



**Impacto de las series animadas japonesas  
en la cultura juvenil colombiana, 2000-2010**

Andrés Areiza Gómez

Natalia Peña Aroca

Trabajo de grado presentado para optar al título de Diseñador Gráfico

Asesor

Mauricio Antonio Hoyos Gómez, Magíster en Historia del Arte

Universidad Pontificia Bolivariana

Escuela de Arquitectura y Diseño

Diseño Gráfico

Medellín, Antioquia, Colombia

2025

Medellín, 12 de mayo de 2025

**Andrés Areiza Gómez y Natalia Peña Aroca**

Declaramos que el contenido de este documento no ha sido presentado con anterioridad para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en esta o en cualquiera otra universidad.

Firmas de los autores:



---

**Andrés Areiza Gómez**



---

**Natalia Peña Aroca**

## **Agradecimientos**

Después de mucho esfuerzo, hemos logrado culminar una etapa muy importante de nuestras vidas. Nos consideramos profundamente afortunados por haber contado con el apoyo de muchas personas que, a lo largo de este camino, nos acompañaron y nos impulsaron a alcanzar este logro. Queremos expresar nuestro sincero agradecimiento a todas aquellas personas que contribuyeron, de una u otra manera, a nuestro proceso académico.

En primer lugar, agradecemos a la vida por brindarnos salud, sabiduría, fortaleza y la capacidad de perseverar en los momentos difíciles. Ha sido el motor que nos permitió avanzar en nuestra formación profesional y nos otorgó la oportunidad tan valiosa que representa el estudio.

También queremos agradecer a nuestro asesor de trabajo de grado, Mauricio Antonio Hoyos Gómez, por su paciencia, orientación, compromiso y acompañamiento constante a lo largo de este proceso. Sus enseñanzas, disciplina y dedicación fueron fundamentales para la culminación satisfactoria de nuestra tesis de grado.

Asimismo, extendemos nuestro agradecimiento a los profesores y profesoras que, en distintos momentos de nuestra vida universitaria, compartieron generosamente sus conocimientos, correcciones y consejos, los cuales hemos atesorado y aplicado con gran aprecio en nuestro proceso académico.

Finalmente, agradecemos profundamente a nuestros padres y familiares cercanos por ser un pilar fundamental en nuestras vidas, por su apoyo incondicional, su amor constante y los sacrificios realizados para permitirnos estudiar aquello que nos apasiona. Este trabajo es el reflejo del esfuerzo colectivo y del respaldo de muchas personas. A todos ellos, nuestro más sincero agradecimiento.

## Contenido

	Pág.
Introducción .....	8
1. Metodología.....	13
2. Resultados .....	15
2.1 ¿Qué es el <i>anime</i> y cuáles sus principales antecedentes?.....	15
2.1.1 Principales series de <i>anime</i> que se comercializaron en Colombia entre 2000 y 2010 .....	18
2.1.2 Principales canales y plataformas a través de los cuales las series animadas japonesas llegaron a la audiencia juvenil en Colombia.....	21
2.2 Estética visual de las series de <i>anime</i> comercializadas en Colombia en la década 2000-2010 y su influencia en las tendencias gráficas, las expresiones artísticas y otras manifestaciones culturales juveniles durante ese período .....	22
2.2.1 El auge del <i>anime</i> en Colombia .....	25
2.2.2 Estética visual y tendencias gráficas.....	26
2.2.3 Expresiones artísticas y subculturas .....	26
2.2.4 Otras manifestaciones culturales juveniles influenciadas por el <i>anime</i> .....	28
2.3 Percepción de los jóvenes sobre el impacto que tuvieron las series animadas japonesas en su identidad cultural y en su manera de ver el mundo.....	29
2.3.1 Influencia del <i>anime</i> en la identidad cultural juvenil .....	29
2.3.2 Cambios en la visión del mundo a partir del <i>anime</i> .....	30
2.3.3 El <i>anime</i> como herramienta de autodescubrimiento .....	33
3. Conclusiones.....	37
Referencias.....	38
Anexos.....	41

## Lista de figuras

	Pág.
<b>Figura 1.</b> Imagen fragmento de Matsumoto de 1907.....	16
<b>Figura 2.</b> <i>The Dance of the Chagamas</i> (Chagama Ondo, 1935).....	17
<b>Figura 3.</b> <i>Heidi, la niña de los Alpes</i> , 1974. ....	19
<b>Figura 4.</b> Fragmento de <i>Anime Express</i> , del canal Caracol, 2000. ....	21
<b>Figura 5.</b> Sakura, cazadora de cartas, 1998.....	23
<b>Figura 6.</b> Mural urbano de la famosa serie <i>Astro Boy</i> en la Ciudad de Bogotá, Colombia, 2022. ....	24
<b>Figura 7.</b> Ejemplo de Fotolog.....	25
<b>Figura 8.</b> Identificador visual oficial del SOFA Bogotá, Colombia, 2009.....	27
<b>Figura 9.</b> <i>Neon Genesis Evangelion</i> , 1995. ....	34
<b>Figura 10.</b> <i>The End of Evangelion</i> , 1997. ....	35

## Glosario

**Anime:** Estilo de animación originario de Japón, caracterizado por su estética distintiva y narrativas que abordan temas complejos y variados.

**Cover dances:** Bailes en los que una persona o grupo recrea la coreografía original de una canción popular, imitando los pasos, el estilo e incluso el vestuario del artista original. Son comunes en el K-pop y otras culturas musicales como forma de homenaje y práctica artística.

**Cosplay:** Práctica de disfrazarse e interpretar personajes de *anime*, manga o videojuegos, combinando vestuario, maquillaje y actuación.

**Estética visual:** Conjunto de características gráficas propias del *anime*, como ojos grandes, colores intensos, fondos detallados y expresividad emocional.

**Fanart:** Ilustraciones realizadas por aficionados que reinterpretan personajes o escenas de series populares, difundidas principalmente en plataformas digitales.

**Fanzine:** Publicación hecha de forma independiente y artesanal, usada para difundir contenido gráfico o escrito, como historietas, ensayos o ilustraciones, a menudo relacionadas con el anime.

**Glocalización:** Fenómeno en el cual productos globales (como el *anime*) son adaptados e interpretados localmente, generando nuevas significaciones culturales.

**J-Rock / J-Pop:** Géneros musicales japoneses populares entre los fanáticos del *anime*; frecuentemente usados en bandas sonoras (*openings* y *endings*).

**Manga:** Cómic japonés que, al igual que el anime, aborda diversos géneros y estilos; se lee tradicionalmente de derecha a izquierda.

**Otaku:** Persona apasionada por el *anime*, el manga y la cultura japonesa; en contextos latinoamericanos, suele asociarse a comunidades juveniles que comparten estos intereses.

**Subcultura:** Grupo social con prácticas y valores que se diferencian de la cultura dominante; en este contexto, los otakus conforman una subcultura juvenil.

## Resumen

Esta monografía analiza el impacto de las series animadas japonesas, también conocidas como *anime*, en la vida de muchos jóvenes en Colombia entre los años 2000 y 2010. Se trata de una investigación de carácter exploratorio y descriptivo que permitió examinar en profundidad cómo estas producciones influyeron en la construcción de identidad, en diversas expresiones artísticas, en los hábitos de consumo y en múltiples dinámicas sociales propias de la juventud de esa época.

El estudio parte del interés por entender cómo el *anime*, más allá de ser una forma de entretenimiento, se consolidó como un fenómeno cultural capaz de transformar valores, perspectivas y preferencias personales. El trabajo se centra en identificar las series más influyentes, los elementos que captaron la atención de los jóvenes colombianos y el modo en que este fenómeno dejó una huella significativa en toda una generación.

Este tipo de animación resultó especialmente innovador para la época debido a su estilo visual distintivo, caracterizado por colores intensos, personajes expresivos y con los que era fácil identificarse, gestos marcados, vestuarios llamativos y temáticas poco comunes en la animación occidental. Muchos jóvenes comenzaron a incorporar elementos del *anime* en su vida cotidiana, convirtiéndolo en una nueva forma de expresión tanto personal como colectiva.

**PALABRAS CLAVE:** ANIME, OTAKU, COSPLAY, SERIES ANIMADAS JAPONESAS, CULTURA JUVENIL, FOROS, BLOGS, FAN ARTS, ESTÉTICA VISUAL.

## Introducción

Las series animadas japonesas, conocidas como *anime*, han sido un medio a través del cual se han difundido costumbres y valores de un país geográficamente distante como Japón. El *anime* llegó a Colombia en la década de 1980, presentando narrativas y estilos visuales que resultaban poco comunes para muchos jóvenes de la época y que lograron captar ampliamente su atención. Estas producciones marcaron de manera significativa la experiencia cultural de varias generaciones durante sus años formativos.

Entre los años 2000 y 2010, este tipo de entretenimiento adquirió mayor presencia en los canales de televisión a nivel nacional, consolidándose como un elemento relevante en la construcción de la identidad juvenil. Asimismo, su creciente difusión favoreció la conformación de comunidades de fanáticos, amplió su alcance a públicos diversos, impulsó el comercio de productos asociados y permitió que el *anime* se estableciera como un fenómeno cultural juvenil de gran impacto en Colombia.

A partir de lo anterior, puede afirmarse que este tipo de series animadas dejó una huella significativa en la vida cotidiana de muchas personas durante dicho período. En este contexto, resulta pertinente plantear la siguiente pregunta: ¿cómo influyeron las series animadas japonesas en la cultura visual de los jóvenes colombianos entre los años 2000 y 2010? El propósito de esta investigación es indagar y profundizar en esta problemática, con el fin de desarrollar un proyecto que aporte al conocimiento y resulte de utilidad para quienes se interesan por el tema. El abordaje de este tópico surge del interés personal de los autores, motivado por el deseo de comprender cómo se consolidó el mundo del *anime* en un momento histórico en el que este fenómeno comenzó a adquirir mayor reconocimiento y visibilidad en Colombia.

Gracias a esta fascinación, se ha abierto la posibilidad de explorar a fondo este fenómeno cultural, que marcó múltiples ámbitos en la vida de la juventud colombiana. Lejos de ser un simple producto de entretenimiento convencional, se convirtió en un motor transformador que influyó en toda una generación y ejerció un impacto notable en quienes consumían estas series. La idea con este proyecto es reunir todas aquellas personas interesadas en comprender con mayor profundidad cómo un fenómeno cultural puede influir en los valores, gustos y estilos de vida de un grupo social. En definitiva, se propone lograr aportar una mirada

integral en la cual se destaque el rol que tuvo el *anime* como motor de cambio cultural y social en Colombia durante la década 2000-2010. Por lo tanto, durante el estudio, se integran aspectos de sociología, comunicación, estudios culturales y educación, los cuales enriquecen la investigación. Asimismo, se acude a recursos que permiten ampliar el análisis sobre la recepción del *anime* en Colombia, evidenciando el creciente interés que generó.

El presente estudio tiene un enfoque descriptivo y exploratorio, orientado a analizar la influencia del *anime* en la cultura visual de los jóvenes colombianos entre los años 2000 y 2010. Su propósito es identificar y caracterizar las principales influencias estéticas derivadas de estas producciones animadas, así como los estilos de vestuario, las tendencias gráficas y las preferencias artísticas que fueron adoptadas por la juventud de la época.

Dado el limitado número de estudios previos que abordan este fenómeno en el contexto colombiano, esta investigación aporta nuevas perspectivas y conceptos que contribuyen a su comprensión. A través del análisis de manifestaciones artísticas, el impacto en el consumo cultural y la formación de comunidades *otaku*, se pretende evidenciar cómo el *anime* trascendió el ámbito del entretenimiento para convertirse en un referente estético y cultural entre los jóvenes.

Además, el estudio establece una base conceptual que facilita futuras investigaciones sobre el papel del *anime* en la construcción de identidad juvenil, la apropiación de estilos visuales y la influencia de la animación japonesa en expresiones culturales locales. Con ello, se espera ampliar el conocimiento sobre la relación entre los medios de comunicación globales y los procesos de adaptación cultural en Colombia, contribuyendo al estudio de fenómenos transnacionales en el ámbito de la cultura juvenil.

Se propuso como objetivo general examinar el impacto cultural del *anime* japonés en la juventud colombiana durante este periodo, analizando las transformaciones que este fenómeno produjo en áreas como las artes visuales, la identidad, el comportamiento y las actividades sociales de los jóvenes colombianos. Logramos este objetivo mediante los siguientes objetivos específicos: primero, identificar las principales series de *anime* que se popularizaron en Colombia entre los años 2000 y 2010, con el fin de comprender qué títulos fueron los más influyentes y cómo lograron captar la atención del público juvenil; segundo, explorar la influencia del *anime* en los jóvenes colombianos,

analizando la formación de grupos comunitarios, la organización de eventos y la división de opiniones dentro de la cultura juvenil, observando cómo estas interacciones afectaron e influyeron en la cultura local; tercero, analizar el papel de los medios de comunicación en la difusión y popularización del *anime* en la cultura juvenil colombiana, evaluando la contribución de la televisión, la radio y otras plataformas en la expansión de este fenómeno cultural.

A través del análisis del estado del arte encontramos algunos libros, artículos y monografías, que exploran diferentes enfoques sobre cómo esta forma de animación ha influenciado la identidad, las comunidades juveniles y la difusión cultural en distintos contextos.

Uno de los trabajos más influyentes es el de Susan J. Napier (2001), quien examina el *anime* desde una perspectiva de identidad cultural y modernidad. Su estudio muestra cómo esta forma de animación no solo representa valores y preocupaciones sociales, sino que también se ha convertido en un medio de expresión para distintas generaciones. De manera similar, Manuel Hernández-Pérez (2019) y Ian Condry (2009) analizan la expansión del *anime* como un fenómeno transnacional y transmedia, destacando cómo ha sido adaptado en diferentes países y ha generado nuevas formas de consumo cultural.

En el contexto colombiano, la monografía de Valentina Velandia Bayona (2023) representa una de las pocas investigaciones centradas en el impacto del *anime* en el país. Su estudio explora la formación de comunidades *otaku*, la apropiación cultural de las narrativas japonesas y el papel de los medios de comunicación en la difusión del *anime*. A partir de entrevistas y observación participativa, la autora evidencia cómo el *anime* ha influenciado los valores, la identidad y las dinámicas sociales de los jóvenes colombianos.

Brian Ruh (2012) se enfoca en el proceso de adaptación del *anime* a mercados internacionales, particularmente en Estados Unidos. Su investigación destaca los cambios que estas producciones han experimentado para ajustarse a distintos públicos, lo que ha impactado la percepción global del *anime*. Este análisis resulta clave para comprender cómo el *anime* ha sido modificado en su recepción por parte de las audiencias occidentales, incluyendo la colombiana.

Las metodologías utilizadas en estas investigaciones varían desde la revisión bibliográfica y el análisis de contenido hasta estudios de caso y entrevistas. Mientras que Napier y Ruh recurren al análisis histórico y comparativo, Hernández-Pérez y Condry emplean estudios de casos sobre la globalización del *anime*. Velandia Bayona, por su parte, complementa su investigación con observación participativa en eventos y entrevistas con fanáticos.

El estado del arte destaca que, si bien existen numerosos estudios sobre la influencia del *anime* en el mundo, hay un vacío en la investigación sobre su impacto en Colombia entre los años 2000 y 2010. Aunque la monografía de Velandia Bayona proporciona información clave sobre este tema, es necesario profundizar en aspectos como la evolución del consumo de *anime* en Colombia y su impacto en la cultura juvenil durante esa década.

El *anime*, como fenómeno cultural y mediático, ha trascendido fronteras y se ha convertido en un elemento clave dentro del consumo audiovisual global. Su impacto en la construcción de identidad, la representación visual y su interpretación por diversas audiencias lo convierten en un objeto de estudio relevante dentro de los estudios culturales y mediáticos. Para analizar este fenómeno, es esencial recurrir a diversos enfoques teóricos que permiten comprender sus múltiples dimensiones.

Stuart Hall, con su teoría de la codificación y decodificación de mensajes, ofrece una base fundamental para entender cómo las audiencias interpretan el *anime* desde distintos marcos culturales. Su enfoque nos permite explorar cómo los significados no son fijos, sino que dependen de la interacción entre el emisor, el mensaje y el receptor, lo que resulta crucial para comprender la diversidad de interpretaciones que el *anime* genera en diferentes contextos socioculturales.

Desde una perspectiva global, Arjun Appadurai (1996), en *Modernity at large: Cultural dimensions of globalization*, aporta un marco teórico clave para analizar la circulación del *anime* en un mundo interconectado. Su visión sobre la globalización y los medios ayuda a explicar cómo el *anime* es apropiado, transformado y resignificado en distintos entornos, adaptándose a las especificidades de cada cultura.

Por otro lado, la relación entre los medios y la juventud es abordada por David Buckingham (2008) en *Youth, identity and digital media*. Su trabajo proporciona una base sólida para

examinar cómo el *anime* influye en la construcción de identidad juvenil, destacando el papel de los medios digitales en la creación de comunidades y espacios de expresión para los jóvenes seguidores de esta forma de animación.

Finalmente, aunque Susan Sontag (1977), en su obra *Ante la fotografía*, no trata específicamente sobre el *anime*, su enfoque en la representación visual resulta útil para analizar la estética y la narrativa del mismo. Su perspectiva sobre la imagen y su impacto en la percepción de la realidad contribuye a entender cómo el *anime* construye mundos visuales que influyen en la manera en que sus audiencias experimentan y comprenden su contenido.

A partir de estos referentes teóricos, esta monografía explora el *anime* como un fenómeno cultural que atraviesa fronteras, moldeando identidades y generando interpretaciones diversas en sus espectadores. El análisis se centra en cómo estos enfoques permiten una comprensión más profunda de su impacto en la sociedad contemporánea.

Los resultados obtenidos de este trabajo se presentan en tres capítulos; el primero está titulado *Caracterización de las principales series de anime que se comercializaron en Colombia en la década 2000-2010*; el segundo se denomina *Estética visual de las series de anime comercializadas en Colombia en la década 2000-2010 y su influencia en las tendencias gráficas, las expresiones artísticas y otras manifestaciones culturales juveniles durante ese período*; y el último capítulo se titula *Percepción de los jóvenes sobre el impacto que tuvieron las series animadas japonesas en su identidad cultural y en su manera de ver el mundo*.

## 1. Metodología

De acuerdo con los objetivos planteados en esta monografía, se busca ampliar el conocimiento sobre el impacto de las series animadas japonesas (*anime*) en la juventud colombiana durante el periodo comprendido entre los años 2000 y 2010. Esta investigación, de carácter exploratorio y descriptivo, tiene como finalidad ofrecer una nueva perspectiva sobre los efectos de este tipo de entretenimiento, abordando un tema que ha sido poco explorado en estudios previos en el contexto nacional. A partir de ello, se pretende profundizar en la influencia estética y simbólica de estas producciones, adoptando un enfoque cualitativo que permita comprender de manera integral su impacto en la población juvenil colombiana.

Dado el tipo de investigación desarrollada, resulta fundamental describir las herramientas e instrumentos empleados para la recolección de información, a fin de atender adecuadamente los objetivos específicos del estudio. A continuación, se detallan los métodos utilizados en función de cada uno de estos objetivos.

El primer objetivo se centra en analizar las características principales de las series más influyentes del periodo. Para ello, se diseñaron entrevistas semiestructuradas, elaboradas en un formato que incluyó preguntas guía, espacios para anotaciones, observaciones y otros detalles relevantes para el análisis.

El propósito fue aplicar encuestas a adultos que tuvieron contacto con estas series durante su juventud, a fin de obtener una visión retrospectiva sobre su experiencia. Las entrevistas se realizaron mediante encuentros presenciales y videollamadas, lo que permitió recoger testimonios de primera mano sobre cómo se introdujo el *anime* en sus vidas, cómo percibieron su propuesta visual y narrativa, y si establecieron algún vínculo emocional o cultural que aún persista.

Asimismo, se revisaron contenidos en redes sociales y medios digitales, espacios donde se ha evidenciado un interés constante por el tema, con el fin de enriquecer y contrastar la información obtenida en las entrevistas. Esta combinación de fuentes permitió construir una visión más amplia y representativa sobre la relevancia de este fenómeno en el contexto juvenil colombiano.

Para dar cumplimiento al segundo objetivo de esta investigación, fue necesario identificar los tipos de eventos frecuentados por los aficionados al *anime*, ofrecer un breve contexto de dichos espacios y describir las actividades que en ellos se desarrollan. Para ello, se realizaron entrevistas semiestructuradas a personas que han mostrado un interés particular por estas series, muchas de las cuales asistieron a eventos temáticos con el propósito de reunirse con otros seguidores y compartir su afición. Las preguntas se enfocaron en conocer cómo eran estos encuentros, qué tipo de información usaban para enterarse de ellos y cuáles eran las actividades más representativas. Las respuestas fueron registradas en un formato previamente diseñado (Anexo 1) que permitió organizar la información obtenida de manera sistemática.

Posteriormente, se llevó a cabo una investigación sobre el fenómeno del *merchandising* relacionado con el *anime* en Colombia, con el fin de comprender cómo se comercializaban estos productos y qué series gozaron de mayor aceptación. Se identificaron tiendas especializadas, tanto físicas como virtuales y se recopilaron datos sobre los artículos más vendidos, lo que permitió establecer tendencias de consumo. También se revisaron foros, periódicos y revistas de la época en busca de información sobre la convocatoria y organización de eventos vinculados al *anime*, con el objetivo de contextualizar mejor el impacto cultural de este tipo de actividades.

En cuanto al tercer objetivo, se procedió a identificar los principales medios de difusión por los cuales se transmitieron las series de *anime* en Colombia durante la década del 2000. Para ello, se analizaron las estrategias de transmisión y popularización utilizadas por los canales de televisión y otros medios. Se aplicaron encuestas dirigidas a personas que consumieron estas series en ese periodo, incluyendo preguntas como: “¿En qué canal las veías?” y “¿Cuáles series mirabas con más frecuencia?”. Para esta actividad se elaboró un formato específico de recolección de datos que facilitó el análisis posterior (Anexo 2).

Para sustentar conceptualmente estos objetivos, fue fundamental realizar una revisión del estado del arte y construir una base teórica sólida. En esta etapa se consultaron diversas fuentes, como páginas web especializadas en cultura visual y *anime*, y textos académicos. Entre estos, destaca el trabajo de David Buckingham, quien aborda la influencia de los medios en la cultura juvenil y el papel del *anime* en la formación de una estética visual particular. Estas referencias permitieron enriquecer el análisis y contextualizar el fenómeno dentro de un marco más amplio de reflexión teórica.

## 2. Resultados

Los resultados obtenidos a lo largo del desarrollo de este proyecto de investigación, en concordancia con los objetivos planteados, se organizan y presentan a través de las siguientes unidades temáticas.

### 2.1 ¿Qué es el *anime* y cuáles sus principales antecedentes?

El *anime* es un fenómeno cultural que ha trascendido innumerables fronteras, alcanzando a personas de todo el mundo y convirtiéndose en parte de la identidad de muchos. Su influencia se refleja en diversos ámbitos, como la moda, el comercio y la vida social, entre otros. Sin embargo, para comprender cómo esta forma de animación ha logrado tal impacto, es fundamental remontarnos a sus orígenes. Esto nos permitirá conocer el significado de la palabra "anime", el surgimiento de sus primeras versiones y los factores clave que contribuyeron a su llegada a nuestro país, generando el impacto que hoy podemos observar.

Cuando escuchamos la palabra *anime* en este lado del mundo, solemos asociarla exclusivamente con las series animadas producidas en Japón. Sin embargo, su etimología varía. En un principio, se creía que el término provenía del francés "*dessin animé*", que significa "dibujo animado", lo cual parecía lo más acertado, pero en realidad el origen viene de la abreviación de la palabra "*animation*", que en Japón la escriben como "*animéshon*" y en katakana como アニメーション.

Asimismo, dentro de Japón, esta palabra se refiere a cualquier tipo de animación proveniente de cualquier país, mientras que en Occidente lo utilizamos exclusivamente para referirnos a la animación de ese país. Es curioso ver cómo una sola palabra puede tener diferentes interpretaciones según el lugar. En este caso, el término *anime* nos transporta a un mundo completamente distinto al nuestro, reflejando la esencia misma de este tipo de animación.

El *anime* se conoce por abordar una amplia variedad de temas, desde comedias románticas escolares hasta complejas historias de ciencia ficción postapocalíptica, lo que permite que personas de todas las edades disfruten de sus contenidos. Sus personajes no son la excepción; con atuendos llamativos, peinados extravagantes y personalidades cautivadoras, logran captar la atención del público. Además, suelen contar con un gran

desarrollo narrativo, pasando de ser individuos frágiles e inexpertos a personajes llenos de experiencias y fortaleza. Esta evolución ha hecho que muchas personas se identifiquen con ellos, convirtiéndolos en fuente de inspiración para perseguir sus metas y no rendirse ante los obstáculos. Del mismo modo, los animadores se esfuerzan por crear escenarios y entornos visualmente atractivos, llenos de pequeños detalles que a veces pasamos por alto debido a su abundancia. Estos se complementan con bandas sonoras envolventes y efectos visuales que dan vida a las historias.

Este nivel de detalle y dedicación ha permitido que el *anime* se posicione por encima de muchas animaciones occidentales, ya que cuida hasta el más mínimo aspecto para lograr una experiencia más inmersiva. Ahora bien, sabemos que este tipo de animación es una de las más laboriosas y demandantes en cuanto a tiempo de producción. Al entender esto, surge una pregunta: ¿cuál es el origen del *anime* y cómo llegó a ser lo que es hoy en día?

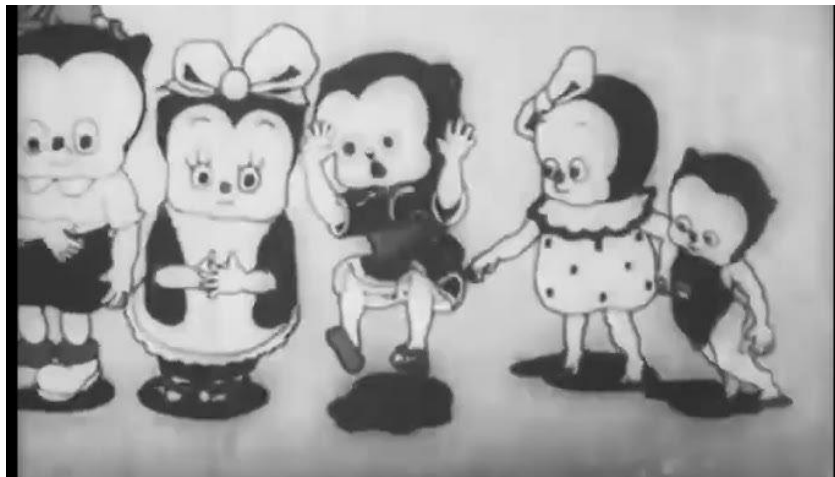
Para empezar a hablar del origen del *anime* debemos remontarnos a principios del siglo XX, cuando los japoneses comenzaron a experimentar con la animación. Fue en este contexto que surgieron las primeras imágenes en movimiento, destacando el *fragmento de Matsumoto* de 1907 (fig. 1), una de las primeras películas animadas japonesas de la era Meiji. Esta breve animación, de tan solo tres segundos, consistía en 50 fotogramas dibujados en celuloide. En la cinta, se puede ver a un joven con traje de marinero escribiendo *Katsudou Shashin* (que significa "imágenes en movimiento"), para luego girarse hacia el espectador, quitarse el sombrero y hacer una reverencia.



**Figura 1.** Imagen fragmento de Matsumoto de 1907.

Tomado de: <https://www.filmaffinity.com/co/film863722.html>

Desafortunadamente, en 1923, un fuerte terremoto sacudió Tokio, paralizando la industria de la animación. Como consecuencia, muchas de las producciones de la época se perdieron, y varios estudios no pudieron costear los altos costos de la animación tradicional. No fue sino hasta 1935 que se logró producir el primer cortometraje sonoro japonés, *The Dance of the Chagamas* (fig. 2), que narraba la historia de un grupo de *tanukis* (mapaches) que investigaban un templo de monjes y causaban un gran escándalo.



**Figura 2.** *The Dance of the Chagamas* (Chagama Ondo, 1935).

Tomado de: <https://www.youtube.com/watch?v=G58jjBUjuWc>

Para la década de 1950, cuando la guerra aún estaba reciente, comenzaron a surgir estudios de animación más estructurados y enfocados en la producción de contenido comercial. Uno de los más destacados fue *Toei Animation*, que en 1958 produjo el primer largometraje de *anime* completamente a color. La película, titulada *Panda y la Serpiente Mágica*, estaba basada en una antigua leyenda china y fue concebida como una estrategia para fortalecer las relaciones entre ambas naciones.

Por supuesto, La industria del *anime* en Japón estaba en pleno auge y, al llegar a la década de 1960, se produjo uno de los lanzamientos más significativos de su historia: *Astro Boy*, de Osamu Tezuka. Esta serie se convirtió en uno de los primeros grandes éxitos del *anime* en la televisión occidental, marcando un antes y un después en la animación. Su impacto fue tan profundo que inspiró a numerosos creadores a desarrollar nuevas historias basadas en su estilo y narrativa.

Para la década de 1980, el *anime* había ganado aún más reconocimiento a nivel internacional. Fue en estos años cuando surgió uno de los estudios de animación más queridos y aclamados: *Studio Ghibli*. Hayao Miyazaki, uno de sus cofundadores, revolucionó la industria con sus fascinantes producciones, llevando el *anime* a otro nivel. Su trabajo culminó en un hito histórico en 2001, cuando *El viaje de Chihiro* se convirtió en la primera película de animación japonesa en ganar un Óscar.

Durante esta época también surgieron producciones con un tono más oscuro y temáticas complejas, como *Akira* y *Ghost in the Shell*. Estas películas exploraban el futuro y la relación entre la humanidad y la tecnología, combinando efectos visuales impactantes con historias llenas de giros inesperados, consolidando así al *anime* como un medio narrativo versátil y profundo. Además, en la década de 1990, el mundo del *anime* recibió un título icónico, inspirado en gran medida por las producciones mencionadas anteriormente, la cual se titulaba: *Neon Genesis Evangelion*. Para entonces, el *anime* se había consolidado como una forma de entretenimiento extremadamente popular, lo que llevó a la expansión de su distribución con doblajes en inglés y español, convirtiéndolo en un fenómeno global.

### **2.1.1 Principales series de *anime* que se comercializaron en Colombia entre 2000 y 2010**

El *anime*, como antes hemos mencionado, rompió fronteras, recorrió grandes caminos para llegar hasta nuestro continente. Primero, llegó a países como México y Perú, en los cuales se empezaría a realizar sus doblajes para llevarlo a más países de Latinoamérica. Es así como después de un tiempo, a finales de los 70s y a inicios de los 80s, llegan a Colombia los primeros *animés* a la televisión nacional. Inravisión, cadena de radio y televisión colombiana, fundada en 1963, fue de las primeras cadenas televisivas en transmitir a diario muchos de estas series de animación japonesa, a pesar de que el público en ese momento no sabía la procedencia de estas caricaturas.

Durante muchos años, en medios como Canal 1 y Canal 2 de Inravisión, series de *anime* como *Heidi*, *Mazinger Z*, *Candy Candy* y *Astro Boy*, llenaban de diversión las tardes de muchos niños y jóvenes.



**Figura 3.** *Heidi, la niña de los Alpes*, 1974. Tomado de: <https://shorturl.at/fUMk7>

*Heidi, la niña de los Alpes* (fig. 3), nos cuenta la historia de una niña huérfana que vive con sus abuelos en los Alpes, la serie se centra en todas las aventuras de una pequeña niña alegre, contando temas como la vida rural, los valores familiares, la amistad y el amor por la naturaleza, con una animación muy sencilla pero emotiva, llenaba el corazón de todos los televidentes, marcando generaciones enteras por toda su historia conmovedora, que hacía que muchos se sintieran identificados.

Asimismo, *Mazinger Z*, fue otra de las series que más reconocimiento ganó durante la época, siendo el pionero del género de los “mechas” (robots gigantes), la serie sigue al joven *Koji Kabuto*, quien pilota un poderoso robot creado por su abuelo para combatir las amenazas del Dr. Hell. Su estilo visual un poco más agresivo y dinámico, contrastaba con otras series de la época, destacándolo entre los jóvenes que más disfrutaban de este tipo de género.

Del mismo modo que este canal, otros también contribuyeron a dar visibilidad y reconocimiento a las series animadas. El Canal A, un canal de televisión semipúblico fundado en 1972 en Colombia, transmitió series como *Los Supercampeones*, *Robots Ninjas* y *Sailor Moon*, lo que permitió ampliar el catálogo de *animés* en el país durante las décadas de los 80 y 90.

Después de la excelente acogida que recibieron estos *animés* en el país, otros canales comenzaron a transmitir cada vez más series de este estilo, lo que permitió que una de las series más queridas y populares de todos los tiempos llegara a Colombia: *Dragon Ball*.

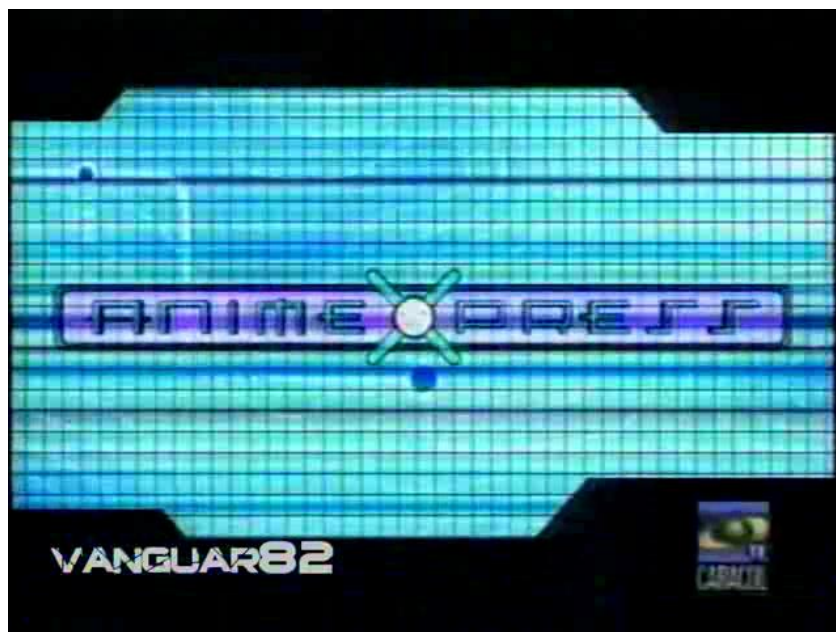
Durante los años 90, el Canal 1 empezó a emitir *Zero y el Dragón Mágico*, título original de lo que hoy conocemos como *Dragon Ball*. Este nombre surgió debido a las primeras pruebas de doblaje realizadas, lo que, en un inicio, impidió que la serie alcanzara el reconocimiento que tiene actualmente.

Es así que, en 1999, el canal Caracol, cadena de televisión abierta, asumió su transmisión con el doblaje que conocemos actualmente, lo pasaban en horas de la tarde. La serie alcanzó tanta popularidad en todo el país que comenzaron a circular DVD's piratas en los que se recopilaban las sagas del *anime*, permitiendo que quienes la apreciaban aún más pudieran verla completa y a su conveniencia, sin depender de la programación televisiva.

Canal Caracol fue uno de los canales que más impulsó la transmisión de *animés*. A inicios de los años 2000, contaba con un bloque dedicado exclusivamente a este género, denominado "Anime Express". En este espacio se emitían series como *Pokémon*, *Digimon*, *Ranma 1/2* y, la más polémica del momento, *Neon Genesis Evangelion*. Esta última, dirigida a un público más adulto por sus escenas de batallas sangrientas, contenido sexual y tono oscuro, generó múltiples quejas por parte de padres de familia, quienes criticaban y estigmatizaban este tipo de series, lo que provocó la cancelación de algunas de ellas.

Fue gracias a esto que muchos *animés* de la época con temáticas más oscuras no se emitieron en televisión abierta. Esto llevó al canal a optar por contenidos más infantiles, como la serie *Cuentos de los hermanos Grimm*, que marcó el corazón de muchos y fue la puerta de entrada de numerosos niños al mundo del *anime*.

El *anime* en la década de los 2000 en Colombia iba por un buen camino, por lo que más canales decidieron agregar en su programación estas caricaturas tan llamativas. City Tv, canal de televisión abierta con cobertura local, fue el canal que tomó el poder en la transmisión del *anime* en Colombia, después de que el bloque del canal Caracol *Anime Express* dejara de existir.



**Figura 4.** Fragmento de *Anime Express*, del canal Caracol, 2000.

Tomado de: <https://shorturl.at/3hKbG>

En 2007 *Dragon Ball* volvió a tomar fuerza al ser emitido de manera cronológica en este canal, permitiendo que también se empezaran a emitir *animes* muy famosos como *Naruto*, que salió en emisión en Colombia en 2008. La historia se centra en el audaz *Naruto Uzumaki*, un joven ninja que sueña con convertirse en *Hokage*, el líder de su aldea. También llegaron a Colombia series como *Inuyasha*, *Bleach*, *Yugi-Oh*, *Fullmetal Alchemist*, entre otros.

### **2.1.2 Principales canales y plataformas a través de los cuales las series animadas japonesas llegaron a la audiencia juvenil en Colombia**

En Colombia, varios canales de televisión abierta jugaron un papel importante en la transmisión de series de *anime*, entre ellos Caracol, Canal 1 y City tv. Fue a través de estos medios que muchos jóvenes tuvieron su primer acercamiento al *anime*. Sin embargo, a pesar de la popularidad que alcanzaron estas series, únicamente se emitieron producciones que estuvieran dobladas al español y que fueran aptas para todo público, lo cual excluía aquellas con contenidos más violentos o temáticas de corte maduro.

Durante el auge de la transmisión de *anime* en estos canales, se recibieron numerosas quejas por parte de padres de familia, lo que provocó que varias series fueran canceladas

o incluso no llegaran a emitirse. Como resultado, muchos jóvenes aficionados que deseaban explorar más a fondo el mundo del *anime* buscaron alternativas, recurriendo a televisión por suscripción, foros especializados o comunidades virtuales donde era posible acceder a enlaces de descarga de capítulos, permitiéndoles así continuar con su afición fuera de los medios convencionales.

## **2.2 Estética visual de las series de *anime* comercializadas en Colombia en la década 2000-2010 y su influencia en las tendencias gráficas, las expresiones artísticas y otras manifestaciones culturales juveniles durante ese período**

Durante la primera década del siglo XXI, Colombia fue testigo de una fuerte penetración cultural del *anime* japonés, transmitido principalmente a través de canales de televisión por cable como Cartoon Network, Animax, y canales nacionales como RCN y Caracol, así como el alquiler y venta de DVDs y VHS en tiendas especializadas que permitieron que muchas más personas pudieran acceder con mayor facilidad a este tipo de contenido. Series como *Dragon Ball Z*, *Sailor Moon*, *Naruto*, *Inuyasha* y *Bleach* marcaron una generación entera, no solo desde el entretenimiento, sino también como catalizadores de nuevas estéticas visuales, lenguajes gráficos y formas de expresión juvenil.

Este tipo de series se hicieron muy populares no solo por su contenido narrativo, sino también por su estética tan particular, algo que no se había visto antes en las producciones occidentales. Todo en torno al *anime* resultaba visualmente distinto a lo que estábamos acostumbrados: paletas de color saturadas, personajes con cabellos con tonos inusuales y ojos exageradamente grandes y expresivos. Este último rasgo tenía una razón funcional: al representar las emociones complejas con trazos simples en los ojos, se podían reducir los costos de animación en otras áreas del rostro, permitiendo que los estudios se enfocaran más en movimientos corporales complejos y en detalles como el cabello o el vestuario. Esto generaba una apariencia visual más rica y cuidada, y le daba mayor protagonismo a elementos gráficos que terminaban definiendo la identidad de cada personaje.

Los fondos en las series de *anime* variaban según el momento que atravesaba la trama o el personaje. En algunas escenas, se utilizaban fondos minimalistas para resaltar al máximo la presencia de los personajes, enfocando la atención del espectador en sus emociones o acciones. En otras, se optaba por fondos altamente detallados que no solo enriquecían el

contexto visual, sino que también contribuían a captar la atención del público, generando un mayor impacto estético y narrativo. Esta versatilidad en el uso del espacio escénico fue una de las características que hizo destacar a estas series frente a otras producciones animadas.

Asimismo, era evidente el uso de transiciones dinámicas que enriquecían visualmente las series, incorporando una variedad de planos poco comunes en la animación tradicional. Un personaje podía pasar de un momento estático a una toma completamente distinta, generando una sensación de expectativa y emoción en los espectadores, quienes anticipaban una batalla o escena clave.

Un ejemplo que reúne todos estos elementos es *Sakura Card Captor*, una serie que comenzó a emitirse en Colombia en la década de 2000. La historia gira en torno a *Sakura Kinomoto*, una joven que, junto a su peluche guardián *Kero*, debe recolectar cartas mágicas para evitar que causen caos en el mundo. Esta serie fue una de las primeras en combinar acción y romance de manera equilibrada. En términos gráficos, logró establecer una conexión especial con su audiencia gracias al uso de líneas delicadas, colores pasteles, diseños estilizados y una gran atención al detalle en el vestuario y los objetos que rodeaban a los personajes, como varitas mágicas, cartas y símbolos místicos.



**Figura 5.** Sakura, cazadora de cartas, 1998.

Tomado de: [https://doblaje.fandom.com/es/wiki/Sakura\\_Card\\_Captors](https://doblaje.fandom.com/es/wiki/Sakura_Card_Captors)

Esta estética visual, que era ya notoria en los *animés*, tuvo un impacto directo en la producción artística de los jóvenes de la época, quienes empezaron a tomar como ejemplo este tipo de series para plasmarlo de diferentes maneras. Se puede evidenciar en varias ciudades del país, como Medellín, Bogotá y Cali, murales donde se podían evidenciar las reinterpretaciones de los jóvenes hacia este tipo de series, por lo que se podía ver a *Naruto* con la bandera de Colombia o *Goku* lanzando un *Kamehameha* en una pared de un barrio del país.



**Figura 6.** Mural urbano de la famosa serie *Astro Boy* en la Ciudad de Bogotá, Colombia, 2022.

Tomado de: <https://ulianamolano.wixsite.com/artepublico-unad/post/astroboy>

Al mismo tiempo, se podía empezar a evidenciar fanzines, *stickers* y estampas hechas por los mismos jóvenes amantes de estas series, los cuales circulaban más que todo en ferias estudiantiles o en tiendas de cómics independientes. En el ámbito digital, redes sociales pioneras como Fotolog, Hi5 y MySpace, permitieron la experimentación gráfica de los jóvenes durante la época, dando paso a una era de *fanarts* (ilustraciones con este tipo de estilo) lo que dio paso a que ilustradores, escritores de *fanfics* y editores, empezaran a trabajar juntos en la creación de proyectos propios pero con la estética de los *animés*, lo que se denominó “Manga Inspirado”; así la estética se empezará a convertir en un lenguaje visual propio, adaptado a nuestra cultura, resignificado por una generación que encontró este tipo de expresión en una vía legítima de identidad y pertenencia.



Figura 7. Ejemplo de Fotolog.

Tomado de: <https://revistavelvet.cl/tu-pasado-te-condena-ahora-puedes-recuperar-tu-cuenta-de-fotolog/>

### 2.2.1 El auge del *anime* en Colombia

Durante este periodo, el *anime* se consolidó como un producto cultural de consumo masivo en Colombia. Su llegada no solo transformó las parrillas televisivas, sino que influenció fuertemente el consumo cultural de niños, adolescentes y jóvenes adultos. Según Martínez (2011), la globalización mediática permitió la circulación de productos culturales asiáticos, entre ellos el *anime*, en territorios latinoamericanos como Colombia, generando fenómenos de hibridación cultural.

La llegada del canal Animax en 2005, dedicado exclusivamente a la transmisión de *anime*, marcó un hito. Este canal permitió el acceso a contenidos que hasta entonces solo estaban disponibles a través de DVD piratas o internet de banda ancha, que en ese momento aún era limitada. Además, los bloques de programación como Toonami en Cartoon Network introdujeron series como *Rurouni Kenshin*, *Yu Yu Hakusho*, *Saint Seiya*, y *One Piece*, popularizando el *anime* entre audiencias más amplias.

Este fenómeno coincidió con una expansión del acceso a Internet y la aparición de comunidades virtuales en foros, blogs y redes sociales incipientes como Hi5 y MetroFLOG, donde los fanáticos compartían información, imágenes, *fanarts* y descargaban capítulos subtítulos. Así, se configuró una red de circulación alternativa que consolidó el *anime* como parte de una identidad cultural juvenil emergente.

### **2.2.2 Estética visual y tendencias gráficas**

El estilo visual del *anime* de la década 2000-2010 tuvo una marcada influencia en las tendencias gráficas adoptadas por jóvenes colombianos, especialmente aquellos inmersos en el diseño gráfico, la ilustración y el arte urbano. Se empezaron a ver murales con personajes inspirados en el *anime*, afiches de eventos culturales con estética *manga* y un auge de ilustradores que adoptaban rasgos típicos del dibujo japonés.

Uno de los elementos visuales más característicos del *anime* es su énfasis en la expresividad facial, especialmente a través de los ojos. Esta técnica, según Lamarre (2009), permite una conexión emocional intensa con los personajes. Los jóvenes creadores colombianos adoptaron estos códigos estéticos para desarrollar obras que expresaban sus propias emociones y contextos culturales. Asimismo, la narrativa visual del *anime* —que combina planos cinematográficos, movimientos rápidos, y escenarios detallados— sirvió como inspiración para nuevos estilos de animación e ilustración local.

En las universidades y escuelas de diseño gráfico, se observó un creciente interés en la incorporación de elementos estilísticos del *anime* en los proyectos estudiantiles. Incluso revistas universitarias y publicaciones independientes adoptaron tipografías, colores y composiciones visuales directamente influenciadas por el *manga* y el *anime*. Esta apropiación demuestra que el *anime* no solo fue una influencia estética superficial, sino que alimentó un repertorio visual alternativo frente a las tendencias dominantes del diseño occidental.

### **2.2.3 Expresiones artísticas y subculturas**

La influencia del *anime* también se manifestó en la consolidación de subculturas urbanas como los *otakus*, *cosplayers* y grupos de dibujo. Estos colectivos se reunían en convenciones como SOFA (Salón del Ocio y la Fantasía), que comenzó a celebrarse en Bogotá desde 2009, y en eventos de *anime* locales como Tokyo Impact, Nihon Fest o

Animecon. Estas reuniones se convirtieron en espacios fundamentales para la expresión de identidades juveniles alternativas y para el intercambio creativo.



**Figura 8.** Identificador visual oficial del SOFA Bogotá, Colombia, 2009.

Tomado de: <https://amy-kotonoha.blogspot.com/2009/11/sofa-2009-encuentro-otaku-y-cosplayer.html>

La práctica del *cosplay*, por ejemplo, no solo replicaba la estética visual de los personajes, sino que implicaba una expresión performática y artesanal que requería habilidades de diseño, confección y maquillaje.

El vestuario de los personajes de *anime*, altamente estilizado y simbólico, ofrecía un campo fértil para la experimentación visual. Según Hebdige (1979), las subculturas expresan resistencia simbólica a través del estilo; en este sentido, el *cosplay* colombiano operaba como un medio para redefinir los códigos estéticos dominantes y proponer nuevas formas de habitar el cuerpo.

Asimismo, surgieron colectivos de ilustradores y fanzineros que utilizaban el lenguaje gráfico del *manga* para narrar historias locales, muchas veces en clave de crítica social, humor o fantasía urbana. Esta fusión entre estética japonesa y contexto colombiano es una muestra clara de lo que García Canclini (1995) denomina "hibridación cultural", donde elementos de distintas culturas se combinan para producir nuevos significados.

#### **2.2.4 Otras manifestaciones culturales juveniles influenciadas por el *anime***

Más allá del arte gráfico y las subculturas, el *anime* influenció también la música, la moda, el lenguaje cotidiano y los hábitos de consumo cultural. La popularidad de las bandas sonoras de *anime* propició el surgimiento de un gusto juvenil por géneros como el J-Rock, J-Pop, y Visual Kei. Grupos como L'ArcenCiel, Asian Kung-Fu Generation o X Japan comenzaron a tener seguidores entre los jóvenes colombianos, quienes accedían a sus canciones a través de plataformas como YouTube o Ares.

En el ámbito de la moda, surgieron tiendas especializadas en Bogotá, Medellín y Cali que ofrecían productos importados desde Japón o China: camisetas con personajes de *anime*, mochilas, figuras coleccionables y accesorios *visual kei* o *lolita*. Esta estética también se reflejaba en la forma en que los adolescentes personalizaban sus espacios, desde sus habitaciones hasta sus perfiles virtuales, los cuales estaban decorados con fondos, gifs y avatares inspirados en *anime*.

El lenguaje cotidiano se vio igualmente permeado por expresiones y palabras en japonés que se integraron en la jerga juvenil, tales como "kawaii", "senpai", "baka" o "arigatou". Estos términos eran usados tanto en conversaciones como en publicaciones digitales, configurando una especie de código cultural compartido entre los fanáticos del *anime*. Este fenómeno puede entenderse a partir del concepto de "glocalización", propuesto por Robertson (1995), según el cual lo global se adapta a contextos locales con nuevas significaciones.

Además, el *anime* influyó en la forma en que los jóvenes entendían valores como la amistad, la lucha, la superación personal o el sacrificio, temas recurrentes en las narrativas japonesas. Este contenido narrativo tuvo un fuerte impacto emocional y simbólico en generaciones que encontraron en el *anime* no solo entretenimiento, sino modelos éticos y afectivos con los cuales identificarse.

## **2.3 Percepción de los jóvenes sobre el impacto que tuvieron las series animadas japonesas en su identidad cultural y en su manera de ver el mundo**

### **2.3.1 Influencia del *anime* en la identidad cultural juvenil**

Ya hemos hablado de los elementos gráficos que los jóvenes colombianos han adoptado de muchos *animés* —como ilustraciones, *fanarts*, historias originales, formas de vestir, entre otros—, pero aún no hemos mencionado la influencia que han tenido las bandas sonoras de estas series en la juventud. En los *animés* es común encontrar una canción de apertura y otra de cierre, conocidas como *opening* y *ending*; normalmente, estas canciones duran no más de un minuto y medio, pero son tan especiales que se vuelven fácilmente reconocibles y logran que muchos se conviertan en fanáticos de las bandas que las interpretan.

Estos temas son canciones acompañadas de secuencias animadas que se muestran al inicio de cada episodio, y que presentan a los personajes, el estilo visual de la serie e incluso algunos detalles que anticipan eventos futuros de la trama. Durante años, estas canciones han funcionado como una breve introducción a la serie, llegando a ofrecer pistas sobre aspectos aún no revelados. Los *openings* destacan por su riqueza visual y son ampliamente elogiados por los espectadores, ya que suelen incluir a los personajes principales y secundarios en diversas situaciones, desde intensas escenas de combate hasta momentos cotidianos, como sentarse en un banco. La calidad de la animación y el nivel de detalle con que se elaboran estas secuencias enriquecen la experiencia de la canción y las convierten en un elemento clave para atraer y cautivar al público.

Las canciones suelen ser compuestas o interpretadas por bandas o artistas japoneses, pero esto no impide que, en Colombia, jóvenes entusiastas se motiven a crear sus propias bandas escolares. Agrupaciones como AKB48 o Morning Musume sirven de inspiración para organizar grupos que aprenden coreografías y realizan *cover dances*. Además, muchos jóvenes utilizan las letras de estas canciones como herramienta para familiarizarse con el idioma japonés, practicando *romaji* y *kanji*. Actualmente, existen canales que desglosan las letras de canciones de series, demostrando que la música se convierte en un imán para el aprendizaje de una nueva lengua.

En el plano local, la influencia de la música del *anime* ha permeado la industria musical colombiana. Bandas emergentes como RAION, en Bogotá, incorporan riffs y estructuras del J-Rock, fusionándolos con ritmos autóctonos para crear un sonido híbrido que se presenta en conciertos independientes y en eventos de cultura japonesa en el país. Además, festivales de *anime* como Expomanga o SOFA han incluido presentaciones en vivo de grupos que versionan canciones de *anime*, consolidando un circuito donde confluyen músicos locales con la estética sonora nipona.

### **2.3.2 Cambios en la visión del mundo a partir del *anime***

El *anime* ha sido un fenómeno cultural que ha influido en la juventud colombiana de diversas maneras, especialmente entre los años 2000 y 2010. Durante esta década, el acceso a Internet, la globalización y la expansión de plataformas de entretenimiento permitieron que el *anime* se convirtiera en una fuente de inspiración, identidad y cambio en la percepción de los jóvenes sobre el mundo.

El *anime* no solo proporcionó entretenimiento, sino que también influyó en la construcción de identidad de los jóvenes colombianos. Los personajes de *anime* suelen representar valores como la perseverancia, la amistad y la justicia, lo que resonó profundamente en la juventud. Series como *Naruto* promovieron la idea de que el esfuerzo y la determinación pueden superar cualquier obstáculo, mientras que *One Piece* enfatizó la importancia de la lealtad y el trabajo en equipo. Este tipo de narrativas permitió que muchos jóvenes se sintieran identificados con los protagonistas, encontrando modelos a seguir y motivación personal para enfrentar sus propios desafíos.

Además, el *anime* permitió que los jóvenes exploraran nuevas formas de expresión personal. La moda inspirada en el *anime*, el *cosplay* y el arte digital se convirtieron en medios para que los aficionados manifestaran su identidad y creatividad. Este fenómeno fue visible en convenciones como S.O.S. Anime y Tokio Impacto, eventos que se volvieron populares en varias ciudades colombianas, especialmente en Bogotá, Medellín y Cali. Estos espacios ofrecían un ambiente de inclusión, donde los jóvenes podían compartir sus intereses sin miedo al juicio, fortaleciendo su sentido de pertenencia.

Esta apropiación cultural también condujo a una mayor aceptación de la diversidad. En una sociedad como la colombiana, donde aún prevalecen patrones tradicionales y conservadores en algunos sectores, el *anime* se convirtió en una ventana hacia otras formas de vida, otras formas de pensar y de sentir. Jóvenes que se sentían excluidos o diferentes hallaron en el *anime* una comunidad con la que podían conectar. Esto se vio reflejado en la apertura hacia temas como la identidad de género, la orientación sexual y las luchas personales, abordadas de manera metafórica o directa en muchas series.

El *anime* introdujo a los jóvenes colombianos a la cultura japonesa, lo que modificó su percepción del mundo. A través de las historias y los valores transmitidos en las series, los jóvenes comenzaron a cuestionar los estereotipos culturales y a desarrollar una apreciación por la diversidad. La estética visual del *anime*, junto con sus narrativas profundas, permitió que los espectadores se sumergieran en una cultura diferente y adoptaran elementos de esta en su vida cotidiana. El aprendizaje de frases en japonés, el interés por la gastronomía oriental y el consumo de medios japoneses aumentaron considerablemente en este período.

Por otro lado, el impacto del *anime* no fue únicamente estético o emocional. También provocó una reflexión crítica sobre la sociedad. Series como *Attack on Titan* y *Death Note* plantearon dilemas éticos y políticos que llevaron a los jóvenes a reflexionar sobre el poder, la justicia, la moralidad y el control social. En un contexto colombiano marcado por conflictos armados, desigualdad y corrupción, estas temáticas resonaron fuertemente. Muchos jóvenes comenzaron a cuestionar la legitimidad de las instituciones, el rol del estado y la moralidad de las acciones individuales, temas que fueron discutidos en foros, blogs y redes sociales.

El auge del *anime* en Colombia también tuvo un impacto en el consumo cultural de los jóvenes. La popularidad del manga, los videojuegos japoneses y la música J-pop/K-pop aumentó significativamente durante esta década. Las tiendas especializadas en productos de *anime* comenzaron a proliferar, ofreciendo mercancía como figuras coleccionables, ropa y accesorios inspirados en personajes populares. Plataformas como YouTube, foros como LatinAnime y redes sociales como Hi5 y Facebook jugaron un papel crucial en la difusión de contenido y en la consolidación de comunidades virtuales de fans.

Asimismo, el *anime* influyó en la moda juvenil, con tendencias inspiradas en la vestimenta de los personajes de series populares. Las camisetas con estampados de *Dragon Ball*, *Bleach* o *Inuyasha*, los peinados de colores brillantes y los accesorios como katanas, réplicas o collares de personajes, se convirtieron en formas de distinción cultural. Esta estética también permeó otras áreas del arte y el diseño. Muchos jóvenes ilustradores colombianos comenzaron a desarrollar estilos influenciados por el *anime*, lo que llevó a una evolución en el cómic local y en el arte gráfico urbano.

Otro aspecto fundamental fue la democratización del acceso a contenido japonés. Antes del auge de Internet, las opciones para ver *anime* estaban limitadas a los horarios televisivos de canales como Cartoon Network, Locomotion o Canal Uno, que emitían series dobladas al español. Sin embargo, con la expansión de la banda ancha y la aparición de sitios de descarga y *streaming* como AnimeFLV, NarutoGet o incluso los foros de Taringa, los jóvenes colombianos pudieron acceder a un catálogo mucho más amplio de series, algunas incluso en japonés con subtítulos en español. Esto no solo fomentó el aprendizaje de una nueva lengua, sino que también incentivó el espíritu autodidacta y la exploración cultural.

La participación social también encontró un nuevo impulso gracias a este fenómeno. Los fans del *anime* se organizaron en clubes, foros y colectivos para discutir temas, realizar actividades comunitarias y promover el arte y la cultura. Algunos de estos grupos incluso se vincularon a causas sociales como la defensa del medio ambiente, la igualdad de género o el activismo digital. El *anime* no solo se convirtió en una afición, sino en una herramienta para la transformación social.

Además, el impacto de este fenómeno se reflejó en la educación. Algunos profesores comenzaron a integrar elementos del *anime* en sus clases, especialmente en áreas como arte, literatura o filosofía, utilizando episodios o personajes como puntos de partida para debatir conceptos complejos. Del mismo modo, muchos jóvenes encontraron en el *anime* una motivación para estudiar carreras relacionadas con la animación, el diseño gráfico, la comunicación audiovisual o la traducción de idiomas.

En conclusión, el *anime* desempeñó un papel fundamental en la transformación de la visión de la juventud colombiana entre los años 2000 y 2010. A través de sus historias, valores y estética, el *anime* permitió que los jóvenes exploraran nuevas formas de identidad,

cuestionaran estereotipos culturales y desarrollaran una apreciación por la diversidad. Además, fomentó la participación en comunidades de aficionados y movimientos sociales, contribuyendo a una mayor conciencia sobre temas globales. Este fenómeno cultural sigue vigente en la actualidad, con nuevas generaciones de jóvenes que continúan explorando el *anime* como una fuente de inspiración y expresión personal.

La influencia del *anime* en la juventud colombiana demuestra cómo los medios de comunicación pueden moldear la percepción del mundo y contribuir al desarrollo de una identidad cultural más amplia. Más allá del entretenimiento, el *anime* se consolidó como una herramienta de cambio, conexión y resistencia, capaz de traspasar fronteras y de construir puentes entre culturas aparentemente distantes.

### **2.3.3 El *anime* como herramienta de autodescubrimiento**

Es bien sabido que el *anime* son series animadas, pero no necesariamente dirigidas al público infantil. El *anime* también ha sido reconocido por abordar temas más complejos y elaborados, lo que lleva a jóvenes interesados y curiosos a replantearse su visión en diversos aspectos de sus vidas. El público en el que se puede evidenciar más este tipo de cambios es en los adolescentes, ya que comienzan una etapa crucial en su vida, en la que se enfrentan a dilemas personales, como la solución a problemas y desafíos que, normalmente, provienen de su entorno social y de su lugar en él.

Durante esta etapa, los jóvenes comienzan a descubrirse a sí mismos como individuos dentro de la sociedad, atravesando momentos que los llevan a cuestionar su identidad. Es aquí donde el *anime* juega un papel crucial en la vida de los adolescentes, ya que presenta personajes con edades similares a las de los espectadores, lo que facilita la identificación y la creación de vínculos con estos seres ficticios. En el *anime*, es común observar personajes que expresan gestos o emociones intensas, pues una de sus características es mostrar de manera explícita emociones complejas, como el enojo, la esperanza, la exclusión, la tristeza, la nostalgia, entre muchas otras.

Un ejemplo de esto es una escena de *The End of Evangelion*, la continuación de la serie *Neon Genesis Evangelion*, un *anime* que se desarrolla en un mundo postapocalíptico donde la humanidad se enfrenta a seres monstruosos llamados “Ángeles”. Para

combatirlos, una organización llamada NERV crea a los Evangelion (EVAs), robots gigantes pilotados por adolescentes cuidadosamente seleccionados. Uno de ellos es Shinji Ikari, un joven introvertido con profundos conflictos emocionales. Él es el protagonista de la serie, por lo que gran parte de la historia gira en torno a sus constantes luchas internas y traumas personales.



**Figura 9.** *Neon Genesis Evangelion*, 1995.

Tomado de: <https://www.imdb.com/es/title/tt0112159/>

La serie aborda temas complejos que no suelen tratarse en muchas producciones del género, como la soledad, la incomunicación, los traumas psicológicos y la búsqueda de un lugar al cual pertenecer dentro de la sociedad.

La película *The End of Evangelion* ofrece un final alternativo a la serie, en el que se exploran temáticas como el libre albedrío, la naturaleza humana, las crisis existenciales y la brutalidad de la guerra. A lo largo del filme, vemos cómo Shinji lucha contra el Proyecto de Instrumentalización Humana, un proceso que busca unir a toda la humanidad en una sola conciencia, eliminando así el dolor y la soledad. Sin embargo, Shinji se opone a este destino impuesto.



**Figura 10.** *The End of Evangelion*, 1997. Tomado de: <https://shorturl.at/fscI8>

Aquí se muestra un claro ejemplo de gestos y expresiones altamente detallados (fig. 10): un primerísimo primer plano de Shinji revela una expresión de intenso terror o shock. Sus ojos están muy abiertos y las pupilas dilatadas; las manos aparecen ligeramente flexionadas, como si intentara protegerse o aferrarse a algo. La piel luce tensa y cubierta de gotas de sudor, lo que evidencia el estado de estrés extremo del personaje. Además, se pueden observar líneas muy marcadas en su rostro, lo que aporta mayor detalle a su expresión de pánico.

Este plano ocurre cuando Shinji entra en un estado de shock al enfrentarse a todo lo que implica la instrumentalización humana y la pérdida de personas cercanas a él. A lo largo de la película, se le muestra confundido respecto a la decisión que debe tomar sobre este proceso: si desea formar parte de él o no. Lucha contra su falta de confianza para seguir el camino que considera correcto, mostrándose vulnerable ante los demás.

Uno de los temas centrales de la película es la individualidad de cada ser humano, así como la complejidad mental y emocional que esto implica, lo cual conlleva aceptar tanto el dolor como la responsabilidad de existir. Shinji, siendo un adolescente en pleno proceso de construcción de su identidad personal y cultural, rechaza la instrumentalización humana porque valora su individualidad, a pesar de las dificultades que esta implica. Esta elección lo lleva a un momento de búsqueda de su autenticidad.

La compleja narrativa de *The End of Evangelion* se ha convertido en un fenómeno dentro del mundo del *anime*, ya que se atreve a abordar temas profundos y difíciles de tratar en su totalidad, como el deseo de sentirse útil para la sociedad, el manejo de las emociones, los conflictos internos, la búsqueda de identidad, las presiones sociales y muchos más.

A lo largo de toda la serie, se pueden encontrar numerosos simbolismos. Uno que especialmente puede resonar con el público joven es el miedo a fallar y la presión de sentir que no se pueden tener defectos o problemas. Esta idea, sin embargo, es falsa, ya que nadie es completamente perfecto.

La lucha constante de los jóvenes protagonistas contra los Ángeles (monstruos) refleja que, en muchas ocasiones, los verdaderos enemigos no están afuera, sino dentro de nosotros mismos o incluso en personas cercanas. Los EVAs (robots gigantes) pueden interpretarse como una especie de escudo ante los desafíos de la vida cotidiana.

Los adolescentes son seres vulnerables, ya que atraviesan una etapa en la que se sienten incomprendidos, confundidos y, con frecuencia, solos, algo que el *anime* retrata de forma honesta y profunda. *Neon Genesis Evangelion* ha sido un claro ejemplo de una obra reflexiva, capaz de dejar una huella duradera en la mente del espectador. Muchas de las situaciones y decisiones que se presentan a lo largo de la serie quedan grabadas, aportando un significado adicional a las tramas de series posteriores.

*Neon Genesis Evangelion* fue y sigue siendo una obra compleja, aclamada por muchos como uno de los *animés* más importantes de todos los tiempos. Marcó un antes y un después en la industria de la animación japonesa, y también ha sido un motor que impulsa a los jóvenes a buscar su propio camino, a cuestionarse sobre el significado de quiénes son y a construir su propia identidad.

### 3. Conclusiones

Si bien es sabido, el *anime* se ha convertido en un fenómeno global que ha trascendido generaciones, consolidándose como una forma de entretenimiento para personas de todas las edades. Este tipo de animación, en su mayoría realizado cuadro a cuadro, ha logrado abordar temas complejos y sensibles que muchas casas productoras occidentales no se atreven a explorar. Aunque el *anime* existe desde hace décadas, su popularidad comenzó a notarse en los años 60 y 70, que despertaron grandes expectativas entre los televidentes. Sin embargo, este tipo de contenido no llegó a Colombia sino hasta los años 80. Para los jóvenes colombianos fue una novedad poder ver en televisión animaciones con una estética nunca antes vista: personajes con ojos grandes y expresivos, paletas de colores vibrantes en sus prendas y cabellos, y un notable dinamismo en la animación.

Los jóvenes no sabían que esas series animadas se convertirían en un elemento crucial en sus vidas, pasando de ser un producto de entretenimiento importado a convertirse en un fenómeno cultural con fuerte acogida entre ellos. El *anime* comenzó a influir en su lenguaje y en sus formas de expresión, manifestándose de múltiples maneras: la creación de bandas nacionales inspiradas en la estructura del J-Rock, murales urbanos con personajes famosos como *Naruto* en calles de ciudades grandes, y la formación de comunidades que dieron origen a eventos y espacios dedicados a reunir a los fanáticos en torno a esta pasión compartida.

Este tipo de entretenimiento no solo ofreció momentos agradables, sino que también se convirtió en una herramienta para la reflexión, el autoconocimiento y la exploración de identidades diversas. Al abordar temas como la pérdida, la identidad, las luchas internas y los dilemas morales, el *anime* permitió que muchas personas encontraran afinidad con personajes únicos que trabajaban arduamente por alcanzar sus metas, sin rendirse ante las adversidades. Esta identificación surgía no solo por la historia, sino por la manera en que estos personajes actuaban, hablaban y se relacionaban con los demás. Tal conexión fomentó el cuestionamiento de estereotipos culturales, el interés por otras formas de vida y el desarrollo de nuevas construcciones identitarias.

El fenómeno del *anime* en Colombia demuestra cómo los productos culturales globales pueden ser apropiados y resignificados en contextos locales, convirtiéndose en una vía de exploración estética, emocional y cultural. Esto ha permitido procesos de transformación personal y colectiva, dejando una huella profunda en quienes vivieron esta experiencia.

## Referencias

- Abercrombie, N., & Longhurst, B. (1998). *Audiences: A sociological theory of performance and imagination*. London: SAGE.
- Adobe. (s.f.). ¿Qué es el *anime*? Introducción a la animación japonesa. <https://www.adobe.com/es/creativecloud/animation/discover/anime.html>
- Allison, A. (2006). *Millennial monsters: Japanese toys and the global imagination*. University of California Press.
- Bouissou, J.-M., Pellitteri, M., Dolle-Weinkauff, B., & Schäfer, I. (2010). Manga goes global: From Japan to Hong Kong and beyond. *Mechademia*, 5, 15–35. <https://doi.org/10.1353/mec.2010.0017>
- Camargo, R. (2017). El fenómeno del anime en Colombia: entre la globalización y la identidad cultural. *Revista Comunicación y Cultura*, 24(2), 87–102.
- Centro Pixels. (2024, 19 de febrero). Qué es el *anime*: una introducción a la animación japonesa. <https://shorturl.at/b7ROo>
- Cobos, T. L., Robledo Rodríguez, N., & Arias Álvarez, F. J. (2023). Anime en Colombia: una exploración desde usos y gratificaciones en la población universitaria de Cartagena de Indias. *Anagramas: Rumbos y Sentidos de la Comunicación*, 21(42), 1–22. <https://doi.org/10.22395/angr.v21n42a10>
- Condry, I. (2009). *Teaching anime: Exploring a transnational and transmedia movement*. About Japan: A Teacher's Resource. Recuperado de [https://aboutjapan.japansociety.org/content.cfm/teaching\\_anime\\_exploring\\_a\\_transnational\\_and\\_transmedia\\_movemen](https://aboutjapan.japansociety.org/content.cfm/teaching_anime_exploring_a_transnational_and_transmedia_movemen)
- Educación Colombojaponesa. (s.f.). Efectos del anime en adolescentes. Educación Colombojaponesa. <https://colombojaponesa.edu.co/efectos-del-anime-en-adolescentes/>
- EvaGeeks.org. (s.f.). Shinji Ikari. EvaWiki. [https://wiki.evageeks.org/es:Shinji\\_Ikari](https://wiki.evageeks.org/es:Shinji_Ikari)

- Figuroa, M. del R. Investigaciones sobre cultura juvenil en Colombia.
- García Canclini, N. (1995). Consumidores y ciudadanos: Conflictos multiculturales de la globalización. Grijalbo.
- Gómez, S. (2019, 18 de julio). 'Evangelion': ¿por qué es un fenómeno cultural?. Crónica Global. <https://shorturl.at/LZ2wH>
- Hebdige, D. (1979). Subculture: The Meaning of Style. Routledge.
- Hernández-Pérez, M. (2019). Looking into the “Anime Global Popular” and the “Manga Media”: Reflections on the Scholarship of a Transnational and Transmedia Industry. Arts, 8(2), 57. <https://doi.org/10.3390/arts8020057>
- Lamarre, T. (2009). The Anime Machine: A Media Theory of Animation. University of Minnesota Press.
- Martínez, L. (2011). Consumo cultural de anime en jóvenes latinoamericanos. Revista Latinoamericana de Estudios de la Cultura, 12(3), 45-63.
- Napier, S. J. (2001). Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation. Palgrave Macmillan.
- Napier, S. J. (2005). Anime: From Akira to Howl's Moving Castle. Palgrave Macmillan.
- Napier, S. J. (2007). From Impressionism to Anime: Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West. Palgrave Macmillan.
- Pellitteri, M. (2010). The Dragon and the Dazzle: Models, Strategies, and Identities of Japanese Imagination. Tunué.
- Robertson, R. (1995). Glocalization: Time-space and homogeneity-heterogeneity. Global Modernities, 25-44.
- Rojas Ballesteros, R. G. (2021, 30 de septiembre). Neon Genesis Evangelion, la pubertad del *anime*. eMarket Perú. <https://emarket.pe/blog/neon-genesis-evangelion-la-pubertad-del-anime>

Ruh, B. (2009). *Adapting anime: Transnational media between Japan and the United States*. Palgrave Macmillan.

Sánchez Ruiz, J. (2021, 15 de agosto). ¿Qué es el anime? [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=kjnQRp4uNOo>

Señal Colombia. (s.f.). *Anime, manga y otaku: la influencia japonesa en Colombia*. Señal Colombia. <https://www.senalcolombia.tv/cultura/anime-manga-otaku-japon-influenci>

Teo, T.-Y. *Anime and the animated cartoon: Narrating transnational media environments*. *East Asian Journal of Popular Culture*.

Velandia Bayona, V. (2023). *La influencia del anime y el manga en la cultura colombiana (Trabajo de grado)*. Pontificia Universidad Javeriana. <https://shorturl.at/oq3GT>

Wayne, A. (2020, 10 de mayo). *The Impact of Anime on Global Culture* [Video]. YouTube.

[https://www.youtube.com/watch?v=wiY\\_DA4yJIE](https://www.youtube.com/watch?v=wiY_DA4yJIE)

## **Anexos**

<b>Anexo 1.</b> Formato de recolección de información de entrevistas. ....	42
<b>Anexo 2.</b> Formato de análisis de medios de difusión .....	44

## ANEXO 1 - Formato de Recolección de Información de Entrevistas

<b>Curso</b>	Trabajo de grado
<b>Autores</b>	Andres Areiza, Natalia Peña

### Series de anime influyentes en Colombia en la década 2000-2010

<b>Objetivo</b>	Explorar el impacto y la influencia del anime en Colombia entre los años 2000 y 2010, identificando las series más representativas de la época, su impacto en la cultura juvenil, los medios de difusión y su legado en generaciones posteriores. A través de esta conversación, se busca entender cómo el anime moldeó tendencias, creó comunidades y dejó una huella en la percepción de la cultura japonesa en el país.
<b>Fecha de recolección</b>	(Fecha en que se recopila la información)
<b>Cantidad de Entrevistados</b>	(Número total de personas entrevistadas)
<b>Método de Registro</b>	(Ejemplo: Transcripción, notas, grabaciones, etc.)

### Preguntas

<b>1</b>	¿Cómo describirías la influencia del anime en Colombia durante la década del 2000?
<b>2</b>	¿Cuáles crees que fueron las series de anime más populares en ese período?
<b>3</b>	¿Dónde solías ver en esa época (TV abierta, cable, DVD, internet)?
<b>4</b>	¿Qué impacto crees que tuvieron series como Naruto, Dragon Ball Z, Inuyasha o Death Note en el público colombiano?
<b>5</b>	¿Qué animes transmitidos en canales como Cartoon Network, Animax o Citytv crees que marcaron una generación?
<b>6</b>	¿Hubo algún anime que crees que fue infravalorado en Colombia, pero tuvo mucho impacto a nivel global?
<b>7</b>	¿Cómo crees que influyó el anime en la moda, el lenguaje o las tendencias juveniles en Colombia?
<b>8</b>	¿Tienes conocimiento sobre si se crearon comunidades o eventos dedicados al anime en esa época? ¿Cómo eran?
<b>9</b>	¿Crees que el anime influyó en la manera en que los colombianos percibían la cultura japonesa?
<b>10</b>	¿Cómo crees que ha cambiado la forma en que se consume anime en Colombia desde entonces?
<b>11</b>	¿Cuáles crees que fueron los animes de esa época que dejaron una huella en las nuevas generaciones?
<b>12</b>	¿Qué diferencias notas entre el anime popular de los 2000 y el actual en términos de historia, animación y recepción del público?

### Resumen de respuestas por preguntas

<b>1</b>	
<b>2</b>	
<b>3</b>	

<b>4</b>	
<b>5</b>	
<b>6</b>	
<b>7</b>	
<b>8</b>	
<b>9</b>	
<b>10</b>	
<b>11</b>	
<b>12</b>	

## ANEXO 2 - Formato de Análisis de Medios de Difusión

<b>Curso</b>	Trabajo de grado
<b>Autores</b>	Andres Areiza, Natalia Peña

### *Series de anime influyentes en Colombia en la década 2000-2010*

<b>Título del Análisis</b>	
<b>Fecha del Análisis</b>	
<b>Contexto Histórico</b>	(Breve descripción sobre la popularidad del anime en Colombia durante la década 2000-2010.)
<b>Medios de Difusión Analizados</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Televisión Abierta: (Ejemplo: Canales como RCN, Caracol, Citytv y su impacto en la distribución del anime.)</li><li>2. Televisión por Cable: (Ejemplo: Canales especializados como Animax, Cartoon Network, Fox Kids/Jetix y su influencia en la audiencia.)</li><li>3. Internet: (Ejemplo: Páginas web de descarga de anime, foros y comunidades en línea.)</li></ol>
<b>Impacto en la Audiencia Colombiana</b>	(Descripción del perfil de los consumidores de anime en Colombia, su edad, hábitos de consumo y comunidades de fans.)
<b>Conclusión y Reflexión</b>	(Evaluación general sobre cómo estos medios contribuyeron a la popularización del anime en Colombia.)