



# **ENSOÑACIÓN: NOSTALGIA Y MEMORIA**

La fantasía del anime como detonante visual

Javiera Pinto Núñez

Arte UDP





**ENSOÑACIÓN**  
**“Nostalgia y Memoria:**  
**La fantasía del anime como detonante visual”**

Javiera Valentina Pinto Núñez.

Memoria para optar al grado de Licenciatura en Artes.

Profesora guía: Paz Lopez.

**FACULTAD DE ARTE ARQUITECTURA Y DISEÑO**

Santiago, Chile, 2021.



*A mi niña interior.*



## AGRADECIMIENTOS

A mi familia, quienes me apoyaron cuando tomé la decisión de embarcarme en el mundo del arte, que aunque no me entendieran por completo, estuvieron siempre conmigo entregandome todo su amor. En especial a mis padres Lorena y Jorge, quienes me permitieron estudiar y alcanzar mis sueños. A mis amigos de Rancagua, por su amistad incondicional desde hace diez años, por cada junta desde el liceo y las memorias que hemos compartido, son mi inspiración para seguir adelante.

A mis amigos y compañeros de universidad, por cada conversación, por cada ida al callejón, por las juntas viendo *Shrek 2* y por cada momento en que nos apoyamos mutuamente, acompañarnos y superarnos en estos cuatro años de carrera ha sido lo más lindo que me ha pasado. También a mis profesores y ayudantes, por su desempeño como guías estos años y sus consejos en cada proceso, fueron indispensables para formar mi carácter como artista visual.

A Carolina Moreno, quien me acompañó toda la pandemia y me encaminó para abrazar a la Javiera chiquita en este proceso de introspección, por ayudarme a crecer y mantenerme fuerte.

A mi prima Camila, quién me introdujo al mundo del anime desde pequeña, gracias por ser una hermana para mí y siempre apoyarme en las buenas y en las malas.

Gracias a toda aquella persona que me alentó en el camino, que sintió una conexión con mis pinturas y que me abrió su corazón en este proceso.

Finalmente, a todes les niñes otakus que encontraron un refugio en el anime, por creer en el destino y la magia de sus personajes, por crecer y mantener su amor por la fantasía.



# TABLA DE CONTENIDOS

|                                                            |        |
|------------------------------------------------------------|--------|
| Dedicatoria .....                                          | 5      |
| Agradecimientos.....                                       | 7      |
| Introducción.....                                          | 11     |
| <br>I. Miscelánea.....                                     | <br>12 |
| I.I ¿Porqué Arte?.....                                     | 13     |
| <br>II. Visualidad anime.....                              | <br>14 |
| II.I Anime en Chile y su impacto socio-político.....       | 16     |
| II.II ¿Porqué Anime?.....                                  | 19     |
| II.III Dirección en el anime.....                          | 23     |
| <br>III. Arte y Anime.....                                 | <br>26 |
| III.I Anime y su influencia en la pintura: Superflat ..... | 28     |
| III.II Anime y su influencia en el arte chileno .....      | 31     |
| <br>IV. Nostalgia e Imagen.....                            | <br>36 |
| <br>V. Ensoñación.....                                     | <br>43 |
| <br>Nostalgia y Memoria: Reflexión Final .....             | <br>61 |
| <br>Bibliografía.....                                      | <br>63 |



# INTRODUCCIÓN

A partir desde el encierro por la pandemia, comienzo un encuentro conmigo misma, un viaje por el cual pasé por diversos procesos para poder reencontrarme y seguir adelante en el mundo del arte.

Mi conexión con el anime siempre ha sido fuerte, pero no fue hasta esta instancia de retrospectiva que pude desenvolver mi interés ligado a mi trabajo artístico, con esto en manos, profundizo en los universos que me entrega la animación japonesa y en las herramientas que mis procesos creativos me entregaron.

En esta memoria, contextualizo la variedad de los imaginarios con los cuales crecí, los que me dieron paso a ligarlo al anime y la fantasía. A complementar la memoria y los recuerdos en base a un estudio de la visualidad entregada por el anime, con la emocionalidad producida en sus producciones y la forma de conectar con el espectador.

De esta forma doy un repaso por cómo se consolidó el anime en nuestro país y en la vida de quienes se identificaron con las historias que vimos desde pequeños, hablaré sobre los exponentes que me inspiraron

junto con artistas que abarcan este mismo espacio y nostalgia a partir de la visualidad de las imágenes de anime, la infancia y la memoria.

Mi trabajo final “Ensoñación” es donde finalmente expreso mi propio universo, el espacio creado a través de la pintura donde concreto las temáticas señaladas, la exploración y encuentro a partir de los procesos internos que viví durante el último tiempo.



# MISCELÁNEA

## Capítulo I

Cuando chica me preguntaban: —y tú, ¿eres *otaku* o *pokemona*? en alguna ocasión, mi prima respondió por mí y dijo que en realidad yo era huasa por ser de Rancagua.

En mi adolescencia, jamás me casé con algún estilo en el boom de las tribus urbanas<sup>1</sup>, me decían que era *pokemona* porque me vestía como las niñas en esa época: con peinado desflecado y delineado negro en los ojos. Pero la verdad es que, cuando iba al *cyber* de la esquina del pasaje de mi casa, los viernes de cada semana a subir fotos en *Fotolog*<sup>2</sup> y descargar reguetón para mi mp3, también a escondidas veía anime y conversaba con *otakus* en chats o foros públicos. Lo mismo ha sido con la música, donde navego por mis intereses. Un día puedo estar escuchando *Badbunny*, al día siguiente escucho a *Chayanne* y al otro pop ochentero japonés.

Y es que me encanta navegar y descubrir cosas, por eso me siento cómoda en Internet. Porque es un mar de conexiones y recomendaciones, de vínculos que

---

1 Tribus Urbanas: “formas de agrupación juvenil en las ciudades latinoamericanas.” Matus Madrid, Christian. (2000). Tribus urbanas: entre ritos y consumos. Última década, 8(13), 97-120. vía web Scielo.cl.

2 Fotolog: fue el sitio web de publicación de fotografías más grande del mundo, Chile fue el país con más cuentas creadas, siendo en septiembre de 2008, 4,8 millones. s.n, s.f, “Fotolog.com”, vía web Wikipedia.org.

llevan a otros lados y que me conecta con una infinidad de elementos. Pero, **¿qué me hace llegar a esas búsquedas infinitas?**

Analizando mis recuerdos, siempre fui una chiquilla curiosa, observadora, ‘fijona’ diría yo. Y aquella habilidad o sentido, quizás me hace buscar siempre más elementos para alimentar esta necesidad, de saber más, de mirar más y conocer más. Porque también amo la fantasía, amo las historias y amo las emociones. La forma en que me hacen sentir los hechos, es lo que siempre ando buscando.

No es que me aburra de las cosas, sino que no me canso de seguir sintiendo, buscando que los elementos que me rodean, me permitan sentir, imaginar y creer en lo que me transmiten. Yo creo que por eso mismo me encanté con el anime, porque me permitía caer en la fantasía de sus historias.

La primera vez que me emocioné viendo animé, tuvo que ser a los 7 años con *Pokémon*, cuando el protagonista *Ash*, conoce a su nuevo acompañante *Pikachu*, quien queda débil por salvar a su nuevo amigo, tras el ataque de unos enemigos. (ver *Img 1*<sup>3</sup>)

---

3 *Img 1*: Captura de pantalla Capítulo 01 - “Pokémon, Yo te elijo!”, Serie Pokémon (1997) transmitida en Latinoamérica en 1999 por canal Cartoon Network.

O quizás con la otra serie que le hacía competencia, Digimon: cuando *Patamón* logra 'digievolucionar'<sup>4</sup> para convertirse en *Angemon* quien se sacrifica y muere atacando al gran villano, para salvar a todos quienes peleaban (ver *Img 2*<sup>5</sup>).

De todas formas parece que siempre busco más lo que me hace llorar, que lo que me hace reír, por ejemplo. Quizás por que la pena me trae más nostalgia, se vive más fuerte y se siente más en el pecho. La verdad es que tuve una infancia y adolescencia bien solitaria, por eso me acompañé mucho de la tele y los 'monitos chinos' porque me transportaban y sacaban a otros universos, donde podía llorar tranquila con sus historias. Por ahí es mi obsesión quizás en mis trabajos que realicé durante mi periodo como estudiante de artes, mostrar aquellos escenarios de mi memoria de cuando conectaba con las historias y emociones que sentía.



Img 1: Ash y Pikachu tras el ataque, 1999 (latinoamérica)



Img 2: Angemon desapareciendo tras su sacrificio, 2000 (latinoamérica)

---

<sup>4</sup> Digievolucionar: "es un término usado en la franquicia Digimon, para explicar el proceso de crecimiento y maduración de los Digimon, criaturas ficticias que viven en un plano virtual conocido como Digimundo" s.n, s.f, vía Wikipedia.com

<sup>5</sup> Img 2: Captura de pantalla Capítulo 13 - "¡El despertar de Angemon!", Serie Digimon (1999) transmitida en Latinoamérica en 2000 por canal Fox Kids

Pero lo que veía en la tele no son las únicas historias con las que vivo en mi cabeza. Tengo otras más cercanas y presentes:

Mi abuela Luzmira, quien tiene 101 años, mujer de campo, trabajadora y humilde, vive en mis recuerdos y en mi realidad más aterrizada, hasta ahora que sigue a mi lado. Mi vieja bruja, como me gusta decirle, por que yo creo que algún embrujo hizo por ahí para vivir tantos años, porque la gente de campo sabe de esas cosas de brujos. Ella misma me cuenta de esas historias: donde el diablo perdió el poncho, del *tue-tué* o de los duendes que veía su *taita*'.

Por ahí también me contó los cahuines picantes que ella se sabía de la 'vieja pantruquera', o la 'callampita' que esperaba escondida en el bosque, o las historias de cuando trabajó en la mina de Sewell<sup>1</sup>: Cómo olvidar el caso de la mujer descuartizó a su esposo y lo hizo empanada o el accidente del humo que terminó acabando con el pueblo, donde había conocido a mi tata y formaron familia.

---

<sup>1</sup> Sewell: "El Campamento Sewell se ubica a 60 km al oriente de la ciudad de Rancagua, en la Región de O'Higgins. Está emplazado en plena Cordillera de los Andes, en el cerro Negro. El sitio se asocia a la mayor mina de cobre subterránea del mundo, conocida como "El Teniente"."

s.n, s.f, vía web monumentos.gob.cl.

Yo ahora me sé las historias casi de memoria, porque a la doña le encanta conversar del pasado y yo la escucho, le coloco música de su época y actúo como si no me supiera todos los anécdotas, pero aunque los tenga presentes, la verdad es que me sigue fascinando escucharla, porque entro a su universo desde mis ojos y mi imaginación.

A veces creo que voy a vivir 100 años como esta vieja también, que voy a hablar hasta los codos pero en vez del campo voy a hablar de anime, o quizás repetir las mismas historias que me cuenta ella, porque las dos nos gusta recordar y sentir, inmersas en nuestro propio mundo, dando vueltas en diferentes sentidos en nuestros recuerdos.



S/T, Latex y acrílico sobre cartón forrado, Javiera Pinto, 2020



Luzmira Ávila Farías, mi abuela nacida y criada en Santa Cruz, el 10 de Noviembre de 1920.

## I.I ¿Porqué Arte?

Durante mi niñez y en mi vida cotidiana nunca tuve algún acercamiento claro al camino del arte y si me pongo a pensar, lo más cercano sería mi gusto inminente por el anime que adquirí de ver televisión; universos coloridos con personajes de fuertes valores y energías luchando contra la injusticia en favor a sus ideales.

No tuve estímulos directos al arte hasta que en el colegio una profesora me sugirió tomar su taller de arte. Entonces, desde los 10 años participé de este espacio en el cual me sentía cómoda y empecé a asociarme con el arte. Ya en el inicio de mi juventud, presionada por mi entorno para elegir carrera, tomé decisiones apresuradas y estudié Técnico en Enfermería, pero esta profesión desde un principio no logró convencerme.

Internet fue fundamental en este periodo porque las redes sociales me permitieron observar y conocer gente que vivía de esto, ver que era posible trabajar del arte y desarrollarse en este mundo. Al ver eso, fui fuertemente influenciada por la ilustración en los medios junto a mi persistente gusto por la cultura japonesa, así fue como en esta búsqueda de identidad

constante en medio de una carrera que no me terminaba de gustar, tomé la decisión de luchar por aquello que siempre me llamó.

De todas formas, terminé la carrera para sustentar mi sueño e incluso trabajé en el Hospital Regional de Rancagua con mi profesión. En aquella etapa comencé a producir, incursioné en la ilustración e incluso participaba de ferias de anime vendiendo mi propio material. Todos esos pequeños pasos me impulsaban a seguir buscando aquella identidad que estaba formando y acercándose al arte, es por esto que la influencia del anime siento que me ayudó a seguir avanzando, creer en mi propia fantasía de poder lograr lo que me propongo.

El golpe final fue un día que estaba trabajando en el hospital, la visita de un paciente internado resultó ser mi profesora de arte en la educación básica, aquella persona que fomentó desde un principio mi participación en los talleres. En aquel momento ella me reconoció y se alegró de verme, me preguntó si seguía pintando. No supe que responderle porque aún no me había decidido por el arte y sentí un poco de pudor por haberme perdido en el camino. Pero ese día fue en el que decidí estudiar arte, como si una señal del destino se tratase, ese del que te hablan en el anime, certezas de la fantasía.

# **VISUALIDAD ANIME**

**Capítulo II**

El anime surge apartir de largos antecedentes de la historia de Japón y que se enraízan en los inicios del Manga (término que acuña la unión del arte japonés con las historietas), sus inicios podrían datar desde el siglo XIII con algunos esbozos de grabados japoneses, pero no es hasta el siglo XX que se le conocería como tal en el año 1902, cuando *Kitazawa Rakuten* publicó el primer manga moderno, dando origen al estilo del cómic japonés y que finalmente antecede a las producciones de anime y su forma de contar historias. (ver Img. 3).

Las primeras producciones experimentales de anime, también datan desde principio de siglo XX, que eran cortometrajes de incluso sólo segundos creados en japon y que cuyo descubrimiento son recientes. Las reproducciones de películas animadas extranjeras como las de Disney, son las que también impulsaron el deseo de animación en el país y sus habitantes, pero no es hasta la posguerra, que el anime surge como industria de animación.

El primer largometraje animado con audio corresponde a “Momotarō, dios de las olas” (“桃太郎 海の神兵”) / “*Momotarō - Umi no Shinpei*” en japonés) el año 1944 dirigido por Mitsuyo Seo. (ver Img. 4).

Pero fue *Osamu Tesuka* con *Astro Boy* en 1963, que introduce la estética del anime en el extranjero.



Img 3: Primer manga moderno publicado, narra la historia de dos campesinos visitando Tokio. (1902).



Img 4: Frame de la película Momotarō, dios de las olas. (1944).

## II.I ANIME EN CHILE Y SU IMPACTO SOCIO-POLÍTICO

El auge del manga y anime en Japón surgió como necesidad para sobrellevar los hechos que la segunda guerra mundial dejó en el país nipón, haciendo una industria de entretenimiento y series semanales como lo fue el éxito de *Astro Boy*, anteriormente mencionado.

En Chile se manifiesta una necesidad parecida, debido al golpe militar de 1973, donde el estímulo de la televisión en la década de los ochenta y noventa, causó gran impacto en la sociedad chilena, apaciguando lo que estaba sucediendo en nuestro país, y es aquí donde se incorpora la animación japonesa en las vidas de los chilenos, empleando un sistema de significación para los usuarios que se vieron atraídos por el anime, conjugando una identidad local, conformando lo que sería la sociedad *otaku* dentro de nuestro país como origen y que se ha expandido con los años.

Estos primeros animes que llegaron a Chile, fueron dramas tales como *Candy Candy*, *Remi* y *Heidi*<sup>1</sup>. Y

1 Animes emitidos por primera vez en Japón en el siguiente orden: 1976, 1977 y 1974.

también animes sobre robots *mechas*<sup>2</sup> y de ciencia ficción como *Mazinger Z*, *Ultraman* y *Astro Boy*<sup>3</sup> en la década de los ochenta.

Todos estos animes, a pesar de sus diferencias de género, tenían algo en común: protagonistas capaces de salir de cualquier adversidad y problema que se le presentaran, aquello era lo que daba un aura esperanzadora a quién lo viera. Esta sería la primera generación que se crió viendo anime entre los chilenos, a pasos de la vuelta a la democracia.

“...Esto permitió que las historias de las principales franquicias de la época, desarrollaran un importante facción emocional...”

Wladimir Bernechea,  
Libro: “Neo Tokio: Historia  
del anime en la cultura chilena”, 2020.

A principios de los años 90, con un Chile en transición y ad portas de la globalización y conexión con el resto del mundo, llega la segunda ola de anime, debido a la incorporación de más animes a las pantallas chilenas además de los canales de cable que comienzan a ser accesibles para cada casa. Y al igual que la primera generación, los bloques de animación japonesa ayudaban a los niños y jóvenes a tener compañía,

2 Mechas: Del japonés */mekā/* (メカ), subgénero de la ciencia ficción, de vehículos robots piloteados por personas.

3 Animes transmitidos por primera vez en Japón en el siguiente orden: 1972, 1966 y 1963.

ya que la mayoría de sus familias debían trabajar y no podían pasar el tiempo con ellos, dinámica que se mantiene hasta principio del nuevo siglo. Algunos de estos canales de televisión que fueron pioneros del anime son “Chilevisión” en el área nacional con programas como: “El club de los tigrillos”(1994-2004), “Invasión” (2005-2008) y en el cable serían “Cartoon Network” y “FoxKids” que incorporaban programas de anime en sus parrillas televisivas.

Esta generación que se estaba formando con el anime por segunda vez, son los futuros *otakus* que empezaron a surgir en el estallido de las tribus urbanas y esta necesidad de encontrar identidad entre adolescentes, que estalló el año 2006, donde ya no sólo se veía anime sino que se vivía la cultura japonesa y su visualidad expresada en estilos de vestir, de la música y de todo aquello como exponente del país nipón.

Es aquí donde personalmente me reencuentro con este paisaje identitario, donde aprendí sobre el anime y comenzó mi interés por este mágico encuentro de la televisión y las historias llenas de emoción que tocaron mi corazón y acompañaron mi desarrollo emocional y visual.



Img 5: Captura de pantalla de vídeo promocional sobre transmisión de “Sakura Card Captor” en canal “Chilevisión”. (2001)  
Fuente: Vídeo de Youtube, subido por usuario: “M.V.Shooting”



*S/T, Fotomontaje digital, Javiera Pinto, 2018.*

## II.II ¿PORQUÉ ANIMÉ?

A partir de los múltiples imaginarios con los que crecí, destaco por sobre todo la gran influencia que tuvo en mí la animación japonesa, la cual le atribuyo a la televisión y sus estrategias de cautivar al público joven, importando anime, como mencioné anteriormente, tanto aquí en Chile en la televisión abierta con el bloque juvenil llamado *Invasión*<sup>4</sup> o el canal exclusivo de anime *Etc...TV*<sup>5</sup>, como también en el cable y la incorporación de estos espacios a sus canales de cartoons. Toda esta ola de animación fue la que poco a poco me llevó a buscar más allá de lo que se veía en la tele, por eso mismo Internet fue aquella vía para seguir indagando y conociendo universos que sigo buscando, ya no sólo por acompañamiento sino el deseo de admirar la estética que plantean en sus historias.

La emocionalidad que transmiten y producen, está dentro de los elementos que me encantan y de lo que busco al verlo. Pero existen otros puntos que

---

4 Invasión: programa de televisión y bloque programático juvenil chileno que se dedicaba a la emisión de animación japonesa. Se transmitía por Chilevisión, entre los años 2005-2008. s.n, s.f, vía web Wikipedia.org.

5 Etc...TV: ETC, anteriormente llamado y estilizado como etc...TV, propiedad de Megavisión, es el único canal infantil chileno y el primero en emitir anime en su programación. s.n, s.f, vía web Wikipedia.org

son los que quizás marcan una diferencia con otros tipos de animación, la estética que representan y la narración de su visualidad que transportan a universos variantes, fantasías y personalidades que poco a poco me absorben.

Si hay algo que me fascina es conversar sobre anime, intercambiar opiniones y rastros que nos dejó después de ver las historias que nos plantean. Podría hablar horas del apartado técnico, la evolución de la animación en los gestos y sobre animes de culto en cuanto a grandeza debido a su producción y trama elaborada, pero es que incluso en los animes que escasean de ciertos recursos proponen un sistema llamativo.

Dentro del anime y manga (recordemos, comic japonés) existen diferentes **demografías**, término para identificar los tipos de públicos a los cuales van enfocadas las historias, uno importante y que genera vínculos en mi ámbito personal es el *shōjo*<sup>6</sup> debido a su estética, una visualidad compuesta por y para el romance con emociones de un público femenino, por lo tanto busca aquellos encuentros con lo que “representa” (entre comillas, ya que se basa a partir del

---

6 Shōjo: es la categoría del manga y anime dirigida especialmente al público femenino adolescente siendo en su mayoría protagonizado por una chica. El nombre proviene de la romanización del japonés 少女 (shōjo), literalmente «niña joven». s.n, s.f, vía web Wikimedia.org.

concepto de lo femenino arraigado a la cultura popular japonesa) un pensamiento e ideas ligadas a la feminidad, a la delicadeza o el entendimiento correspondiente a símbolos sobre el amor y las relaciones interpersonales.

Y para representar aquello, la animación japonesa toma o requiere de elementos gráficos que nos cuenten lo que está pasando, si bien suelen provenir del manga, son recursos que se mantienen en el anime.



Img 6 : Anime "Hana Yori Dango",  
1992



Img 7 : Anime "Hana Yori Dango",  
1992



Img 8 : Anime "Marmelade Boy",  
1995



Img 9: Anime "Kare Kano",  
1999



Img 11: Anime "Marmelade Boy",  
1995



Img 10 : Anime "Hana Yori Dango",  
1992

Algunos de estos elementos que me llaman la atención es cómo generan la atmósfera; en el caso del romance se plantea una propuesta entre figura fondo, donde los personajes pierden el fondo donde están situados y toman colores pasteles, además de figuras como brillos o burbujas que da la sensación de algo etéreo, delicado y de ensueño, me fascina como hacen estos cruces y cómo se apropian en el género para representar de esta forma cuando los personajes están enamorados y ocurren estos encuentros. Por otra parte cuando se viven emociones contradictorias, como la tristeza o preocupación, se recurre a

planos donde el personaje pierde color, adquiriendo tonalidades frías u oscuras, se observa la soledad en el vacío de los espacios de los fondos en relación a lo antes hablado.

Aquellos elementos nombrados son sólo una parte de toda la gestión y dirección de sus producciones, donde cada detalle vale en lo audiovisual, calzando diálogos, música, con el dibujo animado y los fondos. Todo esto es lo que ayuda a llevar al espectador a involucrarse con la historia, a conectar la fantasía con elementos de la realidad.

Considero el anime un medio de expresión y arte tal cual puede ser el cine, la pintura, el teatro, etc... su propósito no es solamente entretener, sino acoger a quién lo vea, con su visualidad y emocionalidad presentes en cada segundo.

Quien logra manifestar de forma consisa y clara, es el director de animación de Estudios *Ghibli*, Hayao Miyazaki, reconocido por la increíble emocionalidad que nos da en sus entregas y que cabe destacar la importancia de cómo la mayoría de sus protagonistas son mujeres fuertes y que expresan sin tapujos sus sentimientos en las historias llenas de fantasía y emociones que tocan el corazón de quien lo vea.



Img 12 y 13: Película "El cuento de la princesa Kaguya", Ghibli, 2013.

## II.III DIRECCIÓN EN EL ANIME

Un gran punto que conlleva la producción de anime es quien encabeza las decisiones de la visualidad conceptual que manejará la narrativa, los directores de anime consolidan sus carreras cuando destacan sus propias obras e ideas originales.

Dentro de mis directores de anime favoritos está Kunihiko Ikuhara, cuyas obras originales me transportan a historias que me inspiran e influyen fuertemente en mis intereses conceptuales.

Ikuhara es destacado por la creación de universos mágicos, con protagonistas femeninas (al igual que Miyazaki), conocido por el desarrollo de personajes muy profundos y sus relaciones interpersonales, además de la perspectiva de género que les otorga. Lo que más me gusta es cómo su dirección conjuga estos aspectos y la belleza visual con cual desenvuelve sus historias. Todas hablan del destino, el amor, la fuerza y otros elementos que llena de simbolismos presentes en la visualidad de su dirección y creación como piezas dentro del género de misterio psicológi-

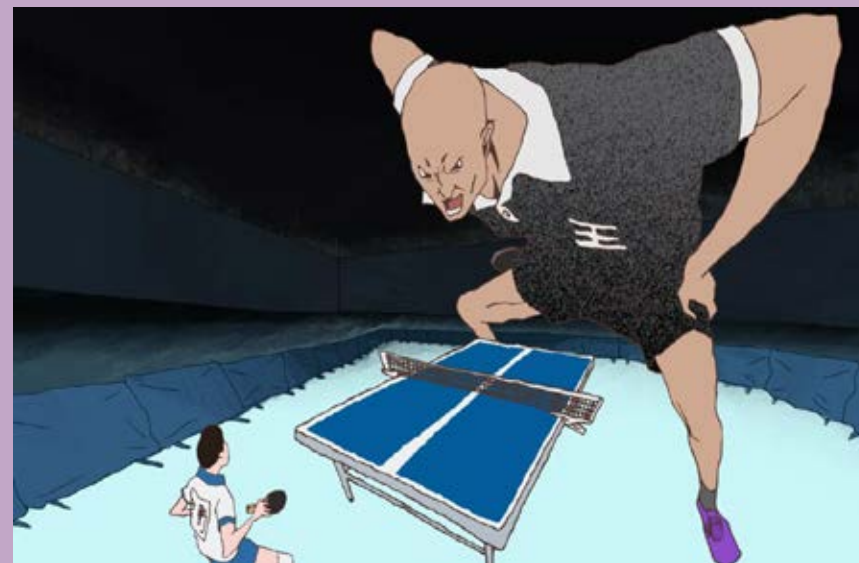


Img 14 y 15: Anime "Mawaru Penguindrum",  
(dir. Ikuhara), 2011.

co. Toca la fantasía y la oscuridad del ser humano, la crudeza y la suavidad a través de su propio lenguaje de signos en los conceptos que logra desarrollar.

Otro director que me agrada es Masaaki Yuasa, quien conlleva una trayectoria de animación experimental, detonando conceptos que desglosan en su forma de animar el movimiento dentro de sus universos, que contemplan paleta de colores saturados y trazos que expresa dentro de una simplicidad que evoluciona y crece. Aquella forma soñadora es la que toca fibras del corazón, con su sentimentalismo hacia el crecimiento personal, la amistad y también aquella fantasía que plasma en sus escenarios y matices característicos de su dirección de animación.

Finalmente destaco a Shinichiro Watanabe, quien navega en la creación de historias que se sitúan en otros planetas, fusionando elementos de la tecnología y la fantasía plasmada en la animación que plantea la belleza en los objetos y saturación de los espacios. Ciertamente me gusta mucho su trabajo por la visibilidad que nos entrega en sus trabajos en conjunto a la maravillosa música que utiliza en sus trabajos, una narración auditiva que potencia enormemente su dirección en su apartado visual.



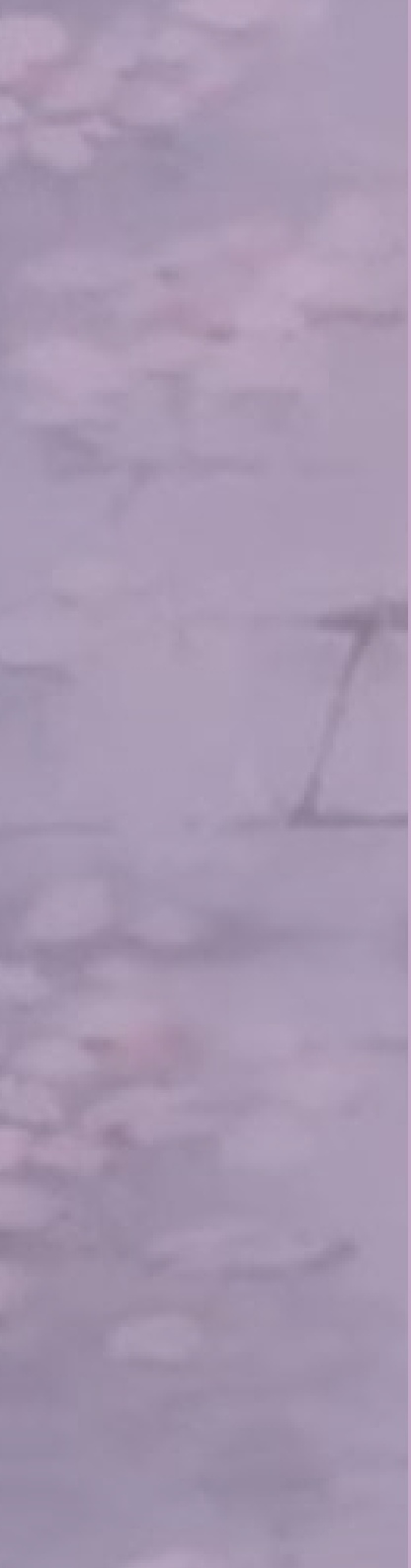
Img 16 y 17: Anime "Ping- Pong The Animation"  
(dir. Yuasa), 2015.



Img 18 y 19: Anime "Space Dandy"  
(dir. Watanabe), 2013.

*"Me encanta la palabra "destino". Porque, ¿sabes cómo hablan de "encuentros predestinados"? Un solo encuentro puede cambiar tu vida por completo. Tales encuentros especiales no son solo coincidencias. Definitivamente son... el destino. Por supuesto, la vida no es todo encuentros felices. Hay muchos momentos dolorosos, tristes. Pero esto es lo que pienso: las cosas tristes y dolorosas definitivamente suceden por una razón. Nada en este mundo es inútil."*

Ringo Oginome, personaje del anime "Mawaru Penguindrum"  
dirigido por Kunihiko Ikuhara, 2011.



# ARTE Y ANIME

## Capítulo III

Como ya se ha podido evidenciar en el capítulo anterior, planteamos cómo el anime y su origen desde el manga, produce un encuentro visual que logra resonar en las personas.

Parte del estudio de porqué el anime resulta tan atractivo, es debido al auge de la televisión a color, este hecho que desde los años 80 produjo un encuentro de la mirada con las pantallas, donde el color es fundamental y la animación japonesa supo dar con aquello, fue la clave de su atracción y potencial salida al mercado.

Desde la mirada de los estudios del arte, Kandisky explica en sus textos que el color es *“un efecto puramente físico”* ya que nos hace sentir sensaciones en el primer encuentro, pero que pueden sosegar y ser cortas, pero si la obra logra un efecto más profundo, ya no será una mera sensación física, sino *“un vivencia”*, impresionando de forma psicológica en la persona.<sup>7</sup>

La animación japonesa es aquello que se puede traducir de lo dicho por Kandisky, ya que no ofrece sólo la experiencia sensorial del color y el sonido, sino que ofrece vivencias claras y concisas al conectar haciendo que las personas se identifiquen con su manera

de mostrar las historias, independiente del género o demografía al que pertenezcan. Por eso logra atravesar barreras idiomáticas y culturales, ya que se transmite el sentimiento de los autores en la producción.



Img 20 y 21: Anime: “Blue Period”, capítulo 1, 2021.

*“Blue Period”* es un anime recientemente estrenado en plataformas de streaming como Netflix o Crunchyroll (ésta última es exclusiva de anime) cuya historia original proveniente del manga de Tsubasa Yamaguchi, que nos relata la historia de un estudiante de preparatoria que comienza a interesarse por la pintura y convertirla en su pasión para ingresar a la universidad de artes de Tokyo. Me parece interesante analizar esta historia en cómo fácilmente podemos enlazar el anime de forma que este mismo nos introduce al arte.

Su protagonista llamado Yaguchi, sufre un encuentro como el que relata Kandisky, al lograr impresionarse con la pintura de una compañera del taller de arte, produce aquella sensación y de forma que el espectador a la vez que se somete a la escena conmovedora de este encuentro, tal cual el personaje con la situación. de esta misma forma se produce con cualquier tipo de conexión y emoción que trasciende más allá de ser un encuentro con el arte ya que también podemos observarlo al ver otros animes que con pasión logran trascender la pantalla para quienes desean de la misma forma integrar aquella emocionalidad en el arte.

Para dar paso a los referentes por quienes me inspiré, necesito introducir la corriente que contribuyó a

esta fantasía, que radica a quienes dieron los primeros pasos para poder ligar la fantasía propia de los universos bidimensionales al arte.

### III.I ANIME Y SU INFLUENCIA EN LA PINTURA: SUPERFLAT

El Superflat, es un movimiento postmoderno que surge desde el deseo de expresar la cultura popular japonesa, principalmente otaku, contextualizado desde la postguerra, apropiándose de la exageración de ciertos rasgos característicos del anime y manga.

Takashi Murakami es quien da este primer paso y decide nombrar esta corriente, con el propósito de resolver un problema identitario entre el arte tradicional japonés desde lo contemporáneo, de esta forma sus piezas buscan plasmar la cultura pop a través de sus personajes y saturados escenarios. Me parece interesante como logró instaurar este movimiento y convertir una pasión marginal como el anime, trasladándolo al circuito del arte contemporáneo, donde



Img 22: "Wow, Kaikai Kiki", (2011) Takashi Murakami.  
Acrílico y aluminio sobre bastidor.



Img 23: "I Want to See the Bright Lights Tonight"  
(2017) Yoshitomo Nara. Acrílico sobre tela.

escapan de las presiones de la sociedad japonesa abriendo las puertas a la imaginación, la fantasía y lo extraño.

Otro artista japonés de esta corriente, y que es mi principal referente, es Yoshitomo Nara, ya que dentro de su imaginario visual busca expresar por sobre todas las cosas su introspección y conexión con la imaginación infantil, ligada a las influencias del sueperflat. Es por esto que me parece atrayente su particular forma de retratar a sus personajes que son niños, pero que también aborda temáticas adultas como la revolución dentro de la propia imaginación.

Finalmente quiero destacar a Aya Takano, pintora de esta corriente y que logra manifestar en su arte la expresión femenina y adolescente mediante la desnudez referida a la pintura tradicional japonesa con sus escenarios eróticos y oníricos, ligado a la hipersexualización presente en los recursos de la animación japonesa y en la cultura de masas de la sociedad nipona.



Img 24: "let's go, to the battle", (2020) Aya Takano.  
óleo sobre bastidor.

### III.II ANIME Y SU INFLUENCIA EN EL ARTE CHILENO

En este punto de mi memoria creo que queda claro cómo el anime no sólo influyó y transformó el arte contemporáneo como herramienta de expresión de una sociedad marginatoria a los otakus. A su vez como la cultura nipona absorbió y acompañó a las últimas generaciones presentes en nuestro país. Evidentemente al igual que aquellos que surgieron la cultura del superflat en Japón, por una necesidad sociopolítica, los otakus de Chile sentimos lo mismo. Por este paso y añoranza a las caricaturas japonesas, es que encontramos actualmente artistas presentes en el área local del arte y que toman como recurso la implementación de los imaginarios visuales del anime y manga.

Wladimir Bernechea es artista visual y escritor chileno quien a través de la pintura nos habla de sus intereses por la animación japonesa y el sentimentalismo por ésta, en conjunto discursos que practica sobre la soledad presente en la cultura otaku como factor productivo de la marginalización que los otakus sufrimos

por nuestra pasión hacia el anime. De esa forma sus pinturas contienen aquellos sentimientos, plasmados en semitonos como si de manga se tratase, referencias a la etapa soñadora de las personas, reflejada en uniformes escolares y el anime como tal. Además en su faceta de escritor, navega por estos aspectos, analizando la sociedad chilena frente a la ola del anime y su impacto.



Img 25: "Esquemas juveniles", (2019)  
Wladimir Bernechea, óleo sobre tela.

Recientemente se inauguró una exposición que abre un paso enorme a la nostalgia y el anime. Marco Arias, artista visual que logra llegar al Museo de Arte Contemporáneo (quinta normal) con su exposición titulada “ADIOS PIKACHU” e instalar un Pikachu gigante en una de sus salas, además de una muestra de sus piezas dedicadas a este personaje amarillo y el cariño que ahonda en la memoria de quienes crecimos acompañados de las aventuras de Pokémon. Es interesante la resignificación de Pikachu y cómo se aborda la iconografía de su diseño, dentro del imaginario colectivo de anime en la televisión chilena que abordó en nuestras memorias.



Img 26 y 27: Foto promocional de la expo “ADIOS PIKACHU”  
y foto registro de instalación:  
“El gran Pikachu” (2020), Marco Arias  
Poliéster, tela Oxford y aire.

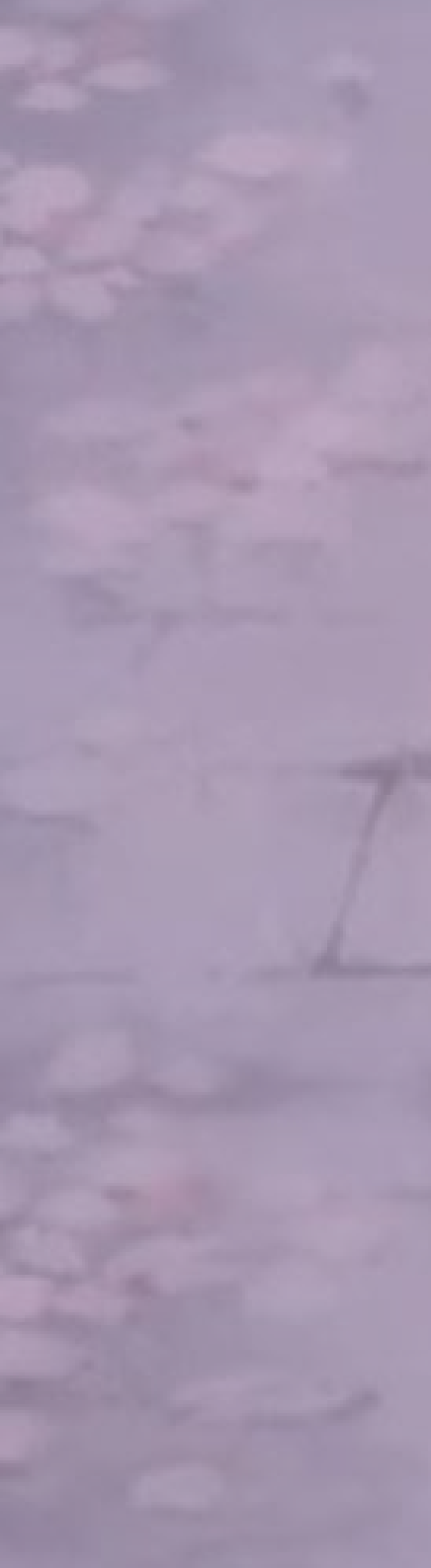


"Idols", Junio 2020. Javiera Pinto, Pintura (8 piezas). Acrílico sobre cartón forrado, medidas variables.  
Propuesta basada en el estudio visual del documental "Tokyo Idols".



"Espejo Mentiroso" serie de 6 pinturas basada en mi introspección y admiración por el personaje de anime "Doraemon/ Gato cósmico", Acrílico y pasteles sobre tela, 2020.





# NOSTALGIA E IMAGEN

Capítulo IV



*Fotografía análoga de archivo personal (año 1999 aprox), Javiera Pinto.*

Cuando busqué esta fotografía, en mi mente tenía otro escenario...esa fue mi sorpresa al verla.

Suelo perderme entre mis recuerdos, supongo que el ser humano es así y nuestra mente recuerda lo que 'quiere' recordar, no sé si existe realmente un control de esto, pues al fin y al cabo, aquella memoria selectiva procede de 'eso' que más nos marcó, o mejor dicho de aquello que nos llamaba la atención.

Yo sabía de la existencia de esta foto, siempre me gustó mucho y sabía que estaba en alguna parte de los álbumes familiares, pero me llevé una gran sorpre-

sa al ver que no era como yo la recordaba. En la foto podemos ver una habitación iluminada con el flash de la cámara, donde se sitúan frente a una cortina cerrada varias plantas y una silla pequeña de color rosado. Yo sabía que esos elementos estaban presentes, en mis recuerdos aparecen tal cual en la fotografía, pero mi memoria se trasladaba a otro ángulo de la habitación, pensé entonces que faltaba otra foto, pero di vuelta todos los álbumes y no apareció la imagen que yo tenía en mi cabeza.

Mi referencia estaba arruinada en parte, pero no obstante era algo que yo quería pintar, por lo que la foto perdida, la que yo imaginaba, al final la plasmé con el pincel. A mi mamá nunca le gustó mantener los muebles en el mismo lugar y hasta hoy siempre los está moviendo, así que asumí que aquel escenario de mi cabeza, respondía a alguna foto mental que saqué y mantuve en mi memoria.

Es curioso como los recuerdos se entrelazan, y aquel proceso de hacer memoria traslada a aquellos escenarios nostálgicos. Mi foto es completamente distinta a la que ustedes pueden ver, con sensaciones y emociones. Aquella habitación era el living de mi casa donde me sentaba a ver la tele mientras mi mamá planchaba atrás, recuerdo el sol entrando por la ventana y que bañaba el verde de las plantas que

adornaban una esquina de la casa. El bloque infantil en la tv abierta que se disfrutaba más si lo veía tomando leche con plátano, sentada en primera fila para ver las aventuras de mis personajes favoritos.

Aquellos recuerdos me lo trajo esta fría foto que yo deseaba pintar y que al final produjo aquellas emociones y memorias que mi cabeza proyectaba, como si de un filtro se tratase y que la pintura me permitió transmitir de alguna forma.

Muchas de mis pinturas surgen de este encuentro entre una imagen real y aquello que yo recordaba de esa imagen. Pintar es una manera de superponer a las imágenes a partir de otras más borrosas que quedan en mi mente, que son las del recuerdo, y hacerla chocar.



*Dibujo boceto de "Memoria del Living",  
Javiera Pinto.*



*"Memoria del Living" (2021) óleo sobre tela, Javiera Pinto.*







*"Etc...TV 2 a.m"* Óleo y pasteles sobre cartón forrado. 30x35 cm. 2021.

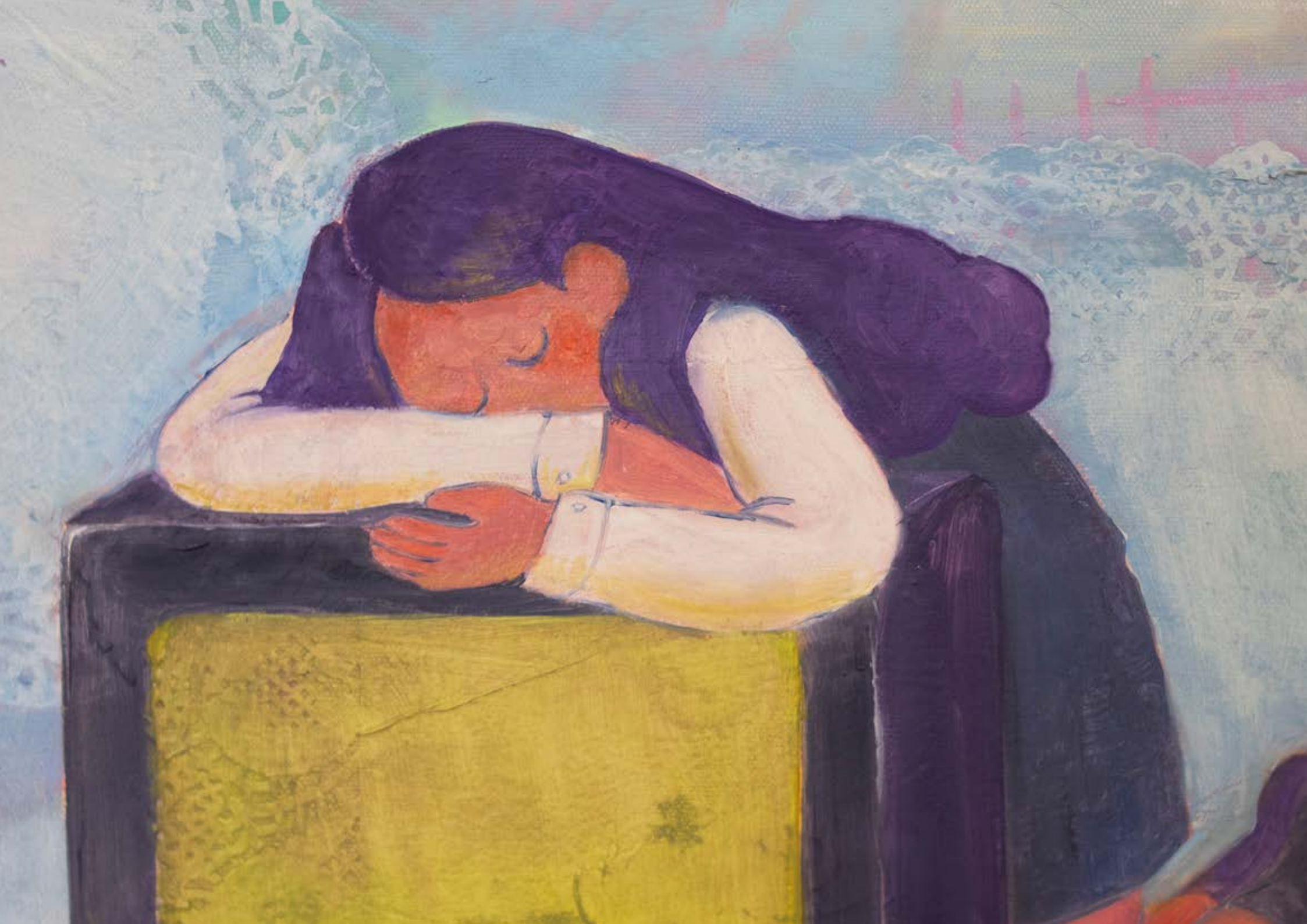


*"Nostalgia de recuerdos" Óleo sobre cartón forrado. 30x35 cm. 2021.*



# ENSOÑACIÓN

## Capítulo V



Mi obra final para este proceso de formación como artista visual se titula “Ensoñación” producto que despliego la fantasía de mi propio ser. La etimología de la palabra ‘Ensoñación’ explica su raíz como *“la acción de soñar, como efecto de imaginar, crear fantasías e ilusiones”*<sup>8</sup>.

Pasé por diferentes procesos para llevar a cabo mi proyecto, dentro de éste, quería lograr incorporar la visualidad del anime de forma personal con mi propio imaginario visual. Lo desarrollado en mi memoria y que pudieron leer hasta este punto, es aquel proceso investigativo que estuve realizando para concretar mi idea, por lo que mis procesos son parte importante de la obra, ya que fueron los pasos que desarrollaron la conceptualización de mi trabajo.

Tomé como enfoque la pintura con el propósito de lograr indagar más en mis procesos creativos con esta materialidad a la hora de plantear mis fantasías, abarcándolo desde un punto más introspectivo, ligado a la memoria y un imaginario visual compuesto mayoritariamente por mis influencias en el recuerdo, el anime y mi infancia. A partir de los ejercicios en clases, me planteé experimentar y generar esta especie

de mezcla de mundos, o cruce por las ideas que iba mostrando, así surgieron las primeras pinturas donde reflejo aquellas memorias, desde el archivo fotográfico personal y mis recuerdos tomados con este especie de filtro sobre ellos.



Dibujo boceto de “Etc...tv 2 a.m”,  
Javiera Pinto.



*Pruebas de dibujo y pintura, 2021.*



dibujo boceto, 2021.

Mientras me encontraba produciendo, en estos encuentros donde abarco la memoria e intentando encontrar mi propio lenguaje visual para proyectar mi propia fantasía, es que surge en mis pensamientos la siguiente pregunta: *¿Qué es lo que busco transmitir pintando mis recuerdos con el anime? ¿Qué sentimientos me provoca?* Y aquella reflexión mientras revolvía mis recuerdos me trajo a la mente el concepto de **dulzura**... Sí, aquello que yo buscaba era la representación del 'sabor' que me transmitía el anime.

Aquella forma representativa de sus historias, de la belleza de su lenguaje visual.

Es así como relaciono además aquella dulzura con la infancia, precisamente con el evento de cumpleaños, ya que no hay etapa donde más dulzura nos rodea y nos pone frente a un pastel decorado y multicolor.

Aquella representación para mí fue clave, es ahí cuando comienzo a implementar como soporte el uso de las blondas de papel para tortas y que por lo demás se unifica estrechamente en el anime de romance, ya que se utilizan como recursos gráficos de la atmósfera, como los que hablé en el capítulo de la visualidad del anime, precisamente para denotar aquella dulzura del amor juvenil, la fantasía y las ilusiones propias del género de romance dentro del manga y anime.



Img 28 y 29: Ejemplos del uso de blondas de torta, en el anime y manga respectivamente de "Sailor Moon".



Img 30: Ejemplos del uso de blondas de torta, en el manga de "Shugo Chara".



S/T, Latex y acrílico sobre cartón 30x20 cm , Javiera Pinto, 2021.

Al momento de comenzar a usar los recursos que la dulzura me entregaba, nace aquella fantasía que necesitaba plasmar. Surge aquel personaje de mi cabeza, que se puede ver en mis pinturas más grandes, una chica con orejas, que adjudica la idea de no ser humana o al menos no completamente. Por lo que la fantasía entra en juego, por otro lado retrato personajes femeninos que podrían o no ser una representación de mi propio ser, como aquella niña que fantasea con quién no puede ser, con la ilusiones que la televisión e internet le entregó. Esa es la razón detrás de mis pinturas... más o menos, no puedo esclarecer por completo aquella reflexión, ya que fueron constantes procesos detrás de la creación de estas últimas piezas que dieron composición a mi trabajo de título, evolución de mi propio ser en retrospectiva. Mi proceso de soñar despierta y fantasear con las memorias. Gracias a la nostalgia que me trae pensar en aquellos días donde sólo pensaba en esperar el día siguiente para prender el televisor y ver un nuevo capítulo de mis series favoritas.



S/T, Latex y acrílico sobre cartón 30x20 cm , Javiera Pinto, 2021.



S/T, óleo sobre papel blanda de torta 30x15 cm, Javiera Pinto, 2021.



S/T, óleo sobre papel blanda de torta 30x15 cm, Javiera Pinto, 2021.

S/T, óleo, collage, sobre bastidor 40x60 cm, Javiera Pinto, 2021.



S/T, óleo, collage, sobre bastidor 40x60 cm, Javiera Pinto, 2021.





S/T, óleo, collage, sobre bastidor 100x80 cm,  
Javiera Pinto, 2021.



S/T, óleo, collage, sobre bastidor 40x30 cm,  
Javiera Pinto, 2021.



S/T, óleo, collage, sobre bastidor 30 x 50 cm, Javiera Pinto, 2021.



S/T, óleo, collage, sobre bastidor 90x110 cm, Javiera Pinto, 2021.





“Ensoñación”, Javiera Pinto.  
Montaje examen taller de grado 2022, Facultad de Arte, Arquitectura y Diseño, UDP.

# NOSTALGIA Y MEMORIA: REFLEXIÓN FINAL

A veces en los animes, suelen recurrir al encuentro de personajes con el pasado, de esta forma desarrollar sus aspiraciones y deseos con tal de crecer y avanzar en la trama. Cuando esto ocurre, ellos dicen suspirando “*Natsukashii...*” (懐かしい) que se traduce a decir “qué nostalgia/que recuerdos”. El anhelo por el pasado aparece, el deseo de regresar a ese entonces, mirando al pasado.

Hay una canción que precisamente se llama “Nostalgia” (“望郷”/Bōkyō/) de la cantante japonesa Hako Yamazaki, que escribió en 1975. En ese entonces ella tenía 18 años cuando la compuso, en la canción relata lo que le gusta de su pueblo Yokohama y la nostalgia que le da el deseo de querer regresar ahí.

“いつの間になつた鏡の中には  
知らん人疲れた顔で悲しげに笑つてた [...]  
帰ろうか 田舎のあの家へ”

*“No sé desde cuando ocurre esto, en el espejo  
Alguien que no conozco, sonríe triste con una mirada cansada [...]  
vámonos a casa, a esa casa en el campo”*

Cuando escuché esta canción, sin siquiera buscar la traducción, sentí aquella nostalgia, aquellos recuerdos y los sentimientos que con su melancólica melodía quería transmitir. Imaginé el cielo azul y la casa de campo que nos revela en sus recuerdos, junto a la soledad de paso en su sentir.

Aquel sentimiento es el que yo también busco transmitir, más que extrañar algo del pasado, sería anhelar ciertas cosas de lo vivido y lo que no.

Sin importar el motivo de la nostalgia, lo que es seguro de sentir es pena, el sentimiento que inunda junto con destellos de felicidad o amargura dependiendo de la situación.

¿Porqué será que a las personas nos gusta conectar con el pasado? De cierta forma y contestándome a mi misma, yo lo siento como la conexión con aquello que nos hace existir. Lo que recordamos es lo que somos, lo que fuimos forma aquello y en la búsqueda de la identidad es una arista que se formula constantemente.

Recuerdo con mucho cariño la llegada del colegio a las 6 pm, cuando el sol se estaba poniendo y el frío se sentía menos por el calor de la estufa de parafina que emanaba olor a naranja por las cascadas que

mi mamá colocaba. El hervor de la tetera era para tomar mate con leche y comer tostadas con mantequilla junto a mi hermano que prendíamos la tele para ver Digimon en el FoxKids.

Si bien no soy una persona con tanta edad para mirar hacia atrás, lo recorrido para llegar hasta acá siempre aparece en mi camino. Quizás ya me estoy haciendo vieja que pienso tanto en mis recuerdos, la vida adulta es difícil y mi deseo de expresión abarca en mi sentir juvenil. La soledad fue mi fiel compañera por mucho tiempo y la nostalgia que siento es el anhelo por acompañarme a mi misma.

Durante mis estudios mi propia forma de ser evolucionó mucho, logré abrirme a las personas y desarrollar mejor mis habilidades sociales. La pandemia limitó aquello, por lo que me tuve que volver a encontrarme, la soledad me abrió paso para abrazar mi introspección y dar cuenta de elementos que tenía olvidados, nociones e ideas que surgen en mí, las motivaciones por las que decidí expresarme a través del arte y re-conectar con esta necesidad como una forma de sanar y avanzar.

La mayoría de mis memorias se enlazan a la dulzura que me transmitía el anime, la esperanza y la fantasía de sus historias. ¿Cuándo fue la primera vez que algo nos gustó?...¿qué nos hizo sentido por primera

vez?, supongo que la niñez es aquella etapa de descubrimiento donde empezamos a sentir lo que nos rodea, a descubrir emociones.

Aquel sentimiento dulce que sentía y resuena en mi memoria, es el que busco transmitir a través del arte, de lo gráfico y la pintura, en retrospectiva a la nostalgia, memoria y la fantasía del anime.

En el encuentro de la pintura y mi introspección, voy dando rumbo a abrir la fantasía que quizás siempre se escondió en mi cabeza. Hoy en día ser otaku es algo común, veo a las nuevas generaciones que se entienden con los conceptos de los cuales he ido desglosando en esta memoria y comprendo que ya no es algo personal o de sólo una generación. El anime al tener este encuentro de sensibilidades con el espectador rompe la barrera de que existe sólo un destino, además de los valores que se marcan en algunos de sus narrativas. La sensación de dulzura que remarca, esta mirada a la juventud y la añoranza, como aquellos personajes que nunca crecen. Hoy en día es sabido que hay para todas las edades y gustos. Y es por que a través del dibujo en movimiento conectan, hacen sentido y se enlazan con las vivencias personales o deseos.

# BIBLIOGRAFÍA

-Libro: *“De la tierra al cielo Arte, cultura japonesa y escenas locales”*, Wladymir Bernechea, agosto 2018.

- Libro: *“Neo Tokio” historia del anime en la cultura chilena*, Wladymir Bernechea, Julio 2020.

- Libro: *“De lo espiritual en el Arte”* Kandsinsky, 1912.

- Libro: *“Unas fotografías”*, Carlos Altamirano, Ediciones UDP, 2021

- Tesis: *“El anime en Chile: su distribución en el circuito nacional y la importancia de los grupos de fansubs”* Rodrigo Aburto y Felipe Millan, 2003

-Tesis: *“Realidades Animadas, Otakus en Chile, influencia de la cultura nipona”*, Carolina Loncón, Marina Naranj, Natalia Piedra, Javiera Prieto, Santiago 2007

Páginas web citadas:

<https://www.lateliercanson.es/origen-del-manga>  
<https://japonpedia.com/historia-del-manga-y-el-anime-cultura-japonesa/>  
<https://es.wikipedia.org/wiki/Astroboy>

CHV (2001): Anuncio «Cardcaptor Sakura» en «El club de los tigritos» Usuario M.V. Shooting. [https://www.youtube.com/watch?v=zH\\_eOu65le0&ab\\_channel=M.V.Shooting](https://www.youtube.com/watch?v=zH_eOu65le0&ab_channel=M.V.Shooting)

<https://www.timetoast.com/timelines/cfg-otaku>

<https://odorunara.com/2016/05/14/the-sparkling-world-of-1970s-shojo-manga-part-1-introduction/>

<http://artevalladolid.blogspot.com/2016/11/exposicion-japan-now-yoshitomo-nara.html>

<https://www.artetrama.com/es/blogs/news/takashi-murakami-and-superflat>

<https://www.cobosocial.com/dossiers/aya-takano-on-manifesting-a-utopia-in-the-imaginary-world-of-art/>

