



Universidad  
del Atlántico

CÓDIGO: FOR-DO-109

VERSIÓN: 0

FECHA: 03/06/2020

**AUTORIZACIÓN DE LOS AUTORES PARA LA CONSULTA, LA  
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL  
TEXTO COMPLETO**

Puerto Colombia, 13 de julio de 2022

Señores

**DEPARTAMENTO DE BIBLIOTECAS**

Universidad del Atlántico

Cuidad

**Asunto: Autorización Trabajo de Grado**

Cordial saludo,

Yo, **GINA MARCELA BUZÓN PORTILLO.**, identificado(a) con **C.C. No. 1140836689** de **BARRANQUILLA**, autor(a) del trabajo de grado titulado **EL SILENCIO COMO ACTO DISCURSIVO DEL DOLOR: ANÁLISIS FILOSÓFICO EN EL ANIME NARUTO SHIPÛDDEN, EN LA PERSONIFICACIÓN DE PAIN (NAGATO) Y NARUTO UZUMAKI** presentado y aprobado en el año **2021** como requisito para optar al título Profesional de **MAGISTER EN FILOSOFIA**; autorizo al Departamento de Bibliotecas de la Universidad del Atlántico para que, con fines académicos, la producción académica, literaria, intelectual de la Universidad del Atlántico sea divulgada a nivel nacional e internacional a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

- Los usuarios del Departamento de Bibliotecas de la Universidad del Atlántico pueden consultar el contenido de este trabajo de grado en la página Web institucional, en el Repositorio Digital y en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad del Atlántico.
- Permitir consulta, reproducción y citación a los usuarios interesados en el contenido de este trabajo, para todos los usos que tengan finalidad académica, ya sea en formato CD-ROM o digital desde Internet, Intranet, etc., y en general para cualquier formato conocido o por conocer.

Esto de conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, "Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores", los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables.

Atentamente,

Firma

**GINA MARCELA BUZÓN PORTILLO**

**C.C. No. 1140836689** de **BARRANQUILLA**

**DECLARACIÓN DE AUSENCIA DE PLAGIO EN TRABAJO ACADÉMICO PARA GRADO**

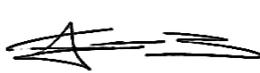
*Este documento debe ser diligenciado de manera clara y completa, sin tachaduras o enmendaduras y las firmas consignadas deben corresponder al (los) autor (es) identificado en el mismo.*

Puerto Colombia, **13 DE JULIO 2022**

Una vez obtenido el visto bueno del director del trabajo y los evaluadores, presento al **Departamento de Bibliotecas** el resultado académico de mi formación profesional o posgradual. Asimismo, declaro y entiendo lo siguiente:

- El trabajo académico es original y se realizó sin violar o usurpar derechos de autor de terceros, en consecuencia, la obra es de mi exclusiva autoría y detento la titularidad sobre la misma.
- Assumo total responsabilidad por el contenido del trabajo académico.
- Eximo a la Universidad del Atlántico, quien actúa como un tercero de buena fe, contra cualquier daño o perjuicio originado en la reclamación de los derechos de este documento, por parte de terceros.
- Las fuentes citadas han sido debidamente referenciadas en el mismo.
- El (los) autor (es) declara (n) que conoce (n) lo consignado en el trabajo académico debido a que contribuyeron en su elaboración y aprobaron esta versión adjunta.

Título del trabajo académico:	<b>EL SILENCIO COMO ACTO DISCURSIVO DEL DOLOR: ANÁLISIS FILOSÓFICO EN EL ANIME NARUTO SHIPŪDDEN, EN LA PERSONIFICACIÓN DE PAIN (NAGATO) Y NARUTO UZUMAKI</b>
Programa académico:	<b>MAESTRÍA EN FILOSOFÍA</b>

Firma de Autor 1:							
Nombres y Apellidos:	<b>GINA MARCELA BUZÓN PORTILLO</b>						
Documento de Identificación:	CC	X	CE		PA	Número:	<b>1140836689</b>
Nacionalidad:	<b>COLOMBIANA</b>			Lugar de residencia:	<b>SOLEDAD</b>		
Dirección de residencia:							
Teléfono:				Celular:			



**FORMULARIO DESCRIPTIVO DEL TRABAJO DE GRADO**

<b>TÍTULO COMPLETO DEL TRABAJO DE GRADO</b>	<b>EL SILENCIO COMO ACTO DISCURSIVO DEL DOLOR: ANÁLISIS FILOSÓFICO EN EL ANIME NARUTO SHIPÜDDEN, EN LA PERSONIFICACIÓN DE PAIN (NAGATO) Y NARUTO UZUMAKI.</b>
<b>AUTOR(A) (ES)</b>	<b>GINA MARCELA BUZÓN PORTILLO.</b>
<b>DIRECTOR (A)</b>	<b>DAYANA DE LA ROSA CARBONELL.</b>
<b>CO-DIRECTOR (A)</b>	<b>NO APLICA.</b>
<b>JURADOS</b>	<b>JAVIER ALFREDO FERREIRA OSPINO MIGUEL AGUSTÍN ROMERO MORETT</b>
<b>TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE</b>	<b>MAGISTER EN FILOSOFÍA.</b>
<b>PROGRAMA</b>	<b>MAESTRÍA EN FILOSOFÍA</b>
<b>PREGRADO / POSTGRADO</b>	<b>POSTGRADO</b>
<b>FACULTAD</b>	<b>CIENCIAS HUMANAS</b>
<b>SEDE INSTITUCIONAL</b>	<b>SEDE NORTE.</b>
<b>AÑO DE PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO</b>	<b>2021</b>
<b>NÚMERO DE PÁGINAS</b>	<b>126</b>
<b>TIPO DE ILUSTRACIONES</b>	<b>Ilustraciones, y Tablas</b>
<b>MATERIAL ANEXO (VÍDEO, AUDIO, MULTIMEDIA O PRODUCCIÓN ELECTRÓNICA)</b>	<b>NO APLICA</b>
<b>PREMIO O RECONOCIMIENTO</b>	<b>MERITORIA</b>



**EL SILENCIO COMO ACTO DISCURSIVO DEL DOLOR: ANÁLISIS  
FILOSÓFICO EN EL ANIME NARUTO SHIPŪDDEN, EN LA PERSONIFICACIÓN  
DE PAIN (NAGATO) Y NARUTO UZUMAKI**

**GINA MARCELA BUZÓN PORTILLO  
TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE MAGISTER EN  
FILOSOFÍA**

**PROGRAMA DE LA MAESTRÍA EN FILOSOFÍA  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS  
UNIVERSIDAD DEL ATLÁNTICO  
PUERTO COLOMBIA  
2022**



**EL SILENCIO COMO ACTO DISCURSIVO DEL DOLOR: ANÁLISIS  
FILOSÓFICO EN EL ANIME NARUTO SHIPŪDDEN, EN LA PERSONIFICACIÓN  
DE PAIN (NAGATO) Y NARUTO UZUMAKI**

**GINA MARCELA BUZÓN PORTILLO  
TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE MAGISTER EN  
FILOSOFÍA**

**DAYANA DE LA ROSA CARBONELL  
DIRECTORA DEL TRABAJO DE GRADO  
MAGISTER EN FILOSOFÍA, CULTURA Y SOCIEDAD**

**PROGRAMA DE LA MAESTRÍA EN FILOSOFÍA  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS  
UNIVERSIDAD DEL ATLÁNTICO  
PUERTO COLOMBIA  
2022**

NOTA DE ACEPTACION

---

---

---

---

DIRECTOR(A)

---

JURADO(A)S

---

---

## DEDICATORIA

En primer lugar, a Dios, quien siempre me acompaña en la vida profesional y estudiantil.

Ahora bien, a veces nos solemos preguntar, cuál es la esencia de la vida, si hay algún propósito metafísico, existencial o solo venimos al mundo, a vivir.... Estos pensamientos me arropan cada amanecer, suspiro y termino siempre respondiendo no hay objetividad alguna, pero si hay amor puro, por estas razones dedico este trabajo al motor de mi vida, mi príncipe, mi abogado, mi mejor amigo, mi padre que me ha enseñado tras sufrir del Parkinson, el aprendizaje del dolor, dolor que es agobiante, pero es menor a toda adversidad que se presente.

Esta tesis y proceso se lo debo a mis dos madres. Una Biológica que amo con toda mi alma, me llena de fuerza cada día para seguir adelante, la que me muestra con una sonrisa que cualquier problema que se presente siempre tiene solución, la que manifiesta siempre éxitos en mi vida, quien me ha enseñado el valor de la constancia y responsabilidad, en si este proceso y trabajo es gracia a ti ¡mi heroína! La segunda, tiene una silueta de amazona, esa que narran en las mitologías, aquella que se viste de fuerza para cuidarme desde que me conoció. Ella es mi maestra, la que me guía cada paso, ¿cómo no nombrarte? Si eres mi brújula. Arigato sensei Shigure.

A quien no me hace olvidar mi niñez, porque recrea aires de imaginación con su inocencia. ¡Gracias por llegar a mi vida mi Sofi!

Y por último a mi hermano mayor, el cual me inducía, para poder culminar la tesis, lo único que puedo decirte es: “¡Hay luz!”

## AGRADECIMIENTOS

Agradezco al “Dolor” quien ha sido mi maestro de vida a lo largo de este proceso académico y vivencial.

En segunda instancia quiere agradecer al profesor Luis Alarcón Meneses, que, siendo el Decano de la Facultad de Ciencias Humanas, me brindó su apoyo y respaldo para poder crear la Materia: Anime, Cultura y Humanidades, como insumo de esta investigación, la cual me sirvió de insumo para estudiar a la industria Anime desde un enfoque Humanístico y Filosófico.

¡A mis estudiantes quienes, me enriquecieron como docente! el amor que ellos profesan por esta asignatura es un impulso, para poder seguir profundizando este campo de estudio.

Al maestro Francisco Fadul, por enseñarme que antes de estudiar cualquier dolor, tenía que aprender a discernir cual era el mío. Gracias a ello, he podido seguir con este bello campo de estudio.

Asimismo, de mis profesores de la Maestría, los cuales me contribuyeron a mi formación en las líneas encaminadas a la Filosofía social y Cultural, consecutivamente a la Filosofía de las ciencias.

Además de mis compañeros de Postgrado, en especial a Adolfo, Jesús, y Deyanira que me impulsaron a seguir escribiendo esta investigación.

A mis amigas y amigo, Laura, Elaine y José, los cuales me acompañaron en este proceso, dándome ánimos para poder culminar la Maestría y la tesis. Sin ustedes no hubiese sido posible.

¡Y no menos importante a mi Hermana del alma Mary! la cual me acompañó en esas quemadas de pestañas estudiando el postgrado, entablando sueños y anhelos para poder materializarlos al momento de egresar ambas de nuestra alma mater.

Culmino agradeciendo a Maii, por darme alientos para finalizar esta investigación desde tu científicidad.

# EL SILENCIO COMO ACTO DISCURSIVO DEL DOLOR: ANÁLISIS FILOSÓFICO EN EL ANIME NARUTO SHIPŪDDEN, EN LA PERSONIFICACIÓN DE PAIN (NAGATO) Y NARUTO UZUMAKI

## RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo diagnosticar la conceptualización del "Dolor", tomando la idea central de la narratividad postclásica japonesa (Anime アニメ) representada mediante una plataforma computarizada, la cual pasa a ser un fenómeno cultural de identificación de acuerdo a las cosmologías de esa nación, recreando en múltiples escenas, cuestionamientos asociados al dolor del lenguaje, donde las percepciones y sensaciones vivenciadas, son canalizadas a través de dispositivos y herramientas tecnológicas. Precisamente en este punto se exterioriza la intencionalidad de este trabajo, en la potencialización del silencio como elemento comunicativo de mayor relevancia en la experiencia lingüística- existencial del ser humano, personificado por Pain Nagato y Naruto Uzumaki, quienes simbolizan la experiencia del dolor ninja en la legitimación del Bushido (武士道) (camino del guerrero, sinónimo de honorabilidad). Para estas causales se realizará una contextualización a la animación del anime clásico y contemporáneo, enlazado a un enfoque hermenéutico en la interpretación semiótica del silencio, ante los nociceptores, los cuales pasan hacer agentes protagónicos en las respuestas cognitivas y sensoriales de los personajes a estudiar.

**PALABRAS CLAVE:** Silencio, Dolor, Anime, y Subjetivación.

## ABSTRACT

The present research aims to diagnose the conceptualization of "Pain", taking the central idea of Japanese post-classical narrativity (Anime アニメ) represented by a computerized

platform, which becomes a cultural phenomenon of identification according to the cosmologies of that nation, recreating in multiple scenes, questions associated with the pain of language, where the perceptions and sensations experienced are channeled through technological devices and tools. Precisely at this point the intention of this work is expressed, in the potentiation of silence as a communicative element of greater relevance in the linguistic-existential experience of the human being, personified by Pain Nagato and Naruto Uzumaki, who symbolize the experience of ninja pain in the legitimation of Bushido (武士道) (way of the warrior, synonym of honor). For these causes, a contextualization will be carried out to the animation of classic and contemporary anime, linked to a hermeneutical approach in the semiotic interpretation of silence, before the nociceptors, which happen to play leading agents in the cognitive and sensory responses of the characters to be studied.

**KEY WORDS:** Silence, Pain, Anime, and Subjectivation.

# CONTENIDO

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I: UNA MIRADA SIMBÓLICA A LA INDUSTRIA CULTURAL DEL ANIME</b>	
1.1. Conceptualización etimológica e histórica del término Anime .....	3
1.2. El lenguaje del anime como proceso de reconocimiento en la cultura Otaku.....	15
1.3. Cosmovisiones transculturales en la Narratividad clásica y contemporánea del Anime.....	34
<b>CAPÍTULO II: EL SILENCIO COMO HERRAMIENTA DISCURSIVA DEL DOLOR</b>	
2.1. El problema del silencio en la aldea oculta de la Hoja .....	46
2.2. El silencio como acto discursivo del dolor: en la personificación de Pain (Nagato) y Naruto Uzumaki.....	57
2.3. Imaginarios sociales desde el silencio, representados en el anime de Naruto Shippuden .....	77
<b>CAPÍTULO III: CONCEPTUALIZACIÓN EN TORNO AL DOLOR</b>	
3.1. Intercorporeidad del dolor asociado a los dispositivos tecnológicos en la subjetividad de Pain Nagato. ....	82
3.2. Signos y símbolo del dolor del Maestro Jiraiya ante Pain (Nagato).....	94
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>101</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>105</b>

## LISTA DE ILUSTRACIONES

<b>Figura 1.</b> <i>Gran ola de Kanagawa (1830-1833)</i> .....	5
<b>Figura 2.</b> <i>Veterinaria Tradicional China. Principios Fundamentales</i> .....	6
<b>Figura 3.</b> <i>Páginas de Hokusai Manga</i> .....	7
<b>Figura 4.</b> <i>Eras de Japón</i> .....	8
<b>Figura 5.</b> <i>Astro Boy 18 (inglés) Pasta blanda</i> .....	12
<b>Figura 6.</b> <i>Nazoki karakuri</i> .....	22
<b>Figura 7.</b> <i>La malvada mascota del team Rocket, Metowth</i> .....	40
<b>Figura 8.</b> <i>Kunisada II Utagawa. El dragón,1960</i> .....	45
<b>Figura 9.</b> <i>Pinterest</i> .....	53
<b>Figura 10.</b> <i>Frase Naruto</i> .....	64

<b>Figura 11.</b> <i>Frase Pain</i>	65
<b>Figura 12.</b> <i>Naruto shippuden, Six Paths of Pein</i>	70
<b>Figura 13.</b> <i>Ubicación de las ocho puertas del Chakra</i>	71
<b>Figura 14.</b> <i>10 maneras en la que Naruto arruinó su simpatía</i>	75
<b>Figura 15</b> <i>Algunas frases de Pain</i>	76
<b>Figura 16.</b> <i>Imagui</i>	80
<b>Figura 17.</b> <i>El mito de Odiseo</i>	85
<b>Figura 18.</b> <i>Samurai, Warfare and the State in Early Medieval Japan</i>	87
<b>Figura 19.</b> <i>Second life Marketplace</i>	89
<b>Figura 20.</b> <i>Naruto Wiki</i>	90
<b>Figura 21.</b> <i>La verdadera Paz</i>	91

**Figura 22.** *Naruto Shippuden Episodio*  
133.....97

**Figura 23.** *Naruto Shippuden Episodio*  
133.....97

**Figura 24.** *Naruto Shippuden Episodio*  
133.....99

## LISTA DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> <i>Esquema Cronológico de los distintos términos que dieron origen a la palabra anime</i> .....	11
<b>Tabla 2.</b> <i>Géneros Demográficos</i> .....	15
<b>Tabla 3.</b> <i>Géneros Temáticos</i> .....	18
<b>Tabla 4.</b> <i>Las culturas: patrón universal</i> .....	42

*El relato es dolor, pero también el silencio es dolor*

*Esquilino, Prometeo.*

## INTRODUCCIÓN

Este trabajo tiene como propósito analizar filosóficamente el proceso de interacción del silencio a través de las múltiples técnicas de comunicación, las cuales entrelazan una representación simbólica en la praxis lingüística, vinculando en su estructura, la consolidación entre las funciones del lenguaje, dirigidas en primer orden a la operatividad entre emisores y receptores, siendo estos, elementos indispensables en la comunicación. En esta línea introductoria, cabe resaltar el papel imperante del emisor, codificando inicialmente el pronunciamiento del lenguaje hacia algún destinatario, el cual responde al nombre de: "receptor" quien pasa a recibir el mensaje enviado por el emisor. La interacción continua entre ambos elementos subsiste en la trasmisión de los mensajes socializados, mediante un compendio de signos que regulan la legitimación de preceptos análogos para cada elemento de comunicación. Estas consideraciones manifiestan el canal ejercido del silencio como acto discursivo del dolor, porque uniforman cada ausencia de sonido en un mensaje cargado de intencionalidad y simbologías categoriales.

En síntesis, el silencio mediatiza la continuidad del mensaje, realza de cierto modo, la utilidad de aquellas pausas ejercidas entre el contenido de la conversación y la combinación de signos expresados. En este orden de ideas, el papel del emisor acompañado del receptor, tienden a emular un engranaje de códigos y registros que pueden ser transmitidos de forma verbal- no verbal de acuerdo al canal de comunicación que regule determinado fenómeno. Esencialmente en esta noción, es donde está delimitada el proyecto de grado, en diagnosticar como la cultura oriental comparten en el dinamismo experiencial del dolor, un silencio cargado de signos y símbolos, representado

en la corporalidad de ese “ser” ser entendido como el individuo / a, que experimenta el daño real o potencial ante cualquier singularidad vivenciada.

En el contexto prescrito, gira en relación a una nueva narrativa ilustrada desde la contemporaneidad, siendo un género literario que difiere en las técnicas lingüísticas de una forma no convencional, mediada por una animación audiovisual de origen japonés, asociadas al anime de: “*Naruto Shippūden*”. Aquí los emisores y receptores que vivencian el dolor, canalizan el silencio como una experiencia presente de “significados” justificando el espacio fronterizo del dolor, localizado en una geografía corporal que puede ser verbalizada; no solo por el sonido de las palabras; sino por la homogenización de relatos expuestos antes el daño relatado.

Según lo anunciado en líneas anteriores, se puede manifestar que el giro de esta investigación, radica en el análisis de la conceptualización del dolor, tomando categorías discursivas vinculadas al silencio, siendo este último, elemento protagónico de la comunicación, debido que la exteriorización de la experiencia se ve sumergida en la legitimación que tiene determinada sociedad en su carga existencial de la corporalidad, forjando una uniformidad del silencio por la sublevación de sonidos expuestos de forma voluntaria, ante un notable mutismo imperante, que normaliza una semiología del dolor tradicionalmente reconocida como patrón moral.

Para los fines de estos argumentos, el trabajo analizará en la primera parte, a la industria cultural del Anime, categorizando las diferentes cosmovisiones japonesas, siendo estas, facilitadores de transculturación por medio de géneros- subgéneros propios de la animación. En segunda instancia se estudiará el papel del silencio y sus imaginarios sociales como canal comunicativo asociado al dolor en las personificaciones de Pain Nagato y Naruto Uzumaki. Por último, se centrará en la conceptualización en torno al Dolor, evaluando los usos de herramientas tecnológicas emanada en la corporalidad del ser humano (personajes, nombrados anteriormente), consecutivamente a los signos del

Dolor del Sensei (Maestro) Jiraiya ante uno de sus discípulos, culminando con algunas sistematizaciones del sufrimiento impartido en la supresión de las emociones entre los miembros de la comunidad, (aldea de la hoja), las cuales están enmarcadas bajo un canon normativo a seguir.

Luego de haber hecho un recorrido contextual se finalizará este aparte, infiriendo la Metodología de Investigación, perteneciente al tipo de investigación explicativa, fundamentada en analizar las diferentes connotaciones del silencio en el dinamismo experiencial del dolor. Tomando como marco referencial las diversas teorías de la comunicación direccionadas a la narratividad japonesas del anime *Naruto Shippūden*, enlazando un enfoque cualitativo, en él se investigará como el silencio, consolida mediante el discurso los usos y canales del dolor, conllevando a su paso un sin número de imaginarios sociales del cuerpo doliente. Precisamente este punto acopla un método filosófico-hermenéutico, puesto que, para diagnosticar las sensaciones, percepciones, emociones, y el papel de la conciencia en el individuo (a), se necesita un campo amplio de reflexión y análisis en la interpretación de textos, necesarios para poder fortalecer la investigación.

## **CAPÍTULO I: UNA MIRADA SIMBÓLICA A LA INDUSTRIA CULTURAL DEL ANIME**

### **1.1. Conceptualización etimológica e histórica del término Anime.**

Antes de contextualizar de donde proviene el término Anime, es necesario realizar ciertas ilustraciones en torno al género Manga y a la cultura japonesa, para poder

dilucidar la terminología y evitar algún mal entendido conceptual. Para los presentes fines, se tomará de referencia teórica a la tesis Doctoral, realizada por el Dr. Antonio Horno López: Animación Japonesa. Análisis de series actuales de anime (2013), PhD (Dr. phil.) en Estética Jaqueline Berndt: Leer, Compartir: Guía para la Exposición del Manga Hokusai Manga.

A continuación, se abordará en primera instancia un breve esbozo del origen del Manga.

Este género es introducido por algunos estudiosos, entre ellos se resalta al pintor de nacionalidad japonesa: **Katsushika Hokusai**, a través de sus distintas obras, las cuales entrelazan los kanjis (sinogramas usados en los manuscritos japoneses).

Alrededor de este componente gramatical, se halla el siguiente significado:

La palabra "manga", que se usa aquí en plural pero sin una "s", se escribió inicialmente con dos caracteres sino-japoneses: 漫 (man: diverso, aleatorio, trepidante, caprichoso) y 画 (ga: dibujo de líneas imagen). Cuando el término se difundió por primera vez a principios del siglo XIX [...] se utilizó principalmente para indicar una gran variedad de dibujos o un extenso catálogo de motivos. [...] Las imágenes con una orientación cómica se conocen más específicamente como giga 戯画 o toba-e 鳥羽絵. Aludiendo al abad budista Toba Sōjō (1053-1140), el supuesto creador de la Rollos de animales que se retozan (Chōjū jinbutsu giga), "toba-e" (literalmente, imágenes de Toba) aparecen figuras con caras redondas y extremidades antinaturalmente largas [Nos. 13-15]. A menudo, "toba-e" se usaba indistintamente con "giga". Si bien ambas palabras ya tenían una larga tradición en Japón, "manga" era un término nuevo. (Berndt, s.f, p.7-8)

Por otro lado, todos estos modelos artísticos, son producto de ciertas técnicas implementadas en las diferentes eras de Japón, las cuales pasan a ser catapultadas por Hokusai, gracias a sus obras que incidieron posteriormente como modelo a seguir para los futuros artistas, por contar con diversas modalidades que logran reflejar sensaciones de movimiento, recreadas mediante colores. Una de ellas corresponde a la **Gran Ola de Kanagawa**.



*Fig. 10. Gran ola de Kanagawa (1830-1833).*

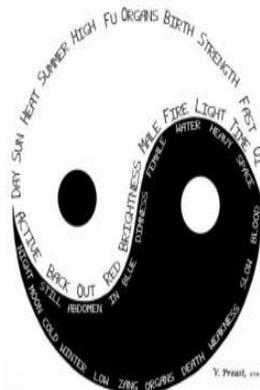
Horno, A. Figura 1. (2013). Gran ola de Kanagawa (1830-1833). [figura]. Recuperado de <https://digibug.ugr.es/handle/10481/34010>

La presente ilustración pasó a ser una de sus obras de mayor reconocimiento, siendo tomada como objeto de estudio por grupos selectos de científicos por la exactitud de las olas. Las inferencias expuestas giran en torno a:

El dinamismo de la composición pone en relieve el contraste sobrecogedor entre la fragilidad de la vida y la fuerza de la naturaleza grandiosa (..) La línea de la división entre el mar y el cielo forma el símbolo eterno del yin y el yang, acentuando así gráficamente la oposición entre las fuerzas oscuras y

terrestres por un lado, y las celestes y luminosas por el otro. (Horno, 2013, p. 39)

En efecto la interpretación del **yin-yang** es asimilada por la filosofía china <sup>1</sup>, orientados a las cosmovisiones religiosas de la época. Por consiguiente, los dualismos entre estas dos confrontaciones enmarcan el relativismo que debe acoplar la naturaleza: (bien-mal, invierno-verano, blanco-negro), representado por el **taijitu** (diagrama que exterioriza la filosofía de esta dualidad). Al respecto conviene decir que la analogía arraigada al pensamiento oriental responde a un estilo de vida, direccionado a sus costumbres, creencias, rituales encaminados al taoísmo, exteriorizando el principio de contradicción: Luz: conformados por el color blanco, y la Oscuridad por el color negro,



para una mejor ejemplificación se relaciona la siguiente ilustración:

Xie, H, Preast, V. Medicina Veterinaria Tradicional China. Principios Fundamentales.

(2012). [figura 1.4]. Recuperado de

---

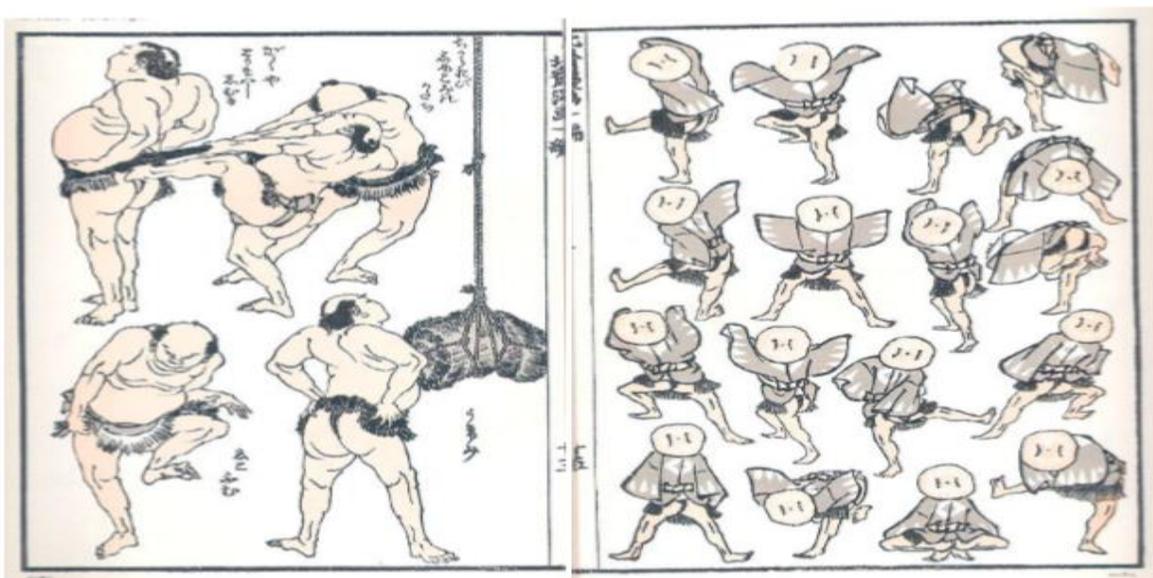
<sup>1</sup> Las eras de Japón reflejan el recorrido histórico que ha vivenciado la nación desde la prehistoria hasta la contemporaneidad. Estas se evidencian en variados géneros del anime y el manga. Por lo cual se hallan en estas animaciones influencia en los diferentes periodos especialmente en la época Nara, Edo, Restauración Meiji, los cuales adaptan cosmovisiones, en primer orden provenientes de Chinas (Yin-yang) por estar bajo su dominio, y demás culturas occidentales que llegan a ser partícipes tras un control mercantil a mitad de la segunda guerra mundial.

<https://static1.squarespace.com/static/5b35fb8d89c17247621e606b/t/5c06572188251b238756af5e/1543919485019/Libro+rojo+capitulos+1-2.pdf>

Retomando la línea explicativa, La Gran Ola de Kanagawa, se convierte en una obra polémica por el estilo de escritura y de lectura implementada en Japón. El autor en estas graficas simboliza:

una ola gigante entra en escena moviéndose de izquierda a derecha, es decir, de manera contraria a las convenciones, incluida la dirección en que se lee en Japón. La imagen en sí misma fue extraordinaria para su época tanto por lo que se refiere al mar como tema de la materia y el uso del color recién importado Berlín, o Prusiano, Azul. (Berndt, s.f, p. 5)

La segunda obra ilustre, fue de las más elaboradas teniendo una acogida de 15 volúmenes conformado por 4.000 dibujos ilustrados, teniendo tres matices de colores (gris, negro y rosa). Según Horno esta publicación se realizó cuando él tenía la edad de 55 años de edad en el año 1814 (2013, p.40)



Horno, A. Figura 2. (2013). Páginas de Hokusai Manga. [figura]. Recuperado de <https://digibug.ugr.es/handle/10481/34010>

A primera vista se pueden presentar algunos imaginarios sociales en torno al Manga, relacionando solo este género como Comic japonés o novela ligera, sin ninguna influencia occidental u oriental de otras naciones, por lo tanto, es necesario categorizar los periodos de Japón, que son protagónicos en el proceso cultural de esta narratividad clásica, contemporánea: (Manga-Anime). Para ellos se visualiza la siguiente tabla, expuesta en el Capítulo 2: Recorrido Histórico. Los Primeros Dibujos Japoneses, por Antonio Horno:

<b>Prehistoria</b>	Era Jōmon - Zokujomon	14.000 – 400 a.C.	
	Era Yayoi	400 a.C – 250 d.C	
	Era Yamato - Shotoku	250 – 710	Era Kofun – Kyushu, Shikoku y Honshu 250 – 538
			Era Asuka 538 – 710
<b>Antigua (Kodai)</b>	Era Nara – Mikado	710 – 794	
	Era Heian – Kioto	794 – 1185	
<b>Medieval (Chusei)</b>	Era Kamakura – Minamoto Hojo	1185 – 1333	Restauración Kemmu 1333 – 1336
	Era Muromacho – Ashikaga	1336 – 1573	Era Nanboku- chō 1336 – 1392
	Era Sengoku	1267 – 1615	
<b>Moderna Temprana (Kinsei)</b>	Era Azuchi – Momoyama	1568 – 1693	
	Era Edo – Bakufu Tokugawa	1603 – 1868	Período Bakumatsu 1853 – 1867
<b>Moderna (Kindai) (Gendai)</b>	Era Meiji	1868 – 1912	Restauración Meiji 1866 – 1869
	Era Taishō	1912 – 1926	
	Era Shōwa – Hirohito	1926 – 1988	
	Era Heisei – Akihito	1989 – Presente	

Eras de Japón. (2013). [Imagen]. Recuperado de

<https://digibug.ugr.es/handle/10481/34010>

Según Horno, las eras categorizadas toman el nombre a través del apellido de los emperadores que gobiernan o quienes conforman una familia elite. De igual forma aquellos que han sido reconocidos por determinado emperador. (2009, p. 25). Por consiguiente, se acude a la presente descripción con el propósito de esclarecer las litografías utilizadas en cada escena, vinculadas a las eras y periodos. De acuerdo con lo expresado se articulará cada una de ellas con las respectivas influencias.

- ✓ **Prehistoria:** (Era Jōmon, Era Yayoi, Era Yamato) se caracterizó por creaciones artesanales como las cerámicas, y las demás actividades estaban asociadas a la agricultura.
- ✓ **Antigua Kodai:** (Era Nata, Era Heian-Kioto) surgieron las primeras crónicas históricas. En ella se adaptaron costumbres y creencias religiosas proveniente de China, vinculadas al budismo- confucianismo.
- ✓ **Etapa Medieval:** es conocida como el periodo de los señores feudales. En la presente era se generó conflictos en busca del poder de la nación.
- ✓ **Moderna Temprana:** (Era Azuchi, Era Edo) los conflictos de la anterior se empiezan a solucionar en busca de salvaguardar el orden, con la ayuda de los samuráis, quienes servían como grupo selecto, especialista en cuidar la soberanía de Japón.
- ✓ **Era Kindai:** se incorporan tradiciones políticas de procedencia occidentales con la finalidad de proteger la soberanía, azotada por la revolución industrial y naciones que se acercaban a Japón como medio de explotación mercantil.

Todas las eras y periodos descritos, pasan a ser elementos trascendentales en la implementación de *fotogramas* (imágenes secuenciales expuestas en proyecciones cinematográfica) contando con diversos estilos de técnicas de animación clásicas-contemporáneas, direccionadas al Manga y Anime, generando paulatinamente un sin número de compendios culturales, políticos, religiosos en la proyección de productos ofrecidos en el mercado oriental con gran receptividad en la oferta-demanda ante la población Occidental <sup>2</sup>, los que conlleva analizar la dinámicas asociadas a la industria de Animación japonesa.

---

<sup>2</sup>Los consumidores de estos géneros literarios y artísticos, según un análisis estadístico por parte de **Association of Japanese Animation (AJA)** ha tenido un incremento potencial en países occidentales y orientales (Europa, Asia, Latinoamérica etc.). <https://aja.gr.jp/download/anime-industry-report-2019-summary>

El primer proceso concierne a la creación del Manga como se explicó anteriormente, y si estos comics son vendidos a gran escala en Japón, inicia la animación computarizada conocida como ANIME. A continuación, se relaciona las diferentes etapas etimológicas del término:

### **Tabla 1**

*Esquema Cronológico de los distintos términos que dieron origen a la palabra anime.*

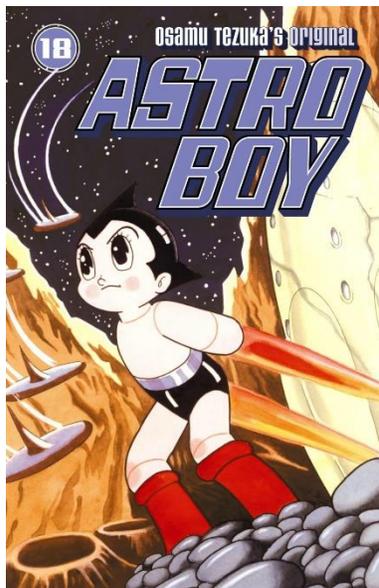
Nota: Evolución etimológica de la palabra Anime.

AÑO	TÉRMINO	OBSERVACIONES
Antes de 1910	Dekobō shingachō	Este término se hizo muy popular y se utilizaría como sinónimo de animación, su traducción al castellano sería algo así como "nuevo libro de croquis".
1910 al final de la era Meiji		Llegan animaciones extranjeras a Japón, como la famosa <i>Fantasmagorie</i> de Cohl.
Alrededor de 1910	Senga eiga	En este periodo aparecerán varios conceptos, el primero de ellos "senga eiga" se traducirá como "película de dibujo".
Alrededor de 1910	Senga kigeki	Se utilizaba este concepto para distinguir la producción local. Su traducción al castellano sería "película de dibujos animados".
Alrededor de 1910	カートン コメディ	Este término escrito en katana también se utilizaría como identificativo de animación y significaría "la comedia de dibujos animados".
1920	Manga eiga	Era utilizado para aquellas animaciones compuestas por elementos de fuertes connotaciones narrativas. Significa "película manga".
Alrededor de 1920	Senga	Este término se utilizaría para animaciones cuyos elementos artísticos tenían fines educativos, como los diagramas. Su traducción es "dibujo de línea".
Alrededor de 1937	Doga	Introducido por el animador Kenzo Masaoka, significa "imágenes en movimiento" aunque su utilización no fue muy extendida.
Alrededor de 1960	アニメーション (Animeeshon)	Literalmente "animación". Posteriormente se abreviará a アニメ (Anime).
Alrededor de 1965	Doga eiga	Este término se hizo muy popular, su traducción en castellano será de las más completas "película de imagen en movimiento".
También alrededor de 1965	アニメーション フィルム	Traducción "la película de animación"
1962	Anime	Por primera vez aparece el concepto "anime", escrito en una conocida revista de la época, "Eiga Hyoron".

Horno, A. (2013). *Esquema Cronológico de los distintos términos que dieron origen a la palabra anime* [Tabla]. Recuperado de <https://digibug.ugr.es/handle/10481/34010>

De acuerdo con la categorización etimológica e histórica ilustrada en la tabla anterior, es complejo categorizar de una forma homologa y lineal el surgimiento del Anime, debido a las concepciones afirmadas en diferentes áreas del saber consensuada

sobre la animación japonesa, quienes han llegado a la inferencia de no poder ubicar en una fecha específica el origen de este modelo de animación, lo que si se podría es aproximar las primeras series, las cuales compiten con **Astro Boy**, quien fue creada y dirigida por el animador japonés Osamu Tezuka, publicada la primera edición el 03 de abril de 1952 y fue lanzado como anime el 1 de enero de 1963, por la cadena de televisión Fuji TV. Esta serie si bien es cierto es de origen japonés, obtuvo gran reconocimiento no solo en oriente, sino en occidente por ser una historia futurista, donde el personaje principal era un androide que fue creado con el propósito de remplazar el hijo de un científico, quien termina adaptando capacidades-poderes que utiliza para combatir el mal y los prejuicios de sus enemigos por querer erradicar a todos los robots, por ser considerados como malignos, además de ser perjudicial para la raza humana. Por estas razones la mayoría de personas categorizan este anime como el primero en ser proyectados, siendo este dato erróneo expuesto por especialistas y expertos en el área.



Astro Boy 18 (inglés) Pasta blanda. (2003). [imagen]. Recuperado de <https://www.amazon.com.mx/Astro-Boy-18-Osamu-Tezuka/dp/1569718997>

De la misma manera, animes como *Doodling Kitty*, figura entre las animaciones que luchan por estar en primer lugar, bajo la premisa de haber sido transmitida, en 1957, Horno (2013) plantea:

y aquí viene el seductor conflicto, pues debido a que la fecha en que aparece esta animación es anterior a *Astro Boy* en occidente se ha situado a veces a *Doodling Kitty* como la primera serie de animación japonesa, aunque en realidad *Doodling Kitty* nunca fue difundida sucesivamente por la televisión ni tenía una duración de 30 minutos, sino que simplemente se trataba de un pequeño corto animado de aproximadamente unos 13 minutos de duración (p.59).

En este sentido no basta con preguntarse cuál fue la primera serie anime en proyectarse, sino en cuestionarse cómo la industria anime pasa a ser un fenómeno de reconocimiento transcultural, teniendo de insumo contextual una cultura Nipona, característica de convicciones míticas, sociales y políticas proveniente de naciones aledañas como: China y Corea, no dejando de lado la influencia estadounidense, generando con ello la adaptación de modelos occidentales, antes no implementadas conforme al arraigo cultural correspondiente a las diferentes eras de Japón. Dichas adaptaciones son productos de la postguerra, las cuales protagonizaron un desequilibrio en el sistema político en la era Moderna Kindai, tras un sin números de conflictos por parte del ejército elite: Samuráis contra los estadounidenses, rusos y británicos. La presente lucha relacionada llega a estabilizarse mediante un parlamento japonés, participe de convenios políticos, sociales y económicos que logran recuperar la estabilidad hegemónica de la nación, creándose a su paso en 1889 su primera constitución. (Meiji).

De las anteriores circunstancias nace el hecho que diversos elementos culturales, (costumbres, gastronomía, leyes, idioma, etc.) abran paso al debate sobre el

relativismo cultural, o multiculturalidad, generando el reconocimiento de otras razas desde su alteridad, provocando un intercambio de cosmovisiones, produciéndose de esta forma el cuestionamiento sobre la identidad intersubjetiva de aquellos/as personas que logran adoptar patrones muy específicos de la cultura oriental-occidental, como se ve reflejado en la ejemplificación anterior en torno a la construcción de la primera constitución según el modelo estadounidense. Pero el interrogante que realmente le corresponde a la filosofía estaría enfocado a la teoría crítica asociada a la dinámica de reconocimiento identitario desde la colectividad social. Referido este contexto se podría afirmar en esta instancia, un primer acercamiento sobre la mirada simbólica de la industria anime. Este punto se puede destacar los sesgos atribuidos por discriminación, direccionados a potenciales consumidores de los productos que ofertan las diferentes tiendas otakus, quienes comparten conductas que normalizan un grupo selecto minoritario versus un grupo mayoritario, siendo estos últimos, la población que antepone su cultura, por aquellos imaginarios sociales, imaginarios que avalan índices de violencias por la búsqueda de un reconocimiento hacia una cultura extranjera. Esta dinámica aplica tanto para los japoneses, como para la clientela del continente occidental.

De modo que el problema se encuentra dimensionado en los grupos humanos, conformados por selectas aglomeraciones que afianzan un estilo de insignia por medio de recursos compartidos, es aquí donde las llamadas “subculturas” retoman significantes en materia de valores, en contraposición a algunas colectividades asociadas a la contracultura (denominaciones opuestas a la cultura general, en este caso generan rechazo a la subcultura otaku <sup>3</sup>), provocando en la mayoría de las veces diferentes agresiones físicas,

---

<sup>3</sup> Personas aficionadas al anime, manga y video juegos, El significado puede variar dependiendo de la nacionalidad. En Latinoamérica las personas que consumen este tipo de mercado se les llama de esta forma, empero en Japón tiene un significado despectivo, sin bien, se respeta a las personas consumidoras de estos productos, por ser considerado patrimonio cultural, tienden a señalar al término *otaku* como aquel que está direccionado a la persona obsesiva, no solo en el campo del anime, sino en actividades como la caza, video

morales, psicológicas, económicas, sexuales, simbólicas, entre otras. Dentro de este margen cabe resaltar que el anime ha pasado de ser una simple animación diseñada y creada para cadenas televisivas, plataformas web y mangas, para convertirse en un punto de encuentro donde elementos culturales son mercantilizados según la afinidad del consumidor, por estas causales Japón en la Era Kindai se ve obligado a salvaguardar su soberanía y libertad mercantil, generando a su paso lo que podríamos llamar un Estado de Bienestar en términos políticos. Esta premisa seguirá siendo analizada en el transcurso del capítulo, iniciando con el siguiente apartado, el cual dará algunas luces sobre el problema cultural encaminado al lenguaje del anime.

## **1.2 El lenguaje del anime como proceso de reconocimiento en la cultura *Otaku***

En la historia del anime se encuentran fenómenos asociados al reconocimiento de la identidad de cada consumidor, por lo cual es pertinente categorizar los diferentes géneros de la animación japonesa, para poder así, hacer el análisis sobre el proceso psíquico y filosófico en la forja del carácter de la población *Otaku*. En primera instancia cabe aclarar que los géneros descritos a continuación solo son una delimitación referencial, que ayuda a clasificar los intereses de cada temática ofrecida en las series, empero cada historia puede relacionar diversas categorías en una misma secuela. Por estas razones es pertinente hacer una síntesis sobre cada una de ellas, para este fin se utilizará la descripción temática y demográfica expuesta en la tesis “El anime como elemento de transculturación. Caso: Naruto”:

---

juegos, y distanciamiento social ante todo el conglomerado social. Para una mejor ilustración leer el siguiente aparte, dedicado a la cultura *otaku*.

**Tabla 2***Géneros Demográficos*

<b>Categorías</b>		
<b>Géneros</b>	<b>Público</b>	<b>Ejemplos De Animes</b>
Kodomo (niños pequeños) relatan historias de fantasía, resolución de conflictos de acuerdo a la edad infantil. ( estudios, deportes, aventuras etc)	niños y niñas	Doraemon, Heidi, Hello Kitty, La abeja Maya, etc.
Shōnen (niños) Este género comprende las historias de acción, aventuras, fantasías, competencias, resolución de conflictos dirigidos a un público entre 12-17 años de edad.	Hombres adolescentes	Bleach, Dragon Ball, Naruto, Golden Boy, InuYasha, etc.
Shōjo ( niñas) Este género comprende las historias de acción, aventuras, fantasías,	Mujeres adolescentes	Sailor Moon, Sakura Card Captor, Vampire Knight, etc.

<p>historias de amor, competencias, resolución de conflictos dirigidos a un público entre 12-17 años de edad.</p>		
<p>Seinen (hombre adulto)</p> <p>Este género comprende las historias desde una perspectiva crítica más profundo en materia de resolución de conflictos en los distintos escenarios sociales (política, cultura, social, religión, entre otras).</p> <p>Este tipo de anime tiende a ser utilizado para trabajos académicos. El rango de edad de quienes lo consumen está entre 18-30 años de edad en adelante.</p>	<p>(hombres jóvenes adultos)</p>	<p>Boku dake ga Inai Machi, Death Note, Ajin: Demi-Human, Death Parade, etc.</p>
<p>Josei (mujer adulta)</p> <p>Este tipo de anime recoge la caracterización</p>	<p>mujeres jóvenes adultas</p>	<p>Nana, Pet Shop of Horrors, etc.</p>

del genero anterior, pero a diferencia, las historias se centran fundamentalmente en reseñas de vida, donde las mujeres en la mayoría de las veces tienden hacer las protagonistas.		
---	--	--

Nota: Cada división contiene la traducción, el público, la temática y algunos ejemplos de la animación japonesa. Se hace la aclaración que se toma como base la clasificación del comunicador social Luis Vidal, pero los ejemplos direccionados a los animes y los tópicos en que consiste son de mi autoría. De igual forma, es menester anunciar que la presente tabla, no se halla en la tesis del autor, debido que los géneros fueron enunciado a través de un listado, clasificadas por medio del uso de viñetas.

Vidal, L. (2010). *Géneros Demográficos* [Tabla]. Recuperado de Repositorio [https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2010/100074/anime\\_a2010.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2010/100074/anime_a2010.pdf)

El anterior cuadro expone algunos géneros demográficos, clasificación que, en algunas páginas web, lo podrán encontrar como simple géneros omitiendo el término “demográfico”, agregando otras categorías reflejadas en la siguiente tabla. Lo que demuestra que la categorización es solo una estrategia mercantil para los productos ofrecidos en las temáticas, pero no enlazan una delimitación ortodoxa en quienes consumen estos productos.

Tabla 3

*Géneros Temáticos*

Nota: Cada división contiene la temática. Se hace la aclaración que se toma como base la clasificación del comunicador social Luis Vidal, pero la descripción asociada al público y ejemplos animes son de mi autoría. De igual forma, es necesario resaltar que la clasificación de esta segunda tabla no se halla distribuida por medio de celdas y columnas en la tesis del autor.

<b>Categorías</b>		
<b>Géneros</b>	<b>Público</b>	<b>Ejemplos De Animes</b>
Ecchi (Representa el erotismo con un toque sutil de comedia)	Adolescentes femeninos y masculinos	Gleipnir, Shokugeki no Souma: Gou no Sara, Highschool of the Dead, High School DxD, To Love Ru, etc.
Sentai (Trata historias de súper héroes y puede considerarse la contraparte japonesa)	Adolescentes femeninos y masculinos	One Punch Man, Mazinger Z, Saint Seiya, etc.
Hentai (Es el anime con contenido pornográfico)	Adolescentes femeninos y masculinos	Kininaru Kimochi, Youkoso Sukebe Elf no Mori, Bible Black: La

		Noche de Walpurgis, entre otros.
Mecha (Es el género de los robots gigantes)	Adolescentes femeninos y masculinos	Neon Genesis Evangelion, Code Geanss: Akito the exiled, etc.
Romakome (Es el género de las comedias románticas)	Adolescentes femeninos y masculinos	Gokushufudou, Kamisama Hajimemashita, Rikei ga Koi ni Ochita no de Shōmei Shite Mita, etc.
Shojo-ai (Es el romance homosexual entre mujeres)	Adolescentes femeninos	Citrus, Kutsukiboshi, Kampf für die Liebe, Candy Boy, kannazuki-no-miko, etc.
Shonen-ai (Es el romance homosexual entre hombres)	La mayoría de seguidores de este género son mujeres, pues encuentran las historias de amor entre hombres más sinceras y románticas, al tener que enfrentar las barreras sociales que los limitan.	Junjou Romantica ova, Sekaiichi Hatsukoi, Loveless, etc.

Spokon (Son las historias relacionadas al mundo del deporte)	Niños, niñas, adolescentes sin distribución de género.	Captain Tsubasa (súper campeones en Latinoamérica), Shijou Saikyou no Deshi Kenichi ( kenichi el discípulo más fuerte en Latinoamérica), Hajime no Ippo: Rising, etc.
Gore (es el anime sangriento)	Adolescentes del género femenino y masculino.	Hellsing, Elfen Lied, Deadman Wonderland, Another, etc.
Cyberpunk (Son historias de ciencia ficción donde comulgan la alta tecnología y el bajo nivel de vida, con personajes socialmente marginados en un mundo afectado por la rápida evolución de la tecnología)	Adolescentes del género femenino y masculino.	Gunnm, Akira, Ergo Proxy, Psycho-Pass (todas las temporadas y películas), etc.

Vidal, L. (2010). *Géneros Demográficos* [Tabla]. Recuperado de Repositorio [https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2010/100074/anime\\_a2010.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2010/100074/anime_a2010.pdf)

La población Otaku, fans del anime, así como estudiosos/as pueden dividir, relacionar, categorizar los géneros ayudándose de múltiples plataformas, investigaciones en el campo, o según la experiencia obtenida de esta animación; sin embargo, desde mi experiencia profesional y subjetiva como consumidora puedo inferir que la mayoría de los animes entrelazan géneros entre sí, por lo cual un género Seinen puede ser también considerado Gore, o un Echi ser categorizado en un Shōnen, teniendo en cuenta que las series se alimentan de infinidad de variables en las historias proyectadas, ejemplo de ello se encuentra en el mal entendido contextual, al confundir la categoría Echi, con un Hentai, siendo el primero, un anime que recrean en sus escenas episodios eróticos, a diferencia del Hentai, el cual su contenido visualiza no solo escenas eróticas; sino un contenido pornográfico, donde las escenas sexuales son el centro de la animación. Todo esto representa una disyuntiva en las estrategias comerciales para vender un determinado producto. Precisamente esta dinámica empresarial, consolida el objetivo de este aparte en analizar como el lenguaje del anime se convierte en un proceso de reconocimiento para la subcultura<sup>4</sup> otaku.

El lenguaje del anime refleja un estilo gramatical que difiere de las demás animaciones occidentales, empezando en primera instancia por el uso de fotogramas, linternas mágicas y cajas ópticas utilizadas en el periodo Edo y era Meiji, “En esta época los japoneses ya utilizan las imágenes estáticas para contar historias, pero a partir de entonces aprovecharan las cualidades de los juguetes ópticos para otorgar algo de

---

<sup>4</sup> El término fue acuñado por el Sociólogo Milton Gordon, en el año 1947, para una síntesis más detallada pueden consultar el artículo: Cultura, subcultura, contracultura “movida” y cambio social (1975-1985) del autor Fernando García. Por lo pronto se enuncia estas breves líneas conceptuales: la subcultura son aquellas agrupaciones que comparten convicciones, conductas, costumbres, valores que suelen ser desiguales a una cultural de una comunidad, sociedad, tribu en general, entre ellas se podrían clasificar a los Emos, queers, gente fit, Friki (otakus, gamers) etc.

movilidad o simular cierto dinamismo a las imágenes que mostraban” (Horno, 2013, p.45,46).

A continuación, se refleja una de estas cajas:

Fig. 3 Nazoki karakuri. (2013). [Imagen]. Recuperado de

<https://digibug.ugr.es/handle/10481/34010>

Posteriormente se fueron empleando diferentes herramientas, las cuales podían proyectar mayor movilidad, y colores, siendo el trabajo más ligero. En la actualidad el diseño de la animación, cantidad de fotogramas, diálogos, fueron evolucionando generando una amplia recepción no solo en Japón, sino a nivel internacional, convirtiéndose en patrimonio de la humanidad y gran sustento en la economía de la nación nipona. De allí surge el cuestionamiento expuesto en páginas anteriores, relacionado al reconocimiento de la cultura. Esta línea de



argumentación se centra en primera instancia en hacer un pequeño croquis teórico sobre la identidad de la persona denominada *Otaku*, y aquellos imaginarios sociales que giran en torno a su demografía. En el primer apartado de este trabajo se hizo alusión, a la connotación del *otaku*, el cual varía de acuerdo a su zona geográfica, para ello se tomará el significado etimológico para consecutivamente,

proseguir al análisis psíquico y filosófico, por lo cual se toma como marco referencial a los expresado por David Parada Morales en su publicación: “Manga - anime: Una expresión artística que subjetiva al *Otaku*”;

Como pronombre personal en el alfabeto Hiragana traduce “Tú” ( ); es utilizada como un modismo respetuoso para dirigirse a otro individuo en Japón. Su aparición en el escenario del manga anime viene a darse hacia los años 80 con personas cosplayer (Parada & Uribe, 2010) que dieron a conocer la importancia de las series animadas en Japón, situación que cómo se verá fue extrapolada a Occidente.

Es frecuente encontrar conexiones entre el Otaku y la tecnología:

videojuego

(Parada, 2012, p. 162)

En un primer momento encontramos el significado asociado a una distinción respetuosa para dirigirse a otra persona en Japón, de acuerdo a su raíz etimológica, vinculados también aquellos/as que asisten a eventos, en el cual incentivan los conocimientos del anime y el manga a través de concursos, *cosplay*<sup>5</sup>, etc. Pero un dato interesante está asociado a la personalidad del público asistente en estos espacios, los cuales tienen la creencia de ser personas tímidas o muy intelectuales, pero desprestigiando su inteligencia usando etiquetas como: “nerd” como lo explica Parada. Empero, toda esta denominación de nerd cambia cuando un hombre, comete una serie de

---

<sup>5</sup> Se le conoce aquella expresión de género, representada a través de vestidos, maquillajes, accesorios, característicos de personajes de animes, video juegos, mangas, novelas ligeras, los cuales son expuestos en convenciones otakus. Toda esta dinámica social, juega un papel importante para esta subcultura, debido que las mejores representaciones pueden ser galardonadas presupuestalmente, o a través de alguna mercancía coleccionable, ofrecida como condecoración. Además de ser contactados para alguna escenografía futura, en eventos privados o abiertos al público.

homicidios influenciados según los criminalísticas y agentes por el alto consumo de materia Hentai, su conducta obsesiva va repercutir en la imagen de las personas que son fans del anime, en Japón. En esta sección esbozo el siguiente contexto histórico:

Varias noticias cambiaron la forma de ver al Otaku como nerd, una de ellas se da durante los años 80 un hombre de 25 años, Tsutomu Miyazaki, asesinó, violó, comió y jugó con los cuerpos de 4 niñas entre los 4 y 7 años. Al ser arrestado adjudicó sus actos al “hombre rata”, un personaje de comic; decía sentirse en un sueño y debido a ello su abogado apeló diciendo que sufría una esquizofrenia probablemente influenciada por el material pornográfico que contenía en su casa, en su mayoría anime de tipo Hentai. (Parada, 2012, p. 163)

Este hecho delictivo llena de ira, vergüenza, produciendo en la población japonesa ciertos imaginarios sociales, provocando que personas fans del anime sean tratadas con desconfianza, y repudio en un país tan conservador como Japón. Para ilustra mejor esta discriminación se expone otro caso criminal:

En el diario La Nación del año 2008 se lee que en Akihabara zona comercial de Tokio y lugar predilecto del Otaku por su gran oferta de manga y anime ocurrió un asesinato en masa que dejó siete víctimas: “el asesino decía sentirse adicto a su celular y creía que una novia quizás lo hubiera evitado”. Para un país como Japón, preocupado por su tranquilidad y el anhelo de estar en armonía, está noticia tuvo ondas repercusiones a tal punto que su sociedad opta por la pena de muerte para casos parecidos. (Parada, 2012, p. 163)

De estas circunstancias nace el hecho que el Otaku sea considerado como “anormal” en términos de Parada, teniendo en cuenta que las personas provenientes de Japón se caracterizan por ser cautelosos, ordenados, moderados, estudiosos, responsables, y al encontrarse con este tipo de series delictivas, se ven sumergidos en un dilema ético, debido que no pueden avalar lo que infrinjan normas y su reconocimiento sobre la identidad del espíritu japonés se vea deshonrado. A este propósito suele confundirse al *Otaku* con los “Hikikomori” provocando una discriminación muy agresiva en esas décadas y que hoy en día aun inciden. Por estas razones socializaré el siguiente pasaje:

El Otaku es investido entonces por la figura de asesino y “anormal” dentro de la sociedad japonesa, causando preocupación en estas personas al ser encasillados dentro de esta categoría. Se adiciona además el término Hikikomori (Gallego, 2009), que hace referencia a jóvenes japoneses que de repente deciden perder todo contacto social y se resguardan en la soledad de su cuarto para mantener contacto solamente con videojuegos y series animadas. Aunque relacionados con el Otaku, el Hikikomori no asiste a las convenciones manga-anime o actividades grupales, como si lo hace éste. (Parada, 2012, p. 163)

Estos comportamientos, aunque son despectivos, evidencian que la connotación ética que se ha permeado ha generado que las personas residentes reafirmen sus valores desde sus cosmovisiones orientales, produciendo en sus normas de conductas una ratificación en su forja de carácter, es precisamente en este punto donde la identidad japonesa sale a la luz para confrontar lo que no consideran digno de su nación, interiorizando, el reconocimiento de la identidad del ser japonés llamado: *Nihonjiron*: “el

discurso nihonjiron puede ser entendido como un modelo de comportamiento deseable.

No en vano, el término puede ser traducido como “lo que debe ser un japonés” o

“discusiones sobre lo japonés” (Hernández, 2003, p. 30)

Estas consideraciones cimientan el porqué, los japoneses desde su cosmovisión de singularidad, resalta su esencia nacional digna de respeto, en donde la aceptación de honorabilidad se halla presente en diferentes esferas sociales y académicas, símbolo de sabiduría asociadas al carácter de cada individuo/a. Por estas razones, juzgan este tipo de conductas delictivas, instituyendo patrones de suspicacia al tratarse de una persona “*otaku*”. Ahora bien, todas estas patologías conllevan un contenido psíquico, enlazado a la cultura, generando una estructura procesual del sujeto/a con las prácticas sociales, establecidas por lo que demanda la sociedad. De este modo las instancias de la personalidad del ser <sup>6</sup>, empieza a organizar ciertos estados emocionales sobre aquello que desea ante ese otro/a, he allí donde los sueños y deseos pasan a figurar como una visión ilusoria en búsqueda de unos bienes culturales que lo llegan a estimular para alcanzar la anhelada “felicidad”. Felicidad que Freud desarrolla en su obra el Malestar de la cultura, en la que presenta, como el ser humano suele construirse en aquello que denominamos cultura, en este margen:

surge de la satisfacción, casi siempre instantánea, de necesidades acumuladas que han alcanzado elevada tensión, y de acuerdo con esta índole sólo puede darse como fenómeno episódico. Toda persistencia de una situación anhelada por el principio del placer sólo proporciona una sensación de tibio bienestar, pues

---

<sup>6</sup> Se entiende por instancias, las explicadas por Sigmund Freud en su obra el yo y el ello, publicada en 1923, en la cual define al yo como aquel mediador entre el ello y el superyó, el cual busca saciar sus deseos básicos generados por sus instintos más básicos, a diferencia del ello, quien asume la representación psíquica del otro, finalizando con el superyó, quien exterioriza el ego del sujeto/a.

nuestra disposición no nos permite gozar intensamente sino el contraste, pero sólo en muy escasa medida lo estable. Así, nuestras facultades de felicidad están ya limitadas en principio por nuestra propia constitución. En cambio, nos es mucho menos difícil experimentar la desgracia (Freud, 1930, p.9)

De estas nociones manifestadas, se puede inferir que la identidad del *otaku* incide en las necesidades básicas que tiene como persona, es allí donde edifican su personalidad ante un posible reconocimiento sobre las instancias del yo, materializando su "felicidad" del mundo externo como un estado de plenitud, dicho estado solo se potencializa compartiendo ciertos comportamientos, costumbres y valores ante un grupo minoritario, agrupación que exterioriza sus actividades sociales a través de ciertas manifestaciones culturales de la nación Nipona. En contraste con la resistencia ante el sufrimiento, el cual puede variar dependiendo el tipo de personas, además de la capacidad de interiorización que se le dé al sufrimiento de acuerdo a la cultura. En este caso la cultura oriental- occidental difieren en la teorización asociada al dolor y aquello que vulnera la dignidad, en especial a las personas fans del anime, que logran percibir su identidad por medio del consumo de esta animación. Llegando a este punto se trae a colación la siguiente ilustración de un joven internado en un centro psiquiátrico:

recluido desde temprana edad en un hospital psiquiátrico, es llamado por sus compañeros de hospital como Naruto, debido todas las tardes en el cubículo masculino se apodera del televisor para ver Naruto y Caballeros del Zodiaco. Naruto comenta con sus compañeros los capítulos e incluso termina organizando un cine foro en el que analiza y cuestiona las series.

Este paciente bajo un diagnóstico de psicosis, llega a identificarse con Pegaso, un caballero del zodiaco que tiene como virtud según Naruto “que nunca se rinde y siempre encuentra una solución”. (Parada, 2012, p. 170)

Esta identificación del personaje de Naruto lo lleva a refugiarse como mecanismo de defensa para sobrellevar el maltrato físico provocado por violencia intrafamiliar, ejercido por parte de la madre como plantea Parada:

Naruto es golpeado fuertemente de niño por parte de su madre, que posteriormente lo lleva al psiquiátrico bajo el pretexto de un comportamiento catatónico, al que Naruto describe como “Me pregunto algo y me surgen más preguntas y más preguntas que me elevan”. (Parada, 2012, p. 170)

Todo este problema demuestra que la identificación del joven hacia el personaje Naruto, no puede ser considerado como una patología en la psiquis, sino un mecanismo de defensa, para entablar relaciones sociales ante sus compañeros del centro, teniendo como insumo que el trauma que el posee, no determina herméticamente un trastorno catatónico y demás síndromes de bipolaridad. Estas consideraciones fundamentan la idea sobre el anime como punto de encuentro para futuros estudios académicos entre el psicoanálisis y la filosofía. Establecida ya una pequeña génesis sobre el proceso de identidad, se pasará a reflexionar sobre algunas connotaciones asociadas al problema del género <sup>7 8</sup> bajo el marco de la filósofa Judith Butler y sus implicaciones.

---

<sup>7</sup> La concepción de género es abordada desde las categorías: *Echi, Hentai, Shōnen-ai, Shojo-ai*.

<sup>8</sup> género es aquella construcción social que define roles avalados por una sociedad, direccionadas tanto para el hombre como para las mujeres, en torno aquello que ha sido estipulado como canon moral a seguir en materia de orientación sexual, expresión de género asociada a la exterioridad corpórea (vestuarios, cortes de cabello,

Si parte de lo que busca el deseo es obtener reconocimiento, entonces el género, en la medida en que está animado por el deseo, buscará también reconocimiento. Pero si los proyectos de reconocimiento que se encuentran a nuestra disposición son aquellos que «deshacen» a la persona al conferirle reconocimiento, o que la «deshacen» al negarle reconocimiento, entonces el reconocimiento se convierte en una sede del poder mediante la cual se produce lo humano de forma diferencial. (Butler, 2004, p. 15)

De las anteriores palabras se puede inferir que la obra el deshacer del género, el género suele ser entendido como un conceso social en el que el reconocimiento se halla permeado por canon morales y normatividad política vigente, por lo cual la filósofa hace un llamado a la crítica hegemónica del poder político. Desde mi perspectiva el separarse de esa normalización del género, conlleva a tomar una postura analítica- existencial en torno al pensamiento heteropatriarcal, el cual es producto de una sexualidad victoriana, alienada a una sociedad tradicional conservadora, hegemonizada por los intérpretes de la religión judeo- cristiana, en la cual el reconocimiento solo es ejercido en aras de asumir la identidad desde lo políticamente correcto.

también puedo sentir que los términos por los que soy reconocida convierten mi vida en inhabitable. Ésta es la coyuntura de la cual emerge la crítica, entendiendo la crítica como un cuestionamiento de los términos que restringen la vida con el

---

lenguaje corporal, etc.) enlazando al dilema social sobre la identidad que debe seguir el ser humano según su sexo biológico.

objetivo de abrir la posibilidad de modos diferentes de vida; en otras palabras, no para celebrar la diferencia en sí misma, sino para establecer condiciones más incluyentes que cobijen y mantengan la vida que se resiste a los modelos de asimilación. (Butler, 2004, p. 17)

Es significativa la importancia que tiene las capacidades sociales, suelen repercutir en una política de reconocimiento, en donde un grupo selecto de minorías étnicas y raciales repercuten en la diversidad cultural, mediada por la defensa de los Derechos Humanos del ciudadano y ciudadana, en este espacio se pretende alcanzar a un estado de bienestar donde la ética predomine en un estado social de derecho, promoviendo la reivindicación de autonomía, y dignidad, posibilitando una lógica jurídica y social, que legitime las posibilidades de identificarse desde la diferencia, sin repercutir por pertenecer a una minoría en especial aquellas personas con sexualidad diversa (gays, lesbianas, bisexuales, entre otros). En efecto la necesidad de la crítica de Butler va dirigida a:

Los lazos sociales duraderos que constituyen parentescos viables en las comunidades de minorías sexuales corren el riesgo de convertirse en irreconocibles e inviables mientras el lazo matrimonial sea la forma exclusiva en que se organicen tanto la sexualidad como el parentesco.

Una relación crítica con esta norma conlleva desarticular aquellos derechos y obligaciones actualmente concomitantes con el matrimonio, de forma que el matrimonio pueda permanecer como un ejercicio simbólico para aquellos que deseen comprometerse bajo tal forma. (Butler, 2004, p. 19)

Estas líneas expresadas, consolidan el problema vinculados a la iniquidad en materia de derechos humanos conforme a la sexualidad, va dimensionada a la injusticia que resisten es:

una cuestión estrictamente de reconocimiento. Los gays, y las lesbianas son víctimas del heterosexismo. La construcción legitimada de normas que privilegian la heterosexualidad. Junto a ella va la homofobia: la desvaloración de la homosexualidad. Como consecuencia, su sexualidad es denigrada, los homosexuales son objeto de humillaciones, acosos, discriminaciones y violencia, al mismo tiempo que se les niegan plenos derechos legales y una protección en pie de igualdad, todas ellas, fundamentalmente formas de negarles reconocimiento. (Fraser, 1995, p.11)

Este tipo de injusticia engloban un problema asociado a la sexualidad patriarcal tradicional, donde la deslegitimación está presente en este grupo minoritario, siendo la discriminación, entidad protagónica en los diferentes tipos de violencias (física, moral, social, económica, sexual y simbólica) direccionada a la población con sexualidad diversa, precisamente la población otaku no es ajena a este problema discriminatorio, prueba de ello es el consumo de los géneros *Echi*, *Hentai*, los cuales recrean en sus escenas contenidos eróticos y pornográficos, siendo censurados en muchas páginas web, por transmitir episodios gráficos del acto sexual, siendo categorizado por algunos religiosos como un problema moral, que debe penalizarse.

Los conservadores piensan, por lo general, que la pornografía es un veneno subversivo causante de la ruina del orden familiar y social tradicional, que arranca a las mujeres de sus fogones enviándolas a las alcobas. Pero, para algunas feministas, la verdad es justamente lo contrario. La difusión masiva de pornografía

favorece un clima de odio y de violencia hacia las mujeres, cuyo reaccionario objetivo apenas oculto es «volverlas a poner en su sitio», castigarlas, de algún modo, por las libertades que han adquirido. (Ogien, 2005, p. 22, 23)

En estas líneas se puede observar que la pornografía es considerada un problema social, que denigra el “correcto orden familiar” por ende, cualquier manifestación que proyecte este tipo de contenido, es recriminado en la sociedad y más aun a las mujeres<sup>9</sup>, que deben ser sumisas y recatadas según la sexualidad victoriana. Esta misma dinámica ocurre con los géneros *Shōnen-ai*, *Shojo-ai*, quienes simbolizan historias de romance entre lesbianas, gays y bisexuales. Estos animes son etiquetados entre la misma colectividad *otaku*, como el lado oscuro, por ser temas que narran historias “anormales” en la orientación sexual avalada por la heterosexualidad, concibiendo un ocultamiento entre aquellas personas que siguen estas series. Algunas afirmaciones *otakus*, suele ser discriminatorias, debido instruyen ciertos imaginarios sociales, enfocados en la no transmisión abierta al público, pues consideran desde su homofobia, la confusión definitiva en la sexualidad “sana” de niños- niñas, y adolescentes. Esa iniciativa de desprestigio por la comunidad LGTBIQ, es doble vulnerada tanto en las animaciones occidentales, como en la subcultura *Otaku*, normalizando todo tipo de violencia ante la confusión asociada a lo que respecta a la identidad de género<sup>10</sup> y la orientación sexual.

---

<sup>9</sup> Según el análisis de las teorías feminista y de géneros las mujeres deben ser recatadas; sin embargo, en la industria pornográfica se presenta una disyuntiva en materia de Derechos humanos hacia víctimas de trata de blancas y aquellas mujeres que ejercen esta profesión con plena autonomía, sin coerción absoluta ante un posible victimario/a.

<sup>10</sup> Es aquella identificación de una persona de acuerdo al género femenino, masculino, o una mezcla de ellos. Este puede coincidir con el sexo biológico, categorialmente clasificado como Cisgénero. La identidad de género también se encuentra asociada para quienes no se sienta identificado/a por ninguno siendo conocidos por el nombre de agénero. Para una profundización entre las categorías consultar la Revista de National Geographic (2017) en la edición especial: Género la revolución.

La forma en la que el trastorno ha sido recogido por investigadores con objetivos homofóbicos presupone tácitamente la tesis de que la homosexualidad es el daño que se deriva a un cambio de sexo, pero es importante subrayar que no es un trastorno y que engloba una serie de complejas relaciones de vida intergenérica (cross-gendered life), algunas de las cuales pueden implicar vestirse con ropa del otro género, o pueden implicar vivir en otro género, o implicar hormonas y cirugía, y la mayoría de ellas implican una o más cosas de las mencionadas. (Butler, 2004, p. 19)

En síntesis, se puede inferir que el lenguaje del anime como hemos visto a través de los géneros y series representan un proceso de reconocimiento en la cultura *Otaku*, por medio del consumo, en donde las acepciones culturales pueden fundamentar el rechazo por fuera de la subcultura o dentro de ella. El lenguaje corporal (cosplays) y lingüístico proporcionan la interacción social por medio de la industrialización de productos ofrecidos en las tiendas *otakus* (figuras, e infinidad de accesorios, y eventos). En este punto la identidad por una cultura extranjera acoge elementos de satisfacción y en algunos casos de vulneración al libre desarrollo de la personalidad por personas que no avalan este tipo de costumbres.

### **1.3 Cosmovisiones transculturales en la Narratividad clásica y contemporánea del Anime**

La cinematografía, así como cualquier medio que trasmita información y formas de socialización de determinada sociedad, hacen visibles elementos culturales tales como

conocimientos, valores, tradiciones y creencias. Los elementos culturales en el anime dilucidan un modelo de vida y sociedad humana. La cultura del latín *cultus* que significa “cultivar” desde su conceptualización en la edad media se ha planteado como formas de sociabilidad, aprehensión del conocimiento y reproducción de tradiciones en determinada sociedad. En la actualidad proliferan los significados y concepciones de la misma, como se menciona en Sobrevilla (2006) existen diferentes tipos de cultura, a saber, existe una macro-cultura que se entiende como el contorno que incluye dentro de sí aquellos supuestos, valores sociales, normas y formas de pensamiento.

En este orden, lo que se trasmite es la cosmovisión particular de una sociedad definitiva (en este caso la japonesa), en tanto que el *anime* como una visión particular del territorio japonés, constituye esa forma propia de ver el mundo, de asumir un recorrido vital e histórico en representaciones estéticas que se basan en mayor o menor medida de la “realidad”, como bien lo considera Horno (2013, p. 777) en el caso de la apropiación de los elementos propios de la cultura japonesa en los *anime*, puesto que,

Para comprobar las similitudes y afinidades entre las antiguas litografías y los *anime* actuales no hay más que echar un vistazo al pasado y comparar las leyendas niponas más populares con las historias que narran las animaciones japonesas que hoy en día se emiten en televisión. (p. 41)

Es clara la alusión que se hace de las tradiciones y leyendas niponas en los recientes *anime*; el folclor popular japonés sirve de fundamento e inspiración para dar cuerpo a una estética que propende por revitalizar los elementos propios de la identidad cultural japonesa. El patrimonio de esta cultura entonces, sale al frente a dinamizarse, a

proyectarse en los distintos espacios de difusión compartiendo con otras culturas. Un caso llamativo es el de *Pokémon*<sup>11</sup> que cuenta con un especial reconocimiento de figuras propias del folclor japonés, como bien lo señala Naranjo (2016) cuando en un intento por agrupar los distintos animales que retoma *Pokémon* del universo mitológico japonés, presenta la siguiente clasificación:

- Ninetales: en japonés kyūkon. Está basado en el zorro de nueve colas, kyūbi no kitsune, propio de la mitología japonesa. Los kitsune de nueve colas tienen mil años de longevidad. Asimismo, son seres omniscientes de los que se dice que cuando obtienen su novena cola su pelaje se vuelve dorado, como es el caso de ninetales en su versión variocolor.
- Meowth: pokémon gato, la idea surge de la mascota del creador del juego. Igualmente se le dota de la indumentaria de un Maneki Neko, podemos ver cómo porta en la cabeza un koban. Igualmente sus ataques Día de pago, en el que devuelve dinero, aluden a la función del Maneki Neko. Su nombre en inglés, de origen onomatopéyico del sonido al maullar, en japonés es ニャー  
ス, una suma de nyan y Siam.
- Arcanine: es un canino basado en la criatura shisa, de las islas Ryūkyū, aunque también tenga similitudes con el perro guardián de los jinjas, los komainu. Ya que los shisa están basados en una mezcla entre perros y leones o tigres, la morfología de arcanine es como la de un perro con

---

<sup>11</sup> *Pocket Monster* (nombre japonés) ó *Pokemon* (nombre occidental), es la serie de video juegos creada por el japonés Satoshi Tajiri y que se encuentra entre los líderes del ranking mundial de ventas; cabe resaltar que no se trata solo de un vídeo juego, pues ha promovido todo un movimiento que va desde el *anime*, el manga y una serie de productos comerciales que consumen los seguidores.

elementos que aluden a esos dos felinos. Igualmente nos confirma que es un shisa su color rojo.

- Farfetch'd: en japonés kamonegi, basado en un dicho japonés que dicta “kamo ga negi wo shotte kuru”, que en español significa “un pato que transporta un puerro”, acortado en kamonegi.
- Gastly: un pokémon-fantasma, cuya representación es una bola de color oscuro que levita en el aire. Su origen sería el del youkai, sogen bi.
- Exeggutor: es un cocotero, que tiene tres cabezas de morfología humana en vez de frutos. Alude al youkai jinmenju, una leyenda cuenta que en unas montañas remotas de China creció un árbol con tres cabezas humanas, que siempre reían o sonreían aunque se cayesen del árbol.
- Seaking: en japonés azumao, basado en un pez dorado autóctono de Japón denominado Azuma Nishiki. h) Magikarp: en japonés Koiking, rey de las carpas. Basado en un koi japonés, igualmente en el juego, se pueden encontrar magikarps dorados. Además evoluciona a Gyarados, un pokémon de tipo agua volador, que parcialmente está basado en una leyenda en la cual se dice que una carpa que salte sobre la puerta dragón, se convertiría en dragón.
- Gyarados: otra de las teorías sobre gyarados es que estuviese basado en Ryūjin, la divinidad del mar en la mitología japonesa. Esta teoría tiene su

base en su aspecto de dragón, aunque a diferencia de ryūjin, gyarados no se convierte en una figura humana.

- Moltres: es un pájaro de fuego, que alude al ave fénix, es el único de los pájaros legendarios basado en el imaginario japonés. Probablemente esté basado en Suzaku, el Fénix Bermellón que designa la mitología china para representar el Sur y el verano.
- Dragonite: en japonés kairyū, dragón del mar. Estaría basado en un dragón marino japonés, guarda similitudes al representado por Utagawa Kuniyoshi.
- Sudowoodo: en japonés usokkie, árbol falso. Es un árbol con vida, siendo un Pokémon de creación propia de los creadores del juego.
- Aipom: está basado en un mono con cola prensil. Su forma de mono con dos manos y una cola prensil que posee cinco dedos humanos, es similar a la criatura de la mitología azteca, ahuizotl.
- Murkrow: en japonés yamikarasu, cuervo oscuro. Está basado en el cuervo autóctono de Japón. ñ) Misdreavus: en japonés muma, pesadilla. Los hábitos nocturnos que describen en el juego a este pokémon son lamentar a las personas asustadas. Acompañado a su similitud a una cabeza desmembrada, nos hace pensar que está basado en el nukakubi, el cual comparte los puntos de lamentar a personas asustadas y levitar como cabeza decapitada.

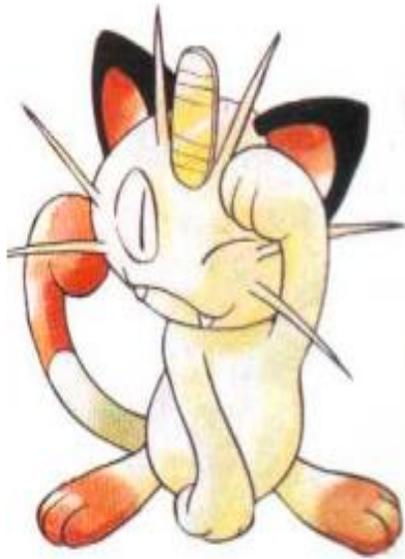
- Dunsparce: en japonés nokocchi. Está basado en un ser denominado tsuchinoko. Casualmente si reordenamos los caracteres de tsuchinoko, obtenemos nokocchi. El tsuchinoko es un ser que muchos habitantes en Japón dicen haber avistado de forma salvaje, es un ser alargado manchado con barro con una longitud de treinta a ochenta centímetros. Las alas serían un guiño a un ser mitológico, de origen americano, la serpiente alada.
- Scizor: es un pokémon de creación propia, cuyo nombre en japonés es hassamu. Haciendo referencia al significado del verbo hasamu, cortar. Scizor es un pokémon de metal, cuyas dos extremidades superiores son dos grandes cuchillas.
- Claydol: en japonés nendoll. Está basado en una dōgu, figura de terracota de la era jōmon, exactamente en un shakōkidogū.
- Chimecho: en japonés chiriin. Está basado en un furin japonés, una campanilla de viento. El nombre hace referencia a la onomatopeya chirinchirin la cual hace referencia al sonido de la campanilla de viento.
- Zoroark: como Ninetales, hace referencia al kitsune característico del folclore japonés, aunque posea características propias de un licántropo. Sus marcas faciales hacen referencia al maquillaje del teatro Noh y el teatro Kabuki. El nombre de zoroark en japonés es zoroakku, del que podemos intuir que hace referencia a ser un zorro malvado (respectivamente en japonés, zoro, para zorro y malvado, de mal aku).

Esta alusión posibilita entender que hay una conexión intrínseca en las representaciones del *anime* y los elementos propios de la cultura, todo recrea un universo de significaciones y simbologías; pero en ese sentido es preciso preguntarse por los elementos transculturales que se permean de una cultura a otra. Teniendo en cuenta lo anterior, según Vidal (2010) “la transculturación es una de esas formas donde en medio de diálogos entre dos culturas, una termina dominando a otra, pudiendo llegar a absolverla” (p. 16); en los términos que plantea esta investigación, la transculturación responde más a la incorporación de elementos de otras culturas, dando reconocimiento o reapropiando a tales elementos que se prestan para hacer referencias simbólicas entre lo propio y lo distinto.

En lo que respecta a lo anterior, es claro que la transculturación opera como un proceso con particularidades, es decir, ha permitido a los japoneses que proyecten hacia afuera valores, elementos estéticos y tradiciones al mundo, logrando un especial reconocimiento global en los elementos culturales, estableciendo sensibilidades, que más allá de absorber o ser absorbidos, nutren y negocian otras dimensiones de la sensibilidad, generando un movimiento que comparte lugares comunes entre Japón y el resto del mundo.

El *anime* en particular, constituye una de las subculturas japonesas, en tal sentido Salazar Bondy menciona que “Las subculturas corresponden a grupos humanos diferenciados (clases, etnias, sectores de bajos ingresos, etc.) dentro de una sociedad global.” (citado por Sobrevilla, 2006, p. 16). De esa manera, en el Manga y el anime se manifiestan elementos culturales y cognitivos que tienen su fundamento en creencias, tradiciones e inclusive que enuncian un sistema de símbolos. Por ello que en las producciones cinematográficas de anime reconocidas a nivel mundial tales como *Naruto* o

*Pokémon* develan parte de la mitología japonesa como se mostrará a continuación (Torrens, 2017).



Horno, A. Figura 4. (2013). La malvada mascota del team Rocket, Metowth. [figura].

Recuperado de <https://digibug.ugr.es/handle/10481/34010>

En la primera representación (figura 4) el personaje de Metowth (izquierda) está asociada a la mitología japonesa del Gato de la Suerte o *Maneki-neko*, si bien en su significado más amplio el gato hace parte de múltiples leyendas japonesas en las que se utiliza la simbología como aquello que trae fortuna y abundancia a los visitantes. Se puede identificar que comparten elementos de apariencia tales como el color y la forma. En relación a lo anterior, ya desde Malinoswski (1972) quien, hacia énfasis en las características propias de la cultura, lo cual más allá de representar un comportamiento aprendido, expresa un valor social del colectivo o territorio, por ello el hecho de que la

cultura comprenda los artefactos, los comportamientos aprendidos, las ideas, las costumbres, los valores que se transmiten socialmente, implica que no se puede comprender realmente la organización social; sino como parte de la cultura, en tal sentido las variadas direcciones específicas de investigación que tienen como objeto las actividades, la consecución de logros, la difusión de las ideas y la constitución de las creencias humanas que se pueden encontrar y fecundar recíprocamente en un estudio de composición de la cultura misma; desde estas representaciones se posibilitan la comprensión no solo de las aspiraciones humanas, sino también de las apuestas por transmitir una cadena de valores que identifican los colectivos humanos.

Teniendo en cuenta que las culturas desarrollan al interior de su ciclo vital de existencia diferentes relaciones y dotan de sentido sus elementos propios, resulta interesante cuando además pueden retomar símbolos, elementos o aspectos relativos a otras culturas con las cuales entran en contacto; en esa medida cabe destacar la propuesta de Harris (1990) a la hora de especificar que las culturas por más dispares que sean comparten ciertas estructuras que permite sus acercamientos, lo que él denomina *patrón universal*, estableciendo que tal patrón permite una comprensión de los elementos que a juicio de un observador externo ajeno a la determinada cultura, se podrían presentar como prácticas extrañas; pero al establecer que se comparten ciertas similitudes, por lo cual suministra la siguiente tabla:

**Tabla 4***Las culturas: patrón universal.*

<b>LAS CULTURAS: PATRÓN UNIVERSAL</b>		
<b>SUPER-ESTRUCTURA</b>	Creatividad, ideología y valores	Ideología y valores religiosos. Valores éticos y morales. Valores estéticos. Actividades lúdicas, artísticas, creativas, expresivas, etc.
	Aspectos intelectuales y mentales	Organización psicológica cognitiva y afectiva. Organización y sistema educativo formal y no formal. Etc.
<b>ESTRUCTURA</b>	Economías políticas	Relaciones externas. Sistema de distribución y acceso al poder. Poder territorial, militar, judicial, etc.
	Economías domésticas	Sistema familiar, parentesco, clan papel de la

		mujer, etc. Relaciones intergeneracionales. Sistemas de consumo, ahorro, distribución, reparto, etc.
<b>INFRA-ESTRUCTURA</b>	Modo de reproducción	Regulación del crecimiento demográfico. Técnicas y ritos de crianza y educación intrafamiliar.
	Modo de producción	Requisitos mínimos de subsistencia: artesanía, herramientas, vivienda, alimentación, cocina, vestuario, salud, recolección, agricultura, caza, pesca, etcétera.

Desde este enfoque, el hecho que el *anime* japonés hoy en día entra en relación con las más diversas culturas del mundo y tenga una excelente acogida, difundiendo elementos de la cultura de origen, también hace ver otro fenómeno, a saber, la apropiación que el mismo *anime* hace de elementos de otras culturas para dar reconocimiento y también establecer diálogos con otras culturas. Este aspecto es muy interesante, pues Konthak (1999), habla en relación de esa dinámica que la cultura propia tiene tanto en lo estático o móvil, relaciones que establece dentro de la cultura propia y con otras culturas; así cuando se habla de la cultura nacional, la alusión se hace a las experiencias, creencias, patrones aprendidos de comportamiento, a los valores estéticos, a las acciones de representación y

a todos los valores compartidos por ciudadanos del mismo país. Al referirse a cultura internacional Konthak (1999), afirma que lo concreto es que esta se extiende más allá de los límites nacionales, pudiendo dos culturas compartir experiencias culturales y medios de adaptación a través del préstamo o la difusión tanto directa (matrimonio, etcétera.) como indirectamente; y por último en el caso de la categoría subcultura, muy apropiada para la presente investigación, la cual ya se ha abordado con anterioridad, en tanto que el fenómeno del *anime* y todo el universo alrededor de este, se ha catalogado hace tiempo ya como subcultura. Para este caso se perciben patrones- tradiciones basadas en símbolos diferentes asociados a subgrupos que conviven en la misma sociedad compleja.

De lo anterior, se aprecia que la cultura japonesa presenta unas características dinámicas y el *anime* ha contribuido a su difusión, en la cual se ha dado también un proceso de transculturación, como bien lo afirma Hidalgo (2016) quien habla de este fenómeno:

[...]como un proceso de acercamiento entre las culturas diferentes, que busca establecer vínculos más arriba y más allá de la cultura misma en cuestión, casi creando hechos culturales nuevos que nacen del sincretismo y no de la unión, ni de la integración cultural que interesa a una determinada transacción, es decir, que si las cosas se hacen bien, la convivencia de culturas facilitada a su vez, por los modernos medios de desplazamiento, comunicación e información, puede ser un elemento fundamental que contribuya a la maduración de la Humanidad, manifestada en el acuerdo, respeto y promoción de unos valores universales por encima de peculiaridades de raza, etnias y hasta religiosas, caminando decididamente hacia la fraternidad universal o, como decíamos al principio hacia una “transculturalidad”. (p.79)

La cultura japonesa se hace móvil, dinámica, proyectiva a partir de la difusión de sus elementos estéticos, de sus valores culturales, de sus posturas cosmogónicas; en ese sentido la transculturación se da como un compartir de sensibilidades con las otras culturas en que entra en contacto, estableciendo relaciones dinámicas de respeto y fraternidad.



Horno,A.Figura 5.(2013).Kunisada II Utagawa. El dragón, 1960. [figura]. Recuperado

<https://digibug.ugr.es/handle/10481/34010>

En esta figura comparativa se muestra la representación del Dragón (izquierda) que dentro de la cultura japonesa tiene un valor místico en tanto que son criaturas que denotan poderío y sanación. Asimismo, el dragón hace parte de la simbología mítica del buda Hsuan Tsang. Por otro lado, en Dragon ball se utiliza el dragón Xerón que es montado por Goku visibilizando características físicas parecidas tales como su cuerpo y el color. Por estas razones expuestas se puede inferir en esta investigación, que el anime se ha convertido en un fenómeno transcultural promoviendo cosmovisiones culturales que se alimentan entre una nación y otra.

## CAPÍTULO II: EL SILENCIO COMO HERRAMIENTA DISCURSIVA DEL DOLOR

### 2.1 El problema del silencio en la aldea oculta de la Hoja

Antes de abordar al silencio en torno a los *Ninjas*, se pasará a enunciar algunas connotaciones extraídas de la RAE. En un segundo momento se expondrá el análisis crítico, alusivo a la percepción que tiene cada personaje perteneciente a la aldea de la Hoja, correspondiente al *Anime Naruto Shipūdden*. A continuación, se procede a relacionar algunas connotaciones conceptuales, provenientes de *Del lat. Silentium*:

- Abstención de hablar.
- Falta u omisión de algo por escrito. El silencio de los historiadores contemporáneos. El silencio de la ley. Escríbeme cuanto antes, porque tan largo silencio me tiene con cuidado.
- Der. Pasividad de la Administración ante una petición o recurso a la que la ley da un significado estimatorio o desestimatorio.
- Toque militar que ordena el silencio a la tropa al final de la jornada.

Las anteriores definiciones aglomeran, el objeto de estudio de este apartado, correspondiente al problema del silencio. Por tanto, se iniciará examinando en el transcurso de este punto las connotaciones descritas anteriormente. En primer lugar, se encuentra el silencio como abstención de hablar, siendo esta un mandamiento ético en la convicción *Ninja*. Esta abstinencia de producir palabra alguna representa un problema

lingüístico y existencial para los habitantes de la aldea, suprimiendo el sonido de las palabras, para poder figurar como un individuo/a apto de cumplir misiones asignadas, las cuales pueden ser asociadas al toque militar, generando el ocultamiento de emociones ante cualquier duelo que se presente en cada ordenanza, produciéndose un camuflaje en la determinación de la voluntad inquebrantable que debe replicar cualquiera que esté entre la jerarquía militar <sup>12</sup>: (ejército regular, estudiantes pertenecientes academia, Genin, Chūnin, Jōnin, y por último el Kage, quien es el nivel mayor entre los rangos).

El conflicto gira en torno, en el aceptar el silencio como parte de sus vidas, provocando la incitación por parte de alguno/as miembros de la aldea, causando dolor y sufrimiento por no cuestionarse sobre si sus actos realmente son racionales, sobre todo en la percepción de variados fenómenos presente en su corporalidad, corporalidad que es expuesta a la muerte, por la alta peligrosidad que tienen en su dinámica militar. De acuerdo a este contexto citare las siguientes nociones, compiladas por el filósofo Moisés González García, en su libro *Filosofía y Dolor*, bajo la autoría de Manuel Suances:

Este mundo es campo de matanza, donde seres ansiosos y atormentados no pueden subsistir más que devorándose los unos a los otros; donde todo animal, de rapiña es tumba viva de otros mil, y no sostiene su vida sino a expensas de una larga serie de martirios; donde la capacidad de sufrir crece en proporción de la inteligencia, y alcanza, por consiguiente, en el hombre su grado máximo. Este mundo lo ha querido ajustar los optimistas a su sistema demostrándonos a priori como el mejor de los mundos posibles. El absurdo es lastimoso. (2010, p. 279)

Esta inferencia Schopenhaueriana sobre la sabiduría de la vida, en la cual

---

<sup>12</sup> Esta categorización fue realizada según lo analizado en la serie, tomando como insumo contextual la página web: Naruto Wiki. [https://naruto.fandom.com/es/wiki/Sistema\\_de\\_Jerarqu%C3%ADa\\_Shinobi](https://naruto.fandom.com/es/wiki/Sistema_de_Jerarqu%C3%ADa_Shinobi)

cuestiona la percepción del optimismo de aquel mundo exterior que exalta la sublimidad de un mundo anhelado, carente de cualquier duda existencial sobre el sufrimiento digno de admirar. Lo que conlleva la finalidad de este análisis acorde a un mecanismo de persuasión e invisibilización de la funcionalidad entre el lenguaje mediado por las palabras y el silencio:

Palabra y silencio no son entidades incompatibles ni comparables, entendemos y estimamos las dos, cada una en su contexto, una evoca a la otra; los espacios lingüísticos no son perfectos y regulares; si una lenguas no son “superiores” a las otras, tampoco podemos afirmar que el lenguaje sea más “elevado” que el silencio; ambos se necesitan, no son el uno sin el otro. (Mateu, 2001, p. 18)

Se podría manifestar de acuerdo a esta definición que el silencio y las palabras se necesitan como espacio discursivo entre pausas ejercidas, entablando la sonoridad del lenguaje oral, por lo cual el registro lingüístico mediado por académicos, tienden a denominar lo que debe ser establecido en la dinámica de la comunicación. Precisamente en este punto, llega a escena el pensamiento filosófico, normalizando lo que, en era pasada hasta nuestros tiempos, se ha convertido en un hábito discursivo digno en las corrientes o ramas de la filosofía. Estos antecedentes surgen en la fundamentación de la racionalidad, razón que debe ser teorizada por medio de la escritura, siendo una crítica griega, al método Socrático y, Platónico. Desde este ángulo emerge una reestructuración del “*logos*” por parte del Estagirita, en el cual expone un sistema mediado por el lenguaje, en donde la escritura pasa ser eje central para la transmisión del conocimiento. Para esto fines se tomará el texto llamado *Ética a Nicómaco*.

Pero mientras Platón dialoga sobre el joven timócrata, o sobre el hombre justo o sobre la prudencia, Aristóteles desarraiga sus palabras de la vida, del dialogo en el

que tales palabras emergen, condicionadas por el tiempo concreto en que una concreta voz dialogante las pronuncia, para hacer con ellas una experiencia nueva, para buscarles un espacio teórico alejado ya de las inmediatas instancias del tiempo y de la voz.

Al estar privada la escritura de Aristóteles de esa matriz en la que, como en los diálogos platónicos, unos interlocutores hablan y viven su lenguaje, su análisis tienen que ser más precisos y su contenido más abstracto. (1985, p. 12)

Tenemos en consecuencia, el problema incorporado al lenguaje gramatical y el intento de silenciar la voz del dialogo como único sustento viable en la trasmisión del conocimiento, causando un proceso en el desarrollo del pensamiento filosófico fundamentado la escritura. Este sistema de escritura está conformado por los llamados Neologismos (términos que logran evolucionar de acuerdo al espacio y tiempo de un respectivo contexto), tomando como eje central una metodología de estudio basado en el rigor terminológico, enfocados a escritos biológicos. Este lenguaje empieza ser utilizado por los discípulos de Aristóteles, en la escuela peripatética, ubicada en el Liceo, siendo un círculo cerrado solo para ellos. De allí se deriva la publicidad:

Esta forma de publicidad de la escritura aristotélica, supeditada al trabajo del Liceo, representa un paso fundamental en el desarrollo de la investigación y de la comunicación intelectual. La pragmateía, o sea el escrito en el que se expresa una determinada experiencia teórica, es el resultado de un trabajo (pónes), de un diálogo de la psucht consigo misma, (Sofista 263e). Pero el paso que implica ya la redacción de una pragmateía, comporta una nueva relación con el tiempo-y con el saber (1985, p.14)

El silencio, la escritura y la sonoridad del lenguaje verbal, realza una aporía, debido que, según la tradición filosófica griega desde Aristóteles, surge la convicción que la voz, es solo un canal de comunicación efímera, en la cual el conocimiento emitido por el dialogo no cuenta con ningún registro a excepción de los recuerdos interiorizados en la memoria de los oyentes. Desde luego, la dinámica dirigida al lenguaje de la pragmateía, se adapta a este nuevo estilo de escritura aristotélica:

El lenguaje de la pragmateía surge de un nuevo sistema de referencias. Más solitario que el diálogo, el lógos de la pragmateía necesita un sustento distinto para su publicidad. El lógos del diálogo descansa en el espesor de su propia retórica, en la densidad o sutileza que va adquiriendo, a medida que progresa en la voz de sus interlocutores. El lógos de la pragmateía, pensado o, al menos, escrito para el público restringido de aquellos oyentes del Liceo, encuentra su publicidad en la ékdosis, en la lectura ante esos oyentes que lo asimilarán, en otro tiempo más lento que aquel que implica la inmediata temporalidad del diálogo. (1985, p.15)

Todos estos planteamientos reflejan un cuestionamiento sobre la palabra expresada, expuesto inicialmente por Platón, según plantea Mateu:

la escritura, es a la vez, silencio y voz:

Silencio porque no hay un “detrás” de las palabras mismas. Sus signos no son nada, sino mera posibilidad de una “ontología” que yace en otra vertiente, y que sólo se reconstruye cuando alguien desde su propio tiempo, puede leerlo. (2001, p.77)

He aquí, la crisis sobre visibilizar las emociones y su racionamiento entre los

miembros de la aldea oculta de la Hoja. Cada miembro se encuentra en el dilema ético, si escribir, “apagar su voz” o simplemente silenciar cualquier acto en pro de ser un buen Shinobi <sup>13</sup>. De esta premisa cada habitante de la aldea constituida se le inculca como ideología a seguir este canon moral, desde los conocimientos transmitidos en el transcurso de su niñez en la academia, para ser atacadas sin ningún criterio crítico, criterio que solo es escuchado y avalado cuando se alcanza un gran reconocimiento por parte del *Hokage*, y su comité de asesores, originando una crisis existencial asociada al lenguaje verbal mediada por el uso de las palabras y “desaparición de las emociones”, de allí la referencia a Pessoa, a través de Mateus: “Toda Emoción verdadera es mentira en la inteligencia, pues no se da en ella; toda emoción verdadera tiene por tanto una expresión falsa. Expresarse es decir lo que no se siente” (2001, p. 77).

De las anteriores ideas, surge la crisis de uno de los habitantes de la *Aldea Oculta entre las Hojas: Kakashi Hatake*, quien se ve envuelto en una crisis, pues le toca apropiarse del silencio y ser juzgado por algunos de sus compañeros/as de la Academia, donde fue formado desde niño. En este centro de enseñanza se desconocía los hechos de aquella misión que le cambió su forma de ver la vida. Para un mejor análisis se relatará sintéticamente en qué consistía la misión, dicha consistía en seguir las ordenes de su líder Minato, el cual debía supervisar a sus discípulos, entre ellos resaltaba por su experticia de habilidades y destrezas *Ninja*, nuestro personaje Kakashi. Este debía coordinar la seguridad de su grupo de colegas, conformado por Obito Uchiha y Rin Nohara, pero al parecer una misión sencilla, se convirtió en una disputa, donde a su compañera Rin, la secuestran, *Ninjas* enemigos, en ese instante Kakashi, fue invadido por cuestionamientos morales, los cuales le decían desde su aprendizaje que el objetivo no

---

<sup>13</sup> Sinónimo de *Ninja*, esta contextualización será realizada en el tercer capítulo: conceptualización en torno al dolor.

estaba fundamentado en su colega; sino en la misión, motivado también por la experiencia de su padre quien rompió el código; empero su compañero Obito, le reclama fuertemente por medio de estas palabras: “Es posible que los *Ninjas*, desprecie a quien se salta las normas, pero sabes qué, dejar un amigo, abandonado a su suerte, es mucho peor. Voy, voy ayudar a Rin” (Hayato , Date, Masashi, Kishimoto, 2017)

De acuerdo a esta decisión, Obito sin saber lo convence que la misión no era lo esencial, sino la vida de todos, provocando que nuestro personaje decida que su compañero parta aparentemente solo en la búsqueda. Hasta allí se podría decir, que se logró llegar a un conceso, pero a medida que avanza la historia, Kakashi llega y observa el alto grado de peligro, teniendo en cuenta que es la primera vez, que se enfrentan a Ninjas con años de experiencias, a diferencias de ellos que solo eran unos niños, cayendo en la trampa del enemigo, quienes buscaban averiguar el plan del equipo Minato, pero el raciocinio, los conlleva a una cadena de homicidios donde desafortunadamente Rin pierde la vida, junto a Obito. En estas escenas Kakashi pierde uno de sus ojos, y Obito para defenderlo despierta el *sharingan*<sup>14</sup>, técnica que tras la muerte de Obito, fue transmitido a Kakashi por voluntad propia. Luego Rin descubre el verdadero plan enemigo, el cual consistía en secuestrarla para convertirla en un *Jinchūriki*<sup>15</sup> con fines de utilizar su poder y destruir a la Aldea Oculta de la Hoja, pero los planes fueron neutralizados, debido que Rin decide morir a mano de su amigo y compañero Kakashi para salvar su aldea.

Desde estos sucesos nuestro personaje intenta a lo largo de su vida se silenciar sus emociones, y en ningún momento hacer equipo con ningún *Ninja*, *perteneciente* a la

---

<sup>14</sup> Técnica ocular, propia del clan Uchiha, la cual consiste en la capacidad del ojo para copiar y observar cualquier fenómeno que se presente superando cualquier capacidad humana, pero solo de despierta esta habilidad cuando el dolor de sus corazones es conmovido fuertemente.

<sup>15</sup> Son aquellas personas que llevan en su interior Bijū, los cuales son bestias espirituales, con las cuales según la tradición *Ninja* son enemigos de la humanidad y pueden destruir cualquier aldea representadas en el anime.

aldea, hasta que por orden de la máxima autoridad del *Hokage*, se ve obligado a aceptar



tres discípulos, conformando el famoso equipo 7, integrado por Naruto Uzumaki, (principal objeto de estudio del presente trabajo de grado) Sasuke Uchiha y Sakura Haruno. Como líder de este nuevo grupo, le hace un examen para validar si son aptos para trabajar en cualquier grupo Ninja, en especial bajo la directriz de él como maestro. Una vez aprobado el examen por sus futuros discípulos, por trabajar en equipo manifiesta estas palabras, producto de sus vivencias con sus antiguos colegas:

Pinterest. (s.f ). [imagen]. Recuperado de

<https://www.pinterest.es/pin/726205508645510931/>

En estas palabras el aprendizaje del silencio como acto discursivo del dolor que será explicado en páginas posteriores, se halla centrado bajo la siguiente postura de sufrimiento:

Siempre que hablamos de sufrimiento nos referimos inmediatamente a nuestra

propia y particular experiencia del dolor, pues esta es precisamente la dimensión fenoménica que enmarca esta vivencia; pero tan pronto lo hacemos, tendremos también a señalar una nota característica y esencial para toda la vida. Y en este desplazamiento nos asalta inmediatamente el fantasma del pesimismo, inclinándonos a sostener que toda la vida es esencia sufrimiento. (Cardona, 2014, p. 23)

Según este contexto Kakashi reprimió sus emociones ante los demás, para no replicar una experiencia similar a su niñez, ocultando siempre su rostro bajo una máscara, distanciándose de todos los habitantes, su única relación era cuando cumplía sus misiones *Ninjas*, pero llevadas a cabo solo por él. Su cuestionamiento sobre la vida, estaba claro y era convivir con la culpa de asesinar a su querida amiga por el bienestar de su aldea, y no ser exiliado de ella por no cumplir lo que el silencio militar promueve según el código Ninja. Por consiguiente, callar y mostrar un estado físico inquebrantable solo era posible a través del silencio.

Recapitulando el problema del silencio asociado a los "*Jinchūrik*", también pasar hacer más adelante un conflicto que atropella la dignidad de varios personajes como ocurrió con Rin. Uno de ellos es Naruto Uzumaki, personaje principal de todo este trabajo investigativo. Naruto crece con el silencio de la aldea, y llamo silencio porque emiten desde sus acciones abstinencia de emitir palabra alguna, por orden del Hokage. Decisión que lo acongoja y angustia cada día de su vida. Esta medida fue tomada para ocultar que Naruto fuese hacer utilizado por miembros espías, o enemigos de la aldea. Por estas razones oculta hasta la identidad de sus propios padres, evitando cualquier intento de rastreo; pero, aun así, los/as miembros /as de la aldea oculta de la hoja, lo rechazan por

creer que el demonio de las nuevas colas, (Kurama) se apoderaría de Naruto y siendo símbolo de destrucción para todos los habitantes. A este conflicto contextual, se genera la génesis terminológica del silencio, enunciado por Mateus: “Los orígenes del silencio se relacionan con lo misterioso. El dios egipcio Harpócrates se representa con el dedo en los labios, instando a callar las voces de lo oculto” (2001, p. 66).

Pero si se considera cuidadosamente, se podría observar que el silencio guarda puntos de encuentro con la religión en palabras de Mateus, una divinidad desde la mitología griega, asociando un conjunto de normas y ceremonias, en la cual el sacrificio para un fin, es utilizado como medio de salvación. Estas prácticas generan creencias mediadas por profecías, he aquí donde Naruto como cualquier otro *Jinchūrik*, se convierte en símbolo de honorabilidad, por la constante lucha en búsqueda de un reconocimiento ante sus camaradas y los/as habitantes de todas las aldeas *Ninja*. A continuación, se muestra el ritual realizado por parte de los padres de Naruto, para sellar a Kurama, como medio de salvación. Esta ceremonia le generó un gran dolor a la madre Kushina Uzumaki y en especial a su padre Minato Namikaze, (Hokage en ese periodo) por hacer el enlace de transmitir el demonio que estaba recinto en su esposa, a su único hijo, siendo este apenas un bebe.

La religión pasa ser, un pasadero para ciertos rituales, apareciendo elementos de la comunicación que entre cruzan, infinidades de significantes que pueden cambiar de una cultura a otra, por lo cual es complejo delimitar un solo significado, alusivo a un concepto universal como lo atañe Mateus (2001):

[...] modelo practico de este sistema de codificación binaria el par ruido/ silencio.

Las asociaciones de estos dos elementos, concluyen, no son universales sino que pueden variar en las diferentes culturas. Según este autor, la inferencia derivada

de la pareja limpio/sucio, asociada al par impotencia, influye en nuestra



compresión del valor ritual del ruido (así, por ejemplo, los ruidos infantiles preverbales serían una especie de excreciones; serían descritos como ruidos que marcarían la distancia entre nuestro “yo” y el mundo exterior, tanto físicos como metafísicos). Consecuentemente, y en lo que a nosotros atañe, los ruidos como marca de límites se plasmaría en los siguientes binomios: ruido/ silencio = sagrado/profrano (2001, p. 67)

Naruto Wiki. (s.f). [imagen] Recuperado de

[https://naruto.fandom.com/es/wiki/%C2%A1Entra!\\_%C2%A1Naruto\\_Uzumaki!](https://naruto.fandom.com/es/wiki/%C2%A1Entra!_%C2%A1Naruto_Uzumaki!)

En esta escena se refleja los “ruidos preverbales” denominado por Mateus, sin embargo, el silencio no solo afecta a la familia de Naruto, sino a la coerción ejercida de callar ante este ritual, provocando un constante interrogante que acompaña a Naruto desde su niñez hasta gran parte de su adolescencia. Esta ceremonia genera un problema en la categorización del binomio, teniendo en cuenta que mientras en la aldea oculta el silencio solo es sinónimo de ausencia de ruido, por ser equivalente a lo sagrado, en

contraste con los/as habitantes pertenecientes a la Aldea Oculta del Remolino, quienes consideraban que los rituales eran tan valiosos y el ruido pasa a ser un canal fundamental en la comunicación, para la transmisión de conocimientos en sus técnicas de sellado contra los *Bijū*, lo que produjo que la aldea fuese destruida por todo el conjunto que tenían asociados para contener y controlar a voluntad propia estos demonios. Por ende, el problema del silencio asociado a la religión puede variar entre culturas, como se ve reflejado en este anime, y tiende a repercutir a la voluntad, siendo esta última una variante en la experiencia del dolor.

Los esfuerzos y deseos humanos cuyo cumplimiento simula ser siempre el fin último del querer, pero en cuanto se han conseguido dejan de parecer lo mismo, por lo que se olvida pronto, se vuelven caducos, y en realidad siempre se deja de lado como ilusiones esfumadas, aunque no de forma declarada; se es bastante feliz cuando todavía queda algo que desear, y que aspirar, a fin que se mantenga el juego del perpetuo tránsito desde el deseo a la satisfacción y desde esta al nuevo deseo – tránsito que se llama felicidad cuando su curso es rápido, y el sufrimiento es lento. (Cardona, 2014, p. 27)

En conclusión, de este recorrido contextual cierro con la anterior cita, correspondiente al análisis Shopenhaueriana, acorde al texto: “El mundo como voluntad y representación I”, se puede visualizar la crisis que padecen todas las personas contenedoras de los *Bijū*, pues la búsqueda de la felicidad se ve efímera, debido que sus propios deseos pasan a un segundo plano, o son inalcanzable por ser considerados/as un peligro para sus aldeas y el resto de ellas. En el caso de Naruto Uzumaki, sus deseos de convertirse en Hokage, lo conllevan a un mundo de sufrimiento y dolor, pero logra alcanzar la llamada felicidad a alcanzar su camino ninja.

## **2.2 El silencio como acto discursivo del dolor en la personificación de Pain (Nagato) y Naruto Uzumaki.**

Este ítem tiene como propósito analizar filosóficamente el silencio a través de los distintos procesos de comunicación verbales y no verbales, entrelazando una representación simbólica en la praxis lingüística, consensuando en su estructura, la consolidación entre las funciones del lenguaje dirigidas en primer orden, a la operatividad entre emisores y receptores, como elementos indispensables en la comunicación. En esta línea introductoria, cabe resaltar el papel imperante del emisor, el cual codifica como punto inicial el pronunciamiento del lenguaje hacia algún destinatario, el cual responde al nombre de: “receptor” quien pasa a recibir el mensaje enviado por el emisor. La interacción continua entre ambos elementos, subsiste en la trasmisión de los mensajes socializados, mediante un compendio de signos que regulan la legitimación de preceptos análogos para cada elemento de comunicación. Estas consideraciones manifiestan el canal ejercido del silencio como acto discursivo del dolor, porque uniforman cada ausencia de sonido en un mensaje cargado de intencionalidad y simbologías categoriales.

En síntesis, el silencio mediatiza la continuidad del mensaje, realza de cierto modo, la utilidad de aquellas pausas ejercidas entre el contenido de la conversación y la combinación de signos expresados. Es en este orden de ideas es donde el papel del emisor y receptor tienden a emular un engranaje de códigos y registros que pueden ser transmitidos de forma verbal- no verbal de acuerdo al canal de comunicación que regule determinado fenómeno. Precisamente en esta noción, es donde está delimitada este aparte, en diagnosticar como la cultura oriental registra en su fenomenología del dolor un silencio cargado de signos y símbolos, representado en la corporalidad de ese “ser” ser

entendido como el individuo / a que vivencia el daño real o potencial ante cualquier anomalía presenciada.

En el contexto prescrito, gira en relación a una nueva narratividad ilustrada desde la contemporaneidad, siendo un género literario que difiere en las técnicas lingüísticas de una forma no convencional, mediada por una animación, audiovisual de origen japonés, como es el anime de: Naruto. Aquí los emisores y receptores que vivencian el dolor, en la cultura suscrita, justifican el espacio fronterizo del dolor como una geografía corporal que puede ser verbalizada no solo por el sonido de las palabras; sino por la homogenización de relatos expuestos antes el daño relatado, mientras en nuestra cultura occidental (Nacionalidad Colombiana) canalizan el silencio como una experiencia carente de “significado” vinculado al dolor. Precisamente en este punto está la intencionalidad del presente escrito, en la cual las experiencias estéticas de los personajes entrelazan mediante la animación, el modelo de gobierno de una sociedad, y como los diferentes individuos/a desde sus vivencias exteriorizan el dolor, vivenciando flagelaciones físicas y morales, para estas causales se tomará como referente teórico el capítulo llamado: “Problemas y Transformaciones Del Arte Crítico”, socializado en el libro “*Sobre políticas estéticas*”, del filósofo francés Jacques Rancière, dilucidando como la dicotomía entre *Política-Estética*, representan una realidad, la cual se hallan intrínsecamente unificadas de acuerdo a un determinado espacio, cuyo espacio está mediatizado bajo la figura de una subjetivación colectiva, de cierto conglomerado social asociado a un disenso en términos de Rancière anunciado en la contextualización de sus : Diez Tesis Sobre La Política.

Esta descripción estaría incompleta; si no se conceptualiza los términos *Política* y *Experiencia Estética*, desprendiéndose secuencialmente la finalidad de este breve escrito, cabe resaltar que el objetivo de este trabajo no es delimitar exclusivamente las definiciones asociadas a dichos términos; sino hacer un breve esbozo para esclarecer la finalidad del trabajo y evitar de esta forma un mal entendido categorial.

En primera instancia la política hace alusión a ciertas acciones que operan en relación a toda actividad, la cual unifica doctrinas, y convicciones que regulan el buen funcionamiento administrativo y social de un determinado poder estatal, direccionado en ciertos funcionarios llamados “Políticos”. Por lo anteriormente manifestado La RAE, expone la definición 7,8,9 de política conforme al termino en mención de la siguiente forma: “Del lat. *politicus*, y este del gr. πολιτικός *politikós*; la forma f., del gr. πολιτική *politiké*.”

[...] 7. f. Arte, doctrina u opinión referente al gobierno de los Estados.

8. f. Actividad de quienes rigen o aspiran a regir los asuntos públicos.

9. f. Actividad del ciudadano cuando interviene en los asuntos públicos con su opinión, con su voto, o de cualquier otro modo”

Por otro lado, encontramos la *experiencia estética*, la cual desprende una forma de percibir y contemplar una determina obra de arte, experimentando placer no solamente en el plano instintivo de las emociones; sino, cognitivamente, pero las experiencias, no se exteriorizan arbitrariamente, pues responden a ciertas “categorías estéticas”, para un mejor esclarecimiento se citará la siguiente explicación, expuesta por el filósofo Rodolfo Wenger:

Las categorías estéticas son los conceptos articuladores que permiten clasificar el ámbito o dimensión de lo estético que caracteriza a las distintas experiencias sensibles que puede vivenciar un ser humano al enfrentar situaciones y objetos que le motivan a emitir «juicios de gusto» o «juicios estéticos». Siendo el gusto[i] —a su vez—, la capacidad o facultad de discernimiento estético.

Son los términos que utilizamos cuando emitimos juicios estéticos, es decir, cuando realizamos evaluaciones de determinados fenómenos sensibles, a partir de la experiencia que tenemos de ellos. Las categorías estéticas están ligadas a los «valores estéticos» puros o particulares. (2019.p1).

Una vez hecha una breve síntesis sobre los términos principales para el análisis del tema a diagnóstica cabe señalar que la relación entre Política- Estética refleja una antinomia para un sin número de pensadores clásicos y actuales replicadores de discursos académicos y demás premisas inferidas por el sistema político moderno-contemporáneo. Dejando de lado al arte en la participación política como canon categorico a seguir, deduciendo al arte en el terreno instintivo donde habita solo las emociones, emociones que para la gran mayoría de los académicos ilustres son ajenas al raciocinio lógico. Es por este motivo que el pensador Ranciére infiere en su obra: “*Sobre políticas estéticas*”, en el apartado: “Problemas y Transformaciones Del Arte Crítico”, la dinámica funcional entre la política y el devenir-vida asociado al arte, las cuales desencadenan las llamadas experiencias estéticas hacia una manera de vida diversa a lo tradicional, conjuntamente a la política, característica esta última en su forma “rebelde” y por estos motivos el filósofo francés enuncia la apatía existente de la época, afirmando que la relación entre ellas, conllevan a una deslegitimación del régimen estético del arte, pero al mismo tiempo también la tensión entre ambas pueden funcionar correctamente. En otras palabras, predica lo siguiente:

[...] la estética tiene su política, o mejor dicho su tensión entre dos políticas opuestas: entre la lógica del arte que se convierte en vida al precio de suprimirse como arte y la lógica del arte que hace política con la condición expresa de no hacerla en absoluto. El arte crítico es entonces un arte que negocia la relación entre las dos lógicas estéticas: entre la tensión que

empuja al arte hacia la «vida, y la que separa la sensorialidad estética de las otras formas de experiencia sensible. (Ranciére,2005, p. 35).

Empero, lo conocido en Política no se halla localizada únicamente en el accionar, que provoca posteriormente la revelación estética de un determinado hecho, debido que la estética tiene también su particularidad especializada de ejercer. El funcionamiento delimita el eje problemático, reflejado a continuación:

Es este proceso el que ha sostenido las performances del arte crítico y el que nos puede ayudar a comprender sus transformaciones y ambigüedades contemporáneas. Si existe una cuestión política del arte contemporáneo, no es en la clave de la oposición moderno/posmoderno donde podemos encontrarla. Es en el análisis de las metamorfosis que afectan al «tercio» político, a la política fundada sobre el juego de los intercambios y los desplazamientos entre el mundo del arte y el del no-arte. (Ranciére,2005, p. 39)

Por simplicidad se puede suponer en primera instancia que los performance del arte crítico, aun en presencia de ambigüedades contemporáneas, generando que la política esté presente en la forma de como el artista “interrumpe” la “realidad” para contextualizar un problema social, aunque el creador de la obra artística no opere linealmente en sentido simétrico a la normatividad política, administrativa, porque precisamente se escapa de ese canon modelo a seguir, los mensajes de los performances son producto de cierto modo a un fenómeno social, sea por experiencia estética del artista, conllevando así, a una determinada vivencia en particular, además la obra puede cumplir solo un rol mercantil en los medio de comunicación o en ultimas ser heredera de un hecho social que el artista solo quiere socializar, sirviéndose de signos ( imágenes, esculturas, teatro, literatura etc). Para los fines de estos argumentos relaciono

la narratividad oriental contemporánea expedida en el anime Naruto, el cual está orientado desde el campo político al cumplimiento de un canon administrativo de su aldea. A continuación, se contextualizará más detalladamente la serie animada:

Esta, se encuentra mediatizada por unas series de mangas, y anime, ilustrada por Masashi Kishimoto quien, expone la vida ninja de Naruto Uzumaki, describiendo a un personaje sumergido en una vida llena de dolor y sufrimiento, por ser un adolescente que, desde su niñez, se ha empeñado por ser reconocido ante ese “otro” (la figura del otro, alude a los demás personajes del anime, tanto en la aldea de la hoja, a la cual, el pertenece como las demás aldeas *Ninjas* que subsisten en la historia). Este reconocimiento también busca alcanzar la gloria, pues, desea convertirse en *Hokage*, el cual representa la figura líder de su aldea). El *Hokage* en otro sentido podría ser comparado en nuestra cultura occidental, similar al alcalde de una ciudad). Por estos argumentos acepta misiones que constantemente prueban el heroísmo de un personaje que es señalado desde la primera temporada como un “perdedor” un niño impaciente, sin ningún tipo de talento a la vista, ni en la asimilación de conocimientos, para la aplicabilidad de simples jutsu 術; (técnicas ninja alusivas a la exteriorización de chakra vinculados en el cuerpo del individuo). En este escenario el protagonista Naruto percibe un dolor crónico, de alta prolongación por contener en su cuerpo dos tipos de chakras. Uno vinculado a su naturaleza humana y otro al espíritu del Zorro de Nueve Colas (Kurama 九喇嘛, mejor conocido por el nombre de 九尾, Kyūbi) ambas energías, emparentadas en un mismo cuerpo, lo cual provoca signos del dolor recurrentes en Naruto. (Extremidades: flagelación en miembros fantasma, órganos comprometidos). Por otro lado, un fuerte Dolor Moral, por no ser reconocido antes los demás, pero el aprendizaje del dolor como mecanismo de alerta, e impulsar el fortalecimiento de su cuerpo, lo llevan alcanzar la figura de la gloria en su aldea.

El personaje de Naruto, representa a una persona que aun estando en estados de conmoción por el sistema político de la aldea, la cual funciona económicamente y socialmente, bajo las categorizaciones de misiones ninjas que llegan ante el cuerpo técnico, liderado por el *Hokage*. Así mismo el estatus de una persona que detenta el poder es símbolo de experticia en misiones y elocuencia para actuar correctamente con los demás miembros de la aldea y las demás que se encuentran cercanas a su localidad. Por ello Naruto Uzumaki experimenta, el no reconocimiento en primera instancia por sus camaradas, y aun así la responsabilidad en sus misiones lo lleva al cumplimiento absoluto.

Todo lo expresado conlleva a plantear que Naruto vivencie:

- Dolor moral (valores transgredidos)
- Dolor Físico (daños corporales)

Estos dolores son exteriorizados a su máximo esplendor, lo que produce la forja del carácter del personaje, reconociendo ante todo la vida del otro/a, tanto camaradas como enemigos en cuestión. En este orden de ideas el filósofo Levinas señala las consecutivas palabras para explicar este tipo de conductas: “Soy yo quien soporta al otro, quien es responsable de él. Así, se ve en sujeto humano, al mismo tiempo que una subjección total, se manifiesta mi primogenitura” (Levinas, 2000). A continuación, ejemplificaré esta predicación con la siguiente imagen:



## Es algo insoportable

verdad? el sentimiento de estar solo see lo que se siente estube ahi en ese oscuro y solitario lugar, pero ahora hay otros, otras personas valiosas para mi me importan mas ellos que yo mismo y no dejare que nadie los lastime

Masashi, K. (2014). Frase Naruto. [imagen] Recuperado de:

<http://desmotivaciones.es/5128389/Es-algo-insoportable>

Las frases de Naruto demuestran la responsabilidad que tiene ante ese otro, aunque no sea reconocido siempre ante los miembros de su núcleo social. Estas líneas se las contextualizo a un enemigo de la aldea oculta de la hoja, llamado PAIN.



Masashi, K. (2014) Frase Pain. [imagen] Recuperado de:

<https://co.pinterest.com/c3sar99991976/nagato/>

El nombre significa en inglés, Dolor, y coincidentalmente personifica una persona llena de sufrimiento y dolor, generando conflictos entre las aldeas descritas en el anime, en especial, en la que pertenece Naruto, causando sensaciones dolorosas entre los diferentes habitantes, apelando que no debe ser juzgado, porque ninguno ha vivenciado el dolor como él, ninguno se compadeció, ni expresó palabra alguna cuando él necesitaba el apoyo de la comunidad. Este lapso fronterizo del dolor refleja la praxis de cualquier acto discursivo (lenguaje verbal y no verbal) que legitime la intensidad de experiencia dolorosa, provocando una omisión del aprendizaje mismo, produciéndose de esta forma un mutismo crudo en vez de la intencionalidad del silencio. En palabras de Mateus:

Un silencio es realmente comunicativo cuando contrasta con el habla; un continuo estado de taciturnidad pasivo no sería silencio, sería mudez. Simplemente

Dauenhauer (1980) diferencia la esencia del mutismo y el silencio comparándolos con el sentido de la vista: aquel equivaldría a ser ciego, mientras en este último equivaldría a tener los ojos cerrados, siendo, por tanto, una actividad consiente. (2001, p. 19)

En definitiva, el mutismo llega a escena, entablando un dilema moral entre un cuestionamiento consiente, omitiendo cualquier intento de discernimiento. Por estas causales el reflexionar en múltiples escenas no es válido, concibiendo vivencias de flagelación diaria normalizada; originándose el sufrimiento, en contraste con el dolor, el cual interactúa de manera opuesta, incentivando la pronta respuesta de aquello que te lastima para un próximo aprendizaje, generando como resultado la presencia del silencio.

Según las causas expuestas, se logra diagnosticar en un primer plano la postura fenomenológica del daño sensorial, vivenciado por Naruto en relación a Pain, quienes no exteriorizan del mismo modo el dolor, generando una duda latente en las experiencias dadas, argumentando la experimentación de forma homogénea en cada historia percibida por los personajes. Lo que conlleva a una fenomenología desde el acontecer en torno con una colectividad exteriorizada.

Referido a este contexto, la animación: Naruto Shippūden refleja como el arte crítico contemporáneo, dilucida mediante estos personajes el sistema político dirigidos desde la personificación de un Hokage, quien es elegido después de haber sido un simple ninja en primera instancia y llega a ser un líder por esfuerzo y consenso del reconocimiento ante los habitantes. En el presente trabajo tomé dos imágenes que referencia unos capítulos de la serie para enlazar la relación de la Política, sinónima de toda actividad humana, sistemas, convicciones y modos de gobiernos de una determinada sociedad, y para finalizar la estética que en nuestra actualidad no consta uniformemente

de un único sitio, (museos) pues la obra de arte puede ser exteriorizada en cualquier lugar. En este orden de ideas el pensador francés predica:

Estos procedimientos de deslegitimación transferidos de un registro crítico a un registro lúdico, se convierten en última instancia en indiscernibles de aquellos que son producidos por el poder y los medios de comunicación, o por las formas de presentación de la mercancía misma. El humor mismo se convierte en el modo dominante de exposición de la mercancía, mientras que la publicidad actúa cada vez más sobre la indeterminación entre el valor de uso de su producto y su valor como soporte de imágenes y de signos. (Ranciére,2005, p. 44)

La anterior cita simboliza como simple gráficas, y registros son mediatizados a través del uso de los signos (imágenes) pueden ser utilizados para reflejar el papel de los medios de comunicación, vinculado determinados objetos, catapultados en un sin número de mercancía, productos de fenómeno sociales, a través de imágenes como marco referencial.

Según lo anunciado en líneas anteriores, se puede manifestar que el giro de este trabajo radica en el análisis de la conceptualización del dolor, tomando como categorías fundamental “el silencio”, siendo este un elemento protagónico de la comunicación, debido que la exteriorización de la experiencia se ve sumergida en la legitimación que tiene determinada sociedad como carga moral y fenomenológica de la corporalidad, forjando una uniformidad del silencio por la sublevación de sonidos expuestos, de forma voluntaria, ante un notable mutismo imperante, que normaliza una semiología del dolor tradicionalmente reconocida como moralidad a seguir, provocando un mal entendido conceptual en la funcionalidad del silencio en torno al lenguaje:

[...] para entender el silencio debemos desentendernos de los posibles prejuicios sentidos hacia él y valorar sus usos como opciones posibles y acompañantes de la palabra. El lenguaje es continuo, silencio y palabra; el silencio no interrumpe el habla lo hace posible. (Mateus, 2001, p. 17)

En la misma línea explicativa se puede inferir que la percepción del fenómeno no es ajena a la realidad del silencio (realidad de Naruto-Pain), por lo cual, el problema reside en la omisión tangible de la verbalización de la experiencia del dolor, en este espacio se puede ubicar la experiencia estética en las ilustraciones expuesta anteriormente de ambos personajes ante el dolor percibido. En Naruto se puede contemplar como desde lo emocional sigue defendiendo a sus camaradas y en Pain el intento cognitivo de recrear episodios dolorosos a los demás miembros de las aldeas. En ambos personajes la experiencia del dolor es diversa, pero tienen un punto en particular, la predicación del silencio se ve ejemplificada en los gestos corporales de cada personaje. De esta manera, el análisis filosófico de esta narratividad oriental de origen japonés, puede ser utilizada para estudiar el silencio como mediador del lenguaje ante el dolor. En términos de Mateus, referenciando a Merleau- Ponty:

we should consider speech before it has pronounced, against the ground of the silence which never ceases to accompany it, and without which it would say nothing . Moreover, we should be sensitive to the thread of silence from which the tissue of speech is woven (2001, p. 37)

Referida a este contexto, la relación del silencio y el dolor se halla presente en la experiencia estética en estos dos personajes, irrumpen el modo de accionar políticamente desde la estructuración de las aldeas en su forma de gobierno, hasta la experiencia estética vivenciada ante el público, (veedor del anime), debido que cada personaje muestra sus miedos, inseguridades y fortaleza acompañado del dolor, dolor que ha sido Maestro de vida en la contextualización de sus personalidades e instinto de vivencias. El reconocimiento como política de la diferencia desenlaza el afán que tiene Pain por ser reconocido ante los demás, coaccionando a los demás habitantes a displaceres, produciéndose a su vez un sufrimiento generalizado entre todos los miembros de la aldea, mientras Naruto busca el reconocimiento político y social de una forma diversa, ya que toma el dolor como un fiel compañero que lo ha llevado a fortalecer, y aunque sea agresivo no debe impartirlo ante el otro/a. Todo esto conlleva que Pain siga cuestionando a Naruto, pues, este busca que reconozcan su dolor ejerciendo dolor por medio de sus técnicas Ninjas, tomando algunos cuerpos sin vida, llamados los seis caminos del Dolor <sup>16</sup>, para poder llevar a cabo su propósito de extender el dolor como medio de aprendizaje ineludible. Entre tanto, se clasifica a continuación la siguiente distribución, según la página *Otaku Amino*:

- Camino Deva: Este tiene como técnica dominar la gravedad, ejerciendo el control sobre cualquier objeto que tenga a corta o larga distancia para lastimar a su adversario.

---

<sup>16</sup> Los caminos del dolor es la fuerza militar que recluta Pain (Nagato) para cumplir sus misiones. Cada cuerpo representa a una persona fallecida, potencializando sus habilidades Ninjas, para tomar control de ellos y poder. Estos caminos toman el nombre de: Deva, Animal, Preta, Humano, Asura, Naraka, y exterior.

- El Camino Preta: Su destreza consiste en cautivar el Chakra de su oponente y utilizarlo a su favor, asimilando cualquier Jutsu del *ninja* enemigo.
- El Camino Humano: Este camino tiene una técnica de alto riesgo para el contrincante, pues absorbe el alma y manipulándolo mentalmente mientras deja sin vida a su víctima.
- El Camino Asura: Tiene como técnica crear escudos mecánicos y diferentes armas al momento de combatir.
- El Camino Naraka: Este posee la habilidad de invocar al Rey del Infierno con la finalidad de obtener cualquier tipo de información.
- El Camino Exterior: Concede la destreza de manipular la vida y la muerte, hasta resucitar a quienes han fallecido en combate, para esto fines se usa como puente estratégico al Rey del infierno. (2017, s. f)

En la siguiente imagen se encuentra cada uno de los caminos, (al lado izquierdo revividos por Pain, a la derecha cuando se encontraban en su forma humana). El primero es Animal, segundo Preta, tercero Humano, cuarto Asura, quinto Naraka, y sexto Deva.

Pinteres. (s.f). Naruto shippuden, Six Paths of Pain. [imagen] Recuperado de <https://co.pinterest.com/pin/793055815603515717/>

Cada camino del dolor expuesto por el personaje Pain (Nagato), refleja la cosmovisión oriental referente a los cuatros niveles que manifiesta el dolor. por medios de *Chackras*, introducidas no por Japón sino por la concepción China, como manifiesta el Dr. Fadul:

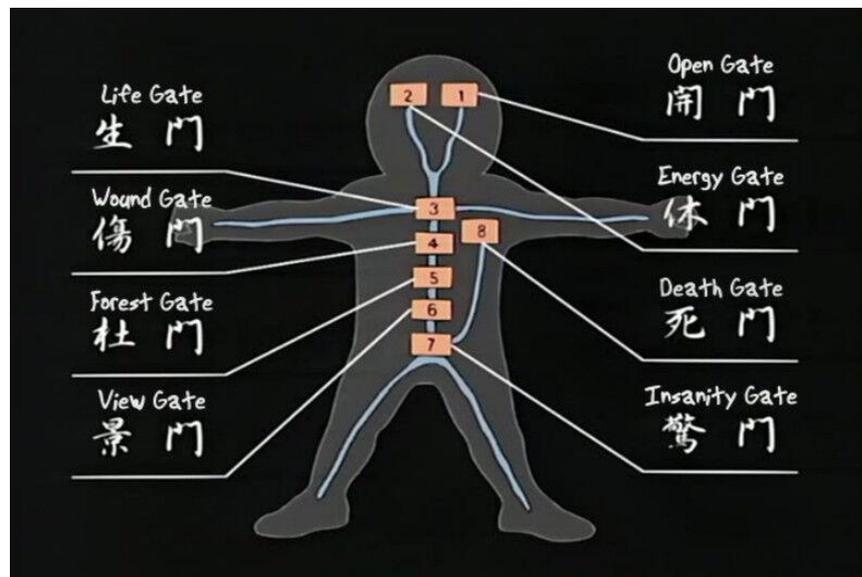


El cuerpo, el cual tiene como goce interior la relajación (SAT) este e primer subnivel, el segundo la energía teniendo como voz interior la respiración (CHIT), tercera la mente la cual consiste en que su voz interior sea manejada por la respiración (NIRAT), y por ultimo encontramos el alma conducida por la tensión (SURAT) (Buzón, p. 21)

El siguiente esquema muestra los subniveles del dolor, comunicados a través de Chakras, que es la energía vital que tiene cada ser humana, la cual están ubicadas seis en el cuerpo y dos en la cabeza, guardando similitud con lo manifestado por el medico Francisco Fadul, quien manifiesta la misma distribución, a excepción de cinco niveles ubicados en el cuerpo.

Naruto wiki. (s.f). Ubicación de las ocho puertas del Chakra. [imagen] Recuperado de <https://naruto.fandom.com/es/wiki/Chakra>

Las técnicas utilizadas por Pain Nagato mediante subniveles del dolor, guardan relación con la dinámica multidimensional del dolor, pues cada recepción del dolor percibida por las víctimas, responden a cada uno de los nociceptores, los cuales son los receptores de cada dolor vivenciado en el cuerpo. De modo que el problema del dolor se



sitúa también en la pregunta por la conciencia de cada individuo/a víctima de Pain. Por lo

cual se toma como referente teórico: “La Conciencia Viviente” del médico cirujano de la José Luis Díaz Gómez, quien analiza una estructura multidinamica, la cual responde a una dualidad enmarcada entre *Mente-Cuerpo*, tomando el vínculo fundamental de la conciencia, y consolidando en si el cerebro como principal protagonista en esta reflexión, acoplando la problematización del dolor por el constante cuestionamiento en su funcionalidad en torno a la sensación y percepción vivenciadas en el individuo/a receptor del daño. De acuerdo a estos fines toma como enfoque correlacional: (la conciencia fenomenológica y a la neurofisiología) infiriendo dos tipos de receptores: A y C. El primero siendo una terminación periférica funciona de forma rápida y eficientemente a través de tres relevos sináptico.

Este tipo de receptores están localizados en la zona corporal (piel, mucosas) quienes trabajan como mecanismo de defensa directa hacia organismos dañinos, en esta dinámica el dolor tiende hacer rápido e intenso. Los receptores C por el contrario se reproducen con un dolor diferente al primero, este se origina gracias a la inflamación, cuya operatividad radica en reparar tejidos que han sido lastimados, precisamente en este instante surgen síntomas direccionados a tumores, calor y rubor exteriorizado en menor nivel de intensidad y mayor duración, debido que no cuenta con la caracterización del primero quien tiene como propósito un vínculo de escape, para que el individuo cuide la zona lastimada. Por último, el autor señala el enlace del dolor agudo, el cual se trasforma en crónico cuando el proceso de cicatrización en torno a la lesión manifestada, conjuntamente con la inflamación producida desaparece, precisamente allí:

La angustia y la preocupación del paciente para atender la causa del dolor derivan en frustración y depresión al comprobar que el dolor no cesa cuando se ha resuelto lo que se consideraba su causa. La fisiología del dolor crónico es poco conocida. (Diaz,2018, p. 251)

Todos estos argumentos pasan a consolidar según Díaz, el siguiente interrogante: ¿Es el dolor una sensación o una percepción? Inquietud que lo lleva a considerar en adentrarse a evaluar la categorización de una de estas dos opciones para poder esclarecer la naturaleza del dolor exteriorizada al problema de la conciencia, iniciando la descripción con el uso repentino del término “sensación” en el campo de la Psicología evidenciando la siguiente postura conceptual:

una sensación es aquella experiencia consciente que resulta de la estimulación de un canal sensorial específico del cuerpo, o sea, de lo que usualmente conocemos como un “sentido”, sea éste uno de los cinco sentidos clásicos o, a veces también, el dolor, la temperatura y algunas sensaciones viscerales. (Díaz, 2018, p.252)

De acuerdo a las anteriores líneas el médico critica cualquier intento de despojar de la experiencia del dolor la presencia de la sensación, refugiándose en la denominación semiótica del significado, el cual proviene etimológicamente del Latín “senso” que significa (Sentir) Por estas razones refuta cualquier intento de negar la participación de la Conciencia, debido que resulta verosímil abordar el dolor aplicando una (sensación inconsciente) en palabras del autor “o se siente explícitamente o no es realmente una sensación” (Díaz, 2018). A esas digresiones apela, el discernimiento Fisiológico, objetando que la dinámica operacional sobre la lógica del dolor, si bien trabaja como mecanismo de respuesta, este accionar no es preciso en relación a las permutaciones cerebrales que permiten al sistema nervioso actuar de manera oportuna cuando hay señal de alguna patología dañina en el cuerpo del individuo/a.

A este propósito evalúa la “Percepción” en ella destaca la capacidad de generar experiencias mediante procesos semánticos, cognitivos que consolidan un determinado reconocimiento funcional de acuerdo a las operaciones sensitivas vinculadas en el

organismo, asociados a la memoria, ejecutándose de esta forma la generación de nuevos significados relacionados a la experimentación del dolor. Por estas causales la percepción va más allá de una simple sensación de respuesta ante el daño, sin embargo, el considerarla como personaje protagónico en la naturaleza del Dolor, reflejaría una teorización no tautológica, debido que representa inconsistencia en la fisiología del individuo/a, causando en algunas ocasiones alucinaciones que exteriorizan un dolor de un sistema que dejó de estar en peligro físico. Ejemplo de ello es el “Dolor referido” o comúnmente llamado “Dolor Fantasma” que responde a una ilusión de un miembro del cuerpo amputado y aun el ser. (Ser entendido como aquel receptor del síntoma) siente una fuerte agonía y sufrimiento como si el miembro estuviese presente, para lo cual se emplea tratamientos paliativos, no convencionales con la finalidad de poder mitigar o erradicar si es posible los síntomas enunciados por el doliente. De este punto se desprende consecutivamente cinco componentes: sensitivo, afectivo, cognitivo, volitivo, por último, el cultural y social. Cada uno de ellos ejercitan un mecanismo de respuesta. El primero cobija la intensidad del estímulo vivenciado, el segundo corresponde al campo de las emociones asociadas por el desagrado vinculado al daño. El cognitivo tiene como función señalar por medio de la memoria el estado actual del síntoma como la ubicación, y grado de avance que tiene la patología. El volitivo es quien mediatiza el estado de alerta ante cualquier peligro experimentado para poder accionar las respectivas defensas, culminando con el cultural y social, esta cobija la intencionalidad de todos los componentes antes descritos, porque regula diversas creencias, convicciones, efectos y respuestas ante determinadas vivencias, llamadas por el autor “[...] “conciencia dolorosa” o, sin mayores elaboraciones, “dolor”. (Díaz, 2018). En definitiva, se puede asociar la conciencia dolorosa de las víctimas de Pain (Nagato) a la estructura multidimensional del dolor, pues, en cada una de ellas los nociceptores pasar ser receptores del dolor, aquí el cerebro a través de sus impulsos nerviosos puede transmitir variadas señales,

encaminadas a la teoría de la puerta del dolor <sup>17</sup> como lo expone la Dra. Joseane Nóbrega y el Dr. Carlos Gomes, en su tesis doctoral: (2017)

esta Teoría de la Puerta de Control, en la cual se dice, que las señales aferentes, no dolorosas, de las vías ascendentes que llegan al cerebro, pueden inhibir las señales del dolor, no dando paso a los impulsos nerviosos que proceden de los nociceptores receptores del dolor (Melzack y Wall, 1965); agregaron a sus conocimientos estudios derivados del comportamiento, enfatizando los aspectos afectivos y cognitivos de la experiencia dolorosa. La percepción de cada persona hacia el dolor no son realidades discontinuas y excluyentes, pues actúan conjuntamente y se retroalimentan. Si se entiende con esta visión, la dualidad psicósomática constituirá el eje central para comprender la complejidad del dolor, su manifestación y la forma integral de su abordaje. (p.57)

Percepción que es encarnada por cada uno de los personajes protagónicos:

Culture. (s.f). 10 maneras en la que Naruto arruinó su simpatía. [imagen] Recuperado de <https://www.culture.com/92598-10-maneras-en-que-naruto-arruino-su-simpatia>



---

<sup>17</sup> teoría introducida por el psicólogo Ronald Melzack, y Patrick Wall, la cual consiste en explicar cómo funcionan los estímulos vinculados al dolor, exponiendo estrategias para que la percepción del dolor no sea recibida de forma consiente en el individuo/a.

En esta representación las emociones empiezan a jugar un papel fundamental como aprendizaje del dolor, en el cual es potencializado por la técnica *Rinnegan*, que permite controlar el Chakra, y a cambiar el mundo a su disposición por eso suelen ser considerados por algunos como dioses, que viene a traer paz al mundo, además de las barras que contienen Pain en el rostro en forma de piercing, que tienen como función controlar el dolor de los demás, experimentando con sus víctimas para universalizar el dolor como experiencia.

Amino. (2016). Algunas frases de Pain. [ imagen] Recuperado de [https://aminoapps.com/c/anime-es/page/blog/algunas-frases-de-](https://aminoapps.com/c/anime-es/page/blog/algunas-frases-de-pain/N4Wu_Mu3mX2BNYBn3aIQV2QxZYM0dbY)



[pain/N4Wu\\_Mu3mX2BNYBn3aIQV2QxZYM0dbY](https://aminoapps.com/c/anime-es/page/blog/algunas-frases-de-pain/N4Wu_Mu3mX2BNYBn3aIQV2QxZYM0dbY)

De estas circunstancias surge el hecho que Pain (Nagato) y Naruto Uzumaki mediante el dialogo, exterioricen el papel de la palabra y su conexión con el silencio, para lo cual articulare la contextualización de María Zambrano:

La palabra es el silencio original desde el que se siempre se habla, la voz

inarticulada que queda en el trasfondo de lo dicho, la nada no dicha que justamente da que hablar. En el principio es la palabra, y es ella la que fecunda el humano lenguaje, precedero. Y también ella la que crea el presente verdadero, la realidad; y “lo que no es palabra es sueño” (Mateus, 2001, p. 40)

En síntesis, el silencio forma parte del lenguaje por lo cual cada pausa ejercida en la comunicación, reafirma la exterioridad del dolor como máximo acto discursivo, justificando una corporalidad desde las emociones, vinculado la forma de reaccionar de cada individuo, en donde pasa la antropología de la experiencia del cuerpo doliente, intrínsecas en la estigmación social fundamentando un axioma cultural. generando una antinomia, direccionadas a las funciones sociales, donde la representación semántica entre actos del habla y significados avalan la exteriorización del dolor. En este giro la filosofía del dolor llega a tomar partida para analizar, criticas, exponer y reflexionar sobre el carácter fáctico, normativo en este campo, ilustrando la experiencia vivenciada como agente ontológico-fenomenológico que escapa uniforme del canon establecido por las ciencias médicas, psicológicas de la conciencia corporal.

### **2.3 Imaginarios sociales desde el silencio, representados en el anime de Naruto Shippuden**

Para autores como Charles Taylor, los imaginarios sociales son producto de una concepción colectiva que hace posible las prácticas comunes que son ampliamente compartidos por una comunidad dándole a este un carácter legítimo, es decir, son una

incorporación de ideas que nos permiten desarrollar prácticas colectivas que forman nuestra vida social.

Todo imaginario social conlleva, por lo tanto, una capacidad de identificar y reconocer casos ideales. Y detrás del ideal hay una cierta noción de orden moral o metafísico, en el que alcanzan un sentido especial las normas y los ideales. Taylor aplica estas nociones acerca del imaginario a lo que él denomina “imaginarios sociales modernos”, es decir, a los conocimientos comunes acerca de lo que implica ser moderno.

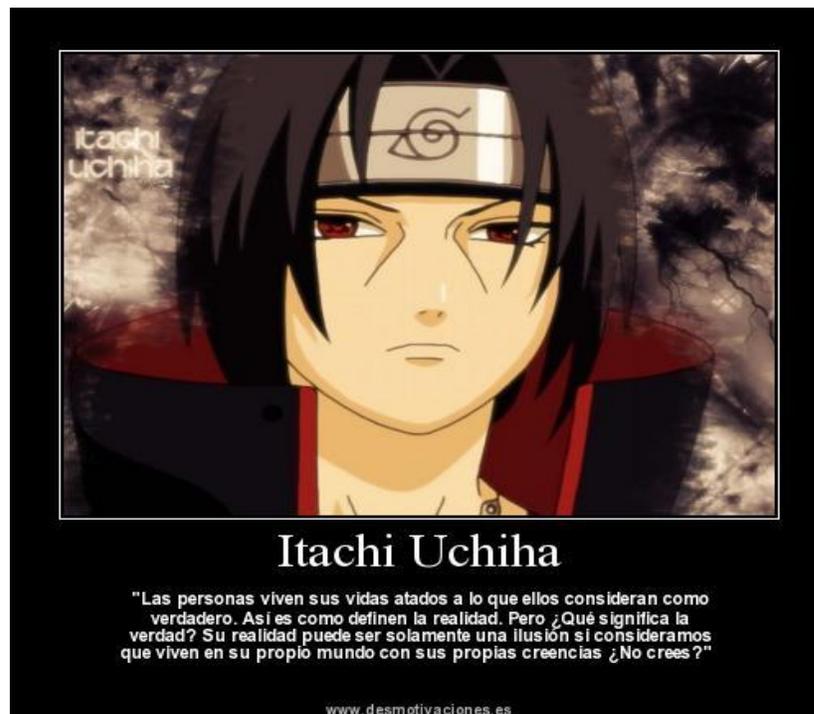
En el orden moral moderno, planteado por Taylor, existe una ruptura sobre la importancia de los usos y costumbres tradicionales; el dejar de lado las leyes de los pueblos que rigen desde tiempo inmemoriales; y así, la consecuente ruptura con una visión jerárquica de las relaciones interpersonales (Taylor, 2004).

Taylor sostiene que, en Occidente, la construcción de una esfera pública, o sea, de un lugar común, basado en la libre discusión de opiniones tendrá como consecuencia el reconocimiento en los imaginarios sociales modernos, como una virtud del consenso como fundamento de la convivencia. Vemos entonces que en la modernidad se encuentra marcada por la vida democrática, basada en el hecho de compartir principios de orden, y de sumirse como los depositarios y defensores del sistema democrático, del respeto de los derechos humanos y de la racionalidad. Esto significa, establecer un principio normativo, que cuestionará las costumbres ancestrales.

Podemos ver entonces que los imaginarios sociales para Taylor con un conjunto de conceptualizaciones, esquemas para interpretar y guías de utilidad para la acción, que operan como supuestos actores en la sociedad occidental principalmente desde el siglo XVII, en continua transformación, centrados en torno a los ideales de la economía de mercado, la estratificación social abierta a la movilidad, el individualismo y los Derechos Humanos, civiles y políticos, el orden republicano y democrático y la diferenciación entre la esfera de lo público y lo privado.

Presentándose una contextualización sobre los imaginarios sociales, se pasa a analizar cómo las creencias en torno al silencio, se hallan representados en el anime *Naruto Shippūden*, por medio del siguiente listado:

- El silencio es el único medio discursivo fundamentado en el camino *Ninja*, direccionado al *Shinobi*, pues este, no debe mostrar alguna emoción, por lo tanto, su lenguaje corporal debe ser silenciado, así como el uso de sus palabras. Este imaginario afecta al personaje Itachi en la serie, quien cumple con asesinar a su familia, por ser esta, un clan enemigo de la aldea oculta de la Hoja, aceptando la misión con el fin, de salvar la vida de su hermano menor: Sasuke Uchiha, a lo largo de la serie se refleja como el personaje es odiado y repudiado por guardar silencio de su misión. A lo que afirma:



Imagui. (s.f). [ imagen]. Recuperado

<https://www.imagui.com/a/frases-de-itachi-uchiha-en-espanol-TkebGAKqA>

- El silencio asociado a la estrategia militar, tiene como convicción seguir la ordenanza sin cuestionar el código Ninja, que ordena el silencio a la tropa al final de la jornada. (ejemplo de Kakashi, expresado en páginas anteriores).
- El silencio es un elemento de la comunicación pasado a un segundo plano, pues contiene una connotación despectiva. Esta convicción no solo se refleja en el anime; sino en la cultura occidental: “En el mundo occidental el silencio está valorado negativamente; una muestra de ellos la encontramos en su paulatina deshumanización y en el miedo que sentimos hacia él en un mundo que prioriza la imagen, la máscara” (Mateus, 2001, p. 21).

Este problema encaminado a la máscara como mecanismo de reconocimiento se halla también en el personaje de Kakashi “Detrás de esta máscara hay ... ¡Otra máscara! Bastante bien, ¿eh?, personaje Kakashi Hatake. Desde este marco de referencia se visualiza la siguiente imagen:



La verdad. (2020). [imagen]. Recuperado de

<https://laverdadnoticias.com/espectaculos/Naruto-Esta-es-la-razon-por-la-que-Kakashi-NUNCA-se-quita-su-mascara-20201009-0036.html>

En relación con lo enunciado, se puede observar como los imaginarios sociales, asociados al silencio son productor de un sin números de emociones, entre las cuales resalta el miedo. En palabras de Panikkar, enunciado por Mateus, expone este problema:

El filósofo menciona la sigefobia- el miedo al silencio- como una de las enfermedades de este siglo. El hombre se siente desamparado, sufre la soledad; no sabe cómo enfrentarse a su interioridad, se le presencia la

ausencia de Dios, [...] Y esa inquietud vital se refleja también externamente en la cotidianidad; el ruido ocupa cada vez más las parcelas de nuestro vivir pues evita el enfrentamiento. (2001, p. 22)

De estas inferencias, se puede concluir, que todas estas creencias son transmitidas desde la colectividad académica, hasta la gente del común, produciéndose un miedo a confrontar las emociones, el dolor y el sufrimiento, generando con ello, que el temor arrope cada día, el silencio como código ético a seguir.

### **CAPÍTULO III: CONCEPTUALIZACIÓN EN TORNO AL DOLOR**

#### **3.1 Intercorporeidad del dolor asociado a los dispositivos tecnológicos en la subjetividad de Pain Nagato.**

Este trabajo tiene como propósito analizar filosóficamente como los dispositivos tecnológicos en la corporalidad de Pain Nagato, representado en el anime, los cuales mediatizan el silencio a través de los distintos procesos de comunicación verbales y no verbales asociados al dolor. Para estas causales este aparte, estará encaminado en primera instancia a un enfoque crítico, relacionado al estudio técnico y social como reflexión metateórica, direccionadas al bio-mejoramiento de los cuerpos enajenados por el uso de técnicas vinculadas a la cosmovisión de sus aldeas. De acuerdo a esta contextualización tomaré como referentes teóricos a: Simondon Gilbert, Sobre La Técnica (2017), Alba Torentis: El anime como Dispositivo Pensante: Cuerpo, Tecnología e Identidad (2017), Haraway Donna: Ciencia, cyborgs y mujeres La reinención de la

naturaleza (1991) y las clases del seminario de Profundización IV: Filosofía de las ciencias, la tecnología y la sociedad, de la Maestría en Filosofía (2020) a cargo del profesor Roger Sepúlveda Fernández.

Antes de detallar la funcionalidad de dispositivos tecnológicos incorporados en Pain Nagato, es indispensable, iniciar el trabajo haciendo una breve génesis sobre el término: “*Bushidō*” en relación a la narratividad oriental computarizada, la cual lleva el nombre de “Anime”, y quién es el personaje protagónico utilizado como objeto de estudio desde un análisis hermenéutico.

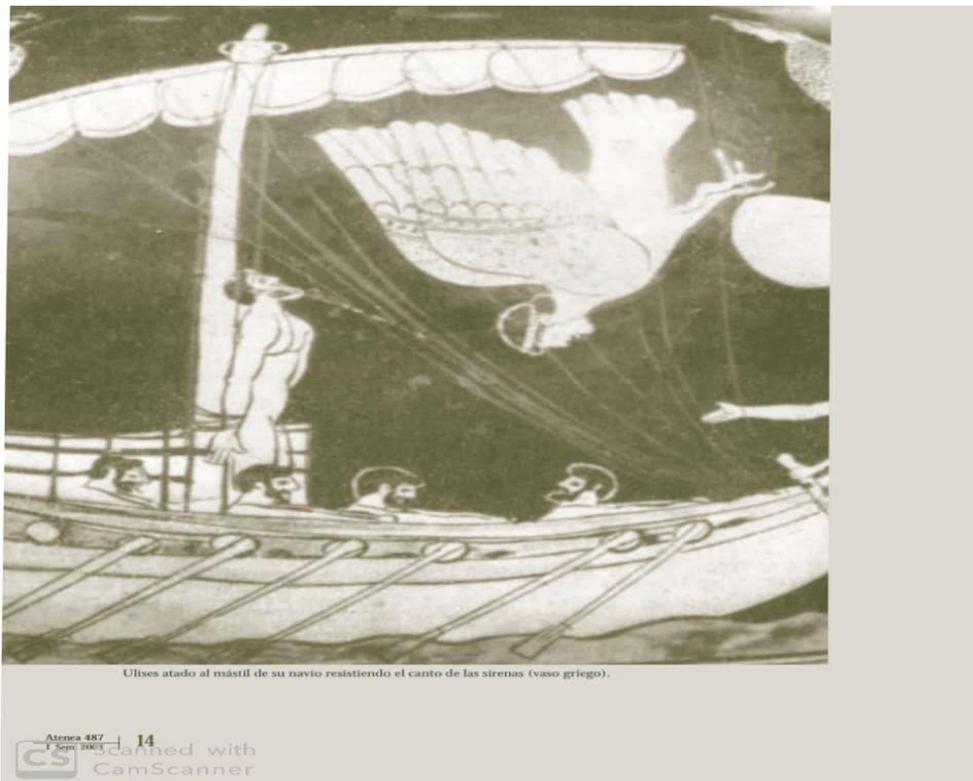
Por simplicidad se podría suponer en primera instancia que el eurocentrismo ha regulado la narrativa para hacer ilustres cuentos, epopeyas dignas de honor en especial, los relatos de la antigua Grecia, a partir de los poemas homéricos, reconociendo hazañas de Aquiles, Ulises, Hércules, entrelazando el uso de la mimesis desde una perspectiva platónica, dejando de lado a la cultura oriental, quien posee desde sus cosmovisiones, historias que realzan sus conquistas, hábitos, comportamientos propios de reconocimiento, concibiendo la lealtad, y la entrega total de sus vidas por sus convicciones, obtenidas por un mandato ético de estricto cumplimiento; si bien por un lado encontramos un canon ético griego, por la intervención platónica de la mimesis, y sus ambigüedades discursivas interrelacionadas a la percepción que tengamos sobre determinada imitaciones encaminadas a la naturaleza, naturaleza que puede ser percibida por esos relatos de gran magnificencia, entrelazadas a la idea del bien como sinónimo de poder, para esto fines argumentativos traeré alusión la siguientes líneas de la ética Nicomáquea :

Dentro de la cápsula teórica que sintetiza y jerarquiza los niveles del obrar humano en abstracto, se esconden siempre los contenidos de la historia real sobre la que se levantan los comportamientos y, por supuesto, más o

menos disimuladamente, el egoísmo individual o colectivo que subyace a la mayoría de las decisiones y empresas. Por ello, el tipo ideal del guerrero homérico, aquel que mejor encarna el agathón y la areté, es el que posee las condiciones (virtudes) necesarias para destacar en el combate. La moral está, pues, pendiente de la espada del señor y, de alguna forma, el <<bien>> es el poder. (Aristóteles, 1985, p.31)

Una vez hecha esta precisión cabe señalar que los griegos, aunque contestaron algunos cuestionamientos sobre el origen de la vida, correlacionan algunas nociones sobre: “el saber vivir bien”, incorporadas a la idea del bien y el mal, fusionando la cotidianidad como una forma de enaltecer al destino, el cual entablará el sentido de la justicia, mediante el valor de la amistad, direccionadas desde la colectividad de las virtudes, virtudes propias del combate bélico, característico de una sociedad agonal. Una ilustración perfecta es el mito de Odiseo relatado por Homero, quien señala el calvario que vivió Ulises, después de ser participe en la guerra de Troya, por el continuo peregrinaje que tuvo que pasar para poder llegar a su patria, reencontrase de esta forma con su amada esposa, amigos, y reino olvidado, dejando en el camino del viaje, la vida de varios de sus compañeros que fallecieron a su paso. González (2010) afirma: “mucho dolor pasó por los viajes marinos luchando por su vida y por el retorno de sus compañeros, a los que no pudo salvar, a pesar de su empeño, pues murieron víctimas de su propio desatino”. (p.69)

La imagen de la muerte hace que Odiseo sienta un sufrimiento en primera instancia, y la llegada de un dolor moral<sup>18</sup> por sentirse culpable de aquellas vidas que estaban a su cargo. En otras palabras, se ve afligido por obedecer, bajo la secuencia de sus valores, una “responsabilidad absoluta”, siendo esta un hecho fehaciente innegable, intraferible desde la especificidad propia de la identidad del “yo”.



Castillo, D. (2003.). El mito de Odiseo. Recuperado de: Redalic.

La imagen refleja como Odiseo es expuesto con sus hombres a los cantos armoniosos de las sirenas, conducidos a trampa mortales, retrasando el retorno a su

<sup>18</sup> El dolor moral: radica en aquellos principios éticos que están avalados por una moral, que se le han inculcado al ser humano en los distintos escenarios socioculturales, generando con ellos una experiencia desagradable por aquellos valores que ya fueron transgredidos en la sociedad, dirigido tanto para el hombre como para la mujer, como medio de control sobre la voluntad humana. Este dolor es una identificación metafísica, psicológica, y de índole moral que se manifiesta a través del conocimiento intuitivo, representada por aquella imagen no placentera que percibimos del otro. (Buzón,2016. p.16)

casa, y no solo la ambigüedad en el viacrucis mencionado; sino la confusión recurrente, en la objetivación de una conciencia y su percepción de la realidad mediada por la memoria del individuo.

La imagen refleja como Odiseo es expuesto con sus hombres a los cantos armoniosos de las sirenas, conducidos a trampa mortales, retrasando el retorno a su casa, y no solo la ambigüedad en el viacrucis mencionado; sino la confusión recurrente, en la objetivación de una conciencia y su percepción de la realidad mediada por la memoria del individuo.

La memoria es siempre parcial, incierta y evanescente. No explica el fuerte sentido de identidad que impregna la conciencia: el sentido <<yo soy>>

En el gran Espejo de la conciencia, las imágenes aparecen y desaparecen y solo la memoria les da continuidad. Y la memoria es material: destructible, perecedera, transitoria. En cimientos tan endeblees construimos un sentido de la existencia personal, vaga, intermitente, como un sueño. Esta vaga persuasión << yo soy tan cual>> oscurece el estado inmutable de la Conciencia pura y nos hace creer que hemos nacido para sufrir y morir [Nisargadatta] (González, 2010, p.40)

El naufragio recoge en Odiseo, permanentes encrucijadas que hacen cuestionar su identidad como rey, como esposo, hijo, padre, amigo, generando un dolor latente, tanto físico y moral, justificando consecuentemente el reconocimiento de su honra como guerrero, por estas causas no reconoce el dolor como un maestro de vida, sino como un distractor en su día a día. Hemos aquí, no obstante, apenas una breve erudición sobre el papel del honor en la narrativa clásica griega, ahora pasaremos a embozar la narrativa clásica japonesa, iniciando sus cosmovisiones desde el *bushidō* (

武士道), el cual traduce como: “el camino del guerrero”, teniendo gran acogida por los samuráis desde temprana edad.

Es un código ético estricto y particular al que muchos samuráis (o bushi) entregaban sus vidas, que exigía lealtad y honor hasta la muerte. Si un samurái fallaba en mantener su honor, podía recobrarlo practicando el seppuku (suicidio ritual). Se dice que, desde pequeño, el bushidō era inculcado a los japoneses de la clase dirigente incluso antes de despegarse del pecho de la madre. (Vidal, 2010 p.28)

Los samuráis 侍, eran guerreros pertenecientes a Japón, reconocidos como la élite más sobresaliente de la nación entre los siglos X, con un extraordinario fortalecimiento al finalizar centenares de conquistas y guerras, entre ellas las reconocidas batallas de Genpei. Algunos estudiosos de la cultura japonesa consideran que más que un grupo de hombres guerreros, consolidaban un estilo de vida político. En la siguiente figura se hallará la personificación:



Friday, K. (2004.). Samurai, Warfare and the State in Early Medieval Japan.[imagen].

Recuperado de:

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=T9apvw9o1xAC&oi=fnd&pg=PP2&dq=samurai&ots=-Pgun4FZ9w&sig=FXvZwPgxE2bfevjD-STHX38DaP4#v=onepage&q=samurai&f=false>

La era de la comunicación a través de la narratividad ha evolucionado, en ambas culturas, en el caso de Japón, las sociedades con tradición bélica, son ilustrada por aquellas leyendas, mitos e imaginarios sociales de épocas pasadas, pero instruidas por una ilustración artística mediatizada por la animación digital postclásica, llamada Anime アニメ, como hemos visto en el primer capítulo, narratividad que tiene desde sus orígenes en los años 1900, pasa a convertirse, convirtiéndose en una fuente de entretenimiento televisivo, muy llamativo para el público infantil, juvenil y adulto, proyectado no solo en oriente; sino, a nivel mundial como se indicó al inicio de esta investigación. Llegando a este punto esta reflexión aborda esta nueva forma de contar el camino del guerrero, a partir del anime *Naruto Shippūden* (ナルト 疾風伝): “Naruto: Crónicas del Huracán”, describiendo el honor, de una forma alterna al samurái, afrontando la guerra en la representación “Ninja” 忍者 como grupos no avalados por el ejército militar de Japón; sino, por lo cual pasan a ser denominados desde el “estatus de mercenarios” ejerciendo de forma poco tradicional la forma de luchar en las guerras.

De acuerdo a la historia de Japón, los *Ninjas* estaban entrenados para cumplir cualquier trabajo encomendado, entre ellos figuraba: espionajes, asesinatos y cualquier medio necesario para desprestigiar a sus enemigos, para estos fines, utilizaban diferentes herramientas como: *Katanas* (espadas) *Shuriken* (arma blanca en forma de estrella), El *Kunai* (cuchilla usado en combate), El *Bokken* (sable de madera, útil para el entrenamiento), *Tantō* (arma blanca usado como puñal), entre otras, además de estos

artefactos se caracterizaban por ser muy reservados en conservar su identidad, por lo tanto vestían con un uniforme apto para las misiones encargadas, ayudándose de tácticas conocidas: *Ninjutsu* 忍術.

La Filosofía del *ninjutsu*, consistía en un arte marcial, especialmente utilizada para el espionaje. Una vez realizado una síntesis de la cultura japonesa entrare en contexto. La animación *Naruto Shippūden*, siendo la segunda saga del anime *Naruto*, recoge la honorabilidad del ser humano, a través de los personajes, en este caso este análisis se centrará en Pain Nagato, el cual fallece a los 35 años de edad. Este ninja pertenece a la Aldea Oculta de la Lluvia, pero tras un alto índice de violencia por la guerra *Shinobi*, es instruido por un tiempo por un reconocido Ninja, perteneciente a la Aldea Oculta de la Hoja <sup>19</sup>: Jiraiya (自来也). Pero su real apariencia es un misterio, pues es su cuerpo es deteriorado por crear los caminos del dolor, explicando en páginas anteriores, incorporando en su cuerpo determinados artefactos mecánicos, luciendo de esta forma:

---

<sup>19</sup> Es una de las cinco aldeas relatadas en el anime. Es llamada también como Konoha, la cual tiene como líder *Ninja* al **Hokage**, quien administra política, y socialmente a los miembros de la aldea. Él tiene la función principal de proteger a su localidad de posibles enemigos.



Second life Marketplace. (s.f). [imagen] Recuperado de

<https://marketplace.secondlife.com/es-ES/p/Pain-Piercings-for-Blue-Galaxian-feline/6411747?!lang=es-ES>

Cada dispositivo distribuye chakra como se relató en el segundo capítulo, debido que las señales transmitidas por el sistema nervioso, puede proyectar ilusiones, lo cual puede ser un sofisma de distracción para nuestros sentidos, creando una percepción errónea de la realidad. Por lo tanto, el dolor que Pain proyecta ante los subniveles del dolor, no son garantes de veracidad, solo producto de sensaciones intrínsecas en la corporalidad del individuo. En definitiva, la:

gran variabilidad en la percepción dolorosa de unos sujetos a otros, o incluso en diferentes momentos del mismo individuo, le hace también diferir de otras percepciones sensoriales y pone de manifiesto que en la respuesta dolorosa queda implicada la totalidad de la persona. En ella aparece estrechamente relacionados aspectos sensoriales, emocionales y cognitivos. Esa gran variabilidad en cuanto a la intensidad y modo de percibir el dolor no sólo se da, como hemos dicho, entre

individuos de costumbres y ambientes socioculturales diferentes, sino también en el mismo individuo dependiendo del estado de ánimo, de la existencia simultánea de otros dolores, del estado de salud, momento biográfico y de otras muchas circunstancias que concurren a cada momento. (Nobrega, y Gomes, 2017, p.72)

Por consiguiente, Pain puede desafiar por medio de sus dispositivos tecnológicos, hasta la misma muerte, enalteciendo su inmortalidad por medio de sus técnicas, y confrontar a sus enemigos, generando como resultado que sus destrezas sean de gran utilidad en la Organización Akatsuki (grupo criminal, compuesto por *Ninjas* mercenarios y criminales de distintas aldeas del anime). Empero el cuerpo de Pain para poder realizar todas esas técnicas a gran escala, debe estar conectado por un contenedor, que regule el Chakra.



Naruto Wiki. (s.f). [imagen] Recuperado de <https://naruto.fandom.com/es/wiki/Nagato>

Este contenedor es indispensable para su existencia, debido que enlaza su energía vital canalizada por los chakra, si se desprende de este contenedor puede causarle la muerte, por lo tanto, implementa para subsanar esta debilidad un ejército conformado por los caminos del dolor, los cuales domina como si fuesen marionetas, y cuerpos sin vida, los cuales realizan diferentes *Jutsus*.

De acuerdo con lo expuesto pasaré a explicar cómo los dispositivos tecnológicos pasan a ser un problema asociado a la técnica y la tecnología reflejadas en Pain (Nagato). En Primer lugar, este personaje inicia su acercamiento acercándose a diferentes personas, con la finalidad de erradicar la violencia, queriendo conseguir “la paz” en la humanidad, por “encargo” de su Maestro Jiraiya.



Desmotivaciones. (s.f). [imagen] Recuperado de

<http://desmotivaciones.es/2431162/La-verdadera-paz>

Los cuerpos revividos por técnicas, lo ayudan a sobrellevar el dolor, causado por las muertes de sus padres en la segunda guerra Shinobi, además de la pérdida de su gran amigo en batalla Yahiko, tratando de rehacer su vida en compañía de su amiga Konan, pero el sufrimiento se apodera de él, provocando que fortalezca toda su ira, en extraordinarias técnicas que podrían ser relacionadas al marionetismo, por ser cuerpos que dejaron de ser humanos, para convertirse en objetos de guerra, controlándolos cada uno como si fueran parte de su propio cuerpo a través de su chakra. A continuación, ilustrare la siguiente contextualización, expuesta por una publicación Otaku:

Con el fin de utilizar la técnica, Nagato se mantuvo en una máquina grande, similar a una silla con seis piernas mecánicas, en la cual utilizaba varias barras de chakra que sobresalían de su espalda para transmitir chakra. A partir de ahí, su chakra era recibido por las perforaciones de los cuerpos que cada uno poseía, que actuaban como receptores de chakra. Sin embargo, para su control, Nagato tenía que estar en el punto más alto y más cercano a fin de tener la mejor señal posible. (Naruto Wiki, s.f,p. 1)

Las emociones acompañadas de desilusión, decepción por no contar con su familia (padres, y su gran amigo) lo llevó a perfeccionar un sin números de cuerpos embalsamados, a servicio de la organización Akatsuki. Estos hechos se podrían socializar a las nociones planteadas por Simondon en su obra: sobre la técnica:

Ya no para el usuario individual, como en el artesanado, sino para este usuario a la vez colectivo y particular que es la naturaleza, el laboratorio prevé una instalación a su medida. Tal línea de pilones, tal cadena de

repetidoras constituye el arnés de la naturaleza. Solo la fabricación de piezas por separado es todavía industrial. Al mismo tiempo, la distancia entre el inventor, el constructor y el operario se reduce: los tres tipos convergen hacia la imagen del técnico, intelectual y manual, que sabe a la vez calcular e instalar un cableado. (Simondon, 2017.p. 297-298)

Según la anterior cita se podría decir que Pain por medio de escondites, pasan han convertirse en un laboratorio, cumpliendo con las instalaciones afiliadas a las medidas de Nagato, análogo a la figura del artesano. Nuestro personaje ejerce la técnica: Gedo Rinne Tensei no Jutsu, con el objetivo de moldear con sus herramientas la incorporación de barras de Chakras tanto para él, como para el grupo de cadáveres que se encuentran a su servicio. (cada uno se encuentra ilustrado en el capítulo anterior). De allí nace el reconocimiento de Pain ante sus clientes, pues, el personaliza cada obra en un modelo digno para cumplir su misión de erradicar la guerra presente en todas las aldeas *Ninjas*, De esta forma se inmortaliza su creación, y su ser, en palabras de Simondon:

el objeto producido traduce por medio de su perfección una búsqueda de inmortalidad de su productor: (...) lo que se conserva no es la materialidad del objeto sino el texto, el sentido, porque es el resultado de una composición o una construcción; el texto se perpetuará, será traducido de manera ampliada, y no sufrirá los estragos del tiempo; será una realidad poco distante del hombre, apta para atravesar las barreras culturales. (Simondon, 2017.p. 320)

Estas nociones fundamentan el estado de conmoción que tiene Pain (Nagato) en todas sus creaciones, considerándolas como aquel equipo fiel, incapaces de traicionarlo. Por consiguiente, el problema que acoja a Pain, emana en la sublimación totalitaria del

biomejoramiento, para poder canalizar su energía vital, suprimiendo sus necesidades básicas, en el afán de impartir dolor como medio de justicia. Por ende, sublima los cuerpos contruidos por el como objetos técnicos, estableciendo un estatus de objeto sagrado, tratando de compensar el citado vacío de significación: así es como nace el tecnicismo o la idolatría a la máquina, considerando igualmente erróneo por el autor:

[A] través de esta idolatría, por medio de una identificación, [nace] una aspiración tecnocrática al poder incondicional. El deseo de potencia consagra a la maquina como medio de supremacía, y hace de ella el filtro moderno. El hombre que quiere dominar a sus semejantes suscita la maquina androide. Abdica entonces frente a ella y le delega su humanidad. Busca construir una máquina de pensar, soñando con poder construir la máquina de querer, la máquina de vivir, para quedarse de ella sin angustia, libre de todo peligro exento de todo sentimiento de debilidad, y triunfante de modo mediato por lo que ha inventado. (Torrent, 2017.P.55)

En conclusión, se puede inferir que el personaje de Pain Nagato, utiliza dispositivos tecnológicos, y técnicas, desde la maquina donde resguarda su cuerpo para controlar a los cuerpos de los cadáveres resucitados, para inmortalizar su existencia, obteniendo el dominio político, y social de todas las aldeas, predicando el dolor como máxima experiencia vivencial para el género humano.

### **3.2 Signos y símbolo del dolor del Maestro Jiraiya ante Pain (Nagato)**

La antropología del dolor enlaza en su estructura signos y símbolos correspondiente a cada objeto de estudio. El primero hace alusión a una señal fija direccionada algún objeto, estableciendo un significado fijo, en el caso del ser humano se refiere a los síntomas (hematomas, hemorragias, quemaduras, etc.) ubicados específicamente en el cuerpo humano. El segundo se refiere al proceso de abstracción

ante determinado objeto o individuo. Por consiguiente, este análisis se centra en describir y reflexionar sobre los símbolos del dolor representado por uno de los “legendarios *Sannin*”<sup>20</sup> : Jiraiya, conocido también bajo el nombre de Ero-sennin, titulado así por su discípulo Naruto Uzumaki, tras conocer una de sus ilustres publicaciones llamada: Icha Icha, con contenido erótico, publicación que solo estaba dirigida a los/as adultos/as ninjas de la Aldea Oculta de la Hoja.

Ahora bien, esta reflexión iniciará con una breve contextualización histórica sobre su otro discípulo Pain (Nagato), quien provoca en su maestro tantos signos y símbolos del dolor. Todo inicia en la segunda guerra mundial Shinobi, guerra que potencializa un alto índice de mortandad entre las aldeas, en especial la aldea oculta entre la lluvia, la cual pasa ser epicentro de homicidios, y robos, produciéndose una pobreza a gran escala para todos/as los y las habitantes que la integran.

La ola de ataques militares *Ninjas*, es tan frecuente, que no hay ningún lugar donde se puedan refugiar, he aquí donde llega a escena Nagato, que siendo un niño se queda huérfano, tras el homicidio de sus padres, quienes fueron asesinados por ninjas pertenecientes a la Aldea de la Hoja. Este al ver muertos a sus padres pierde el control y termina quitándole la vida a los Ninja que cometieron tal acto; empero los ninjas homicidas actuaron bajo una confusión, creían que eran soldados enemigos, al ver este error entran en pánico, cuestionándose si dejar al niño con vida o reportar el caso a los líderes que comanda cada fuerza regular militar. Este dilema dura escasos segundos, debido que Nagato activa inconscientemente el *Rinnegan*, y se desmaya poco después, al

---

<sup>20</sup> Los tres legendarios se encuentran conformados por ninjas de gran reconocimiento por parte de la Aldea Oculta de la Hoja, entre los cuales resaltan: *Orochimaru*. Este en particular es reconocido como un Ninja muy poderoso, pero al mismo tiempo enemigo de la Aldea Oculta de la Hoja. La segunda corresponde a *Tsunade Senju* quien se caracteriza por sus técnicas médicas en batalla y su gran control sobre el Chakra, el cual es utilizado para potencializar a gran escala una fuerza sobrenatural.

despertar lo invade el temor y decide abandonar su aldea, pero las condiciones no eran del todo alentadoras, la lluvia, los ataques militares, la pobreza, lo acompañan en su diario vivir, Nagato recorre varios hogares solicitando algún refugio o pan para comer, pero no tiene éxitos con ninguno de los miembros aledaños a la aldea, hasta encontrarse con un niño y una niña en las oscuras calles, forjando posteriormente una amistad y unión familiar con ellos, precisamente en uno de esos días, característicos de ataques nucleares se encuentran con Jiraiya, Orochimaru y Tsunade, quienes lo ven y deciden convencidos por Jiraiya brindarles refugio. Precisamente es donde empieza la secuela de recuerdos narrados por Nagato. Sus recuerdos lo invaden tanto, que las ilusiones vivenciadas por su estimado Maestro, se convierten en sinónimo de sufrimiento, lo que lo conlleva a mal interpretar sus enseñanzas y decide acabar con la vida de su respetado héroe.

En este orden de ideas Nagato decide recrear en su memoria los recuerdos de su niñez compartidos con Jiraiya, en esos relatos, reproduce eslabones de aquel lapso psíquico que representa un duelo no superado, justificando su nuevo canon ético a seguir, producto del abandono por parte de su estimado maestro. Estas últimas líneas, fundamentan la propuesta de este apartado, enfocado en exponer los signos y símbolos del dolor de sensei <sup>21</sup>Jiraiya. A continuación, se despliega un listado de signos reflejados, en el combate ante Pain:

- Derrame ocular en ambos ojos, como se ve presente en la imagen, bañados en sangre.
- Perdida de una de sus extremidades, reflejadas en el brazo
- Apariencia física: modo ermitaño (adopta a través del dominio de la energía originada de la naturaleza, enlazada al contrato del sabio sapo, como

---

<sup>21</sup> Término Japonés que significa maestro.

primer requisito para las enseñanzas de las técnicas vinculadas al chakra, tomando la agilidad, equilibrio y fuerza de un sapo)



- Herida en el pecho, realizada ante

Masashi.K. (2017). Naruto Shippuden Episodio 133. [imagen] Recuperado de

<https://www2.animeflv.to/ver/naruto-shippuden-hd-133>

A medida que transcurre la lucha entre los “caminos del dolor” y Jiraiya, el cuerpo del legendario sennin se llena de variados signos (síntomas) producidos desde los diferentes subniveles del dolor, tanto en niveles bajos hasta los más altos, empero, aun sintiendo su cuerpo adolorido se cuestiona por qué cada uno de sus contrincantes en especial: Yahiko, poseen el *Rinnegan* de Nagato. A estas digresiones surge el proceso de



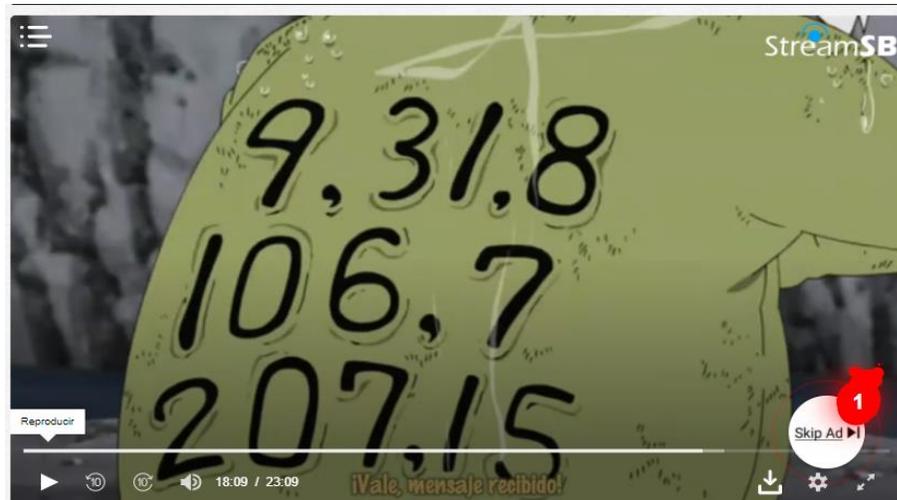
abstracción del símbolo, en las siguientes palabras:

Masashi.K. (2017). Naruto Shippuden Episodio 133. [imagen] Recuperado de <https://www2.animeflv.to/ver/naruto-shippuden-hd-133>

Este recuerdo de Jiraiya, lo llena de un dolor moral, por no comprender porque su amado discípulo, de corazón puro se ha convertido en un ser que no reconoce el dolor del otro, ejerciendo múltiples genocidios, surgiendo el interrogante sobre el Reconocimiento y Responsabilidad” que le enseñó cuando era niño, desencadenando una antinomia, en sentido de aplicabilidad ética-moral, por ser portador del *Rinnegan*.

En este orden de ideas, el símbolo se encuentra intrínsecamente catapultado en La estructura dinámica del dolor tipificado en la en la cultura militar Ninja, delimitada a la aldea oculta de la hoja. Aquí, la negatividad de Pain, conlleva a un movimiento contrario a la identificación desde su subjetividad asociada a su mundo exterior. Por ende, Jiraiya se cuestiona por la coerción de sus contrincantes, quien entra en crisis por ver como la Responsabilidad, engloban un canon asimétrico, en pleno uso de la libertad, libertad valga la redundancia que está acoplada al pensamiento del “yo” y la exteriorización del yo mismo, en este caso: el grupo conformado por los caminos del dolor, comparte una misma subjetividad, controlada por el enlace corporal de Pain Nagato, para fines bélicos.

El papel del símbolo se apropia de Jiraiya, creando significantes ante la percepción dolorosa causada por Nagato, dejando un signo que solo Naruto Uzumaki podría descifrar, para detener la masacre que desea Pain como medio de salvación ante la humanidad. (Esta masacre es en parte reparada por la persistente persuasión de Naruto Uzumaki, al comprender que su enemigo logra comprender su dolor y puede alcanzar la paz que el por medio de la guerra no puede). Para finalizar ilustraré el signo del dolor tallado en el cuerpo de Jiraiya antes de morir.



Masashi.K. (2017). Naruto Shippuden Episodio 133. [imagen] Recuperado de

<https://www2.animeflv.to/ver/naruto-shippuden-hd-133>

Este signo del dolor, expresado por medio de números codificados, representan en la piel de Pa, el significado en torno al verdadero Pain entre los caminos del dolor, mensaje que fue escrito con sus últimas energías de Chakra. Todo esto lleva a plantear la siguiente afirmación:

Los usos del dolor no atañen a la verdad, sino al drama; no se explican desde la lógica, sino desde la fabricación colectiva de las experiencias propias. El ligar adecuado para visualizar el daño no es en el mundo, sino el teatro; no es la identidad, sino la actuación. (Moscoso, 2011, p. 69)

Lo que lleva a plantear como conclusión que el drama es utilizado como escenario social, en la cual el dolor pasa ser protagónico, solo si es reconocido ante otro/a. Por estas razones las experiencias pasan a ser recreada por una actuación ante determinado conglomerado social. De estas afirmaciones aclaro que el drama no es considerado solo como único uso del dolor, sino como una de las múltiples forma de verbalizar el lenguaje de las flagelaciones experimentadas, lo que

conlleva que nuestro personaje de estudio (Jiraiya) decida vivenciar el drama de la actuación, proyectando ante Pain, el no reconocimiento de la verdadera identidad de Nagato, con la finalidad que su cuerpo pueda ser estudiado posteriormente y puedan derrotar no solo el problema existencial de Nagato; sino a la organización de Akatsuki, la cual busca capturar a Naruto para apoderarse del Zorro de las nueve colas.

## CONCLUSIONES

Hecho todo este recorrido a través de los conceptos de Anime, Silencio y Dolor se puede llegar a concluir:

- Que no existe solo un canal de comunicación del dolor, mediado por la verbalidad de las palabras, sino; también por el silencio, siendo este el mayor acto discursivo de la corporalidad del ser humano, debido que ejerce la funcionalidad de otorgar continuidad al lenguaje, como se evidenció en las personificaciones de Pain Nagato y Naruto Uzumaki.
- El silencio afecta no solo a la cultura Occidental, heredera de la cosmovisión filosófica griega; sino; se halla presente en la cultura oriental, en donde el miedo de expresar sus emociones, sufrimientos y dolores son canalizados por la ausencia del sonido. Ejemplo de ellos es la filosofía Ninja en el anime Naruto Shippūden, quien normaliza sus acciones bajo el código ético de la aldea Oculta de la Hoja.
- Los imaginarios sociales en torno al silencio son producto de creencias transmitidas no solo por un selecto grupo académico, sino desde la opinión popular, en donde el único acto discursivo racional, es aquel que se encuentra enmarcado por el lenguaje gramatical y verbal, siendo el silencio considerado como un elemento de comunicación carente de significado.

- Las creencias direccionadas al personaje de Naruto Uzumaki, predicadas por los habitantes de Konoha, demuestra prejuicios sociales, que promueven juicios de valores despectivos, por el hecho de ser un Jinchūriki, dicho imaginarios solo son producto de una cadena generacional de temores. De estos hechos, nace como resultado que se pueda manifestar, que el ser humano no denota un comportamiento totalmente negativo e incorrecto de su accionar, condicionado por su entorno.
- No toda experiencia asociada al dolor físico o moral puede ser transmitida por el lenguaje gramatical o verbal, debido que cada individuo percibe el dolor de forma no homologa, variando entre una persona a otra. Esta inferencia se refleja en el aprendizaje del dolor entre Naruto Uzumaki y Pain Nagato, quienes, coincide en categorizar el dolor como su maestro de vida, empero cada uno exterioriza los significantes de forma variada.
- La semiología del dolor compuesta por los signos y símbolos como producto del lenguaje, consolidan en la geografía del dolor (ubicación corporal, la cual puede ser concebida también como síntomas) la dinámica multidimensional que varían en las experiencias vivenciadas por cada individuo/a receptor del daño.
- Aun no se ha podido determinar si el problema del dolor puede estar fundamentado según los académicos solamente en la conciencia especificada en la mente, sino, que trasciende más allá de los psicológico,

social, físico, cultural, y en una representación simbólica desde la experiencia moral.

- Las predicaciones de Pain Nagato, recogen elementos fundamentales para el estudio desde una filosofía del dolor, en tanto, se puede concluir que tiene validez en afirmar el personaje que “la única manera de entender el dolor de alguien es experimentar dicho dolor”, teniendo como insumo que los nociceptores receptores del dolor, no traducen la misma experiencia fenoménica igual ante otro, sin embargo, no se puede condicionar el aprendizaje de la experiencia como justicia punitiva para alcanzar una determinada “ paz”, pues si ella se lleva a cabo, las estructuras dimensionales entre los subniveles del dolor, no traduciría conocimientos; sino, un retorno al sufrimiento carente de significados, generando con ello la supresión ante cualquier acto de raciocinio, pues su lugar de epicentro solo se halla en el lapsus psíquico del duelo.
- El anime como narratividad oriental, puede ser considerado como fenómeno transcultural, pues es un puente de entretenimiento que promueve el intercambio de valores entre una nación a otra, repercutiendo en la identidad infantil, juvenil y adultos residentes no solo de la nación Nipona; sino a nivel mundial.
- El anime es un producto de la posguerra, por lo cual no es una animación que solo representa mitologías y cosmovisiones orientales vinculadas a Japón o China, sino, un fruto transcultural que recoge entre los diferentes

géneros temáticos- demográficos mitos y leyendas de diversas naciones. Una ejemplificación fundamental de acuerdo a lo enunciado es el caso de Astro Boy, animación que fue creada por el denominado “dios del *manga*” Osamu Tezuka, por adoptar un estilo similar a las animaciones de Disney, incorporando estilos y dinámicas estadounidense, generando reconocimiento a nivel mundial.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aristoteles. (1985). *Ética a Nicómaco*. (Sánchez, P, ed.). Editorial Grews, S. A.

Association of Japanese Animation (AJA). (2019). Consultado el 30 de junio de 2020.

<https://aja.gr.jp/download/anime-industry-report-2019-summary>

Bárcena, F. *El Aprendizaje Del Dolor: Notas Para Una Simbólica Del Sufrimiento Humano*.

En: <http://www.proyectos.cchs.csic.es/fdh/sites/default/files/Barcena.pdf> (visitado el 15 de febrero del 2013)

Butler, J. (2006) *Deshacer el género*. Barcelona: Paidós.

Bustos, R. (2000). *Elementos Para Una Antropología Del Dolor: El Aporte De David Le*

Breton. *Acta Bioethica*,6 (1), 105-111.

Blesa, A. (2012). *El lugar del silencio en la era de la comunicación*. Recuperado de

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44018789008>

Cardona, L. (2014). *Filosofía y Dolor. Hacia La Autocomprensión De Lo Humano*. Bogotá.

D.C, Colombia: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Collado.S., Carrillo.J., Nieves.R., Staats.A.(2003). Personalidad, Emociones y Dolor. Clínica y Salud, 14(1), 7-25. <https://www.redalyc.org/pdf/1806/180617967001.pdf>

Cabral, A. (1993). Conceptos Históricos y Teorías Del Dolor. Unam,31,21-27.

<http://www.ejournal.unam.mx/cns/no31/CNS03104.pdf>

Campero. M. (2014). ¿Es Posible Objetivar El Dolor?, Revista Médica Clínica Las Condes, 25(4) 602-609. [https://www.elsevier.es/es-revista-revista-medica-clinica-las-condes-202-articulo-es-posible-objetivar-el-dolor-S071686401470080X#:~:text=As%C3%AD%2C%20el%20dolor%20%2Dcomo%20la,](https://www.elsevier.es/es-revista-revista-medica-clinica-las-condes-202-articulo-es-posible-objetivar-el-dolor-S071686401470080X#:~:text=As%C3%AD%2C%20el%20dolor%20%2Dcomo%20la,movimiento%20o%20la%20secreci%C3%B3n%20hormonal.)

[movimiento%20o%20la%20secreci%C3%B3n%20hormonal.](https://www.elsevier.es/es-revista-revista-medica-clinica-las-condes-202-articulo-es-posible-objetivar-el-dolor-S071686401470080X#:~:text=As%C3%AD%2C%20el%20dolor%20%2Dcomo%20la,movimiento%20o%20la%20secreci%C3%B3n%20hormonal.)

[S071686401470080X#:~:text=As%C3%AD%2C%20el%20dolor%20%2Dcomo%20la,movimiento%20o%20la%20secreci%C3%B3n%20hormonal.](https://www.elsevier.es/es-revista-revista-medica-clinica-las-condes-202-articulo-es-posible-objetivar-el-dolor-S071686401470080X#:~:text=As%C3%AD%2C%20el%20dolor%20%2Dcomo%20la,movimiento%20o%20la%20secreci%C3%B3n%20hormonal.)

Cassirer. E (1967). Antropología Filosófica. Introducción a una filosofía de la cultura. Fondo de Cultura Económica.

Date, H. (productor). (2007). *Naruto: Shippūden* [serie de televisión]. TV Tokyo

De La Garza Toledo & otros (2016) Tratado de Metodología de las ciencias sociales: Perspectivas actuales. México. Edit. F.C.E.

Díaz, José. (2018). La conciencia viviente. Editorial Fondo de la cultura económica. Ciudad de México, México.

Fraser. N. (s.f). ¿De la Distribución al reconocimiento? Dilemas de la justicia en la era “Postsocialista”. Recuperado de <https://newleftreview.es/issues/0/articles/nancy-fraser-de-la-redistribucion-al-reconocimiento-dilemas-de-la-justicia-en-la-era-postsocialista.pdf>

Gonzales, M. (2010). Filosofía y dolor. Madrid, España: Editorial tecnos

Gonzales, B. (2015). La Moralización En El Anime Naruto [Ponencia]. III Congreso Internacional de Ética en la Comunicación, Sevilla, España.

<https://idus.us.es/handle/11441/39009>

- Hernández, M. (2013). La Narrativa Cross-Media en el Ámbito de la Industria Japonesa del Entretenimiento: Estudio del Manga, el Anime y los Videojuegos [Tesis Doctoral, Universidad de Murcia de España]. Repositorio <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/35591>
- Horno, A. (2013). Animación Japonesa. Análisis de series actuales de anime. [Tesis Doctoral, Universidad de Granada de España]. Repositorio <https://digibug.ugr.es/handle/10481/34010>
- Hidalgo, V. (2016). Cultura, multiculturalidad y transculturalidad: evolución de un término. Revista Cosmo, 6, pp. 72-83.
- Harris, M. (1990). Antropología Cultural. Madrid: Alianza Editorial.
- Langshaw A, J. (1955). Como hacer cosas con palabras. Edición Electrónica
- Lipovetsky, G. (1999). La tercera mujer Permanencia y revolución de lo femenino. Editorial Anagrama, Barcelona.
- Levinas, E. (2000). Ética e infinito (capítulo VIII: La responsabilidad para con el otro). Edición Machado Libros S.A. España, Madrid.
- Loriguillo, A. (2018). La Narración Compleja En El Anime Postclásico: La Ambigüedad Narrativa En La Animación Comercial Japonesa [tesis Doctoral, Universitat Jaume, Castelló de la Plana, España]. Repositorio <http://hdl.handle.net/10803/463081>
- Le Breton,D.(1999). Antropología Del Dolor (Métailli,ed.). SeixBarral, S.A.
- Moscoso, Javier. (2011). Historia Cultural del Dolor. Madrid, España: Editorial tauros.
- Mateu Serra, R. (2001). El lugar del silencio en el proceso de comunicación. Recuperado de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8173/trms1de3.pdf>
- Masashi, K. (2014) Frase Naruto. En: <https://www.google.com/search?biw=1366&bih=608&tbm=isch&sa=1&ei=JKEGXYm2>

[NsX45gLi8pow&q=imagenes+de+pain+naruto+frases&oq=imagenes+de+pain+naruto+frases&qs\\_l=img.3...0.0..75677...0.0..0.0.0.....0.....gws-wiz-img.7B1Vc1BEHWI#imgrc=\\_CM6dHvSd9zLWM](https://www.google.com/search?qs_l=img.3...0.0..75677...0.0..0.0.0.....0.....gws-wiz-img.7B1Vc1BEHWI#imgrc=_CM6dHvSd9zLWM) (visitado el 16 de junio )

Masashi, K. (2014) Frase Pain En:

<https://www.google.com/search?sxsrf=ACYBGNQHpnUuzy-aLavurkMSfzFh-DU1cg:1577064305230&q=frases+pain&tbm=isch&source=univ&sa=X&ved=2ahUKEwjd082tzsrnAhUBb60KHQXtBhoQsAR6BAqJEAE&biw=1366&bih=657> (visitado el 16 de junio )

Morett, M. (2019). Fenomenología, Hermenéutica Y Vida Cotidiana Un acercamiento. Medellín, Colombia.

Malinowski, B. (1972). Una teoría científica de la cultura. Barcelona:Edhasa.

Nóbrega, J, Gomes, C (2017). El dolor y Su Evolución En La Contemporaneidad [Tesis Doctoral, Universidad de Malaga de España]. Repositorio <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/15677>

National Geographic (2017). Género la revolución. Estados unidos, Puerto Rico.

Oviedo, R.(sf) "De Regreso Al Dolor". En:

[https://www.academia.edu/37140003/DE\\_REGRESO\\_AL\\_DOLOR](https://www.academia.edu/37140003/DE_REGRESO_AL_DOLOR) (visitado el 26 de noviembre de 2019).

Ogáyar, F. F, Ojeda. (2016). El mito en la modernidad a través del anime japonés. Revista Nuevas Tendencias en Antropología, 7, pp. 111-132.

O. Ruwen. (2005) Pensar la pornografía. Ediciones Paidós Ibérica, S. A. España, Barcelona.

Parada, D.(2012). Manga - anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku. Revista de la Facultad de Psicología,7(1),160-175.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4112180>

Rodríguez. (2016), “El anime como valor cultural”, En: *Japón y Occidente. El Patrimonio Cultural Como Punto De Encuentro*, Sevilla: Anjhara Gómez Aragón

Rancièrè, J. (2005), “Problemas y Transformaciones Del Arte Crítico”, En: “Sobre políticas estéticas”, Barcelona, Unversitat Autònoma de Barcelona Servei de Publicacion5.

Sala, A. (2001). Ghibli. El anime como género. Nosferatu. Revista de cine. (36):114-121.

<https://riunet.upv.es/handle/10251/41233>

Sepúlveda, R. (2019). Seminario: Filosofía de las ciencias Sociales. Maestría en Filosofía. Facultad de Ciencias Humanas, Universidad del Atlántico

Simondon, G. (2017). Sobre la técnica. Editorial Cactus. Buenos Aires, Argentina.

Torrent, R., Caballero, J. (2012). Sobre Arte y Dolor. A Modo de Preámbulo. Dossiers Feministes, (16),5-9. <http://dx.doi.org/10.6035/DossiersF>

Taylor, C. (2006). Imaginarios Sociales Modernos. Editorial planeta

Torrents, A. (2017). El Anime Como Dispositivo Pensante: Cuerpo, Tecnología E Identidad [Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona de España]. Repositorio

[https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2017/hdl\\_10803\\_409727/agt1de1.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2017/hdl_10803_409727/agt1de1.pdf)

Torrents, A. (2016), “Robots, armaduras y mundos virtuales: tecnología e identidad en el anime. AIBA”, En: *Japón y Occidente. El Patrimonio Cultural Como Punto De Encuentro*, Sevilla: Anjhara Gómez Aragón

Vidal, L. (2010) “El Anime como elemento de Transculturación. Caso: Naruto” [tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo, de Lima, Perú]. Repositorio

[https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2010/100074/anime\\_a2010.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2010/100074/anime_a2010.pdf)

Vásquez, F. (2001). El manga-Anime: Una aproximación Antropológica a través de la cibercultura [tesis de pregrado, Universidad Academia De Humanismo Cristiano de Santiago de Chile]. Repositorio

<http://bibliotecadigital.academia.cl/handle/123456789/960>