



UNIVERSIDAD DE ACADEMIA DE HUMANISMO CRISTIANO
ESCUELA DE CINE

OCCIDENTALIZACIÓN DEL ANIME:
LA ADAPTACIÓN VISUAL DE PERSONAJES DEL ANIME DRAGON BALL EN LA
PELÍCULA DRAGON BALL EVOLUTION

Alumno: Cornejo Santibáñez, Ignacio
Profesor guía: González Martínez, Marco

Memoria para optar al título Realizador en Cine y Artes Audiovisuales
Memoria para optar al grado Licenciado en Cine y Artes Audiovisuales

Santiago, 2022

Agradecimientos

Al llegar al final de este proceso y ver los resultados del esfuerzo en este tiempo, solo resta agradecer a las personas que fueron parte de esto de alguna forma u otra.

Al profesor Marco, a mi madre y amistades cercanas, sin sus consejos y apoyo en diferentes momentos de esta aventura, la finalización de esa investigación no hubiese sido posible.

Aquí está el cierre de un largo tiempo de trabajo, pero pese a que solo está mi nombre en la portada, el apoyo brindado por ustedes fue el equipo necesario para poder llegar hasta esta instancia.

Infinitas gracias.

Tabla de contenidos

| | |
|---|-------|
| 1- Introducción | p.3 |
| 2- Capítulo 1 | |
| 1.1- Datos de contexto | p.5 |
| 1.2- Antecedentes teóricos y empírico | p.6 |
| 1.3- Problematización | p.6 |
| 1.4- Pregunta de investigación | p.10 |
| 1.5- Objetivos | p.10 |
| 3- Capítulo 2: Marco teórico | |
| 2.1- Occidentalización de la cultura oriental | p. 11 |
| 2.2- Adaptación cultural y visual | p. 12 |
| 2.3 - Personajes de ficción y su arraigo cultural | p. 14 |
| 4- Capítulo 3: Marco metodológico | |
| 3.1- Enfoque de investigación | p. 15 |
| 3.2- Muestra de estudio | p. 15 |
| 3.3- Técnica de investigación | p. 16 |
| 5- Capítulo 4: Análisis documental | |
| 4.1- Ficha técnica | p. 17 |
| 4.2- Análisis del documento | p. 18 |
| 6- Conclusiones | p. 22 |
| 7- Bibliografía | p. 24 |

Introducción

El trabajo que pasaremos a presentar a continuación nace desde la inquietud de ampliar los estudios de análisis en el mundo del arte, específicamente en el cine y más exactamente en el anime. Nos motiva el hecho de buscar reconocer como se occidentalizan las adaptaciones visuales de los personajes de un anime, en especial lo realizado con Dragon Ball en la película Dragon Ball Evolution.

Vemos en este estudio un aporte al mundo académico del estudio en artes, ya que, al ser un área en crecimiento, este tipo de estudios aumentan el conocimiento disponible y aporta en el entendimiento de la cultura oriental en occidente. Para esto, realizaremos la comparación entre ambas obras y nos enfocaremos en las diferencias visuales que podamos apreciar cómo es representado un mismo personaje en estas dos producciones.

Para cumplir los propósitos declarados, esta investigación se divide en cuatro capítulos.

En el primero, analizaremos las diferencias entre el estudio en artes y el estudio del arte, esto para tener una visión mas clara de lo que comprenden las investigaciones desde el interior del mundo artístico, o investigación en artes y por qué nos situamos en esta posición para realizar este estudio. Luego de esto, nos adentraremos en el estudio en cine, específicamente en Chile y para finalizar analizaremos el estudio en el anime, todo esto dentro de un contexto de estudios en artes. Además, expondremos las problematizaciones que nos mueven a realizar este análisis, basándonos en diferentes autores para reforzar nuestros planteamientos para así llegar a la pregunta de nuestra investigación y los objetivos que esperamos concretar al finalizar.

En el segundo, luego de haber planteado las problemáticas, nuestra pregunta de investigación y sus respectivos objetivos, pasamos a formular un marco teórico. Este marco teórico, tiene como objetivo definir los conceptos sobre los cuales trabajaremos, esto con la intención de una mayor comprensión sobre lo que se planteara en los análisis y desde que perspectiva se esta investigando. Esto,

estará reforzado con diferentes autores, los cuales discutirán entre sí, para poder llegar a definir cada concepto planteado en esta monografía.

En el tercero, profundizaremos en el enfoque de esta investigación, las muestras de estudio y la técnica de investigación a utilizar, esto lo realizamos con el fin de que exista total claridad de como realizaremos los diferentes análisis, en que obras se llevaran a cabo estos estudios y cuáles son los diferentes procedimientos que utilizaremos en esta investigación.

Finalmente, en el cuarto expondremos las obras a utilizar y su ficha técnica, para luego pasar a realizar los respectivos análisis correspondientes para así responder la pregunta planteada anteriormente e identificar si los objetivos propuestos en esta investigación fueron los esperados.

En síntesis, esta monografía es un esfuerzo por reconocer las formas de occidentalización en las adaptaciones visuales de los personajes del anime Dragon Ball a la película Dragon Ball Evolution a través de un estudio académico en el cual utilizando técnicas de análisis planteadas desde el mundo de la investigación en artes den respuesta a nuestra interrogante y logre ser un aporte al estudio en académico en artes.

1. Capítulo I

1.1 Datos de contexto

La investigación en artes es algo complejo, ya que dependiendo de quien la realiza puede ser muy discordante la una de la otra. Esto se comprende en base a la subjetividad del sujeto que investiga. Tal como afirma Sánchez “La subjetividad es inseparable de la investigación artística. Esto podría establecer una diferencia notable con la investigación en ciencias experimentales, donde la ganancia de conocimiento aparece asociada a la objetividad” (2013, p.42). Es decir, la investigación en artes es compleja debido a que dependerá de su investigador para exponer un punto de vista.

Por otra parte, debido a la complejidad antes mencionada es interesante entender el cómo reconocer una investigación sobre artes y una investigación en artes. Esto quiere decir que, pese a tener puntos en común, algo debe ser un diferenciador en su método o en su formulación. Sobre lo previamente mencionado, el autor Arias plantea que “para construir una relación entre arte e investigación, más allá del falso problema de la articulación entre teoría y práctica, es una comprensión del papel de la escritura en el arte” (2010, p.6). Esto quiere decir, que la diferenciación entre ambos tipos de investigación tiene que ver con las palabras que se emplean en su planteamiento escrito.

En resumen, luego de lo anteriormente expuesto podemos llegar a concluir que la investigación en artes y la investigación de artes son diferentes entre sí, esto se puede inferir debido a su punto de vista y como lo aborda en la escritura, lo que también conlleva una complejidad ya que al tener un punto de vista mantiene la subjetividad inherente a un sujeto en artes.

1.2 Antecedentes teóricos y empíricos

El estudio en cine sigue la lógica de la complejidad mencionada en el punto anterior al ser un tipo de arte, esto genera que las preguntas que se van generando a veces requieran un cuestionamiento mayor. Así como expresa Parada: “La interrogación, ciertamente, es una exigencia al pensamiento. Y si nos concentramos en pensar y examinar los estudios de cine, las preguntas que surgen a continuación son: ¿cuáles serían aquellos saberes que le son propios al cine?, ¿cuál su propiedad?” (2020, p.211). Esto quiere decir, que la complejidad del estudio en cine, generan un cuestionamiento desde que tipos de preguntas son propios de este arte para su investigación.

Por otro lado, la poca investigación que hay en cine en Chile genera que sus estudios no tengan una formula especifica de cómo entenderlas, así mismo sumado a la subjetividad en artes mencionada. Respecto a esto, vale la pena recordar que “La escasa literatura producida por estudiosos e investigadores no ha logrado organizar perspectivas de interpretación consolidadas ni núcleos comprensivos, modélicos y reconocibles como fundamentales para la organización y articulación de los discursos críticos y teóricos” (Stange y Salinas, 2009, p.280). De acuerdo con esto podemos entender, que la escasa literatura ha impedido que existan métodos de cómo entender estas investigaciones.

En conclusión, podemos entender que la investigación en cine en Chile que existe hoy en día complica su realización pues no existen métodos claros de cómo realizarla, por ende, es un área de estudio en formación. Además, es correcto señalar que tiene su complejidad en la subjetividad de las preguntas, por lo anteriormente mencionado.

1.3 Problematización

La investigación en artes mantiene su complejidad en la subjetividad de quien la realiza, por ende, la investigación en cine mantiene aquella complejidad, y en el mundo del cine hay muchos géneros que estudiar y que dependiendo de quien realice estas investigaciones es qué visión se expondrá sobre algún tema. Existe

un género en específico que a nivel occidental no tiene mayores avances, este es el arte de la animación japonesa, popularmente conocida como anime. Así lo describe la siguiente cita:

El anime es uno de los géneros que se entienden como una parte de ocio, dedicado peculiarmente al campo del entretenimiento de los jóvenes. A pesar del aumento de popularidad que esta categoría ha acogido durante el siglo XXI, existe una escasez de información con relación a este ámbito de la animación (Mazuelos, 2018, p.16).

Esto quiere decir, que este género es uno que está en pleno crecimiento a nivel investigativo, por ende, hay muchas interrogantes sobre este.

Por otra parte, según menciona Horno “En la literatura de cine de animación es frecuente encontrar opiniones de autores que encuadran al anime como un estilo carente de dinamismo, de diseños estilizados y con unas limitaciones técnicas en su proceso de creación” (2014, p.86). Esto quiero decir que en el estudio en cine se ve al anime como una forma de animación sencilla, enfocada más que todo en los diseños de sus personajes. No obstante, el mismo Horno menciona lo siguiente:

Sin embargo, estas limitaciones comunes en la animación japonesa, que en principio suponían un asunto meramente económico, fueron pronto compensadas mediante un adecuado perfeccionamiento del proceso de creación y selección de los recursos utilizados, reduciéndolos a lo esencial, lo que ha transformado la moderna animación limitada en una animación minimalista, eficaz, con unos nuevos modelos de expresión visual que no participan de las reglas de la animación tradicional (2014, p.86).

Es decir, que estas limitaciones que han sido mencionadas en el estudio en cine, el anime las ha perfeccionado generando un modelo de animación más eficaz,

utilizando de buena manera cada recurso y realizando un proceso selectivo de lo que se quiere transmitir.

Por otra parte, una de las complejidades que tiene el estudio en el anime, es el hecho de que este tiene diferentes géneros dentro de sí mismo, fenómeno que no ha sido abordado mayormente en las investigaciones y que complejizan su entendimiento. Se dirá al respecto, como “No abundan los estudios de los géneros del anime en los que se realice una clasificación completa de los mismos, incluyendo también los subgéneros que los componen” (Felipe, 2011, p.283). Esto expone, que el poco conocimiento de los géneros internos en el anime dificulta la investigación sobre y en el anime, pues no hay una comprensión completa en este tipo de arte oriental.

Además, otra complejidad que presenta el estudio en anime es la investigación sobre las características de sus personajes, debido a que tienen ciertos esquemas definidos, los cuales según Mazuelos “Se caracteriza por sus ojos grandes y ovalados, de línea definida, personajes vistosos, compleja narrativa y animación limitada” (2018, p.15). Es decir, que las características de los personajes en el anime tienen ciertas cosas definidas a nivel estándar que debemos entender para comprender el estudio en el anime.

En esta investigación la elección de la serie de anime Dragon Ball, tiene que ver con su distribución. Según se ha comentado, esta serie fue “emitida a través de la televisión nacional abierta, por lo que la mayoría de niños, adolescentes y jóvenes tienen una idea en nuestro país de lo que se trata Dragon Ball” (Orlando, 2012, p.58). Lo que plantea Orlando, tiene relación a Ecuador, pero esto se comprende en Chile debido que, del mismo modo, existió:

un principio de coherencia en los recorridos de “Megavisión” sintetizados en las líneas anteriores: por ejemplo de lunes a viernes el inicio es un espacio lúdico de relación entre el mundo de la ficción y de lo real, porque los "Cazafantasmas" son humanos (científicos) que a través de la tecnología (real) van a la caza de los fantasmas; Después no hay dibujos animados, habrá "Plaza Sésamo" (lúdico), después "Los Picapiedras", también lúdico, para pasar a la ficción (Dr. Slump), y finalmente a la ficción

con Dragón Ball; una cosa similar va el domingo por mañana (Del Villar, 2005, p.93).

Sobre la base de lo mencionado por Orlando y reforzado con lo relatado por Del Villar, es que explicamos que la elección de esta serie tiene que ver con su llegada a través de la televisión abierta al público, lo que hace que un amplio grupo de la población tengan la noción de lo que se está hablando, para así lograr un mejor entendimiento de esta investigación para cualquier lector.

Así pues, la adaptación de Dragon Ball a la película norteamericana Dragon Ball Evolution tiene la siguiente explicación

Otra de las evidencias mas contundentes de la influencia cultural del anime, lo constituye el interés, cada vez mas creciente en Occidente por las adaptaciones *live action* de series de enorme popularidad, tales como Death Note, en Netflix o la repudiada Dragon Ball Evolution. (Oliva-Abarca, 2018, p.88)

Entonces, podemos decir que, la popularidad creciente del anime, y la popularidad de Dragon Ball llevaron a la adaptación en formato de película llamada Dragon Ball Evolution. Es por este motivo que el análisis comparativo se realizará entre la serie de anime Dragon Ball y la película titulada Dragon Ball Evolution.

En definitiva, al ser un estudio que se realiza en artes y que el anime se analiza desde la perspectiva del cine, es que este presenta complejidades al no haber una forma definida de investigar y es por este motivo que siempre estará sujeto a la subjetividad del investigador. Dicho esto, la base de este análisis será la comparación visual entre los personajes de la serie anime Dragon Ball y la película Dragon Ball Evolution.

1.4 Pregunta de investigación

El cine se ha caracterizado por adaptar cierto tipo de historias y/o personajes provenientes de otras áreas a sus producciones, y el anime no es una excepción a esto y es por este motivo que la pregunta que nos mueve en esta investigación es:

¿De qué forma se occidentalizan visualmente las adaptaciones de los personajes del anime Dragon Ball a la producción Dragon Ball Evolution?

1.5 Objetivo general de la investigación

Analizar de qué forma se occidentalizan visualmente las adaptaciones de los personajes del anime Dragon Ball a la producción Dragon Ball Evolution

1.5.1 Objetivos específicos

Identificar los personajes del anime Dragon Ball adaptado a la producción Dragon Ball Evolution.

Comparar visualmente los personajes del anime Dragon Ball a la producción Dragon Ball Evolution

Comprender occidentalización visual las adaptaciones de los personajes en la obra Dragon Ball Evolution

2. Marco Teórico

2.1 Occidentalización de la cultura oriental

Una de las cosas que hay que tener presente sobre los conceptos que se presentan en un marco teórico es que: “El mismo problema podría estudiarse y de hecho suele ser estudiado de otro modo por otros investigadores” (Jablonska, 2008, p.147). Esto quiere decir que los conceptos que forman un marco teórico, dependiendo del investigador y el área tienen una subjetividad entregada desde el punto de vista del autor.

En consideración de lo anterior, diremos que la occidentalización tiene que ver con una forma de representar ciertas cosas que no pertenecen a la cultura occidental pero que es adaptada con códigos de aquel sector del planeta. Para entender lo antes dicho, el Dr. Esté define la occidentalización como:

ejecutoria expansiva de occidente, se corresponde con un proceso de difusión o imposición según sean los casos- de un cierto elenco de productos humanos, consecuentes, total o parcialmente con un sistema de referentes que describimos como característicos de una cultura. No exclusivos de ella pero que al converger (condensarse, hacerse sistema) permiten distinguirla teniendo además efectos éticos cohesionadores entre sus miembros, llevándolos, como consecuencias de esos referentes compartidos, a comunicarse y hacer vida humana social (2004, p.47).

De ese modo, la occidentalización trabaja la adaptación de códigos culturales de diferentes culturas hacia la cultura occidental.

Por otra parte, existe la figura del orientalismo el cual es un término occidental para referirse a la cultura oriental. Sobre esto el autor Said menciona señala que en “Oriente era casi una invención europea y, desde la antigüedad había sido escenario de romances, seres exóticos, paisajes inolvidables y experiencias extraordinarias” (2008, p.19). Es decir, el orientalismo es una forma de

occidentalizar la cultura oriental, ya que esta propone una mirada generada por el sesgo de una cultura sobre otra.

Es por esto que esta investigación utilizará estos principios mencionados para analizar la occidentalización, tomando como referencia el imaginario del orientalismo como un marco regente, ya que, pese a que lo mencionado por Said se refiere a otro sector de oriente, tiene ciertos tópicos que se pueden entender hacia Japón, que es donde está apuntando esta investigación.

En conclusión, la occidentalización de la cultura oriental parte desde la visión de lo que es el orientalismo que se tiene en occidente. Además, se comprende que la occidentalización es la adaptación de los códigos culturales que se encuentran fuera del hemisferio occidental a códigos culturales pertenecientes a occidente.

2.2 Adaptación cultural y visual

Retomando lo anteriormente mencionado por Jablonska (2008) donde se menciona que un mismo problema puede ser visto desde distintos prismas dependiendo del investigador, es que entramos al segundo concepto, el cual es la adaptación.

La adaptación se puede entender como la traducción de una cultura a otro bajo ciertos códigos, según se ha señalado, es “Sabido es que traducción y cultura mantienen estrechas relaciones, en tanto que ambas colaboran en un proceso de construcción en el que tradición y evolución, idiosincrasia y generalización participan de una misma coherencia” (Donaire,1991, p.11). Lo que propone Donaire es que la adaptación es una traducción cultural puesto que códigos como la tradición y la idiosincrasia están unidas en este proceso.

Por otra parte, lo que se nos plantea es en el “caso de los productos culturales japoneses, debido a la distancia lingüística y cultural entre el Japón y Europa y Norteamérica es imprescindible traducir y, en ocasiones recurrir a la adaptación” (Mangiron,2012, p.35). Es decir, debido a la distancia cultural entre una cultura y otra, se recurre a la adaptación, esto con el fin de una mayor comprensión en otra cultura.

Tomando en cuenta lo que ambos autores plantean, la adaptación cultural tiene ciertos códigos de traducción para algunos tópicos, esto genera una cercanía con el público, pero esta investigación no busca hacer análisis de públicos, sino, estudiar las formas de adaptación cultural. En específico adaptaciones interculturales de oriente a occidente a través de los lineamientos planteados por Mangiron (2012). No obstante, sin desconocer el aporte de lo planteado por Donaire (1991), pues la idea de que la adaptación es un proceso de construcción bajo ciertas lógicas tradicionales tiene mucho asidero en esta investigación. Por otra parte, la adaptación visual puede entenderse como el traspaso de una cultura a otra, o de un formato a otro:

La industria cinematográfica se ha valido frecuentemente de modelos narrativos no fílmicos para la ideación de nuevas propuestas. Entre ellos, el cómic, ha resultado una fuente idónea para llevar ideas frescas a la gran pantalla. Modelos que suelen atraer de forma generalizada a público joven y taquillero. De esta forma, las adaptaciones acometidas hasta ahora, adolecían de una búsqueda continua de la espectacularidad y el artificio como única vía atrayente, dejando de lado el origen narrativo original. (Cano y Martínez, 2007, p.75)

Según lo propuesto por Cano y Martínez, la industria cinematográfica constantemente se nutre de proyectos de diferente naturaleza y los adapta al audiovisual. Es por esto, que se generan ciertas transformaciones en las producciones cinematográficas de forma visual respecto a su creación original, esto también es reforzado por lo que mencionan Mangiron (2012) y Donaire (1991), respecto a la traducción de códigos.

En conclusión, podemos entender la adaptación como una traducción cultural, en los cuales los códigos de una cultura son traducidos a los de otra, a cuáles dependerá de la idiosincrasia de la cultura a la que ha sido adaptado, mientras que la adaptación visual mantiene lo mencionado, pero integra el traspaso de una forma de entrega a otra, lo cual genera cambios en la visualidad de la obra.

2.3 Personajes de ficción y su arraigo cultural

Como ya se ha mencionado anteriormente por Jablonska (2008) una misma situación puede ser mirada desde diferentes prismas, por lo que es correcto señalar que una cultura tendrá diferencias en la creación de personajes respecto a otra. Según lo que señala Díaz “En esta perspectiva, reconocemos una multiplicidad de discursos que marcan fronteras políticas y construyen identidades colectivas, provisorias y contingentes” (1999, p.39). Esto quiere decir, que en la creación de personajes se reconocerán ciertas características ligadas a identidades colectivas, marcadas de lo social y/o político.

Dicho esto, podemos reconocer que esto tiene relación con lo mencionado por Jablonska, ya que estas fronteras que menciona Díaz (1999) se aplican a una visión determinada por parte del autor. Es decir, el diferente prisma desde donde se mire la creación de un personaje.

Luego de todo lo expuesto por los autores, entendemos que la creación de personajes está marcada por contextos sociopolíticos y geográficos, y al hablar de las adaptaciones de estos, es que estos lineamientos nos ayudaran a comprender de mejor manera el por qué se realizan ciertos cambios entre una cultura y otra. Podemos comprender, por tanto, que sobre las bases mencionadas por Díaz (1999) y por Jablonska (2008), el personaje es una creación que tendrá ciertos elementos determinados por el punto de vista que el autor tenga, los cuales marcarán ciertos códigos sociales y estos serán una frontera respecto a otro tipo de personajes.

3. Marco Metodológico

3.1 Enfoque de la investigación

El enfoque de esta investigación es cualitativo, para esto nos apoyamos en lo siguiente: “Supone identificar los elementos que configuran la realidad estudiada, describir las relaciones entre ellos y sintetizar el conocimiento resultante” (De Andrés, 2000, p.42). Según lo planteado por De Andrés, en un análisis cualitativo es necesario identificar los elementos y las relaciones entre ellos, esto al ser un análisis comparativo se cumple al pie de la letra y es por esto por lo que entendemos que el enfoque de nuestra investigación es cualitativo. Así, al ser un estudio basado en el análisis de características y comparaciones es que el enfoque que tiene es cualitativo, ya que se compararan características de ambas muestras.

3.2 Muestra de estudio

Como ya se ha mencionado anteriormente en este trabajo las tomas de muestras serán dos. Por un lado, la serie anime Dragon Ball y, por otro, la adaptación occidental titulada Dragon Ball Evolution.

Los motivos son los mencionados por Orlando (2012), por la popularidad que alcanzó la serie al transmitirse en televisión abierta en un contexto latino, idea que refuerza Del Villar (2005) en Chile. Dicha popularidad, lleva al interés de crear adaptaciones occidentales de este anime, tal como menciona Oliva-Abarca (2018) en su investigación. En tal sentido, por la popularidad de Dragon Ball, lo cual genera una mayor cercanía para el lector de este análisis es que hemos decantado por estas obras como toma de muestra.

3.3 Técnica de investigación

La técnica de investigación que se utilizará en este archivo será la comparación de imágenes, para esto nuestra base es la siguiente “Nos parece que el análisis de la imagen debe referirse prácticamente siempre a cierto tipo de categoría más amplia, comparable a la categoría de la narratividad” (Aumont y Marie, 1990, p.167). Lo que plantean los autores en este punto, nos pone en la situación de entender el análisis de la imagen como una técnica en la cual definir una arista de estudio, en este caso utilizaremos la comparación entre las imágenes.

Además, Aumont y Marie plantean que “En lo que se refiere a la imagen y el sonido, no existe en absoluto ningún tipo de método universal de análisis” (1990, p.167). Sobre la base de esto, es que decidimos que la técnica que se utilizará como pilar será la mencionado por Aumont y Marie, pero innovando en la comparativa, ya que esta se realizará solo a nivel visual de personajes, por un lado, de la serie anime Dragon Ball y por otro lado de la película Dragon Ball Evolution.

Por otra parte, según lo planteado por Salkeld resulta importante reconocer que el “fotógrafo tiene la oportunidad de tomar una serie de decisiones que pueden reforzar o inducir a una lectura determinada: la elección del blanco y negro o color” (2016, p.48). Según lo planteado el autor el análisis de una imagen tiene que ver con las decisiones que tome el fotógrafo, las cuales pueden variar por diferentes aristas, en este caso ejemplifica con el color.

Así pues, nuestra base de análisis se hará con la teoría de la técnica de la investigación de la imagen planteada por Aumont y Marie, pero la forma de análisis comparativa se realizará solo sobre la visualidad de los personajes de las obras ya mencionadas. Pese a que Salkeld plantea la decisión del fotógrafo en el análisis, en este análisis también contaremos con la decisión de dibujantes y directores, pero para hacer el análisis comparativo entendemos que hay temas visuales específicos de los cuales basarse, tal como el ejemplifica con el color.

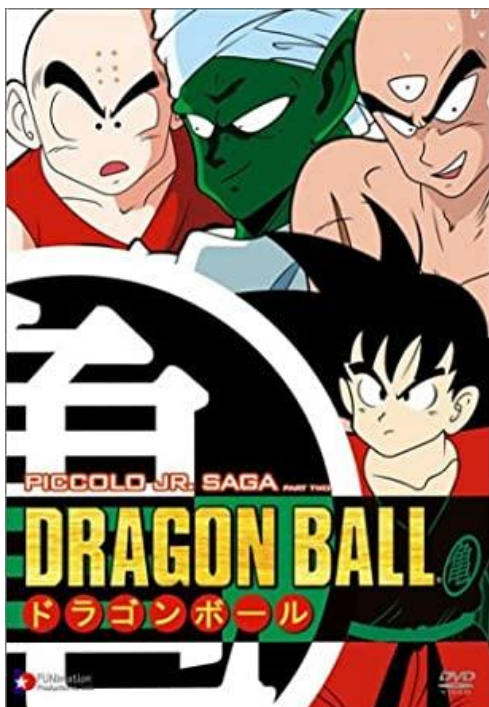
4. Análisis documental

4.1 Ficha técnica

En este punto conoceremos a ambas muestras de manera técnica. Para comenzar en primera instancia el anime Dragon Ball, serie que comienza a transmitirse en el año 1986 en Japón, bajo la supervisión y dirección de su creador original Akira Toriyama, la banda sonora de esta producción estuvo bajo la dirección de Shunsuke Kikuchi y la encargada de la producción de esta fue la casa productora de animación Toei Animation.

Por su parte, la película titulada Dragon Ball Evolution, estrenada en el año 2009 a nivel mundial, es un film estadounidense, bajo la dirección de James Wong y la banda sonora en manos de Brian Tyler. La productora encargada de su producción y distribución fue 20th Century Fox.

Toda la información ha sido obtenida de la página especializada en filmografías Internet *movie data base* (IMDB).



4.2 Análisis del documento

Al tratarse de un análisis comparativo de adaptación visual del anime en cine, correspondiente a un estudio en artes, es que recogemos la complejidad de este análisis en su subjetividad y con la intención de ser un aporte en esta naciente disciplina. Es por esto por lo que creemos importante identificar el cómo se adaptan de manera visual los personajes de anime al occidentalizarlos. Para esto utilizaremos un análisis cualitativo, basado en la comparación de imágenes, esto con la intención de reconocer los elementos visuales que se presentan en una adaptación intercultural.

Al entrar en análisis, lo primero que podemos mencionar es que la forma de occidentalizar visualmente las adaptaciones de los personajes del anime Dragon Ball en la película Dragon Ball Evolution es a través de cambios. Para ello, nos enfocaremos en el personaje llamado Goku.

Lo primero que podemos identificar los cambios que tienen entre sí. En la imagen de la derecha podemos evidenciar que el personaje utiliza un ropaje de color naranja en la parte superior, a diferencia de su versión en anime donde va a torso descubierto.



(*Izquierda* Goku vs Piccolo de Dragon Ball (Anime), 1986, Toei Animation ; *Derecha* Goku vs Piccolo de Dragon Ball Evolution (Película), 2009, 20th Century Fox)

Otra diferencia que podemos observar es que el pantalón que utiliza el personaje de la derecha es de un color azul oscuro, a diferencia del naranja que presenta el Goku del anime. Estos cambios en las paletas de colores son las decisiones que toman los fotógrafos, tal como mencionaba Salkeld (2016).

Aunque en el anime es una decisión tomada por los animadores, los cuales tomarían el mismo rol que el fotógrafo en Dragon Ball Evolution. Entonces, podemos observar que en la adaptación se busca una estética juvenil y uniforme con la paleta de colores, cuidando detalles visuales de los personajes, mientras que en el anime se la no inclusión de ropaje en la parte superior del personaje busca reforzar la acción de batalla. Entonces, podemos entender que la decisión del fotógrafo en Dragon Ball Evolution tiene que ver con el estético de lo visual, mientras que en el anime Dragon Ball es la búsqueda de reforzar la acción a través del personaje. Es posible reconocer, la occidentalización del personaje a través de una adaptación visual que establece la priorización de la estética del personaje, a nivel de aspecto visual, por eso mantiene el ropaje utilizado por Goku a diferencia de su creación oriental que prioriza el realzar la fuerza física del personaje de manera visual.

Para continuar el análisis, realizaremos el mismo ejercicio con el personaje de Piccolo. El primer cambio que podemos divisar es la tonalidad de la piel, si bien ambos tienen un color verde, en la imagen de la izquierda se puede ver un verde mucho más saturado, a diferencia de la imagen de la derecha, donde el verde es unos tonos más suaves. Además, en la piel del personaje del anime podemos ver tonalidades rosas y rojas, las cuales no se presentan en la piel del personaje de la adaptación.



(Izquierda Piccolo de Dragon Ball (Anime), 1986, Toei Animation ; Derecha Piccolo de Dragon Ball Evolution (Película), 2009, 20th Century Fox)

Otro cambio que salta la vista en la adaptación es el traje del personaje, ya que en el anime Piccolo lleva una camiseta azul de tela sin mangas y con símbolo en la parte frontal, mientras que en la película este lleva un traje de color negro, de una textura similar al cuero, de mangas largas y sin el símbolo que posee el personaje del anime.

El hecho de que no aparezca la simbología podría explicarse a través de lo que plantea Donaire (1991), donde explica que una adaptación es la traducción de códigos de una cultura a otra, esto quiere decir que la omisión de estos símbolos son una manera de occidentalización de la visualidad que presenta el personaje. Es posible comparar la occidentalización del personaje a través de una adaptación visual que establece la omisión de ciertas simbologías que aparecen en la obra original, ya que en la cultura oriental no tienen el mismo impacto al no comprender su significado.

Al continuar con la comparación visual del personaje del anime Dragon Ball a Dragon Ball Evolution, podemos apreciar a Bulma. Al igual que en los demás casos, podemos observar diferencias en la visualidad del personaje, lo primero que queremos mencionar es el color del cabello del personaje del anime, el cual es celeste, mientras que en la adaptación es color castaño con algunos pequeños detalles celestes. Además, el ropaje del personaje en lado izquierdo es de color rosa, con el nombre Bulma escrito en la parte frontal y de color rosa, mientras que en la adaptación es de un color negro, con algunos detalles morados, sin nada escrito en la parte frontal y manga larga.



(Izquierda Bulma de Dragon Ball (Anime), 1986, Toei Animation; Derecha Bulma de Dragon Ball Evolution (Película), 2009, 20th Century Fox)

Así mismo, el personaje animado posee un pañuelo de color morado en el cuello, el cual en la adaptación no aparece. Además, podemos encontrar un lazo en el cabello de Bulma de la izquierda, lazo que no se encuentra en el personaje de la adaptación en el lado derecho. Estos detalles, tienen coherencia con lo que plantean Cano y Martínez (2007), ya que, pese a que en la obra original propone cierta visualidad que luego las adaptaciones cinematográficas deciden cambiarla por decisiones respecto a la visualidad que quieren plasmar en la adaptación del personaje, en este caso se puede evidenciar la idea de que Bulma tenga una apariencia juvenil en la película *Dragon Ball Evolution* en comparación al anime *Dragon Ball* donde Bulma tiene una apariencia más infantil.

En definitiva, analizar diferentes personajes podemos identificar que la forma visual de adaptar occidentalmente los personajes del anime *Dragon Ball* en la película *Dragon Ball Evolution* es a través de cambios visuales, estos se reflejan en los colores utilizados, en los ropajes que tienen los personajes y en símbolos omitidos en las prendas de los personajes. Esto, resulta ser una constante en la adaptación luego de hacer el análisis comparativo de tres personajes diferentes y en los cuales, se repiten estos cambios en la forma adaptación occidental en la visualidad de los personajes de *Dragon Ball* en *Dragon Ball Evolution*.

Conclusiones

Este estudio es un aporte a las investigaciones en artes, ya que entrega una nueva forma de analizar visualmente una obra adaptada desde una cultura a otra, basándose en la visualidad de sus personajes.

Los autores que aparecen en esta investigación refuerzan estas conclusiones, cada uno desde sus ámbitos, los cuales convergen en las ideas de adaptación, occidentalización cultural y visual, esto le entrega a este estudio una base sólida de argumentación para ser considerado un avance en las investigaciones en arte, y específicamente en el mundo del cine.

Luego de los diferentes análisis comparativos realizados y los resultados obtenidos es que concluimos que las occidentalizaciones visuales de los personajes del anime Dragon Ball en la película Dragon Ball Evolution se evidencian a través de cambios visuales, esto se referenciaba a través de colores, ropaje, y simbología, estas decisiones planteadas por la dirección del proyecto o el director de fotografía, tenían como finalidad la adaptación cultural de ciertos códigos de una cultura a otra.

De lo anterior fue posible obtener el objetivo general y los específicos, ya que se analiza la forma de occidentalización visual en las adaptaciones de los personajes del anime Dragon Ball a la producción Dragon Ball Evolution, llegando así a poder realizar un análisis concreto sobre el objetivo planteado y, por ende, creemos que el objetivo general fue cumplido a cabalidad. Así mismo, llegamos a la conclusión de que los tres objetivos específicos: Identificar los personajes del anime Dragon Ball adaptados a la producción Dragon Ball Evolution, comparar visualmente los personajes del anime Dragon Ball a la película Dragon Ball Evolution y comprender la occidentalización visual de las adaptaciones de los personajes en la obra Dragon Ball Evolution son cumplidos en su totalidad, cada uno es resuelto en el análisis comparativo que se realiza en esta monografía logrando así, una consecución total de los objetivos planteados al inicio de esta investigación.

Por todo lo señalado anteriormente, es que creemos que puede ser interesante el hecho de que otras investigaciones puedan utilizar este estudio como referencia para analizar este fenómeno y así ampliar en estudio en el anime, ya que como hemos mencionado es un área en crecimiento en la investigación en artes y este fenómeno se puede abarcar de diversas formas para complementar la literatura académica en esta área.

En resumen, podemos comprender luego de los análisis realizados en esta investigación que los cambios realizados por la occidentalización visual de los personajes del anime Dragon Ball en la película Dragon Ball Evolution generados a través de cambios visuales provocan que, pese a ser una misma historia base, el resultado final sea diferente en tanto en oriente como en occidente.

Bibliografía

Arias J.C. (2010). La investigación en artes: El problema de la escritura y el método. *Cuadernos de música, Volumen* (5) (Pp.5-8)

Aumont J. y Marie M. (1990). Análisis del film. Paidós Ibérica, Barcelona.

Cano A. y Martínez M. (2007). La extensión del relato a través de las nuevas tecnologías: Sin City y la adaptación cinematográfica. Metodologías del análisis del film. Edipo. Madrid. (Pp.75-79)

De Andrés J. (2000). El análisis de estudios cualitativo. *Atención primaria, Volumen* (12). (Pp.42-46)

Del Villar R. (2005). Programación de dibujos animados en televisión en Chile y mundos diegéticos presupuestos. *Comunicación y medios, Volumen* (16). (Pp.89-99)

Díaz R. (1999). Personajes e identidad narrativa: Una aproximación metodológica.

Horizontes antropológicos, Volumen (12), Rio de Janeiro, Brasil. (Pp. 37-58)

Donaire M. (1991). Traducción y adaptación cultural: España – Francia. Universidad de Oviedo, Oviedo, España.

Esté A. (2004). Occidentalización y exclusión. *Educación en valores, Volumen* (2) (Pp.41-52)

Felipe A. R. (2011). Influencia del anime en el cine de acción. *Cuaderno de documentación multimedia, Volumen* (21) (Pp.279-315)

Horno A. (2014). El arte de la animación selectiva en las series de anime contemporáneas. *Con A de animación. Volumen* (4). Universitat politécnica de Valencia (Pp. 84-97)

Jablonska A. (2008). La elaboración del marco teórico versus la ilusión del saber inmediato. *Estudios sobre las culturas contemporáneas, Volumen* (14) (Pp.133-149)

Mangiron C. (2012). Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis principales factores de su éxito. *Puertas a la lectura, Volumen* (24). Universitat autónoma de Barcelona. (Pp.28-43)

Mazuelos Quirós I. (2018). El anime: Caracterización del personaje y del movimiento en el anime. (Trabajo fin de grado inédito). Universidad de Sevilla, Sevilla

Oliva-Abarca J. (2018). El fenómeno abridged: El anime parodiado por sus fans. *Jangwa-Pana, Volumen* (17). (Pp.87-99)

Orlando F. (2012). Análisis simbólico de la serie de animación japonesa “Dragon Ball Z” para entender el control de la cultura oriental en el mundo. (Tesis previa a la obtención del título de licenciado audiovisual). Universidad Central de Ecuador, Quito, Ecuador.

Parada Poblete, M. M. (2020). Los estudios sobre cine en Chile aproximaciones a la lectura y conformación de campo. *Los estudios sobre cine en Latinoamérica (2000-2017)*. Editorial Uniagustiniana. (Pp.205-252).

Saíd E. (2008). Orientalismo. (2da Ed.). Debolsillo. Barcelona, España.

Salkeld R. (2016). Colo leer una fotografía. (Web Ed.). Gustavo Gill. Barcelona, España.

Sánchez J.A. (2013). In-definiciones. El campo abierto de la investigación en artes. *Artes La revista, Volumen* (12). Universitat de Antioquia. (Pp.36-51)

Stange y Salinas. (2009). Hacia una elucidación del campo de estudios sobre Cine en Chile. *Aisthesis, Volumen* (46). Instituto de estética- Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago, Chile. (Pp.270-283)