país, puesto que los regímenes totalitarios de la serie exigen ese compromiso personal para engrandecer la nación. No solo desde el lado de Marley sino también desde lo sucedido en la Isla Paradise, donde también se mantenía controlada a la población en base a la policía militar, alentando también a dar el compromiso para defender a la isla de la amenaza de Marley. Así logramos desarrollar cómo se conforman los nacionalismos y los totalitarismos en Attack on Titan, con la construcción del pasado y el presente que hacen Marley y la Isla Paradise.

Sin embargo, en este punto surgía un problema importante a trabajar ¿Estos conceptos nacionalistas, totalitarios y de violencia provenían de la mera imaginación del autor? ¿Attack on Titan era simplemente un mundo ficticio? Claro que no. Los factores históricos

contribuyen a la inspiración y creación de la obra. Así pudimos mostrarlo al momento de establecer la relación entre hechos históricos como el holocausto de la Alemania Nazi, el nacionalismo desplegado por el Japón Imperial en la restauración Meiji y el deber de repartir violencia y guerra a los enemigos del Emperador. La temática de la violencia y sus ciclos de odio que desarrolla Attack on Titan está construida de una manera extensiva y con un trasfondo social-histórico. Todo producto cuenta con huellas de producción que pueden pasar desapercibidas para el espectador. Por eso, otro aspecto central de este trabajo final era poder develar cómo la industria cultural y la disputa del sentido se hacen presentes en Attack on Titan.

A través del desarrollo del **capítulo tres** recorrimos varios aspectos que conforman la construcción del sentido de Attack on Titan, comprendiendo desde su lugar como parte de la industria cultural, el contexto de producción que rodea a la serie y el manejo de los recursos audiovisuales para elaborar la narrativa. Todo está construido bajo el supuesto de que el espectador podría consumir el producto en su tiempo de descanso, pero aún así sigue siendo bombardeado por las temáticas que los grupos de poder intentan transmitir a la sociedad. Attack on Titan nace en un contexto en donde los grupos de ultraderecha de Japón se instalan en el poder y logran llegar aún más a las masas, generando los climas de xenofobia y glorificación del pasado imperial en grandes partes de la sociedad con el manga y el anime como grandes exponentes para sus ideas. No nos olvidemos que los grupos de derecha de Japón fracasaron en su intento de llevar sus ideologías a los jóvenes por medios académicos (como fue el caso del Grupo Historiográfico Liberal, un grupo de profesores que buscaron llegar a la juventud japonesa a través de manuales de historia que glorificaban el pasado imperial del país) y triunfaron utilizando al manga y al anime como vehículo de difusión.

Ya en el **capítulo cuatro** vemos que todo esto está siendo potenciado gracias a las enormes posibilidades que dan los recursos técnicos de lo audiovisual. Retomando a Adorno (1954) vimos que aprovechando las herramientas del lenguaje audiovisual, “el mensaje oculto puede eludir los controles de consciencia, no será esquivado por la resistencia a las ventas y, en cambio, es posible que se hunda en la mente del espectador” (p. 7). Así es que podemos ver que la industria cultural no es ajena al poder evocador de las imágenes y los sonidos, sino que los comprende bien y sabe como sacarles el máximo partido.

Al momento de elaborar esta tesis de finalización de grado, siempre ha sido importante desarrollar la importancia de este estudio para el campo de la comunicación. Si bien no es habitual ver investigaciones que tomen esta temática, nos parece valioso porque hablamos de producciones que llegan a la población de jóvenes y amantes del anime de

manera cada vez más amplia. En nuestra opinión, esta investigación ha sido valiosa ya que ha trabajado con más profundidad la temática de la violencia y los fenómenos que la rodean, en este caso a partir de una serie popular como Attack on Titan.

Cuando pensamos en el Anime como producto audiovisual es normal tomarlo como un simple programa que entretiene a un público acotado y hasta de nicho. Lo que desarrollamos en este trabajo constituye también un esfuerzo por desmitificar dicha subestimación a los productos audiovisuales de la industria japonesa. Si nos atrevemos a analizar, desmenuzar y cuestionar los productos que Estados Unidos y Europa han vendido durante tanto tiempo a América Latina, ¿por qué no hacer lo mismo con aquellos que oriente nos muestra? Durante este trabajo expusimos la importancia creciente que tiene el Anime gracias a los servicios de streaming que acercan sus productos a cada vez más personas y a tasas no muy costosas de adquirir (Sin ir más lejos, la suscripción mensual de Crunchyroll cuesta tan solo 120 pesos al mes). No solamente eso, sino que su consumo también incluye su charla y debate en las redes sociales, con números impresionantes de interacciones. Es importante comprender el papel protagónico que las series de Anime empiezan a tener en los hábitos de consumo de nuestra sociedad, llegando en instancias a rivalizar con la de las grandes series de Estados Unidos. Ya no se trata de grupos pequeños puntuales, sino que cada vez más gente se ve interesada por las narrativas que la industria cultural de Japón tiene para ofrecerles. De por sí, medios de comunicación de Argentina como Infobae, Clarín y La Nación han hecho múltiples notas sobre Attack on Titan respecto a su popularidad y hasta como recomendación de reproducción del medio.

Al ver el caso de Attack on Titan pudimos ver explícitamente como la industria cultural es capaz de producir y difundir una narrativa cargada de violencia, guerra y con una exaltación masiva de los nacionalismos. Cuando hablamos de los grupos otakus, los ejemplos que mostramos plasmaban una defensa de la violencia en pos de amparar las acciones de los protagonistas de la serie (principalmente las de Eren). Y este es el punto más interesante que deja este trabajo final de grado: un producto comunicacional producido en el lejano Japón, que surge en un contexto de ascenso de la ultraderecha y los nacionalismos extremos, también es capaz de colarse en el imaginario social de América Latina. A fin de cuentas, la guerra, la violencia y el odio son fenómenos que logran verse en la mayoría de los países del mundo.

Estamos atravesando un contexto donde los grupos de derecha del país y el continente promueven con más frecuencia discursos separatistas en términos de “nosotros” y “ellos”, de manera tal que narrativas como las de Attack on Titan pueden ser tomadas como elementos

ejemplificadores. El anime y el manga son en Japón un vehículo de difusión de ideología de los grupos de poder, pero no necesariamente puede terminar ahí. Es necesario ver cómo estos productos también pueden llegar a configurarse como instrumentos de influencia y dominación también en nuestra realidad latinoamericana.

Hemos logrado cumplir los objetivos propuestos, desmenuzando y comprendiendo las características de los ciclos de guerra y violencia que presenta Attack on Titan; estableciendo su presencia en la industria cultural. No solo eso, sino que también este trabajo abre paso a posibles futuras investigaciones, ya que hay problemáticas e interrogantes que no se han trabajado en esta investigación. Sería interesante poder tomar grupos de estudio de una ciudad para hacer un análisis cuantitativo y cualitativo del impacto de producciones de anime. A su vez, hay muchas otras obras de anime de gran popularidad que pueden ser investigadas para revelar las huellas de producción que existen en ellas. Es un deseo que este trabajo inspire a más comunicadores a trabajar en un área en crecimiento, para que de esta manera se pueda enriquecer y fortalecer este campo de estudio.

## BIBLIOGRAFÍA

- Abadía, José Martínez y Díez, Federico Fernández (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Paidós, Barcelona
- Abruzzese, Alberto y Miconi, Andrea. (2002). *Zapping. Sociología de la experiencia televisiva*. Madrid: Cátedra
- Adorno, Theodor (1954). *Televisión y cultura de masas* - Fecha de consulta: 4 de febrero de 2022  
<https://1library.co/document/8yd8wggq-adorno-theodor-television-y-cultura-de-masas.html>
- Adorno, Theodor & Horkheimer, Max (1998). *Dialéctica de la Ilustración*. Editorial Trotta
- Akamatsu, Yasuhiro (Director) - Kobayashi Yasuko (Guionista) (2019). *Al otro lado de las murallas* [Episodio de serie de televisión]. *Attack on Titan*. Wit Studio.
- Ando, Takashi - Akamatsu, Yasuhiro (Director) - Seko, Hiroshi (Guionista) (2018). *La noche de la operación de reconquista* [Episodio de serie de televisión]. *Attack on Titan*. Wit Studio.
- Anderson, Benedict (1993). *Comunidades imaginadas*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Aoshima, Koki (Director) - Seko, Hiroshi (Guionista) (2020). *Voluntarios*. [Episodio de serie de televisión]. *Attack on Titan*. MAPPA Studio.
- Aoshima, Koki (Director) - Seko, Hiroshi (Guionista) (2022). *Memorias del futuro*. [Episodio de serie de televisión]. *Attack on Titan*. MAPPA Studio.
- Arendt, Hannah (1951). *Los orígenes del totalitarismo*. Taurus, Buenos Aires.
- Aumont, J, Bergala A. Marie. M., Vernet. Marc. (1996). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Ediciones Paidós Ibérica
- Bardèche, Maurice (1948). *Nuremberg ou La Terre Promise*. Les Sept Couleurs, París
- Bartés, Elena y Almazán David (2010). *Japón y el mundo actual*. Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Blanco, D. (2003). *Semiótica del texto fílmico*. Lima, Perú: Fondo de Desarrollo editorial de la Universidad de Lima.
- Bobbio, Norberto (1997). *El tercero ausente*. Ediciones Cátedra, Madrid, 1997.
- Bordwell, David (1995). *El arte cinematográfico: una introducción*. Paidós, Comunicación 68 Cine.

- Brenner, Robin (2007). *Understanding Manga and Anime*. Westport, Ireland: Libraries unlimited.
- Caballero, Pilar Calvo (1993). *Los Fascismos*. Manual de Historia Social Contemporánea. De los orígenes del capitalismo a los nacionalismos. I, pp. 181 - 196. (Argentina): Universidad Nacional de Córdoba.
- Campbell, Joseph (1959). *El héroe de las mil caras, psicoanálisis del mito*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Canet, Fernando y Prósper Josep (2009). *Narrativa Audiovisual. Estrategias y recursos*. Editorial Síntesis.
- Centro de Estudios Miguel Enríquez (2006). *Los intelectuales y la organización de la cultura*. Fecha de consulta: 10 de agosto de 2021  
[http://www.archivochile.com/Ideas\\_Autores/gramscia/d/gramscide0008.pdf](http://www.archivochile.com/Ideas_Autores/gramscia/d/gramscide0008.pdf)
- Chartier, Roger (1992). *El mundo como representación. Estudios sobre historia cultural*. Gedisa, Barcelona.
- Chion, Michel (1993). *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Ediciones Paidós, Ibérica
- Clausewitz, Karl von (2002). *De la guerra*. Librodot
- Cobos, Tania Lucia (2010). *Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América latina*. Fecha de consulta: 4 de septiembre de 2021  
[https://www.researchgate.net/publication/264841676\\_Animacion\\_japonesa\\_y\\_globalizacion\\_la\\_latinizacion\\_y\\_la\\_subcultura\\_Otaku\\_en\\_America\\_Latina](https://www.researchgate.net/publication/264841676_Animacion_japonesa_y_globalizacion_la_latinizacion_y_la_subcultura_Otaku_en_America_Latina)
- Cohen, Lady Benedetti y García, Leonel Buevas (2012). *De la épica al anime: viejos y nuevos caminos de la figura heroica*. Fecha de consulta: 11 de octubre de 2021  
[https://www.academia.edu/36119982/De\\_la\\_épica\\_al\\_anime\\_viejos\\_y\\_nuevos\\_caminos\\_de\\_la\\_figura\\_heroica](https://www.academia.edu/36119982/De_la_épica_al_anime_viejos_y_nuevos_caminos_de_la_figura_heroica)
- Correa, Francisco (2017). *Desarrollo económico de Japón: De la génesis al llamado milagro económico*. Fecha de consulta: 10 de mayo de 2021  
<https://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/rfce/article/view/2654>
- Courdy, Jean Claude (1982). *El milagro japonés. La vida cotidiana en el imperio del sol naciente*. Editorial Abril.
- Cycle of Violence Work Group (2005). Breaking cycles of violence. *Death Studies*, volumen 29 (número 7). Fecha de consulta: 18 de agosto de 2021  
<http://ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edb&AN=18189066&lang=es&site=eds-live>

- Ezaki, Shinpei (Director) - Seko, Hiroshi (Guionista) (2013). Primera batalla. La batalla de Trost - Primera parte [Episodio de serie de televisión]. Attack on Titan. Wit Studio.
- Fujiwara, Yoshiyuki (Director) - Kobayashi Yasuko (Guionista) (2013). *El paradero del brazo izquierdo. La batalla de Trost - Quinta parte* [Episodio de serie de televisión]. Attack on Titan. Wit Studio.
- Fukumoto, Kiyoshi (Director) - Seko, Hiroshi (Guionista) (2013). *Símbolo. La batalla de Trost - Séptima parte* [Episodio de serie de televisión]. Attack on Titan. Wit Studio.
- Galtung, Johan (2004). *Violencia, guerra y su impacto, sobre los efectos visibles e invisibles de la violencia*. Fecha de consulta: 14 de agosto de 2021  
<http://them.polylog.org/5/fgj-es.htm>
- Gaskin, Carol - Hawkings, Vince (2017). *Breve historia de los samurais*. Ediciones Nowtilus SL.
- Geshi, Yasuhiro - Uda, Kōnosuke (Directores) - Seko, Hiroshi (Guionista) (2020). *Los hijos del bosque*. [Episodio de serie de televisión]. Attack on Titan. MAPPA Studio.
- Gomis, Lorenzo (1991). *Teoría del Periodismo (Cómo se forma el presente)*. Paidós, Barcelona.
- Ibata, Yoshihide (Director) - Kobayashi Yasuko (Guionista) (2017). *Abertura* [Episodio de serie de televisión]. Attack on Titan. Wit Studio.
- Komuro, Miki (Director) - Kobayashi Yasuko (Guionista) (2013). *Respuesta* [Episodio de serie de televisión]. Attack on Titan. Wit Studio.
- Makita, Kaori (Directora) - Seko, Hiroshi (Guionista) (2020). *Argumentos sólidos* [Episodio de serie de televisión]. Attack on Titan. MAPPA Studio.
- Martínez Albertos, José Luis (1983), *Curso general de Redacción Periodística. Periodismo en prensa, radio, televisión y cine. Lenguaje, estilo y géneros periodísticos*. Mitre, Barcelona.
- Matsuura, Naoki (Director) - Seko, Hiroshi (Guionista) (2022). *De ti, hace 2000 años* [Episodio de serie de televisión]. Attack on Titan. MAPPA Studio.
- McDonough, Frank (2016). *La Gestapo: mito y realidad de la policía secreta de Hitler*. Editorial Paidós bajo sello CRÍTICA.
- Menkes, D. (2012). *La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad*. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 10 (1), pp. 51-62. Fecha de consulta: 10 de febrero de 2022  
<http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v10n1/v10n1a02.pdf>

- Metz, C (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine*. Vol 1. Barcelona, España: Paidós.
- Mori, Kunihiko (Director) - Seko, Hiroshi (Guionista) (2020). *Aquel que nos guía* [Episodio de serie de televisión]. *Attack on Titan*. MAPPA Studio.
- Muñoz, Jonathan Emanuel (2013). *Nacionalismo, Militarismo y Memoria Histórica en el Anime*. Fecha de consulta: 3 de agosto de 2021  
[https://www.academia.edu/39927542/Nacionalismo\\_Militarismo\\_y\\_Memoria\\_Histórica\\_en\\_el\\_Anime](https://www.academia.edu/39927542/Nacionalismo_Militarismo_y_Memoria_Histórica_en_el_Anime)
- Muñoz, Jonathan Emanuel (2014). *El ataque de los titanes. Militarismo, Moe y otakus, el ultraderechismo japonés en el actual manga y anime*. Facultad de Filosofía y Letras y Centro Cultural Paco Urondo. Frikiloquio 2014. Ponencia llevada a cabo en la conferencia de la Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina. Fecha de consulta: 3 de agosto de 2021  
[https://www.academia.edu/8453890/Shingeki\\_no\\_Kyojin\\_El\\_ultraderechismo\\_Japones\\_en\\_el\\_Manga\\_y\\_el\\_anime](https://www.academia.edu/8453890/Shingeki_no_Kyojin_El_ultraderechismo_Japones_en_el_Manga_y_el_anime)
- Nakar, Eldad. (2008). *Framing manga: on narratives on the Second World War in Japanese manga*. New York, Estados Unidos: M.E. Sharpe.
- Norman, H. (1943). *Soldier and peasant in Japan: The origins of conscription* (Part II). *Pacific Affairs*, 16 (2): 149-165.
- Ōmine, Teruyuki (Director) - Seko, Hiroshi (Guionista) (2020). *Declaración de guerra*. [Episodio de serie de televisión]. *Attack on Titan*. MAPPA Studio.
- Ōmine, Teruyuki (Director) - Seko, Hiroshi (Guionista) (2022). *Dos hermanos*. [Episodio de serie de televisión]. *Attack on Titan*. MAPPA Studio.
- Osawa, Masashi. (1995). *Denshi Media Ron* (Electronic Media), Shinyou-sha.
- Patterson, William R. (2008). *El papel del Bushido en el auge del nacionalismo japonés previo a la Segunda Guerra Mundial*. Fecha de consulta: 21 de agosto de 2021  
[https://www.researchgate.net/publication/279171164\\_El\\_papel\\_del\\_Bushido\\_en\\_el\\_auge\\_del\\_nacionalismo\\_japones\\_previo\\_a\\_la\\_Segunda\\_Guerra\\_Mundial](https://www.researchgate.net/publication/279171164_El_papel_del_Bushido_en_el_auge_del_nacionalismo_japones_previo_a_la_Segunda_Guerra_Mundial)
- Rincón, Omar (2006). *Narrativas mediáticas. Como se cuenta la sociedad de entretenimiento*. Editorial Gedisa.
- Rodríguez, Carlos Larringa (2003). *El nacionalismo, conceptos, historia y actualidad*. Manual de Historia Social Contemporánea. Universidad Nacional de Córdoba.

- Sakamoto Rumi y Allen Matthew (2007). *Hating 'The Korean Wave' Comic Books: A sign of New Nationalism in Japan?*. Fecha de consulta: 11 de febrero de 2022  
<https://apjjf.org/-Rumi-SAKAMOTO/2535/article.html>
- Sakamoto, Rumi. (2008). 'Will you go to war? Or will you stop being Japanese?' *Nationalism and History in Kobayashi Yoshinori's Sensoron*. The Asia-Pacific Journal. Japan - Fecha de consulta: 11 de febrero de 2022  
<https://apjjf.org/-Rumi-Sakamoto/2632/article.pdf>
- Sanchez, José Reinel (2004). *Una respuesta a la pregunta ¿Qué es la guerra?*. Fecha de consulta: 19 de agosto de 2021  
[https://www.researchgate.net/publication/28090418\\_Una\\_respuesta\\_a\\_la\\_pregunta\\_que\\_es\\_la\\_guerra](https://www.researchgate.net/publication/28090418_Una_respuesta_a_la_pregunta_que_es_la_guerra)
- Sarquís, David J. (2018). *La modernización de Japón durante la era de la restauración Meiji*. Revista de Relaciones Internacionales de la UNAM; No 131. Fecha de consulta: 6 de mayo de 2021  
<https://repositorio.unam.mx/contenidos/4111912>
- Seaton Philip (2010). *Histography and japanese war nationalism, testimony on sensoron, sensoron as testimony*". Asia pacific Journal volume 8, numero 32, Sydney
- Schodt, Frederik L. (2011) *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Stone Bridge Press.
- Shuuhei, Yabuta (Director de secuencia de apertura) - Linked Horizon (Banda sonora secuencia de apertura) (2013). *Jiyū no Tsubasa - Alas de Libertad*. Wit Studio
- Shuuhei, Yabuta (Director de secuencia de apertura) - Linked Horizon (Banda sonora secuencia de apertura) (2017). *Shinzou wo sasageyo - ¡Entreguen su corazones!*. Wit Studio
- Szpilbarg, Daniela, & Saferstein, Ezequiel (2014). *El concepto de industria cultural como problema: una mirada desde Adorno, Horkheimer y Benjamín*. Calle 14: revista de investigación en el campo del arte, 9(14),56-66. ISSN: 2011-3757. Fecha de consulta: 6 de febrero de 2022  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=279033275005>
- Suzuki, Tessa Morris (2013). *Freedom of Hate Speech; Abe Shinzo and Japan's Public Sphere*. Fecha de consulta: 20 de agosto de 2021  
<https://apjjf.org/2013/11/8/Tessa-Morris-Suzuki/3902/article.html>

- Takahashi, Hidetoshi - Yang, Lie Jung - Yamamoto, Yosuke (Directores) - Seko, Hiroshi (Guionista) (2020). *La bala del asesino* [Episodio de serie de televisión]. *Attack on Titan*. MAPPA Studio.
- Tanaka, Hiroyuki (Director) - Seko, Hiroshi (Guionista) (2017). *Guerrero* [Episodio de serie de televisión]. *Attack on Titan*. Wit Studio.
- Todorov, Tzvetan (1991). *Nosotros y los otros. Reflexión sobre la diversidad humana*. Editorial Siglo XXI, México.
- Tokudo, Daisuke (Director) - Seko, Hiroshi (Guionista) (2020). *Tren de medianoche* [Episodio de serie de televisión]. *Attack on Titan*. MAPPA Studio.
- Vidal, L. A. (2010). *El anime como elemento de transculturación. Caso: Naruto* (Tesis de pregrado). Fecha de consulta: 27 de enero de 2022  
[https://www.academia.edu/3640700/El\\_Anime\\_como\\_elemento\\_de\\_transculturación\\_Caso\\_Naruto](https://www.academia.edu/3640700/El_Anime_como_elemento_de_transculturación_Caso_Naruto)
- Woods, Johnson (2010). *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. The Continuum International Publishing Group.
- Yébenes, Paloma (2007). *La música en el mundo de la animación*. Fecha de consulta: 18 de febrero de 2022  
<https://www.redalyc.org/pdf/5706/570667391010.pdf>