

# El Anime.

La palabra **anime** (アニメ?) fue tomada en Japón para nombrar a un estilo de animación, surgido en ese país. Es el término que identifica a la animación de procedencia **japonesa**. Su origen es discutido, se cree que el término anime proviene de la abreviación de la transcripción japonesa de la palabra inglesa *animation* (アニメーション [animēshon]). De ahí que se abrevie a «anime». Por otra parte se cree que es una palabra de origen francés. El anime es un medio de gran expansión en Japón, siendo al mismo tiempo un producto de entretenimiento comercial y cultural, lo que ha ocasionado un fenómeno cultural en masas populares y una forma de arte tecnológico. Es potencialmente dirigido a todos los públicos, desde niños, adolescentes, adultos, hasta especializaciones de clasificación esencialmente tomada de la existente para el "**manga**" (historieta japonesa), con clases base diseñadas para especificaciones **socio-demográficos** tales como empleados, amas de casa, estudiantes, etc. Por lo tanto, pueden hacer frente a los sujetos, temas y géneros tan diversos como el **amor**, **aventura**, **ciencia ficción**, **cuentos infantiles**, **literatura**, **deportes**, **horror**, **fantasía**, **comedia** y muchos otros.

El anime tradicionalmente es dibujado a mano, pero actualmente se ha vuelto común la animación en computadora. Sus guiones incluyen gran parte de los géneros de **ficción** y son transmitidos a través de medios cinematográficos (transmisión por **televisión**, distribución en formatos de video doméstico y películas con audio). La relación del anime japonés con el **manga** es estrecha, pues históricamente una gran cantidad de series y trabajos de anime se basan en historias de manga populares. Además, también guarda estrecha relación con las **novelas visuales**.

Entre los rasgos característicos de los personajes de anime encontramos el tamaño de los ojos, sus finas narices y bocas, su muy particular cabello y sus cuerpos así como la expresividad de los personajes y el hecho de tener un actitud definida que los hace casi reales a otro contexto

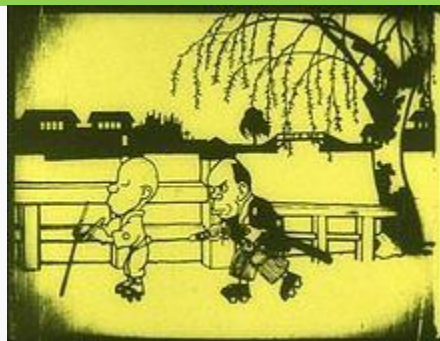
## Etimología

La ideología más fuerte es que el término anime proviene de la abreviación de la transcripción [japonesa](#) de la palabra [inglesa](#) "animation" (アニメーション *animēshon*<sup>?</sup>). De ahí que se abrevie a "anime"

Internacionalmente, el anime llevó una vez el nombre popular "*Japanimation*", pero este término ha caído en desuso. Los fanáticos pronunciaban la palabra preferiblemente como abreviación de la frase "*Japanese Animation*" ('animación japonesa' en español). Vio su mayor uso durante las décadas de 1970 y 1980, <sup>[[cita requerida](#)]</sup> que generalmente comprende la primera y segunda oleada de anime [fandom](#). El término sobrevivió al menos hasta principios de los años 1990, pero pareció desaparecer justo antes del resurgir del anime a mediados de los 1990<sup>l</sup>. En Estados Unidos también se definió anime como cartoon japonés, que significa dibujos animados japoneses; pero no generó gran impacto y su utilización fue mínima.

En general, el término "*Japanimation*" ahora sólo aparece en contextos nostálgicos en el mundo occidental<sup>l</sup>; sin embargo el término es muy utilizado en [Japón](#) para distinguir las animaciones hechas allí (Japanimation) de las animaciones en general (Anime, en [Japón](#))

# Historia



Fotograma de un cortometraje animado de 1917, una de las más antiguas producciones de Japón.

La animación japonesa comercial data desde 1917 con una serie de cortometrajes similares a las producciones americanas, y desde entonces la producción de obras de anime en Japón ha seguido aumentando de manera constante.

El estilo de arte propio y característico del anime surgió en 1960 con las obras de [Osamu Tezuka](#) y se extendió a nivel internacional a finales del siglo XX, junto con el desarrollo de una audiencia nacional e internacional.

El anime en Japón ahora se distribuye en cines, en emisiones televisivas directamente a los hogares, por canales de cable, [DVD](#), [Blu-ray](#) masivamente a través de Internet para el resto del mundo; clasificándose en numerosos géneros dirigidos a diversas audiencias generales y especializados.

# Características del anime

## Trama

Dentro de las características notables en el género, se destaca el desarrollo de tramas complejas a lo largo de un cierto número de episodios. Gran parte del anime está estructurado en series de televisión con números de episodios definidos en los cuales se trata una trama específica que puede implicar el trabajo de conceptos complejos

En la [década de 1970](#), el anime empieza a tomar un rumbo diferente dentro del mundo de la [animación](#). Mientras que las producciones occidentales se caracterizaban por estar dirigidas hacia un público infantil el anime trataba temas más complejos como el [existencialismo](#) y a veces utilizaba un lenguaje más maduro, algunas escenas de [violencia](#) y sexuales. Varias veces los objetivos demográficos a menudo afectan a los contextos ideológicos de la obra: por ejemplo en el [shōnen](#), en las series de [acción](#), se toman momentos que pasan en la [adolescencia](#) como la [amistad](#), el compañerismo, las peleas, las aventuras, el sacrificio por el amor. En el [seinen](#) que también es para un público adulto se toman temas más maduros como [políticos](#), sexuales, o [científicos](#) (que, a excepción del [kodomo](#), también pueden ser parte de otros géneros demográficos, solo que se ven con más profundidad en éste). También se tiene que tomar en cuenta, que cuando una serie de [manga](#) tiene mucho éxito, es común adaptarlo al anime, por lo que toma elementos de éste.

## Romanticismo

Toma elementos de la [fantasía](#) y lo [sobrenatural](#). También se toma en cuenta las relaciones que tienen los personajes, como amigos o familiares. La mayor parte de las series de anime pueden tener algo [emocional](#) y connotaciones [ideológicas](#). Las imágenes pueden crear un fondo adecuado para la transferencia de sus pensamientos emocionales. En las series destinadas a un público femenino se le toma más importancia a los sentimientos de los personajes, aunque no es ajeno también a las series destinadas a un público masculino, en

donde comúnmente los personajes están desesperados por una persona en especial (algo que puede ser tanto como drama y comedia romántica), el mejor ejemplo en cuanto a la expresión de sentimientos es la serie [Candy Candy](#). Y también el sacrificio de amor que hace una persona por su pareja, un concepto que se maneja en las series de [acción](#), cuando un personaje femenino trata de ser rescatada de los oponentes, ocurre el [duelo](#) entre el personaje principal y su enemigo (se refleja por ejemplo en la serie [InuYasha](#)). También hay varios géneros románticos, en donde se pueden dar de diferente forma como lo toma la serie [Onegai Teacher](#), que trata de un amor imposible entre una profesora (que además es una extraterrestre) y uno de sus alumnos.

## Realismo

Aunque es más predominante la [fantasía](#) sobre los sucesos reales, algunas series han tenido influencia del movimiento del [realismo](#), incluso se han adaptado obras literarias al anime. Las historias contadas a través de este medio pueden ser producidas mediante la combinación de variados géneros cinematográficos, como tales hay una gran cantidad de temas, pueden describir acontecimientos históricos, como los citados después. Algo que sí se tiene que tomar en cuenta es que en el anime se reflejan la cultura y las tradiciones japonesas. Las ideas populares de los personajes son: la persistencia, la falta de voluntad de entrega de personas muy poderosas o circunstancias a las que enfrentarse en la vida. También hay series con [drama](#) histórico, que narran diferentes sucesos de [Japón](#), como [Rurouni Kenshin](#) (también conocida como *Samurai X*), o también de [Europa](#) como la película [Steamboy](#), en donde parte de los personajes son ficticios, pero otros pueden ser parte de la [historia](#). Algo que también se toma en cuenta es la [política](#), que inclusive los primeros largometrajes de anime eran publicidad de la guerra, en donde también el género [mecha](#), con ejemplos como [Super Dimensional Fortress Macross](#) o [Mobile Suit Gundam](#), han sido parte de un dominio de diferentes lugares e ideologías dentro de las series, también se ven los abusos que se cometen en la autoridad (que se hace presente en los personajes contrarios). Otro elemento muy distinguido es el [existencialismo](#), en donde los personajes tratan de analizar su historia, y los diferentes sucesos por los que han pasado, puede verse de manera muy profunda en [Ghost in the Shell](#). También puede tratar de desastres, por ejemplo [Tokyo Magnitude 8.0](#).

## Humanidad, naturaleza y tecnología



Logo de [Dragon Ball Z](#).

Lo que se ha dicho acerca de la tradición sintoísta también es útil para ilustrar la forma en que el complejo debate sobre la relación entre la naturaleza y la tecnología ha sido desde hace mucho tiempo importante en la sociedad japonesa (aunque también en el mundo entero), y esto se refleja en el anime. Por ejemplo, la película [Taro Melocotón, el guerrero divino de los mares](#), muestra una relación entre el medio ambiente, al ser representado por animales en una isla, y la tecnología, al ser parte de propaganda de la [Segunda Guerra Mundial](#), en donde también el gran desarrollo de la tecnología ha sido parte de la posguerra. También dentro de los géneros de la [ciencia ficción](#) están el [mecha](#) (robots gigantes), en donde se puede explicar como la [tecnología](#) en vez de ser un desarrollo positivo, comienza a ser una gran fuente de devastación, paradójicamente el daño ocasionado es recuperado por la misma tecnología. Otro concepto es el [Cyberpunk](#), en donde la película [Akira](#) se le considera una pionera. También en la serie [Sakura Cardcaptor](#), el concepto de [humanidad](#) es mezclado con tecnología, y la humanidad se le toma menos importancia, generalmente van acompañadas con temas de [existencialismo](#). En otro sentido, el hombre-tecnología, en particular, es también la cara a través de la cual en el anime toma una transposición de la [modernidad](#) y, en última instancia, lo que dio lugar a una inseparable combinación entre lo viejo y lo nuevo.

Tomado de: Wikipedia