

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE JURISPRUDENCIA Y CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE COMUNICACIÓN

TEMA:

El anime como discurso político: representación y narrativas poshumanistas y la deshumanización del enemigo en la serie Attack on Titan

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN COMUNICACIÓN

AUTOR:

KEVIN GINO MEDINA SALAS

TUTOR

Mg. Omar Soto Dávila Fabricio

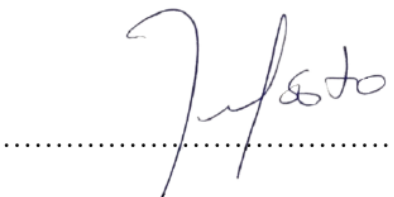
AMBATO- ECUADOR

2026

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el tema: "EL ANIME COMO DISCURSO POLÍTICO: REPRESENTACIÓN Y NARRATIVAS POSHUMANISTAS Y LA DESHUMANIZACIÓN DEL ENEMIGO EN LA SERIE ATTACK ON TITAN" del señor Kevin Gino Medina Salas, con CI N.º 180438858-3, estudiante de la Carrera de Comunicación de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato, considero que dicho trabajo de graduación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a Evaluación del Tribual de Grado, que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Ambato, 10 de diciembre del 2025



.....

Mg. Omar Soto Dávila Fabricio

TUTOR

AUTORIA DEL TRABAJO DE TITULACIÒN

Yo, Kevin Gino Medina Salas, declaro que el presente Trabajo de Titulación es de mi autoría y los resultados de este son auténticos. Los textos en el documento que provienen de otras fuentes están debidamente citados y referenciados.

Como autor asumo la responsabilidad legal y académica de los contenidos de este Trabajo de Titulación; el patrimonio intelectual pertenece a la Universidad Técnica de Ambato.

Ambato, 10 de diciembre de 2025



.....

Kevin Gino Medina Salas

1804388583

DERECHOS DE AUTOR

© Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica del documento, siempre y cuando se reconozca el Derecho de Autor.



.....

Kevin Gino Medina Salas

1804388583

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los Miembros del Tribunal de Grado APRUEBAN el Trabajo de Investigación: "EL ANIME COMO DISCURSO POLÍTICO: REPRESENTACIÓN Y NARRATIVAS POSHUMANISTAS Y LA DESHUMANIZACIÓN DEL ENEMIGO EN LA SERIE ATTACK ON TITAN" presentado por el señor Kevin Gino Medina Salas, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el Título Terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato. Autorizando su presentación ante los organismos correspondientes.

Ambato, ... 2026

Para constancia firman:

.....

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

....

MIEMBRO DEL TRIBUNAL **MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

DEDICATORIA

A mi madre, quien con su amor incondicional y dedicación han sido el mayor impulso en cada etapa de mi vida.

A mi padre, quien con sus palabras y enseñanzas me acompañaron en mi camino.

A mis hermanos, gracias por ser mi refugio y motivación diaria.

A mis amigos, su amistad ha sido un pilar importante en la culminación de esta meta.

Este trabajo se lo dedico a ustedes, porque cada logro obtenido también les pertenece a ustedes.

AGRADECIMIENTO

A la vida, por las oportunidades y los desafíos que puso en mi camino.

A mi dios, quien me mantuvo fuerte cuando todo parecía no tener salida.

A mi familia, cuya presencia y apoyo han sido fundamental en el desarrollo de este trabajo.

A mi tutor, quien con su paciencia supo orientarme en todo el proceso.

A todas aquellas personas que de alguna manera formaron parte de este trabajo.

Para toda mi gente “Gracias”.

ÍNDICE

PORTADA: 1
APROBACIÓN DEL TUTOR ii
AUTORIA DEL TRABAJO DE TITULACIÒN iii
DERECHOS DE AUTOR iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO v
DEDICATORIA vi
AGRADECIMIENTO vii
ÍNDICE viii
ÍNDICE DE IMÁGENES xi
ÍNDICE DE TABLAS xiv
RESUMEN xv
ABSTRACT xvi
CAPÍTULO I 1
MARCO TEÓRICO 1
1.1. Antecedentes investigativos 1
1.2. Definiendo a la cultura del anime 3
1.3. Orígenes de la animación en Japón 4
1.3.1. Origen del manga 5
1.3.2. Origen del anime 8
1.4. Padre del manga moderno: Osamu Tezuka 10
1.5. Astro Boy (1963) 11
1.5.1. Sinopsis 11
1.6. Primera serie animada en Japón 11
1.7. Estudios de animación 12
1.8. Géneros existentes 14
1.9. Forma en que se desarrolla la historia en el anime shonen 19
1.10. Expansión del anime en Latinoamérica 19
1.10.1. Los Inicios y el Desarrollo Temprano (1960 -1970) 20
1.10.2. El Desarrollo Acelerado: (1980 -1990) 20
1.10.3. Década de la transformación digital y global (2000) 20

1.10.4. De nicho a fenómeno global (2010- presente) 21
1.11. Los otakus 21
1.12. Attack on Titan: El precio de la libertad 23
1.12.1. Sinopsis 23
1.12.2. Deshumanización y representación del enemigo en Attack on Titan 28
1.12.3. Violencia legítima, guerra preventiva y discursos de exterminio 29
1.12.4. La construcción del "otro" como mecanismo político 30
1.12.5. Narrativas poshumanistas: hibridez, corporalidad y redefinición de lo humano 30
1.13. Objetivos 31
1.13.1. Objetivo general 31
1.13.2. Objetivos específicos 31
1.14. Hipótesis 31
1.15. Descripción del problema 32
1.16. Justificación 32
CAPÍTULO II 34
MARCO METODOLÓGICO 34
2.1. Materiales 34
2.1.1. Recursos humanos 34
2.1.2. Recursos materiales 34
2.1.3. Recursos institucionales 34
2.1.4. Recursos audiovisuales 34
2.2. Métodos 34
2.2.1. Enfoque de la investigación 34
2.2.2. Tipo de investigación 35
2.2.3. Diseño de la investigación 35
2.3. Unidad de análisis 35
2.3.1. Análisis de discurso y análisis de contenido 35
2.4. Técnicas de Investigación 35
2.4.1. Análisis de Discurso 36
2.4.2. Análisis de Contenido 36

2.5. Instrumento 36
2.5.1. Matriz analítica foucaultiana 36
2.5.2. Matriz de análisis 37
CAPÍTULO III 38
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS 38
3.1. Matriz foucaultiana 38
3.2. Matriz de análisis 42
3.3. Discusión de resultados 48
CAPÍTULO IV 50
4. CONCLUSIONES 50
5. Bibliografía 52

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1 Chōjū-giga (“鳥獣戯画”) 5
Imagen 2 A Grande Onda de Kanagawa (1831) 6
Imagen 3 Hokusai Manga 6
Imagen 4 El viaje a Tokio de Tagosaku y Mokube 7
Imagen 5 Manga anónimo (1912-1926) 7
Imagen 6 One Piece (1999) 8
Imagen 7 Fragmento de Matsumoto 9
Imagen 8 Namakura gatana (1917) 9
Imagen 9 Osamu Tezuka (1928- 1988) 10
Imagen 10 Tetsuwan Atomu (鉄腕アトム) 11
Imagen 11 Hakuja Den 12
Imagen 12 Shônen Sarutobi Sasuke 12
Imagen 13 Nana 15
Imagen 14 Pokémon 15
Imagen 15 Berserk 15
Imagen 16 Fruits Basket 16
Imagen 17 Attack on Titan 16
Imagen 18 Ecchi 16
Imagen 19 Gekiga 17
Imagen 20 Gore 17
Imagen 21 Harem 17
Imagen 22 Jidaimono 17
Imagen 23 Mahou Shoujo Madoka Magica 18
Imagen 24 Mazinger Z 18
Imagen 25 Nekketsu 18
Imagen 26 Spokon 18
Imagen 27 Yaoi 19
Imagen 28 Yuri 19
Imagen 29 Annie Leonhart 25
Imagen 30 Armin Arlet 25
Imagen 31 Bertolt Hoover 26
Imagen 32 Eren Jaeger 26
Imagen 33 Erwin Smith 26

Imagen 34 Grisha Jaeger 27
Imagen 35 Levi Ackerman 27
Imagen 36 Mikasa Ackerman 27
Imagen 37 Reiner Braun 28
Imagen 38 Zeke Jaeger 28
Imagen 39 Titán Colosal 38
Imagen 40 Nosotros 38
Imagen 41 Eren es puesto en duda 38
Imagen 42 Eren debe ser eliminado 39
Imagen 43 Escena del tribunal 39
Imagen 44 Reiner y Bertolt 39
Imagen 45 Eren activa la coordenada 39
Imagen 46 La educación inculcada en Marley 40
Imagen 47 Cuestionamiento de la verdad 40
Imagen 48 Propagandas de odio 40
Imagen 49 La enemistad es justificada 41
Imagen 50 Eren se convierte en una arma 41
Imagen 51 Autoidentificación 42
Imagen 52 Retumbar 42
Imagen 53 El Titan Colosal aparece 42
Imagen 54 Restos de soldados 43
Imagen 55 Extremidades mutiladas 43
Imagen 56 El cuerpo del titan permanece activo 43
Imagen 57 Eren logra su transformación 43
Imagen 58 Titanes forman parte de las murallas 44
Imagen 59 Cuerpos híbridos 44
Imagen 60 Titan Acorazado 44
Imagen 61 Los titanes responden al llamado de Eren 45
Imagen 62 La administración del cuerpo 45
Imagen 63 El cuerpo se transforma en propiedad 45
Imagen 64 Armin sacrifica su cuerpo 45
Imagen 65 Eren observa el mar 46
Imagen 66 El ser humano se convierte en víctima 46
Imagen 67 Eren aparece en territorio enemigo 46

Imagen 68 Titan Colosal dirigido por Armin 47
Imagen 69 Cuerpo programable 47
Imagen 70 La identidad se convierte en una red 47
Imagen 71 El cuerpo de Ymir 48
Imagen 72 Titan Fundador 48

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 *Público al que va dirigido* 15
Tabla 2 *Géneros específicos del anime* 16
Tabla 3 *Palabras más utilizadas por la comunidad otaku* 22
Tabla 4 *Personajes* 25
Tabla 5 *Matriz de análisis de discurso* 36
Tabla 6 *Matriz de análisis de contenido* 37

RESUMEN

La presente tesis analiza la serie *Attack on Titan* como un discurso político que utiliza la animación para reflexionar sobre temas como la guerra, la identidad, la deshumanización y los límites de lo humano. Desde un enfoque cualitativo, y aplicando el análisis del discurso y el análisis de contenido, se estudian escenas importantes de la serie para observar cómo se construye la idea del "enemigo" y de qué modo se refuerza a través del miedo, la propaganda y el control social. El trabajo también revisa las representaciones poshumanistas presentes en la historia, especialmente la forma en que los personajes se transforman en seres híbridos que cuestionan lo qué significa ser humano y una identidad propia. La investigación muestra que *Attack on Titan* no es solo una historia de acción, sino que también refleja problemas reales relacionados con el poder, la manipulación ideológica y las estructuras militares que legitiman la violencia. De esta manera, la serie evidencia cómo la creación del "otro" funciona como una herramienta política para justificar conflictos y exclusiones. Además, se observa que el cuerpo humano, al convertirse en un arma o en un recurso estratégico, ocupa un papel central dentro de la narrativa poshumanista. Finalmente, la tesis concluye que el anime puede ser un medio muy influyente para transmitir discursos sociales y políticos, afectando la percepción de los espectadores y permitiendo una reflexión crítica sobre la violencia, la guerra y las formas en que las sociedades justifican sus acciones en nombre de la seguridad o la supervivencia.

Palabras claves: deshumanización, violencia, guerra, seguridad, supervivencia.

ABSTRACT

This thesis analyzes the series *Attack on Titan* as a political discourse that uses animation to reflect on themes such as war, identity, dehumanization, and the limits of what it means to be human. From a qualitative approach, and applying discourse analysis and content analysis, key scenes from the series are examined to observe how the idea of the "enemy" is constructed and how it is reinforced through fear, propaganda, and social control. The study also reviews the posthumanist representations present in the story, especially the way in which the characters transform into hybrid beings that question what it means to be human and to have one's own identity. The research shows that *Attack on Titan* is not only an action story, but also reflects real issues related to power, ideological manipulation, and military structures that legitimize violence. In this way, the series demonstrates how the creation of the "other" functions as a political tool to justify conflicts and exclusions. Additionally, it is noted that the human body, when turned into a weapon or strategic resource, occupies a central role within the posthumanist narrative. Finally, the thesis concludes that anime can be a highly influential medium for conveying social and political discourses, shaping viewers' perceptions and encouraging critical reflection on violence, war, and the ways in which societies justify their actions in the name of security or survival.

Keywords: dehumanization, violence, war, security, survival

CAPÍTULO I
MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes investigativos

Castro y Tavarez (2023) en su investigación *Entre titanes y humanos: libertad y anarquía en "De parte de tu yo de hace 2000 años" del anime Shingeki no Kyojin; un enfoque filosófico*, analizan la trama a partir de dos conceptos principales: libertad y anarquía. El estudio parte del protagonista Eren Jaeger en el episodio "De parte de tu yo de hace 2000 años", en el cual se comprende el anime como un producto audiovisual abordando lo individual y lo político. Los autores concluyen que el estado de opresión que han sufrido los personajes conlleva a la violencia esto luego de que la muralla que los protegía fuera destruida por aquello a lo que más temían, aquellos monstruos que les recordaban una vez más que no son libre y en términos del protagonista "Son solo alimento para Titanes".

Luisa, Ortiz y Avendaño (2023) en su investigación *Comparación entre las exclusiones sociales presentes en el anime Shingeki no Kyojin con las de Bogotá, Colombia,* exponen las violencias sociales reflejadas en el anime a partir de un análisis de su contenido en 2022. En su estudio se evidencian exclusiones sociales tales como las xenofobia, inseguridad y desigualdad económica. Además, señalan que las fallas constantes y el abuso del poder político desencadenan descontentos en la sociedad, generando nuevas ideologías en los individuos tras largos periodos de acumulación de ideas transmitidas por los individuos mediante el voz a voz.

Jiménez (2022) en su estudio *Attack on Titan y sus mujeres. Un análisis de la representación femenina en el anime Shingeki no Kyojin*, determina la importancia de una representación fidedigna de las mujeres en la animación, la autora menciona que *Attack on Titan* presenta a la figura femenina de manera hábil con madurez y destreza, evitando la imagen tradicional de persona débil y sumisa. La representación de la mujer en el anime es relevante, pues la existencia de personajes femeninos fuertes, sensibles, valientes e inteligentes permite una perspectiva más amplia del género en los espectadores.

Buelvas (2021) en su investigación *Tecnología, cuerpo y ciudad en el anime de ciencia ficción: elementos para una narrativa de la catástrofe*, analiza las narrativas sobre catástrofes en animes de ciencia ficción, destacando la relación existente entre la tecnología, el cuerpo humano y la ciudad. El estudio permite reflexionar sobre los elementos narrativos, históricos y visuales, tomando en cuenta la ubicación de los personajes, iluminación, banda sonora y la composición de

las escenas. A partir de ello, el autor plantea que las representaciones de catástrofe suelen vincular el cuerpo humano con un uso meramente funcionalista, de igual manera señala como la devastación se ha expandido desde Hiroshima y Nagasaki hacia finales del siglo X e inicios del XXI, creando tenciones entre las relaciones tecnología, cuerpo y ciudad.

Arellano (2022) en la investigación *Análisis del fenómeno fanfiction y su importancia en comunidades fandom en la era digital: Caso Shingeki no Kyojin en Wattpad*, analiza el fenómeno fanfiction generado a través de la publicación de la novela *Si, señor* basado en el manga de *Attack on Titan* en la plataforma Wattpad, el estudio se desarrolló de manera no participante y evidencio como la plataforma permite la construcción de una comunicación dinámica entre los miembros del fandom, permitiendo visualizar la relación existente entre el autor y fan, así como las opiniones, quejas y sugerencias de los espectadores con respecto a la obra original. En este sentido, Wattpad se presenta como un espacio que promueve el intercambio de ideas en donde lectores como escritores pueden expresar sus puntos de vista, contribuyendo a la construcción de una comunidad activa en torno a mutuos intereses.

Senosain (2022) en su investigación *De ti, dos mil años antes: la modulación del bien y el mal en el anime Shingeki No Kyojin*, analiza la modulación del bien y el mal en el anime *Attack on Titan* además de las perspectivas morales de sus personajes, sostiene que sus acciones son justificadas de acuerdo al grupo al que se pertenece ya que los "otros" son señalados como los enemigos, la elaboración de fichas de observación permitió dividir el contenido en dos variables: la primera estudia el lenguaje audiovisual, mientras que la segunda los indicadores técnicos como planos, iluminación, color, etc. Se concluye que en la serie *Attack on Titan* no existen "buenos" o "malos", solo sobrevivientes que están dispuestos a realizar lo necesario por seguir con su existencia, de igual manera, el término "demonio" utilizado por el mangaka no solo es un término para referirse a los enemigos existentes en la trama, sino por el contrario a todo lo cruel existente en el mundo.

Hanono (2025) en su estudio *Muros como realidad mental en Shingeki no Kyojin*, plantea la idea de que las murallas existentes en la serie son la representación de muros mentales existentes en la mente de cada persona manteniéndolo a salvo, esto se debe a que separa el orden del mundo en interior, exterior y periferia. En el proceso las limitaciones o "muros" tanto para el lector como para el autor reducen el mundo y lo recrean, generando una separación entre el "yo" y el "otro",

así mismo a nivel cognitivo lo conocido genera seguridad interna, mientras que lo desconocido produce temor y un grado de esperanza.

1.2. Definiendo a la cultura del anime

Existe un conflicto referente al significado de *anime*, ya que según Robles (2010) en su libro *Antología del Studio Ghibli*, en una de sus publicaciones más recientes referentes al mundo de la animación japonesa menciona que la palabra *anime* es de origen francés descendiente de *animé* y que en Japón es utilizada para referirse a las películas y series de animación en general. Por el contrario, se debe mencionar que las palabras *animation*, *animeeshon* o *animé*, poseen su raíz proviene del término animar, en latín *animare* que a su vez significa dar vida.

A manera coloquial se puede definir que la palabra *anime* se refiere a toda animación que se desarrolla en Japón, aunque el mismo significado se la puede otorgar a todo tipo de animación creada fuera del país pero que a su vez imita el tipo de animación nipona.

Para un mejor entendimiento acerca del significado de *anime*, debemos trasladarnos hasta sus inicios alrededor de 1910 en la cual la animación japonesa recibía el nombre de *Sean eiga*[1] o dicho de otra manera películas de líneas dibujadas, años más tarde entre 1956 pasaría a conocerse con el término *Doga*[2], tomando como significado animación o dibujo animado. Finalmente, en 1960 pasa a llamarse *animeeshon* que en su abreviatura llevaría el nombre de *anime* conocido en la actualidad.

El anime ha logrado hacerse un hueco tanto en el panorama cinematográfico como en hogares de todo el mundo. Los dibujos japoneses presentan una mayor complejidad y profundidad narrativa que sus homónimos occidentales, combinando una gran variedad de géneros y temas que dan como resultado un mundo estético y narrativo único. Asimismo, la tradición japonesa ha ejercido un gran peso tanto en la evolución como en el desarrollo de este tipo de animación, por lo que es común encontrar elementos culturales e históricos japoneses en sus animes; capaces de transmitir valores propios de su tradición y que han transformado nuestra forma de percibir el mundo nipón (Gil, 2020, p. 415).

El *anime*, es capaz de adaptarse a las exigencias del público gracias a sus temáticas y la segmentación de sus audiencias distribuidas por edades, el *anime* es sin duda el medio más adecuado para trasmitir tradición y modernidad, moldeando su trama al público al que se dirige,

[1] Antigua denominación del *anime*.

[2] Haciendo referencia al estudio de animación Toei Doga, pionero en la animación japonesa.

por consiguiente, se establece que el *anime* es parte de la cultura japones obteniendo una constante nutrición de otras disciplinas, y así enriquecer su discurso.

En Japón el *anime* va más allá de ser meramente caricaturas infantiles, es una forma de expresión artística en la cual se puede reflejar la condición humana, así como los problemas sociales existentes, sus tramas exploran temas complejos como la vida, la muerte, la guerra y los conflictos que pueden existir en una determinada sociedad.

El *anime* actúa como un importante motor cultural y económico para Japón, en 2023 la animación japonesa expandió su influencia cultural al resto del mundo generando ingresos récord. Según Parrot Analytics[3], el *anime* generó $19.8 mil millones de dólares en ingresos de manera global, $5.5 mil millones provenientes del streaming[4] y $ 14.3 mil millones de ventas de merchandising[5], en 2024 la industria alcanzo 3,84 billones de yenes (25.250 millones de dólares) y se estima que en los próximos años la industria siga en crecimiento esto según la Asociación de Animaciones Japonesas (AJA).

El *anime* ha transcendido las barreras globales convirtiéndose en un fenómeno mundial, su animación única, las historias que cuentan en cada una de sus obras brindan al espectador una conexión que va más allá del entretenimiento, captando su atención y volviéndolo parte de las series, en ciertas ocasiones se convierten en lo que definiremos como *otakus*[6], de los cuales hablaremos más adelante.

1.3. Orígenes de la animación en Japón

No se puede hablar de la animación sin antes mencionar una parte fundamental que vendría siendo el *manga*[7], ya que un gran número de tomos[8] terminan en la pantalla grande en formato de *anime*. A continuación, se menciona el origen y la evolución que han tenido los mismos con el paso de los años hasta convertirse en lo que hoy se conoce.

---

[3] Parrot Analytics contribuye con poderosos datos económicos de transmisión al Informe de la industria del *anime*, el documento técnico líder en la industria publicado por la Asociación *de* Animaciones Japonesas *(*AJA*).*

[4] Permite trasmitir audio y video mediante internet en plataformas como Netflix, Crunchyroll, etc.

[5] Herramienta de marketing destinada a potenciar las ventas y mejorar la experiencia del cliente.

[6] Persona fanática de la cultura japonesa.

[7] Nombre designado a las historietas japonesas.

[8] Capítulos de una serie que constituyen una obra.

1.3.1. Origen del manga

La palabra *manga* (漫画) está conformada por dos kanjis[9]; *man* (漫) que significa informal y *ga* (画) dibujo, adoptando el significado de dibujos caprichosos o garabatos. La definición de su significado inició en el periodo del emperador Mutsuhito[10] en la segunda mitad del siglo XIX y XX (1868- 1912) como forma de contar historias mediante la unión del estilo grafico tradicional de las pinturas japonesas y las historietas de occidente.

La pieza artística más antigua encontrada en Japón que se asemeja al *manga* es la obra *chōjū-giga* (鳥獣戯画)[11], realizada a mediados del siglo XIII "tanto por su carácter narrativo como por la técnica en la que están realizados y por su temática" (Román, s/f, p. 2) se la puede considerar como la primera obra de *manga*, en ella los personajes representados por animales van tomando diferentes posturas para crear un efecto de movimiento en el espectador.



Imagen 1 Chōjū-giga ("鳥獣戯画")

Nota. Fuente: Choju-Giga

En el período Edo (1603- 1868) en Japón se experimentan cambios drásticos a nivel social, cultural y político. En la transición a una sociedad más eficiente y compleja se desarrolló el arte *ukiyo-e*[12], consistía en representaciones graficas en las cuales se acompañaban con textos las ilustraciones para de esta manera describir lo que se quería mostrar.

[9] Caracteres provenientes de china.
[10] Emperador del Japón (1867-1912).
[11] Conjunto de cuatro volúmenes de caricaturas dibujadas con tinta en papel.
[12] "Imágenes del mundo flotante", técnica utilizada en el periodo *Edo* para representar escenas de la vida en Japón.



Imagen 2 A Grande Onda de Kanagawa (1831)

Nota. Fuente: Katsushika Hokusai: O Gênio do Ukiyo-e Japonês - Ilustras Cursos

Dentro de este movimiento artístico destaco la labor artística de Katsushika Hokusai[13], considerado como el primer *mangaka*[14] de la historia ya que fue él quien utilizo por primera vez la palabra *manga* en su libro *Hokusai Manga (北斎まんが)*[15]. Hokusai sería el responsable de sentar las bases artísticas para el *manga* actual.

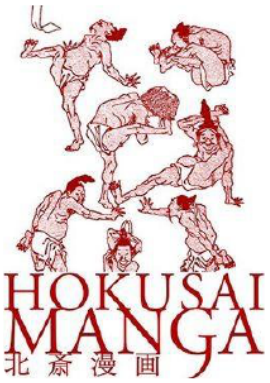


Imagen 3 Hokusai Manga

Nota. Fuente: Libro Hokusai Manga (en Inglés) De Katsushika, Hokusai ; Takaoka, Kazuya ; Uragami, M - Buscalibre Estados Unidos

El artista Rakuten Kitazawa[16] con su obra titulada *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu (田吾作と杢兵衛の東京見物)*[17]. Es considerada oficialmente como el primer *manga* de la historia esto se debe a las similitudes que comparte con los *mangas* de la actualidad. Su historia se centra en dos campesinos que viajan a Tokio, al no tener conocimiento de la ciudad y la vida moderna se

[13] Artista y pintor japones, principal experto en pintura china en su época (1760-1849).
[14] Creador de la narrativa y diseño de los personajes de las historietas japonesas.
[15] Enciclopedia visual que permite conocer la cultura nipona (1814-1849).
[16] Considerado como pionero del manga moderno en Japón, dibujo varias caricaturas desde la era Meiji hasta la era Shōwa (1876- 1955).
[17] Considerada como la primera obra de manga de la historia desarrollada en el año 1902.

comportan de manera insensata mostrando su desconocimiento por el entorno en el que se encuentran.



Imagen 4 El viaje a Tokio de Tagosaku y Mokube

Nota. Fuente: Origen del manga | Quién inventó el manga y su evolución |

En los años 20 y 30 el *manga* empieza a ser orientado hacia los niños y niñas adoptando el nombre de *kodomo manga*[18], "consiguiendo gran repercusión social dentro y fuera de Japón. Estas son las primeras revistas en ser exportados a otros países como historietas propias japonesas" (Román, s/f, p. 6) para su consumo como entretenimiento.



Imagen 5 Manga anónimo (1912-1926)

Nota. Fuente: File:Anonyme - Le Docteur endormi.jpg - Wikimedia Commons

A partir de 1945 después de la segunda guerra mundial, tras el sufrimiento y una población deprimida Japón necesitaba evadir la realidad por la que estaba pasando a causa del daño psicológico generado años atrás. Es así como "se anteponen las necesidades sociales por delante de los beneficios comerciales, creando un producto pensado en exclusiva para la población nipona" (Román, s/f, p. 7).

[18] Categoría del *manga* que está destinada a un público infantil por su trama y personajes.

Debido a los sucesos en la población japonesa nace la cultura de leer *manga*, dando como resultado que el prestigio de una obra no depende de un experto que se dedique a analizar cada obra creada, por el contario es meramente la aceptación que tenga ante la sociedad.

En la actualidad, *manga* se la utiliza en Japón para referirse a las historietas que existen en el país de manera general, mientras que fuera de la tierra del sol naciente se utiliza para definir la manera de contar y dibujar historias al típico estilo japones. Se conoce que el *manga* más vendido es *One Piece* con un aproximado de 406 millones de ejemplares vendidos alrededor del mundo.



Imagen 6 One Piece (1999)

Nota. Fuente: ONE PIECE - Toei Animation

1.3.2. Origen del anime

Debido a la influencia de Walt Disney[19], a principios del siglo XX en Japón se crean una serie de cortometrajes animados, el primer fragmento de imágenes en movimiento es *Katsudō Shashin (活動写真)*[20], descubierto en el año 2005 y con una duración de 3 segundos, se podría decir que es el primer corto en ser animado, su autoría es desconocida y tendría lugar entre 1907 y 1911.

[19] Pionero en la industria de la animación en los Estados Unidos.

[20] "Imágenes en movimiento", posiblemente la película animada más antigua de Japón.



Imagen 7 Fragmento de Matsumoto

Nota. Fuente: Anime: Una historia | El blog oficial de Colegiala Milky Crisis

Posteriormente se encontró el corto animado *Namakura Gatana (なまくら刀) o Hanawa Hekonai meitō no maki (塙凹内名刀之巻)*[21], creado por Junichi Kouchi[22] en el año 1917, es una animación un poco más sofisticada teniendo como duración 4 minutos. Descubierta en Osaka en una tienda de antigüedades en el año 2008, narra la historia de un samurái quien luego de comprar una katana[23] se percata que la misma no tiene filo.



Imagen 8 Namakura gatana (1917)

Nota. Fuente: Namakura Gatana ~ Complete Wiki | Ratings | Photos | Videos | Cast

[21] "La espada sin filo", una de las primeras obras conocidas en ser animadas.

[22] Considerado uno de los "padres fundadores" del *anime*. Su trabajo sentó las bases para el desarrollo de la industria de la animación japonesa.

[23] Espada tradicional japonesa utilizada por los samuráis en la época feudal.

Si bien estos cortometrajes podrían ser considerados como los inicios del *anime,* no representan lo que hoy en día es considerado este estilo de animación, no fue sino a mediados del siglo XX que surge el *anime* con un estilo propio característico de la cultura japonesa. Contar las historias del *manga* mediante su adaptación a la pantalla, es así como aparecen los primeros estudios de animación en Japón mismos que mencionaremos más adelante.

1.4. Padre del manga moderno: Osamu Tezuka

Médico de profesión y admirador de Disney Tezuka nació en 1928 en Toyonaka en la prefectura de Osaka, a sus 17 años en 1945 debuta para el diario Mainichi[24] como caricaturista en su misma ciudad, en 1947 publica *La nueva isla del tesoro*[25] mostrando un estilo propio y característico, en 1950 lanza *Kimba, el león blanco*[26] y crea personajes como *La princesa caballero y Astroboy*, sin embargo, es a finales de los 60 cuando alcanza su madures creativa creando series como *Fénix, Buda, Black Jack,* en los que incluía tramas sobre la corrupción y una crítica al sistema político en Japón.

En el *anime* moderno es evidente que los personajes de diferentes series comparten un rasgo común nos referimos a los ojos grandes, como gran admirador de Walt Disney Tezuka decidido inspirarse en Mickey Mouse[27] para de esta manera crear el sello distintivo de los personajes japoneses. Un espíritu viajero y una constante visión del futuro Tezuka dibujaba sus obras en torno al valor de la existencia, sin embargo, su luz se apagaría el 9 de febrero de 1988 tras ser diagnosticado con cáncer estomacal, a pesar del tiempo que ha transcurrido su legado perdura hasta la actualidad en los fanáticos de la literatura japonesa.



Imagen 9 Osamu Tezuka (1928- 1988)

[24] Uno de los diarios más antiguos existentes en Japón.
[25] Éxito masivo que transformo la percepción del manga mostrándolo como un medio narrativo profundo y complejo.
[26] Obra de Osamu Tezuka que sería la base para la película de Disney 1994, *El Rey León* según fanáticos del *anime*.
[27] Personaje ficticio creado y utilizado como mascota por The Walt Disney Company.

Nota. Fuente: https://n9.cl/q0ml9v

1.5. Astro Boy (1963)

Chico Astro o Tetsuwan Atomu ("鉄腕アトム")[28], consta de 193 episodios y fue emitida en Japón desde el 1 de enero de 1963 hasta el 31 de diciembre de 1966 por Fuji TV[29], cabe mencionar que la serie se convirtió en la primera en ser transmitida en los Estados Unidos entre los años 1963 hasta 1965 se emitieron 104 episodio adaptados al inglés y su distribución la realizo NBC Enterprises[30].

1.5.1. Sinopsis

En un mundo futurista en el cual conviven humanos y robots, Astroboy es creado por el Dr. Tenma para reemplazar a su hijo quien fallece en un accidente, Astro posee una gran cantidad de habilidades y una inteligencia avanzada. Sin embargo, es rechazado por el Dr. Tenma lo que lleva a que el profesor Ochanomizu adopte a Astro, quién a partir de ese momento comienza su lucha contra el crimen, aceptando su identidad como un robot con alma de humano, Astro se convierte en un héroe que mantiene la paz, protege a los humanos y robots estableciendo armonía entre ambos bandos.

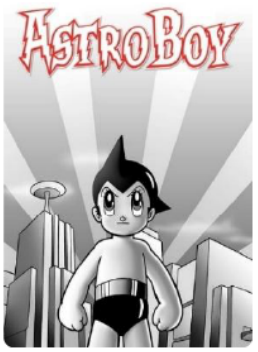


Imagen 10 Tetsuwan Atomu (鉄腕アトム)

Nota. Fuente: Astroboy (1963) | Doblaje Wiki | Fandom

1.6. Primera serie animada en Japón

En un inicio se situaba la obra del dibujante japones Osamu Tezuka: *Astroboy*, como el primer *anime* conocido siendo creado en 1963, si bien la estética de *Astroboy* es heredada del *manga* y

[28] Es una serie japonesa creada por Osamu Tezuma y producida por Mushi Production.
[29] Una de las cadenas televisivas más importantes de Japón.
[30] Cadena estadounidense de televisión y radio.

posee un gran éxito en la televisión japonesa, impulsando la industria de la animación fuera de su país de origen, se conoce que el título a primera serie se lo lleva la producción *Mittsu no Hannashi: The Thrid Blood*[31], siendo emitida en 1960 tres años antes que *Astroboy*.

Si bien existen obras que compiten por el primer puesto de serie animada como: *Hakuja Den (The Panda and the Magic, 1958)* y *Shônen Sarutobi Sasuke (The Magic Boy, 1959)*, creadas por Taiji Yabushita[32], un punto importante que no se debe omitir es la creación de Toei Animation Co. Ltd, el primer estudio de animación en Japón quien daría inicio al mundo de la animación.



Imagen 11 Hakuja Den

Nota. Fuente: https://anime.eiga.com/news/103018/photo/



Imagen 12 Shônen Sarutobi Sasuke

Nota. Fuente: https://alchetron.com/Magic-Boy-(film)

1.7. Estudios de animación

Los estudios de animación en Japón cumplen un rol importante, ya que mediante un estilo visual propio y técnicas características de cada productora logran crear universos narrativos que cautivan a los espectadores alrededor del mundo. Se estima que existen más de 500 estudios de animación en Japón. En el presente estudio se mencionan los estudios lideres tales como: Toei Animation, Studio Ghibli y MAPPA.

- **Toei Animation:** fundada el 23 de enero de 1948 por Kenzō Masaoka[33] y Sanae Yamamoto [34]bajo el nombre de Japan Animated Films, fue adquirida por Toei Company en julio

[31] Un especial conformado de tres episodios a cargo de Keiko Kozonoe.
[32] Guionista y director de fotografía, reconocido por participar en el primer largometraje a color en Japón.
[33] Aclamado como uno de los grandes pioneros del *anime* moderno fue un influyente animador, director y actor de doblaje japones.
[34] Animador, director y productor japones, más reconocido por ser el cofundador del del estudio Japan Animated Films.

de 1956 a cargo de Hiroshi Okawa[35] quien la renombro como Toei Dōga Co. Ltd., su objetivo era convertirse en el "Walt Disney oriental". Su primera producción se estrenó en mayo de 1957 y tenía como nombre *Koneko no rakugaki (Graffiti de un gatito)*[36] un cortometraje de 13 minutos de duración.

Su primer largometraje a color se estrena en otubre de 1958 y lleva como nombre *"La serpiente blanca" Hakujaden (白蛇伝)*[37], la empresa desarrolla grandes éxitos como *"Dragon Ball" (1986)*[38], *"Sailor Moon" (1992)*[39] *y "One Piece" (1999)*[40], es así como en 1998 es oficialmente renombrada como Toei Animation Co., Ltd. Actualmente la empresa es dirigida por Katsuhiro Takagi[41] con su sede central en Nakano, Tokio quien anuncio su nueva marca ETERNA Animation[42] en conmemoración del 70º aniversario del estudio en 2026.

- **Studio Ghibli:** fundado en Japón en el año 1985 por Hayao Miyazaki[43], Isao Takahata[44] y Toshio Suzuki[45], su origen es gracias al éxito que obtuvo la película *Nausicaä del Valle del Viento (1984)*[46] a cargo de la dirección de Miyazaki y producida por la compañía Tokuma Shoten[47]. La aceptación del filme dio como resultado la creación de un estudio propio para de esta manera producir películas animadas de alto nivel narrativo y artístico.

Entusiasta de la aviación Miyazaki decidió inspirarse en el Caproni Ca.309 Ghibli[48] de la segunda guerra mundial para nombrar a su estudio de animación, su intención *"soplar un nuevo viento en*

---

[35] Primer presidente de Toei Company, Ltd y fundador de Toei Animation.

[36] La historia trata sobre un gatito que dibuja imágenes en una pared mismas que cobran vida convirtiéndose de esta manera en una aventura para el protagonista.

[37] Basada en un cuento chino, su historia se basa en enfrentarse a difíciles pruebas para finalmente unirse gracias al poder del amor.

[38] Escrita por Akira Toriyama, es la primera serie de *anime* es ser producida por *Toei Animation* siendo considerada una de las obras más influyentes a nivel mundial.

[39] Serie de *anime* original basada en el *manga* de Naoko Takeuchi, su trama se basa en luchar contra las fuerzas de la oscuridad abordando teas como la amistad, empoderamiento femenino, amor y valentía.

[40] Su adaptación al *anime* comienza en 1999, creada por Eiichiro Oda su narrativa se basa en aventuras de piratas, amistad, sueños y la búsqueda de la libertad.

[41] Veterano ejecutivo del *anime*, en la actualidad es el director de *Toei Animation Co., Ltd.*

[42] Nueva marca de *Toei Animation Co., Ltd* dedicada específicamente a la creación de obras originales escritas dentro de la empresa.

[43] Director, productor, guionista y animador reconocido por ser el cofundador de *Studio Ghibli.*

[44] Pionero en la animación contemporánea, recordado por su vasto legad artístico.

[45] Estableció a *Ghibli* a nivel mundial gracias a sus habilidades de mercadotecnia y asociaciones internacional permitiendo una audiencia global.

[46] La película trata de temas como la relación entre el ser humano y el medio ambiente y los peligros generados por la guerra y el miedo.

[47] Importante empresa de entretenimiento que funciono como catalizador para la fundación de Studio Ghibli.

[48] Avión militar multipropósito bimotor monoplano diseñado en 1930 en Italia.

la industria de la animación", logrando su éxito con películas icónicas a nivel mundial como *Mi vecino Totoro (1988)*[49]*, La princesa Mononoke (1997)*[50] *y El viaje de Chihiro (2001)*[51]*,* convirtiendo de esta manera a Studio Ghibli[52] en un referente en la industria de la animación.

- **MAPPA:** fundada el 14 de junio de 2011 por el ex cofundador de Madhouse Inc.[53] Masao Maruyama[54], su idea era clara libertad creativa además de producciones ambiciosas, en 2012 el estudio de animación lanza su primer éxito titulado *Kids on the Slope (坂道のアポロン)*[55] con un estilo realista y detalles muy bien cuidados. En abril de 2016 Maruyama renuncia a su puesto dejando a Manabu Ootsuka[56] como presidente de la empresa, el mismo año se estrenaría *In This Corner of the World (この世界の片隅に)*[57] tras años de dificultades. MAPPA[58] acumularía éxito internacional con series como *Yuri!!! on Ice (ユーリ)*[59]*, Jujutsu Kaisen (呪術廻戦)*[60]*, Chainsaw Man (チェンソーマン)*[61]*, Attack on Titan the Final Season (進撃の巨人)*[62]*,* consagrándola como uno de los estudios más influyentes del *anime* contemporáneo.

1.8. Géneros existentes

En la animación japonesa no se puede establecer un número exacto, ya que, constantemente aparecen nuevas categorías que mezclan las narrativas existentes. En el presente estudio se desarrollan dos clasificaciones: por el público al que se dirigen las historias. Como se muestra en

---

[49] La película carece de un villano y se centra en la imaginación infantil y la capacidad que tienen los niños para encontrar magia en el mundo cotidiano.

[50] La película explora la brutalidad de la guerra y la explotación industrial brindando un tono oscuro y violento.

[51] La película aborda temas complejos como la pérdida de identidad, codicia, madurez, tradición y modernidad con una calidad visual deslumbrante.

[52] El nombre "Ghibli" proviene de la palabra italiana "ghibli" (pronunciada "guibli"), que significa "viento caliente del Sáhara".

[53] Estudio de animación japonés fundada en los años 70.

[54] Figura legendaria en la industria del *anime*, reconocido por desarrollar productos icónicos además de ser considerado como una leyenda viviente del *anime*.

[55] Inspirada en el Japón de 1960, la serie explora temas como la amistad, el romance y el crecimiento personal mediante el jazz.

[56] Figura central de la industria del *anime*, participo en la fundación de MAPPA y actualmente es el presidente de la compaña.

[57] Muestra una perspectiva única y realista sobre la vida civil en Japón durante la segunda guerra mundial.

[58] Abreviatura de Maruyama Animation Produce Project Association, es conocido por su animación de calidad y su estilo cinematográfico.

[59] Emitida en 2016, la serie trata el patinaje artístico competitivo con una animación detallada.

[60] La serie combina comedia, horror y acción sobrenatural mostrando una animación fluida y detallada en secuencias de combate.

[61] Desafía lo convencional, mostrando escenas de acción brutal y destacando el humor negro.

[62] Las primeras temporadas del *anime* serian animadas por Wit Studio mientras que la temporada final sería transferida a MAPPA mostrando un enfoque visual más realista y oscuro.

la tabla 1 y los subgéneros presentes en la tabla 2, que permiten crear obras sobre estilo romántico, ciencia ficción, terror, drama, comedia, entre otros.

Tabla 1

Público al que va dirigido

Josei	女性	 *Imagen 13 Nana* *Nota.* Fuente: Nana: una bella historia de autodestrucción - Telégrafo	Categoría dirigida para mujeres adultas en la que se relata su estilo de vida.
Kodomo	子供	 *Imagen 14 Pokémon* *Nota.* Fuente: Pokémon en la vida real: las ciudades y pueblos de Japón que inspiraron a los juegos - Meristation	Categoría dedicada a un público infantil en la cual se evita la violencia sin sentido.
Seinen	青年	 *Imagen 15 Berserk* *Nota.* Fuente: Berserk em português europeu - Crunchyroll	Categoría destinada a un público joven adulto en el cual se exploran temas políticos, religiosos y sexo.

Shojo	少女	 *Imagen 16 Fruits Basket* *Nota.* Fuente: Prime Video: Fruits Basket, Season 2, Pt. 2 (Original Japanese Version)	Categoría dirigida específicamente para el público femenino ya que en su mayoría una mujer es la protagonista.
Shonen	少年,	 *Imagen 17 Attack on Titan* *Nota.* Fuente: Attack on Titan: The Last Attack, una última despedida a los titanes - Meristation	Categoría destinada al público de hombres adolescentes siendo el género más popular a nivel mundial.

Nota. Fuente: El autor.

Tabla **2**

Géneros específicos del anime

Ecchi	エロ	 *Imagen 18 Ecchi* *Nota.* Fuente: ¡Los 10 mejores animes de Ecchi que debes ver de todos los tiempos y dónde verlos!	Género en el que se pueden encontrar escenas leves de desnudez.

Gekiga	劇画	 *Imagen 19 Gekiga* *Nota*. Fuente: Gekiga | Animanga Wiki | Fandom	Manga destinado a un público adulto con temática dramática.
Gore	グロ	 *Imagen 20 Gore* *Nota*. Fuente: Los 10 mejores Animes Gore de la historia - Nintenderos	Género en el que se encuentran altos niveles de violencia y escenas sangrientas.
Harem	ハーレムもの	 *Imagen 21 Harem* *Nota*. Fuente: Harem | Wikia Anime y Manga | Fandom	Género en el que un chico es el protagonista y siempre está rodeado de mujeres.
Jidaimono	時代物	 *Imagen 22 Jidaimono* *Nota*. Fuente: Jidaimono | Wiki | 💕 anıмe and мanga lovers 💕 Amino	Género basado en el Japón feudal sus protagonistas suelen ser samuráis o ninjas.

Mahō Shōjo	魔法少女	 *Imagen 23 Mahou Shoujo Madoka Magica* *Nota*. Fuente: Mahou Shoujo Madoka Magica [Reseña Anime] | Otaku Creativa	Género en la que los personajes poseen poderes mágicos o artefactos encantados.
Mecha	メカ	 *Imagen 24 Mazinger Z* *Nota*. Fuente: Mazinger Z, el anime que popularizó a los robots humanoides	Género dedicado a los robots gigantes que son controlados por humanos desde su interior.
Nekketsu	熱血	 *Imagen 25 Nekketsu* *Nota*. Fuente: Nekketsu | Animanga Wiki | Fandom	Género basado en un mundo ficticio lleno de acción que trasmite valores como la amistad y nunca rendirse ante los problemas.
Spokon	スポ根	 *Imagen 26 Spokon*	Género en el que muestra el espíritu deportivo de los personajes.

		Nota. Fuente: Qué es un "spokon" y cuáles son los animes más emocionantes del género que podemos ver en streaming	
Yaoi	やおい	 *Imagen 27 Yaoi* *Nota.* Fuente: Los 29 mejores animes yaoi que te cautivarán - SuperAficionados	Género dedicado a contar historias románticas entre dos chicos.
Yuri	百合	 *Imagen 28 Yuri* *Nota.* Fuente: Top 10 animes para empezar tu obsesión con el Yuri — Yuri Anime News 百合	Género dedicado a contar historias románticas entre dos chicas

Nota. Fuente: El autor.

1.9. Forma en que se desarrolla la historia en el anime shonen

El género que mejor se adapta al tema a trabajar es el estilo Shonen, ya que, es el segmento de *anime* y *manga* que más se distribuye a nivel mundial, aunque inicialmente era direccionado para un público inocente, sus líneas argumentales se han ampliado permitiendo ser "consumido por niños, hombres, niñas y mujeres por igual, por sus historias que reflejan las fantasías y la historia social de un Japón en evolución" (Woods, 2010, p. 62).

El escenario puede variar dependiendo de la narrativa con la que se desarrolla la historia, los acontecimientos se los puede situar en el presente, pasado y futuro brindando al espectador constantes escenas de acción, el universo Shonen gira alrededor del protagonista quien se convertirá en el héroe de la historia mientras recibe ayuda de sus amigos, al mismo tiempo realiza un viaje de autoconocimiento y crecimiento personal.

1.10. Expansión del anime en Latinoamérica

1.10.1. Los Inicios y el Desarrollo Temprano (1960 -1970)

Durante estas décadas el *anime* llega a la región marcando el inicio de una nueva era de entretenimiento en los televisores de las familias de América latina. "Series emblemáticas como *Astro Boy*[63] y *Mazinger Z*[64] fueron algunas de las primeras en ser transmitidas, capturando la imaginación de los jóvenes con sus innovadoras tramas y estilo visual único para la época" (Leyton, 2024, p. 6).

Existen dos factores principales que permiten entender porque este tipo de animación llego a la región, primero en Estados Unidos ya existían estudios de animación como el de Hanna-Barbera Productions, Inc[65]. Que dominaba la franja horaria con series como *Los Picapiedra*[66], *Scooby Doo*[67], *Los Supersónicos*[68] *y El Oso Yogui*[69]. Mientras qué en Latinoamérica el número de estudios era escaso forzando a las cadenas televisivas a adquirir contenido de otros países, es así como aparece el *anime* como una apuesta arriesgada.

1.10.2. El Desarrollo Acelerado: (1980 -1990)

Durante estos años el *anime* ganaría popularidad con series como *Dragon Ball*[70], *Sailor Moon*[71] *y Saint Seiya*[72], que serían transmitidas en la región con un mínimo de censura permitiendo qué la narrativa visual se mantenga intacta lo que contribuye a su enorme éxito, en este punto la animación deja de ser exclusivamente de niños y logra su expansión a un público más adulto, con ello aparecen comunidades de fans que comparten sus ideas y la organización de eventos.

1.10.3. Década de la transformación digital y global (2000)

Con la llegada del internet el consumo del *anime* se vuelve a escala mundial como consecuencia aparecen páginas no oficiales volviéndose cada vez más populares dando inicio a la piratería, sin embargo, aparecerían plataformas de streaming legitimo como Crunchyroll[73] implementando de manera profesional los subtítulos y el doblaje a diferentes idiomas. Las comunidades virtuales se

---

[63] Serie pionera que introdujo a Latinoamérica a la estética y narrativas del anime.
[64] Precursora de *Astro Boy* se convierte en un fenómeno al mostrar escenas de acción con robots gigantes.
[65] Influyente estudio de animación estadounidense fundada en 1957.
[66] Serie animada emblemática inspirada en la vida cotidiana de una familia en la edad de piedra.
[67] Su trama se basaba en resolver misterios que involucraban a supuestas criaturas sobrenaturales.
[68] Serie animada de ciencia ficción con estilo futurista mostraba una vida utópica y automatizada.
[69] El protagonista es un oso pardo antropomórfico que dedica su tiempo a crear planes elaborados y así obtener comida de turistas.
[70] La serie fue aceptada y se convertiría en un fenómeno mundial con la emisión de Dragon Ball Z.
[71] Llego a Latinoamérica a medidos de los 90 y se convirtió rápidamente en un fenómeno cultural.
[72] Se convirtió en un fenómeno cultural por sus batallas épicas y con su trama llena de amistad, sacrificio y honor.
[73] Plataforma líder a nivel mundial especializada en *anime* y *manga*.

vuelven influyentes siendo capaces de participar en la toma de decisiones en la industria de la animación.

1.10.4. De nicho a fenómeno global (2010- presente)

El *anime* se establece como un fenómeno mainstream[74], aparecen plataforma como Netflix y Amazon que impulsan cada vez más su popularidad, de igual manera va ganando fama en expresiones artísticas latinoamericanas como la música, moda y estética. Asimismo, aparecen colaboraciones entre estudios japoneses y latinoamericanos creando contenido original adaptado a los gustos y preferencias locales inspirados en la narrativa y estética del *anime*.

1.11. Los otakus

El termino *Otaku* está compuesto por dos *kanjis*[75] el primer sufijo "O" (敬) representa el respeto y "Taku" (宅) se traduce como casa. Significado que se utiliza para denominar a las personas aficionadas al *anime*, *manga* y *videojuegos*. Razones por las cuales estas personas no salen de sus casas y la interacción que tiene con otros individuos es escasa, salvo que compartan los mismos gustos y pasiones en ese caso pasan a formar parte de su vínculo social, el mismo que casi siempre está limitado a pocas personas.

Este fenómeno va creciendo desde principios de la década de los 80´ en Japón, representando actualmente un mercado colosal y que se va extendiendo con rapidez al resto del mundo, sin embargo, los *otakus* son considerados como fenómenos a los ojos del resto de la sociedad japonesa, jóvenes que evaden y evitan el contacto con otros individuos, a menudo se los observa distantes y en silencio, blancos de discriminación social siendo tratados como marginados.

En la edición de 1990 del diccionario de Conocimiento Básico de términos modernos japoneses (Gendai Yogo Kisochishiki), la definición de otaku es:

> Un fanático de tiras cómicas y caricaturas que son discriminados por la sociedad. Ellos son recluidos, mentalmente no balanceados y obsesionados con los detalles. Además, no pueden comunicarse bien con otras personas. Normalmente no les importa su vestimenta y por lo tanto no se visten bien. Esta palabra fue difundida como resultado de los reportes de los asesinatos de Miyazaki (Kinsella, 1998, p. 74).

Después de un año, el propio diccionario indicó que:

[74] Colección de ideas y estilos que son considerados normales en un momento dado dentro de la sociedad.
[75] Ideogramas utilizados en países orientales.

Los otakus han atraído la atención de la sociedad cuando los miembros de este grupo notablemente lograron constituirse como un nuevo tipo de consumidor. Con su distintivo estilo de vida otaku ahora constituyen una nueva onda. Otaku actualmente no solamente significa ser un fanático de tiras cómicas y dibujos, pero generalmente caracteriza a personas que tienen pasatiempos interesantes en los cuales la persona invierte un intenso interés y preocupación (Kinsella, 1998, p. 122).

Para los *otakus* el *anime*, los videojuegos o el manga es una manera de escapar de la dura realidad adulta, en un mundo cada vez más competitivo del cual ya no forman parte, se permiten un medio de escape a una realidad en la cual pueden sentirse identificados. En un mundo lleno de crisis y desigualdad económica los *otakus* prefieren escapar de la realidad a un lugar de fantasía en el que pueden ser libres y ser acepados tal y como son, sin discriminación, sin odio, sin ser tratados como nerds o víctimas de la crítica social.

Aunque para muchos los *otakus* son considerados como fans del *anime*, *manga* o *videojuegos*, por sus pasatiempos muchas veces son confundidos con los *hikikomori*[76]. La confusión se genera por la manera en cómo los *otakus* pueden pasar una cantidad de tiempo prolongado observando *anime* o leyendo *mangas*, en su mayoría se debe a que los *otakus* buscan conocimientos superiores sobre sus series favoritas para de esta manera destacar sobre otros miembros de su comunidad. En una plática normal entre *otakus* se pueden evidenciar referencias hacia los personajes, bromas e intercambio de información sobre un tema en particular.

La comunidad *otaku* frecuentemente suelen utilizar palabras de diferentes series, es por ello que se enlistan las palabras más comunes de la comunidad, como se muestra en la tabla 3.

Tabla 3

Palabras más utilizadas por la comunidad otaku

Ahoge	アホ毛	Se lo denomina a un cabello que sobresale de un personaje
Baka	馬鹿	Significa tonto
Cameo	カメオ	Actuación especial de un personaje en otra serie
Canon	キヤノン	Cuando un suceso se convierte en oficial
Cosplay	コスプレ	Representar a un personaje en la vida real mediante un disfraz
Dandere	ダンデレ	Se refiere a personajes callados y asociales

[76] Persona que ha abandonado su vida social y busca el asilamiento extremo.

Friki	おたく	Persona que tiene gustos inusuales
Gaiden	外伝	Historias alternativas
Gamer	ゲーム	Persona aficionada a los videojuegos
Harem	ハーレム	Grupo de chicas que se enamoran de la misma persona
Kawaii	可愛い	Describe cualquier cosa adorable
Idols	アイドル	Termino para artistas japoneses
Lolita	ロリータ	Estilo basado en la apariencia de una muñeca
Mangaka	漫画	Persona que dibuja mangas
Nerfear	ナーフ	Debilitar a un personaje
Yandere	ヤンデレ	Persona amable que se vuelve agresiva

Nota. Fuente: El autor.

1.12. Attack on Titan: El precio de la libertad

El manga de *Attack on Titan (Shingeki no Kyojin)* fue escrita por Hajime Isayama[77] en 2009 y gracias a su popularidad consigue su adaptación animada en 2013, a diferencia de otras series *Attack on Titan* fue adaptada y distribuida por temporadas finalizando su emisión en 2023, la serie se encuentra disponible en servicios de streaming como Crunchyroll contando con adaptaciones al español realizadas en Argentina y México.

1.12.1. Sinopsis

La trama de la serie se centra en un mundo en el que la raza humana se encuentra en peligro de extinción esto a causa de unas criaturas conocidas como titanes que devoran personas sin razón alguna, para protegerse de estas criaturas la humanidad vive encerrada dentro de tres murallas gigantes conocidas como Rose, María y Sina ubicadas en Paradis. La vida dentro de los murros es pacifica ante los ojos de los habitantes, pero no para Eren Jaeger quien cuestiona su existencia dentro de los muros.

Su sangriento comienzo es provocado por el Titán Colosal y el Titán Acorazado quienes destruirían la muralla María permitiendo que los titanes ingresen en el distrito de Shiganshina[78] en el que vivía Eren junto a su hermana adoptiva Mikasa y su mejor amigo Armin, tras lo sucedido y la inminente invasión de los titanes la población comienza su plan de escape, es aquí cuando Eren se dirige

[77] Mangaka japones reconocido mundialmente por crear la exitosa obra *Attack on Titan.*

[78] Lugar ficticio en donde nacieron los personajes principales de la serie.

hasta su hogar y se encuentra con su madre atrapada bajo los escombros, sin posibilidad de escapatoria Carla Jaeger ordena que la abandonen y segundos después es devorada por un titan.

Cabe mencionar que dentro de las murallas en el campo militar existen tres divisiones: Tropas Estacionarias, Policía Militar y Legión de Reconocimiento, siendo esta ultima la cual Eren elegiría para vengar la muerte de su madre y erradicar a los titanes de la faz de la tierra. Con el tiempo y en medio de una batalla con los titanes se descubre que Eren tiene la capacidad de transformarse en un titan convirtiéndose en un aliado para la humanidad, a medida que la serie avanza se descubre que los titanes son personas que sufren una transformación y que el origen del conflicto se debe a dilemas éticos, políticos e históricos.

La narrativa gira radicalmente cuando se descubre que la humanidad no se encuentra en riesgo de extinción sino por el contrario pertenecen al pueblo de Eldia quien es dominada por la nación de Marley, además se descubre que la responsable es Ymir Fritz la primera titan quien realizaría un pacto con el demonio de la tierra otorgándole su poder de titan. Tras una larga vida de servicio Ymir muere y con ello su poder se divide en nueve titanes siendo la mayoría controlados por la nación de Marley.

Luego de enfrentamientos y misterios la legión de reconocimiento logra ingresar en el sótano de Grisha Jaeger y allí Eren descubre la verdad sobre el mundo exterior, en este punto su objetivo de derrotar a los titanes se transforma y ahora busca la liberación de su pueblo sin importar el costo que deba pagar. Finalmente, Eren acepta su destino y logra obtener el poder de Ymir despertando a los titanes colosales que yacían en las murallas de Paradis con un único objetivo exterminar a toda la población.

Es así como Eren daría inicio a El Retumbar la mayor catástrofe que pondría fin a los ciclos interminables de violencia en contra de Eldia[79], ante esta situación sus compañeros de tropa deciden detener a Eren y evitar que exterminé con la vida existente fuera de las murallas, tras varios sacrificios logran detener a Eren quien es asesinado por la fría navaja de Mikasa, tras su muerte, los poderes de los titanes desaparecen y la vida de los sobrevivientes se vuelve incierta. Al final se deja en claro que la violencia nunca desaparece evidenciando el ciclo interminable de la guerra.

En la serie existen diferentes personajes con características únicas, en el estudio se mencionan los más importantes como se muestra en la tabla 4.

[79] Imperio que gobernó y oprimió al mundo utilizando el poder de Ymir Fritz.

Tabla 4

Personajes

Annie Leonhart: Nacida y criada bajo el mando de Marley, es portadora del poder del Titán Hembra participando en la misión de recuperar el poder den Titan Fundador junto a Bertolt y Reiner. Annie destaca del resto por su increíble habilidad con las armas y el manejo del equipo tridimensional al igual que su habilidad para el combate cuerpo a cuerpo.	 *Imagen 29 Annie Leonhart* *Nota*. Fuente: Annie Leonhart | Shingeki no Kyojin Wiki | Fandom
Armin Arlet: amigo de la infancia de Eren y Mikasa, aunque físicamente es el más débil de los tres, su capacidad de razonamiento le permite ser el mejor estratega. tras participar en la batalla de Shinganshina y llegar hasta el sótano de la casa de los padres de Eren termina gravemente herido y consigue el poder del Titán Colosal.	 *Imagen 30 Armin Arlet* *Nota*. Fuente: Armin Arlert | Shingeki no Kyojin Wiki | Fandom

Bertolt Hoover: amigo de Reiner nació en Marley y sería el Titán encargado de destrozar la muralla María para infiltrarse en Paradis, poseedor del poder del Titán Colosal es derrotado en la pelea de Shinganshina en la cual Armin Arlet devora su cuerpo y de esta manera hereda su poder de titán que más adelante lo utilizara a favor de Eren y al final en su contra.	 *Imagen 31 Bertolt Hoover* *Nota*. Fuente: Bertolt Hoover | Shingeki no Kyojin Wiki | Fandom
Eren Jaeger: protagonista de la serie es oriundo de Shinganshina distrito en el que viviría con su hermana adoptiva Mikasa y su mejor amigo Armin, luego de presenciar la violenta muerte de su madre decide formar parte de la Legión de Reconocimiento para eliminar a todos los titanes, portador del poder del Titán de Ataque, Titán Fundador y Titán Martillo.	 *Imagen 32 Eren Jaeger* *Nota*. Fuente: Eren Jaeger | Shingeki no Kyojin Wiki | Fandom
Erwin Smith: comandante de la Legión de Reconocimiento, su sueño era llegar hasta el sótano de la casa del padre de Eren y así conocer la verdad del mundo, de carácter firme asumía la responsabilidad de sus actos, cuidaba de sus soldados y no dudaba en sacrificarse por el futuro de la humanidad.	 *Imagen 33 Erwin Smith* *Nota*. Fuente: Erwin Smith (Anime) | Attack on Titan Wiki | Fandom

Grisha Jaeger: nacido en la zona de confinamiento en la nación de Marley años más tarde compartiría el cruel destino de ser transformado en titan por su traición a la nación, afortunadamente es salvado por Eren Kruger quien le encarga la misión de recuperar el poder del Titán Fundador que se encuentra en la isla Paradis.	 *Imagen 34 Grisha Jaeger* *Nota*. Fuente: Grisha Jaeger | Shingeki no Kyojin Wiki | Fandom
Levi Ackerman: originario de la Ciudad Subterránea es obligado a unirse a la Legión de Reconocimiento a cargo del comandante Erwin Smith, experto en el uso del equipo de maniobras tridimensional y poseedor de técnicas de combate únicas le permiten derrotar titanes sin problemas es considerado como el soldado más poderoso de la humanidad.	 *Imagen 35 Levi Ackerman* *Nota*. Fuente: Levi Ackerman | Shingeki no Kyojin Wiki | Fandom
Mikasa Ackerman: hermana adoptiva de Eren se convertiría en parte de su familia luego de ser salvada por el protagonista de ser vendida como esclava, a partir de ese momento protegería a Eren sin importar las decisiones que tome, considerada como un genio militar por su técnica de pelea y la capacidad de terminar con titan sin recibir daño alguno.	 *Imagen 36 Mikasa Ackerman*

	Nota. Fuente: Mikasa Ackerman | Shingeki no Kyojin Wiki | Fandom
Reiner Braun: hijo de una madre eldiana y su padre marleyano nació en la zona de confinamiento en Marley, poseedor del poder del Titán Acorazado fue el encargado de destruir la mellara María en la isla Paradis para cumplir con su misión recuperar el poder del Titán Fundador, desde la historia de Marley se lo podría considerar como su salvador.	 *Imagen 37 Reiner Braun* *Nota*. Fuente: Reiner Braun | Shingeki no Kyojin Wiki | Fandom
Zeke Jaeger: poseedor del poder del Titán Bestia sirve a las fuerzas de Marley comandando a los soldados eldianos que residen en la nación, su propósito obtener el poder del Titán Fundador y terminar con la vida de las personas de la isla para darle fin a los conflictos armados.	 *Imagen 38 Zeke Jaeger* *Nota*. Fuente: Zeke Jaeger | Shingeki no Kyojin Wiki | Fandom

Nota. Fuente: Imágenes del odio en el anime "attack on titan": narrativa audiovisual e industria cultural (2022).

1.12.2. Deshumanización y representación del enemigo en Attack on Titan

La deshumanización del enemigo puede ser estudiada desde diferentes disciplinas tales como la filosofía política, psicología social y estudios culturales, de forma general deshumanizar es convertir al "otro" en un sujeto carente de atributos humanos, facilitando de esta manera la justificación de violencia, exclusión y exterminio. En la serie *Attack on Titan* esta lógica es presentada desde un inicio con los titanes: seres irracionales que devoran y asesinan sin remordimiento, la narrativa presente en la serie funciona como punto de partida para la creación

de enemigos sin rostros e identidad. Tal como lo describe Bolaños (2020) y Samayoa (1987) la creación de un "otro monstruoso" es la estrategia más utilizada para normalizar los actos de violencia en escenarios de conflictos.

Conforme la serie avanza se revela que los titanes son eldianos[80] que viven en la nación de Marley y son condenados por actos de traición, es así como la mirada inicial es transformada y permite observar a los "monstruos" como más que seres irracionales ahora son personas con historias propias. A causa de los siglos de manipulación los habitantes de las murallas solo pueden recordar con tristeza la muerte de los suyos, partiendo desde la perspectiva de Butler (2017) los eldianos que viven dentro de las murallas mecen ser recordados considerándolos como una vida "llorable", mientras que los que habitan el exterior son considerados como amenazas naturales que no merecen luto.

Durante el desarrollo de la trama la nación de Marley es la responsable de representar a los habitantes de la isla Paradis como los "enemigos del mundo" quienes deben ser eliminados, ya que, ponen en riesgo la existencia de la vida humana esto se debe a que son descendencia de la esclava Ymir la primera persona en poseer el poder de los titanes, al ser parte de su linaje Marley deja en claro que deben ser eliminados por completo para evitar futuras tragedias.

Finalmente se encuentra la deshumanización militar presentando a los soldados como marionetas que deben seguir ordenes sin cuestionarlas, convirtiéndola en su estrategia más poderosa, ya que, permite eliminar la empatía al convertir al enemigo en un monstruo que debe ser eliminado para la supervivencia de los suyos. En la serie *Attack on Titan* no solo se muestra la deshumanización, de cierto modo se presenta los conflictos éticos y psicológicos que deben enfrentar los personajes después de los conflictos.

1.12.3. Violencia legítima, guerra preventiva y discursos de exterminio

La construcción de narrativas que justifican la violencia es un tema ampliamente analizado, sea el caso del autor Althusser (1970) que muestra la manera en que las estructuras políticas e ideológicas generan sujetos capaces de aceptar la violencia como necesaria para preservar el orden. El planteamiento propuesto en *Aparatos Ideológicos de Estado* explica de qué manera las ideologías funcionan como mecanismos que normalizan la dominación, punto clave para entender la manera en que los discursos bélicos son naturalizados en productos culturales como el *anime*. Ahora bien, en la serie *Attack on Titan* aprueban la violencia mediante la narrativa de supervivencia.

[80] Denotación que se les otorga a las personas que viven en la isla de Paradis.

Por su parte Bourdieu (2014) muestra como el Estado posee el poder de elegir cuales vidas con salvadas y cuales deben ser sacrificadas, justificando políticas de exterminio o guerras preventivas. Relacionando lo mencionado con la trama de *Attack on Titan*, Erwin Smith funciona como Estado, esto se debe a que posee la capacidad de persuadir a sus tropas para seguir avanzando hasta conseguir su objetivo sin importar las vidas que serán sacrificadas, de esta manera el comandante utiliza la persuasión con un claro objetivo: conocer la verdad oculta del mundo y asegurar la victoria de Eldia sobre la raza de los titanes.

En *Attack on Titan* se muestra al "enemigo" como una total amenaza, los discursos de exterminio son constantes utilizando el miedo a su favor, es así como a partir de esta premisa se resuelve que la violencia genera más violencia tal y como sucede en la serie dando a entender que las representaciones no son neutrales, de esta manera la ira y el odio son los detonantes para que los conflictos armados se mantengan presentes a lo largo de la narrativa y por consecuente las vidas sacrificadas servirán para manipular la mente de los habitantes de cada nación.

1.12.4. La construcción del "otro" como mecanismo político

A lo largo de la historia la construcción del "otro" ha funcionado como mecanismo para reducir de categoría social a un grupo de personas, es un recurso fundamental que permite justificar actos de violencia, jerarquías sociales y relaciones de poder, estudios reanalizados demuestran que no es un proceso neutral, al contrario, es un mecanismo político que define quien forma parte y quien debe ser excluido.

Se debe entender que las instituciones militares suelen moldear la figura de sus adversarios convirtiéndolos en seres amenazantes que no merecen compasión, según Bolaños (2020) la deshumanización es una estrategia funcional, de esta manera al convertir al otro en "bestia" "terrorista" o "enemigo de la nación" la violencia extrema es aceptada en la sociedad.

La manera en cómo se construye al "otro" permite comprender las narrativas en productos audiovisuales tal como *Attack on Titan*, en la serie se manifiesta continuamente la construcción de discursos políticos que crean enemigos absolutos, justifican la violencia en contra de los titanes o naciones rivales. En este sentido el *anime* muestra como el "otro" se convierte en objeto moldeable que responde a intereses estatales, culturales y militares.

1.12.5. Narrativas poshumanistas: hibridez, corporalidad y redefinición de lo humano

En contextos tecnológicos y mediáticos como el *anime*, las narrativas poshumanistas han cuestionado los límites de lo se significa ser "humano", de esta manera como explica Hayles

(1999), sobre la dualidad en la que el cuerpo y mente pueden ser separadas, abriendo paso a formas hibridas en las que el cuerpo puede ser redefinido y compartir características con las maquinas, convirtiéndolo en lo que Haraway (2019) define como "cyborg", la perfecta sincronización entre la conciencia humana y el poder tecnológico.

La hibridación entre hombre y maquina abre las puertas a la creación de categorías binarias como lo *humano/no humano, artificial/natural*. En *Attack on Titan* la condición humana se mantiene en crisis esto a causa de la manera en que los cuerpos expanden sus capacidades físicas transformándose en una combinación entre humano y bestia, convirtiéndolo de esta manera en un recurso narrativo que permite el planteamiento de ciertas interrogantes ¿qué es identidad?, ¿el cuerpo se convierte o se desborda?, ¿Cuáles son los limites?, ¿el ser humano posee control sobre su cuerpo?

De esta manera el poshumanismo permite leer el cuerpo humano como territorio de controversia, en la trama existente de *Attack on Titan* aquél que ha conseguido transformarse en un hibrido se ha convertido en una poderosa arma que debe seguir ordenes de los altos mandos, perdiendo el control de sus acciones mientras su identidad se ve violentada.

1.13. Objetivos

1.13.1. Objetivo general

Analizar *Attack on Titan* como un discurso político mediante el estudio de sus estrategias de deshumanización del enemigo y de sus representaciones poshumanistas, identificando los mecanismos narrativos y visuales que construyen la figura del "otro".

1.13.2. Objetivos específicos

Identificar las representaciones poshumanistas en *Attack on Titan*, analizando cómo la transformación de los titanes y de los personajes hibrida y redefine los límites de lo humano.

Examinar las estrategias discursivas y visuales que la serie utiliza para deshumanizar al enemigo, interpretando cómo estas prácticas producen exclusión, control y propaganda dentro de su universo narrativo.

Analizar las narrativas políticas presentes en la serie, evaluando cómo se articulan discursos sobre guerra, poder, nacionalismo e identidad que contribuyen a la construcción del "otro" como amenaza.

1.14. Hipótesis

Attack on Titan utiliza el anime como medio para explorar el poshumanismo, mientras critica la deshumanización del enemigo mostrando cómo la propaganda y la violencia se justifican mediante narrativas que reducen al "otro" a una amenaza no humana.

1.15. Descripción del problema

En la actualidad el *anime* se ha convertido en un fenómeno a escala mundial permitiendo conocer sobre la cultura japonesa, además de sus problemáticas existentes, la animación japonesa se ha convertido en más que solo entretenimiento, este tipo de animación permite transmitir discursos políticos, ideologías sociales y críticas hacia la sociedad. Sin embargo, el hecho de que pueda ser utilizada para trasmitir ideales políticos pasa desapercibida, ya que, no se ha analiza a profundidad la manera en cómo se desarrolla su trama y como la misma muestra la representación del "otro" como todo aquello que debe ser eliminado.

Un claro ejemplo de lo mencionado es la serie *Attack on Titan,* en la cual se pueden presenciar escenas de odio, violencia y conflictos armados, esta obra muestra una narrativa poshumanista en la cual no solo se muestra una historia de acción, por el contrario, invita al espectador a cuestionar los discursos políticos existentes a lo largo de la serie y la exclusión social existente. *Attack on Titan,* muestra como a través de la deshumanización se justifican las decisiones y toda la violencia existente en la historia, además se cuestiona la naturaleza del ser humano y el rol que cumple la propaganda en momentos de conflictos.

Analizar el *anime* como discurso político permite comprender de qué manera los medios audiovisuales influyen en la percepción colectiva generada en los espectadores. El mismo al ser un producto cultural actúa como un canal de comunicación que puede influir en el pensamiento sobre el bien, el mal, así como del "enemigo", es de esta manera que estudiar este tipo de narrativas permite el entendimiento del proceso de deshumanización del ser humano en un contexto no ficticio.

1.16. Justificación

Mediante el estudio de *Attack on Titan* se permite el entendimiento de como los productos culturales pueden influir en la construcción de imaginarios en el espectador ya sea de carácter social o político, analizar las representaciones y narrativas existentes en la serie permite comprender las exclusiones sociales y la violencia existente no solo en la trama, sino por el contrario en la vida cotidiana. Además, se contribuye a la expansión del campo comunicacional, ya que, se reconoce su papel en la formación de opiniones y valores compartidos.

Del mismo modo estudiar la deshumanización del enemigo desde el campo de la comunicación permite cuestionar la importancia que tienen los medios en la reproducción de discursos, ya que, podrían llevar a consecuencias reales. Al comprende como el anime representa las diferentes situaciones sobre problemáticas existen, se inicia un cambio en el pensamiento del espectador generando diálogos y dejando atrás los discursos de odio

CAPÍTULO II
MARCO METODOLÓGICO

2.1. Materiales

La utilización de diversos recursos ha permitido que la presente investigación se realice de manera eficiente, para el desarrollo de cada capítulo se emplean los materiales necesarios proporcionando la adecuada información para así abordad rigurosamente el tema estudiado.

2.1.1. Recursos humanos

- Tutor académico
- Investigador

2.1.2. Recursos materiales

- Computador
- Conexión a internet
- Teléfono inteligente
- Plataformas de streaming

2.1.3. Recursos institucionales

- Universidad Técnica de Ambato

2.1.4. Recursos audiovisuales

- Serie Attack on Titan (2013–2023)

2.2. Métodos

2.2.1. Enfoque de la investigación

El estudio adopta un enfoque cualitativo ya que busca comprender los significados y las estructuras simbólicas presentes en la trama de *Attack on Titan,* principalmente en la construcción del enemigo, deshumanización y el poshumanismo. Según Sampieri (2014) la investigación cualitativa "se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto" (p. 385).

En el caso de la serie el "contexto" es el universo en el que se desarrolla su narrativa y las ideologías presentes a lo largo de su desarrollo, es por ello que este estudio no mide variables por el contrario busca interpretar significados, lo cual coincide con lo que representa la investigación cualitativa "examina la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados" (Sampieri, 2014, p. 358).

2.2.2. Tipo de investigación

El alcance de la investigación es descriptivo- interpretativo, ya que se busca identificar y entender las representaciones políticas, narrativas, deshumanización y poshumanismo presentes en *Attack on Titan*, permitiendo describir las formas en las que la imagen del enemigo es construida, así como la utilización de los discursos y la manera en que el cuerpo apoya el relato. Según Sampieri (2014), los estudios cualitativos "proporcionan profundidad a los datos, riqueza interpretativa y contextualización del fenómeno" (p. 358).

Lo cual resulta pertinente para el análisis de la serie, ya que el nivel descriptivo permite centrarse en escenas y elementos visuales relevantes, mientras que el nivel interpretativo les otorga el significado a dichas escenas mediante categorías como el discurso político y poshumanismo.

2.2.3. Diseño de la investigación

La investigación se clasifica como no experimental, esto se debe a que no se interfiere de ninguna manera con el objeto de estudio, el análisis se centra en el contenido existente en la serie *Attack on Titan*. Los fenómenos son observados "en su contexto natural, sin manipular deliberadamente las variables" (Sampieri, 2014, p. 149).

De igual manera el estudio es transversal ya que se lo realiza en un momento temporal y los episodios analizados ya han sido desarrollados y no se observa cambios a lo largo del tiempo. De esta manera se analiza la obra en un único corte sincrónico describiendo e interpretando; discursos políticos, narrativas poshumanistas y la forma de deshumanizar al enemigo en la serie.

2.3. Unidad de análisis

2.3.1. Análisis de discurso y análisis de contenido

La unidad de análisis de la investigación está conformada por escenas específicas de la serie *Attack on Titan* en la que se presentan elementos de relevancia para el estudio de las narrativas poshumanistas, discursos políticos y la deshumanización del enemigo. Siguiendo el enfoque cualitativo, las unidades se seleccionan como segmentos de información que permiten construir categorías analíticas (Sampieri, 2014).

Lo que permite analizar a profundidad su narrativa y aspectos visuales, cabe mencionar que las escenas han sido seleccionadas por la existencia de discursos políticos en su trama, así como la construcción del "otro" como cuerpo hibrido, de esta manera las unidades de análisis se convierten en fragmentos audiovisuales precisas en las que se manifiestas los fenómenos a estudiar.

2.4. Técnicas de Investigación

2.4.1. Análisis de Discurso

En la investigación se emplea el análisis del discurso técnica que permite analizar los episodios de la serie desde una mirada interpretativa, de esta manera se logra apreciar el contenido explícito de sus enunciados además de imágenes, pausas y dispositivos visuales que apelan al sentido político. Partiendo de Foucault (1979) en su obra *La arqueología del saber*, se define al discurso como un conjunto de prácticas que producen saber y construyen objetos, sujetos y verdades. Es así que *Attack on Titan* no solo es vista como una serie animada por el contrario se la puede leer como un espacio de producción discursiva de la cual aparecen categorías como "peligro", "enemigo", "demonio" o "monstruo".

2.4.2. Análisis de Contenido

El estudio se adopta a la propuesta metodológica de Klaus Krippendorff (1990) expuesta en su obra *Metodología de análisis de contenido: Teoría y práctica,* dicha técnica se caracteriza por ser un proceso metódico enfocado en generar deducciones fiables y reproducibles, empleando datos textuales y visuales, lo cual resulta idóneo para examinar las narrativas poshumanistas y la representación del "otro" en *Attack on Titan,* ya que permite identificar patrones simbólicos existentes en la serie.

El enfoque cualitativo permite un exhaustivo estudio de las representaciones visuales y argumentos presentes en *Attack on Titan*, centrándose en las narrativas poshumanistas e hibridación, lo cual resulta pertinente para identificar los elementos simbólicos ya sean transformaciones y regeneración insertados en discursos más amplios sobre poder e identidad.

2.5. Instrumento

2.5.1. Matriz analítica foucaultiana

El instrumento fue elaborado a partir de los principios del análisis del discurso de Foucault, permitiendo identificar enunciados, practicas discursivas y las formas en las que se representan al enemigo en las narrativas de *Attack on Titan,* por lo cual se dispuso una tabla que consta de tres categorías; 1) Escenas, 2) Contenido, 3) Explicación, como se muestra en la tabla 5, que sistematiza los datos empíricos y su correspondiente análisis teórico.

Tabla 5

Matriz de análisis de discurso

Escena	Contenido	Explicación

Nota. Fuente: El autor.

Para el desarrollo del instrumento se realizó una exhaustiva selección de episodios que contengan contenido relevante para el estudio, cada escena es descrita en su respectiva columna brindando la información necesaria para el estudio de la serie. De esta manera la matriz funciona como un dispositivo metodológico que facilita pasar del nivel descriptivo al analítico, a pues los conceptos foucaultianos permiten identificar prácticas de exclusión y la construcción del "otro" en *Attack on Titan*.

La selección de escenas se realizado considerando los momentos narrativos que expresan la deshumanización del enemigo, discursos de identidad y poshumanismo característico de *Attack on Titan,* se revisaron todas las temporadas de la serie identificando episodios en los cuales la narrativa se base en discursos militares, institucionales, propagandistas y la transformación de los personajes.

2.5.2. Matriz de análisis

En la investigación el instrumento utilizado para el análisis de contenido es una matriz de análisis que se compone de tres apartados: 1) Escenas, 2) Descripción, 3) Explicación, en la cual se registra contenido relevante obtenido mediante la observación de todos los capítulos de la serie. Su estructura concuerda con la metodología de Krippendorff quien plantea el análisis de contenido como un sistemático proceso de observación, registro y conclusión, como se muestra en la tabla 6.

Tabla 6

Matriz de análisis de contenido

Escena	Descripción	Explicación

Nota. Fuente: El autor.

CAPÍTULO III

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

3.1. Matriz foucaultiana

Escena	Contenido	Explicación
 *Imagen 39 Titán Colosal* *Nota.* Fuente: Shingeki no Kyojin Episodio 1 Sub Español - AnimeFLV	Aparición del Titán Colosal y la destrucción del muro María.	El miedo es presentado como base en la creación del discursó sobre el enemigo.
 *Imagen 40 Nosotros* *Nota.* Fuente: Shingeki no Kyojin Episodio 2 Sub Español - AnimeFLV	Propaganda utilizada para sacrificar personas de la isla por el bien de la humanidad.	El estado moldea el pensamiento para crear el "nosotros" generando obediencia absoluta.
 *Imagen 41 Eren es puesto en duda* *Nota.* Fuente: Shingeki no Kyojin Episodio 8 Sub Español - AnimeFLV	Primer debate sobre el origen de Eren su humanidad y monstruosidad.	Momento que el origen de Eren es puesto en duda generando la intriga de si es humano o monstruo.

 *Imagen 42 Eren debe ser eliminado* *Nota.* Fuente: Shingeki no Kyojin Episodio 9 Sub Español - AnimeFLV	Soldados solicitan que Eren debe ser eliminado al considerarse una amenaza.	Las instituciones militares establecen procesos de eliminación basados en mecanismos de control.
 *Imagen 43 Escena del tribunal* *Nota.* Fuente: Shingeki no Kyojin Episodio 14 Sub Español - AnimeFLV	El tribunal dictamina que Eren será utilizado como arma por el bien de la humanidad.	Escena del tribunal en la que grupos militares ejercen su derecho sobre el control de Eren.
 *Imagen 44 Reiner y Bertolt* *Nota.* Fuente: Shingeki no Kyojin Season 2 Episodio 6 Sub Español - AnimeFLV	Reiner y Bertolt muestran su verdadera identidad como titanes en frente de la Legión de Reconocimiento.	Genera un giro argumental y le otorga un nuevo significa al "enemigo" presente en la serie.
 *Imagen 45 Eren activa la coordenada* *Nota.* Fuente: Shingeki no Kyojin Season 2 Episodio 12 Sub Español - AnimeFLV	Dominado por el odio Eren activa la coordenada mediante un golpe de dolor y desesperación.	Eren se convierte en una herramienta de poder y control, ofreciendo una ventaja en el campo de batalla.

 *Imagen 46 La educación inculcada en Marley* *Nota.* Fuente: Shingeki no Kyojin Season 3 Part 2 Episodio 3 Sub Español - AnimeFLV	La educación inculcada en Marley se basa en la culpa racial, manipulando las acciones de los portadores de los titanes del exterior.	Muestra como Marley moldea el pensamiento de sus habitantes inculcando el odio para obtener sujetos obedientes.
 *Imagen 47 Cuestionamiento de la verdad* *Nota.* Fuente: Shingeki no Kyojin Season 3 Part 2 Episodio 10 Sub Español - AnimeFLV	Cuestionamiento de la verdad tras descubrir la realidad del mundo exterior.	La narrativa que describe la vida en la isla se desintegra y se presentan nuevas incógnitas.
 *Imagen 48 Propagandas de odio* *Nota.* Fuente: Shingeki no Kyojin: The Final Season Episodio 2 Sub Español - AnimeFLV	Las propagandas de odio hacia los eldianos también son difundidas por niños moldeados por Marley.	Evidencia de que el discurso de odio no solo está presente a nivel macro "adultos" también existe a nivel micro "niños" aprobando las prácticas de violencia.

 *Imagen 49 La enemistad es justificada* *Nota.* Fuente: Shingeki no Kyojin: The Final Season Episodio 3 Sub Español - AnimeFLV	Marley decide quien puede heredar el poder de los titanes y así sacrificar la vida del portador de manera interminable.	La enemistad es justificada convirtiéndolo en un rasgo biológico que puede ser heredado infinidad de veces.
 *Imagen 50 Eren se convierte en una arma* *Nota.* Fuente: Shingeki no Kyojin: The Final Season Episodio 5 Sub Español - AnimeFLV	Eren se convierte en un arma de destrucción masiva capas de eliminar a cualquiera que interfiera con sus planes.	Escena en la que se muestra a Eren como sujeto hibrido en la que su capacidad de transformación es utilizada como táctica de guerra.

 *Imagen 51 Autoidentificación* *Nota.* Fuente: Shingeki no Kyojin: The Final Season Part 2 Episodio 2 Sub Español - AnimeFLV	Tanto la nación de Marley como la isla de Paradis intercambian discursos de odio a manera de conflicto armado.	Permite reconocer como ambos bandos generan prácticas de exclusión al igual que su autoidentificación.
 *Imagen 52 Retumbar* *Nota.* Fuente: Shingeki no Kyojin: The Final Season Part 2 Episodio 12 Sub Español - AnimeFLV	Eren anuncia que eliminara a la población mundial dando inicio al Retumbar.	El poder absoluto lo posee Eren y con ello la capacidad de decidir quien vive y quien muere.

3.2. Matriz de análisis

Escena	Descripción	Explicación
 *Imagen 53 El Titan Colosal aparece* *Nota.* Fuente: Shingeki no Kyojin Episodio 1 Sub Español - AnimeFLV	El Titan Colosal aparece por encima de la muralla mostrando su cuerpo sin piel, músculos visibles acompañado de vapor constante.	En la serie se introduce el cuerpo del titan de tal manera que rompe los límites de lo humano mostrando una fuerza superior.

 *Imagen 54 Restos de soldados* *Nota*. Fuente: Shingeki no Kyojin Episodio 5 Sub Español - AnimeFLV	Restos de soldados yacen en el piso tras la aparición de titanes dentro de la muralla.	Se muestra lo frágil del cuerpo humano frente a los titanes mostrando su fragilidad.
 *Imagen 55 Extremidades mutiladas* *Nota*. Fuente: Shingeki no Kyojin Episodio 8 Sub Español - AnimeFLV	Extremidades mutiladas aparecen nuevamente completando el cuerpo del titan.	El cuerpo se regenera en combate permitiendo que el daño recibido vaya disminuyendo poco a poco.
 *Imagen 56 El cuerpo del titan permanece activo* *Nota*. Fuente: Shingeki no Kyojin Episodio 13 Sub Español - AnimeFLV	El cuerpo del titan permanece activo sin importar la perdida de sus extremidades.	El cuerpo del titan sobrepasa los límites humanos mostrándose como un arma resistente con capacidades de auto regeneración.
 *Imagen 57 Eren logra su transformación*	Tras múltiples intentos fallidos Eren logra su transformación, aunque incompleta.	Eren rompe su identidad como humano presentando características poshumanistas.

Nota. Fuente: Shingeki no Kyojin Episodio 19 Sub Español - AnimeFLV		
 *Imagen 58 Titanes forman parte de las murallas* *Nota*. Fuente: Shingeki no Kyojin Season 2 Episodio 1 Sub Español - AnimeFLV	Se descubre que dentro de las murallas existen titanes gigantescos de origen desconocido.	Se descubre que los titanes forman parte de las murallas convirtiéndose en temas políticos.
 *Imagen 59 Cuerpos híbridos* *Nota*. Fuente: Shingeki no Kyojin Season 2 Episodio 6 Sub Español - AnimeFLV	Los cuerpos de los titanes son utilizados como armas ofreciendo ventaja en el campo de batalla.	Se presentan cuerpos híbridos capaces de funcionar como máquinas de destrucción masiva.
 *Imagen 60 Titan Acorazado* *Nota*. Fuente: Shingeki no Kyojin Season 2 Episodio 7 Sub Español - AnimeFLV	La piel endurecida del Titan Acorazado le permite soportar más tiempo en la batalla con un mínimo de daños.	El cuerpo del Titan Acorazado cumple con funciones de blindaje además de protección y demolición.

 *Imagen 61 Los titanes responden al llamado de Eren* *Nota*. Fuente: Shingeki no Kyojin Season 2 Episodio 12 Sub Español - AnimeFLV	Los titanes responden al llamado de Eren tras activar su poder oculto en medio de la batalla.	Las ordenes son difundidas a los titanes por medio de una red neurológica que Eren logro activar en una situación de acorralamiento.
 *Imagen 62 La administración del cuerpo* *Nota*. Fuente: Shingeki no Kyojin Season 3 Episodio 10 Sub Español - AnimeFLV	En la escena se puede presenciar actos efectuados por personajes que poseen el poder.	La administración del cuerpo deja de ser propia y se convierte en decisión del estado eliminando la capacidad de decidir.
 *Imagen 63 El cuerpo se transforma en propiedad* *Nota*. Fuente: Shingeki no Kyojin Season 3 Episodio 12 Sub Español - AnimeFLV	El estado decide que vidas serán sacrificadas por el bien de la humanidad.	El cuerpo se transforma en propiedad del estado y con ello la decisión de vivir o morir es cuestión política.
 *Imagen 64 Armin sacrifica su cuerpo*	Armin sacrifica su cuerpo al enfrentarse al Titan Colosal quien no duda en destruir todo a su paso.	El ser humano se enfrenta a su aniquilación, Armin representa los limites humanos, así como lo vulnerable del cuerpo

Nota. Fuente: Shingeki no Kyojin Season 3 Part 2 Episodio 5 Sub Español - AnimeFLV		frente al poder de los titanes.
 *Imagen 65 Eren observa el mar* *Nota*. Fuente: Shingeki no Kyojin Season 3 Part 2 Episodio 10 Sub Español - AnimeFLV	Eren observa el mar y reconoce que el horizonte representa un problema militar en el que la respuesta es la violencia.	La vida se convierte en un asunto territorial, en el cual las instituciones políticas controlan y moldean la identidad.
 *Imagen 66 El ser humano se convierte en víctima* Nota. Fuente: Shingeki no Kyojin: The Final Season Episodio 1 Sub Español - AnimeFLV	Eldianos que viven en la nación de Marey son obligados a sacrificar su vida en conflictos armados para así garantizando el éxito de la nación.	El ser humano se convierte en víctima de exclusión siendo obligados a seguir ordenes o morir.
 *Imagen 67 Eren aparece en territorio enemigo* *Nota*. Fuente: Shingeki no Kyojin: The Final Season Episodio 5 Sub Español - AnimeFLV	Eren emerge por debajo del escenario destruyendo parte de la nación de Marley además de asesinar a civiles en el acto.	Eren aparece en territorio enemigo y con ello la capacidad de reconfigurar el orden social ahora es él quien decide sobre la vida de otros.

 *Imagen 68 Titan Colosal dirigido por Armin* *Nota*. Fuente: Shingeki no Kyojin: The Final Season Episodio 7 Sub Español - AnimeFLV	El poder militar de la nación de Marley es reducido a cenizas a causa del poder del Titan Colosal dirigido por Armin.	El cuerpo del titan representa una máquina de destrucción viva capas de aniquilar todo lo que esté a su alcance.
 *Imagen 69 Cuerpo programable* *Nota*. Fuente: Shingeki no Kyojin: The Final Season Part 2 Episodio 3 Sub Español - AnimeFLV	Zeke transformado en el Titan Bestia ruge y convierte a los eldianos en titanes, mutando sus cuerpos en cuestión de segundos.	La serie presenta un cuerpo programable, en la que su naturaleza puede ser manipulad y utilizada a conveniencia.
 *Imagen 70 La identidad se convierte en una red* *Nota*. Fuente: Shingeki no Kyojin: The Final Season Part 2 Episodio 4 Sub Español - AnimeFLV	La escena presenta una red en la que pueden observar eventos del pasado y futuro trascendiendo el tiempo y la historia.	La identidad se convierte en una red en la que las memorias son compartidas creando una completa ruptura del cuerpo humano tradicional.

 *Imagen 71 El cuerpo de Ymir* *Nota*. Fuente: Shingeki no Kyojin: The Final Season Part 2 Episodio 5 Sub Español - AnimeFLV	El cuerpo de Ymir se fusiona con un organismo otorgándole el poder de convertirse en titán dando inicio a la maldición.	El cuerpo humano es utilizado como contenedor de una vida no humana que otorga poder a cambio de dolor.
 *Imagen 72 Titan Fundador* *Nota*. Fuente: Shingeki no Kyojin: The Final Season Part 2 Episodio 12 Sub Español - AnimeFLV	Eren aparece como el Titan Fundador representado por un cuerpo esquelético extendido sobre los titanes colosales.	Se representa el cuerpo más allá de lo humano y físico, el poder aniquila todo a su paso devorando fronteras.

3.3. Discusión de resultados

El análisis realizado mediante la matriz foucaultiana y la matriz de contenido permitió identificar que *Attack on Titan* construye un complejo discurso político sobre el enemigo, los ejes centrales de la trama son la deshumanización y las narrativas poshumanistas. Los resultados obtenidos muestran como la serie articula mecanismos discursivo similares a los señalados por Foucault (1979), en producción de sujetos, conductas reguladas y limitan lo que se puede expresar en su narrativa.

En primer lugar, se observó que la construcción del enemigo no es estable, al contrario, a lo largo de la serie va cambiando. Al principio se representaba a los titanes como criaturas irracionales sin identidad, lo que permitía justificar su aniquilación sin cuestionamientos, lo cual coincide con lo planteado por Bolaños (2020) y Samayoa (1987) con relación a la creación del "otro monstruoso" como estrategia para aprobar la violencia. Sin embargo y conforme avanza la serie el significa de

“enemigo” va evolucionando hasta: los eldianos que viven en Marley, el estado y Eren, confirmando que el significado que se le otorgue es una construcción política.

En segundo lugar, los resultados muestran que la deshumanización afecta la percepción colectiva, tal como lo expresa Butler (2017), no todas las vidas se las pueden considerar como “llorables”, en la serie los eldianos pierden este derecho a causa de los discursos educativos, institucionales y militares. La escena en la que se repiten propagandas estatales por parte de los niños demuestra que la violencia ha penetrado los puntos más vulnerables forjando sujetos obedientes y con impulso de exterminio.

De igual manera, se identificó la presencia de violencia justificada un elemento central que permite comprender las decisiones políticas presentes en la obra. La decisión de utilizar a Eren como arma decidida por el tribunal demuestra lo planteado por Bourdieu (2014) respecto al control de la vida y la muerte: el estado es quien decide que cuerpos deben ser sacrificados y cuáles serán salvados. Erwin Smith se convierte en un ejemplo, esto se debe a que su liderazgo se basa en los soldados que puede sacrificar para conseguir su objetivo.

Finalmente, en el estudio de evidenció que las narrativas visuales seleccionadas confirman patrones simbólicos coherentes con la lógica de exterminio dominante en la serie, tanto Marley como Paradis recurren a los mismos discursos de odio y miedo, confirmando que *Attack on Titan* no presenta una disputa entre “buenos” y “malos” por el contrario es un ciclo de violencia interminable refiriéndose al “otro” como la constante amenaza.

CAPÍTULO IV

4. CONCLUSIONES

El estudio realizado permitió comprender la manera en que Attack on Titan funciona como dispositivo narrativo, en el que conviven practicas discursivas, representaciones poshumanistas y la deshumanización del enemigo. A partir del discurso foucaultiano y el análisis de contenido propuesto por Krippendrorff, se constató que la serie construye seres que responden a estructuras ideológicas concretas.

Con relación al primer objetivo específico se identificó que las representaciones poshumanistas son el eje central dentro de la narrativa, los titanes y los personajes transformados desestabilizan las fronteras entre lo humano y no humano, coincidiendo con los planteamientos propuestos por Haraway (2019) y Hayles (1999). La regeneración, manipulación y fusión cuerpo- tecnología, convierten al individuo en un dispositivo político. Dicha hibridación expone las formas de control y subordinación mediante la administración del cuerpo.

En cuanto al segundo objetivo se evidencio que la deshumanización del enemigo integra mecanismo narrativo estructurados, los titanes son representados como seres irracionales mientas que los eldianos son clasificados como amenaza biológica, en la serie se presentan estrategias como el miedo y la propaganda coincidiendo con lo mencionado por Butler (2017) acerca de las vidas “no llorables” y lo señalado por Bolaños (2020) con relación al “otro monstruoso”, tanto Paradis como Marley manipulan la información produciendo narrativas de amenazas moldeadas subjetivamente para justificar sus actos de violencia.

El tercer objetivo permitió concluir que *Attack on Titan* estructura narrativas políticas vinculadas a la guerra, la obediencia, la supremacía y el nacionalismo, estas narrativas se sustentan en las formas de control similares a las descritas por Althusser (1970) al igual que las formas de dominación simbólica ostentadas por Bourdieu (2014). La serie ilustra como los discursos de odio infectan diversas instituciones sean educativas, militares, medios de comunicación y tribunales, produciendo una visión unificada de enemigo, desencadenando una espiral de violencia en la que ambas naciones replican los mismos mecanismos de exterminio y exclusión.

Finalmente se concluye que la serie Attack on Titan representa una crítica a los discursos bélicos y las lógicas del poder, la obra muestra que la construcción del enemigo es cambiante, es así como la deshumanización funciona como estrategia para justificar la violencia, mientras que el poshumanismo cuestiona los límites de la condición humana. Los resultados muestran que la serie

supera los límites de entretenimiento e invita al espectador a replantearse la forma en como la sociedad produce “otro” para mantener relaciones de dominio.

5. Bibliografía

Althuseer, L. (1970) *Ideología y aparatos ideológicos de estado*. Titivillus.

Anaya, J. (2010) *Los mensajes políticos, sociales y culturales de los dibujo animados japoneses (anime)* [Tesis de maestría, Universidad Nacional Autónoma de México]. Repositorio Institucional.

Arellano, M. (2022) *Análisis del fenómeno fanfiction y su importancia en comunidades fandom en la era digital: caso ¿Shingeki no Kyojin? En Wattpad* [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Institucional.

Arteaga, L. Ortiz, J., & Avendaño, C., (2023) *Comparación entre las exclusiones sociales presentes en el anime Shingeki no Kyojin con las de Bogotá, Colombia* [Tesis de grado, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio Institucional.

Barnhart, B. (2022, 19 abril) *The story of MAPPA studio: legendary japanese animation company*. Recuperado el 30 de noviembre de 2025, de https://www.linearity.io/blog/mappa-studio/

Bolaños, R. (2020) Deshumanización del enemigo como estrategia operacional. Del espíritu de cuerpo y la cohesión institucional al etnocentrismo militar. *Revista Kavilando*, 12 (1). https://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/377/3771835014/index.html

Bompadre, F. (2022) *Imágenes del odio en el anime "Attack on Titan": narrativa audiovisual e industria cultural* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Córdoba]. Repositorio Institucional.

Bourdieu, P. (2014) *Sobre el estado*. Anagrama.

Braidotti, R. (2015) *Lo posthumano: Vida, frontera, teoría.* Gedisa.

Bravo, E. (2024, 11 febrero) Osamu Tezuka, el dios del manga que dibujó más de cien mil páginas. *GQ España*. Recuperado el 29 de noviembre de 2025, de https://www.revistagq.com/articulo/osamu-tezuka-biografia-obras-astroboy

Buelvas, L (2021) *Tecnología, cuerpo y ciudad en el anime de ciencia ficción: elementos para una narrativa de la catástrofe* [Tesis de doctorado, Universidad Iberoamericana]. Repositorio institucional.

Butler, J. (2017) *Marco de guerra las vidas lloradas*. Paidós.

Castro, O., Tavarez, G., (2023) Entre titanes y humanos: libertad y anarquía en “De parte de tu yo de hace 2000 años” del anime Shingeki No Kyojin; un enfoque filosófico. *Leteo* 4 (8).

Croft, P. (2023, 2 marzo) Resumen de toda la historia de Shingeki no Kyojin antes de la Parte 3 de la Temporada Final. *Meristation*. Recuperado el 1 de diciembre de 2025, de https://as.com/meristation/noticias/resumen-de-toda-la-historia-de-shingeki-no-kyojin-antes-de-la-parte-3-de-la-temporada-final-n/

Directorio de animes - AnimeFLV. (s. f.). Recuperado el 30 de septiembre de 2025, de https://www3.animeflv.net/browse?q=attack+on+titan

Domínguez, C., Gámez, L. (2013) el análisis del discurso desde la perspectiva foucauldiana: Método y generación del conocimiento. *Ra Ximhai,* 9 (1). http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46126366013

Foucault, M. (1976) *Vigilar y castigar*. Siglo XXI Editores, S.A. de C.V.

Foucault, M. (1979) *La arqueología el saber*. 6ta. Edición. Gallimard.

Foucault, M. (2000) *Defender la sociedad*. Fondo de Cultura Económica.

Gil, E. (2020) El anime como elemento transcultural: mitología, folclore y tradición a través de la animación. *BSAA arte*, 86 (2020): 413-436. https://doi.org/10.24197/bsaaa.86.2020.413-436

Hanono, M. (2022) Muros como realidad mental en Shingeki no Kyojin. *Revista de literaturas modernas,* 55 (1). https://doi.org/10.48162/rev.53.002

Haraway, D. (2019) *Manifiesto cyborg*. Titivillus

Hayles, N. (1999) *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. The University of Chicago.

History | company | toei animation co., ltd. (s. f.) Recuperado el 30 de noviembre de 2025, de https://corp.toei-anim.co.jp/en/company/history.html

Horno, A. (2011) Horno López, A. (2011) *Controversia sobre el origen del anime: Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés*. Con A de Animación, 3, 105–118.

Jesús. (2024, 25 enero) *Historia del manga y el anime en la cultura japonesa*. Japonpedia – Guía Para Viajar A Japón. Recuperado el 29 de noviembre de 2025, de https://japonpedia.com/historia-del-manga-y-el-anime-cultura-japonesa/

Jiménez, E. (s/f) *Investigación Documental en la Licenciatura de Comunicación* [Material no publicado]. Universidad Iberoamericana.

Kinsella, S. (1998) *Amateur manga subculture and the otaku panic. Journal of Japanese Studies*. Washington University Press.

Krippendorff, K. (1990) *Metodología de análisis de contenido teoría y práctica*. Paidós

Leyton, M. (2024) El consumo de animé en Latinoamérica: una historia por contar. *CORDIS: Revista Electrónica de História Social da Cidade, São Paulo*, 2 (32).

Morales, D. (2012) Manga - anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku. *Revista Fundación Universitaria Los Libertadores*, 160–175.

Papalini, V. (2006) *Anime, mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. La Crujía.

Proaño, V. (2013) *Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social* [Tesis de Licenciatura, Universidad de las Américas]. Repositorio Institucional.

Ramachandran, N. (2025, 30 octubre) Variety. *Variety*. Recuperado el 29 de noviembre de 2025, de https://variety.com/2025/film/markets-festivals/japans-anime-market-25-billion-global-boom-1236565413/

Reyes, A. (2008) *Las satisfacciones emocionales y sociales que los jóvenes mexicanos pueden encontrar en la animación japonesa* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México]. Repositorio Institucional.

Robles, M. (2010) *Volumen 1: Antología del Studio Ghibli: de Nausicaä a Mononoke* (1984–1997), España: Asociación Cultural del Cómic (japonés).

Román, M. (s/f) *Manga y anime: la historia ilustrada.* Academia Universitaria Torres Quevedo.

Said, W. (2008) *Orientalismo*. 2da. Edición. DeBolsillo.

Samayoa, J. (1987). Guerra y deshumanización: Una perspectiva psicosocial. *Estudios Centroamericanos (ECA),* 42 (461), 213–225.

Senosain, J. (2022) *De ti, dos mil años antes: la modulación del bien y el mal en el anime Shingeki no Kyojin* [Tesis de licenciatura, Universidad de Lima]. Repositorio Institucional.

Takai S. (s. f.). *Studio ghibli*. Recuperado el 30 de noviembre de 2025, de https://www.ghibli.jp/history/

Todorov, T. (2014) *La conquista de América El problema del otro*. SergioS

Torrents, A (2017) *El anime como dispositivo pensante: cuerpo, tecnología e identidad* [Tesis de doctorado, Universidad Nacional de Córdoba]. Repositorio institucional.

Woods, J. (2010). *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives.* The Continuum International Publishing Group.