

V Foro Internacional de Creación en la Frontera



ANIME

UNA PERSPECTIVA TRANSDISCIPLINAR

PONTEVEDRA
CASA DAS CAMPAS

21-22
MARZO
2019

MARC BERNABE
(Keynote Speaker)
JESSICA BAUWENS-SUGIMOTO
(Ryukoku University)
JAQUELINE BERNDT
(Stockholm University)
SELEN ÇALIK
(Bogaziçi University)
MANUEL HERNÁNDEZ-PÉREZ
(Hull University)
MINORI ISHIDA
(Niigata University)

ZOLTAN KACSUK
(HAS Centre for Social Sciences)
IDA KIRKEGAARD
(Stockholm University)
OLGA KOPYLOVA
(Tohoku University)
JOSÉ ANDRÉS SANTIAGO
(University of Vigo)
STEVIE SUAN
(Hosei University)
ALBA TORRENTS
(Independent researcher)

Información:

www.grupodx5.es
grupodx5@uvigo.es



Jueves 21 de Marzo

Mañana

10.00 h Presentación

Jorge Soto, Vicerrector del Campus de Pontevedra
Ana Soler, Directora del grupo de Investigación dx5
José Andrés Santiago, Director del evento

10.15 h

Marc Bernabé
Traduciendo manga, traduciendo Japón

11.00 h

Jaqueline Berndt (Stockholm University)
Researching Anime: Film History and TV Studies

11.30 h Pausa

12.00 h

Alba Torrents (Independent researcher)
Materialidad, Técnica y Especificidad en el Anime

12.30 h

Minori Ishida (Niigata University)
*Utilizing the Intermediate Materials of Anime:
Royal Space Force: The Wings of Honnêamise*

13.15 h Pausa

Tarde

16.00 h

Zoltan Kacsuk (Has Centre for Social Sciences)
Re-Examining the "What is Manga" Problematic: The Tension and Interrelationship between the "Style" Versus "Made in Japan" Positions

16.30 h

Jessica Bauwens Sugimoto (Ryukoku University)
Queering Black Jack. A look at how the manga and TV anime industry adapts to changing audience demographics

17.00 h Pausa

17.30 h

Olga Kopylova (Tohoku University)
*Shape, Line, Texture:
Transformations of style in manga-to-anime adaptations*

18.00 h

Manuel Hernández-Pérez
Animación, Marca del Estudio y Autoría en la construcción del Ethos "Anti-Disney". Los trabajos de Hayao Miyazaki y su figura a través la crítica cinematográfica a la obra Disney.

18.45 Fin de jornada

Viernes 22 de Marzo

Mañana

10.00 h

Ida Kirlegaard (Stockholm University)
Play it again: Early observations on repeat images and bank footage in anime

10.30 h

Stevie Suan (Hosei University)
Anime's Actors: Constituting "Self-hood" through Embodied and Figurative Performance in Animation

11.00 h Pausa

11.30 h

Selen Çalik (Bogaziçi University)
Overlay & Overwrite: Discussing Gamelikeness through Accel World

12.00 h

José Andrés Santiago (Universidade de Vigo)
Influencia intangible. Forma difusa. Ritmo, materialidad y diseño en las co-producciones animadas Hispano-Japonesas de la década de 1980

12.45 Fin de jornada y Clausura



Marc Bernabé

ABSTRACT

[ES]

Traduciendo manga, traduciendo Japón

Es un hecho que cada vez más manga se publica fuera de Japón, y en el caso del idioma español contamos actualmente con publicaciones oficiales de cómic japonés en España, Argentina y México. Pero ¿cómo es el proceso de traducción de un manga? ¿Qué aspectos hay que tener en cuenta a la hora de trasladar no solo palabras, sino también conceptos y costumbres de una cultura que, en principio, nos es tan ajena? Marc Bernabé, traductor profesional de manga con una carrera que abarca más de 15 años y unos 1000 volúmenes traducidos, se adentrará en los entresijos de su profesión.

Bio

[ES]

Marc Bernabé es traductor e intérprete del japonés, con especial hincapié en la traducción de manga y *anime*, campo en el que cuenta con un bagaje de cientos de volúmenes y episodios traducidos, además de ser especialista en didáctica de la lengua y cultura japonesas para hispanohablantes. Entre sus obras destaca la colección “Japonés en viñetas” (Norma Editorial, 2005). Es fundador y director de la empresa de traducciones e interpretaciones Daruma Serveis Lingüístics, SL, desde donde gestiona sus propias traducciones, así como las de un extenso equipo de colaboradores.

[EN]

Translating manga, translating Japan

It is a well-known fact that more and more manga is being published outside Japan. When it comes to the Spanish language, there are currently Japanese comics legally being published in Spain, Argentina and Mexico. But how does the translation process of manga actually work? What issues should be taken into account when translating not only words, but also concepts and customs from a culture which, at first, seems so unfamiliar? Marc Bernabé, a professional manga translator with a professional record that spans over 15 years and approximately a thousand translated volumes, will highlight some nuances about his profession.

[EN]

Marc Bernabé is a Japanese language translator and interpreter, specialised on manga and anime translations. He has an extensive background in manga and anime translations, with hundreds of manga volumes and anime episodes translated. He is also a specialist a specialist in the field of Japanese culture and language didacticism aimed at Spanish speakers. His most noteworthy collection is *Japonés en viñetas* (Norma Editorial, 2005). He is also founder and director of the translation and interpreting company Daruma Serveis Lingüístics, SL, from where he oversees not only his own translations but those from an extensive team of colleagues.

Jaqueline Berndt

ABSTRACT

[ES]

Investigando el anime:

Historia del Cine y Estudios sobre TV

Las reflexiones estéticas acerca del anime en el mundo académico —por ejemplo, de Maria Roberta Novielli, Laura Montero, Tze-yue Hu y Alistair D. Swale— tienden a apoyarse en un modelo de cine moderno, así como en su historia. Aferrados al marco del cine nacional, muchos de estos investigadores enfatizan que la "animación japonesa" va mucho más allá del "anime"; asumen una audiencia no segmentada en lugar de comunidades de espectadores subculturales o transnacionales; privilegian los largometrajes sobre las series de televisión (y con ello las correspondientes "películas de franquicias de anime"); se centran en los directores (masculinos) más destacados; y juxtaponen la representación "seria" con el divertimento, el mercado o 'saber hacer'. Pero este enfoque cinematográfico no se adapta necesariamente a las experiencias de visionado de anime compartidas a nivel mundial, que incluyen el papel central de los tropos y las convenciones, las narrativas discontinuas de estructura abierta y la ficción de género, así como la interacción entre formas locales y globales igualmente familiares. Comparando el anime con otro medio de nicho pero de consumo global —como el thriller televisivo Nordic Noir— esta ponencia ahonda en el potencial metodológico de los estudios televisivos, que aún no se ha empleado lo suficiente en la investigación de la estética del anime. Se abordaran analíticamente varias publicaciones representativas y también se ponderará la relación entre los estudios sobre televisión y los estudios audiovisuales.

Bio

[ES]

La Dra. Jaqueline Berndt es Profesora de Lengua y Cultura Japonesa en la Universidad de Estocolmo (Suecia). Desde el año 1991 y hasta 2016 trabajó como docente en diferentes universidades japonesas, centrándose en cultura visual y artes populares, tanto en lengua japonesa como inglesa; con el tiempo, terminó por convertirse en Profesora titular de Teoría del Cómic en la Escuela de Estudios de Posgrado de Manga, en la Universidad Kyoto Seika. Licenciada en Estudios Japoneses (1987) y doctora en Estética y Teoría del Arte por la Universidad de Humboldt (Berlín, 1991), su investigación se ha apoyado en la estética de medios y los estudios expositivos, y se ha centrado en la narrativa gráfica, el anime y el arte moderno japonés.

URL: <https://jberndt.net>

[EN]

Researching Anime:

Film History and TV Studies

Aesthetic considerations of anime in academia – for example, by Maria Roberta Novielli, Laura Montero, Tze-yue Hu, and Alistair D. Swale – exhibit an inclination to lean on the modern model of cinema and its history. Holding onto the framework of national cinema, many of these researchers emphasize that “Japanese animation” goes far beyond “anime;” assume a non-segmentalized audience instead of subcultural or transnational viewer communities; privilege feature length bounded works over TV series (and the related “franchise anime films”); focus on outstanding (male) directors; and juxtapose “serious” representation with amusement, commerce, or craft. But the cinematic approach does not necessarily accommodate globally shared viewing experiences of anime, which include the central role of tropes and conventions, open-structured discontinuous narratives, and genre fiction as well as the interplay of distinct locality and globally familiar form. Comparing anime to another globally consumed niche media, namely Nordic Noir TV drama, this presentation discusses the methodological potential of TV studies, which has not yet sufficiently been employed in researching anime aesthetics. Representative publications will be analytically surveyed, and the relation between TV studies and media studies shall be pondered as well.

[EN]

Dr. Jaqueline Berndt is Professor in Japanese Language and Culture at Stockholm University. From 1991 to 2016 she worked at Japanese universities, teaching mainly on visual culture and popular arts in Japanese as well as English; eventually she served as Professor of Comics Theory at the Graduate School of Manga, Kyoto Seika University. Holding a first degree in Japanese Studies (1987) and a PhD in Aesthetics/Art Theory from Humboldt University Berlin (1991), her research has been informed by media aesthetics and exhibition studies, and focused on graphic narratives, anime, and modern Japanese art.

URL: <https://jberndt.net>

Alba Torrents

ABSTRACT

[ES]

Materialidad, Tecnicidad y Especificidad en el Anime

El propósito de esta presentación es defender un enfoque del estudio de los objetos técnico-culturales en función de su especificidad material. Tomando el caso del anime como ejemplo, y después de una breve discusión de la literatura relevante, analizo la materialidad técnica de la imagen animética en movimiento. Surgen tres capas de materialidad animética: una capa sensorial que tiene que ver con la perspectiva, el movimiento y las relaciones entre la imagen visual y la imagen acústica; una segunda capa relacionada con elementos narrativos y extra-narrativos; Y, finalmente, una capa que tiene que ver con la temporalidad. Tomando este análisis como base, sostengo que, para comprender los mecanismos de producción de significado de los objetos técnico-culturales, debemos entender cómo funcionan las operaciones materiales concretas.

Bio

[ES]

Licenciada en Filosofía y Máster en Filosofía Contemporánea por la Universitat Autònoma de Barcelona, y doctora en Filosofía por la misma universidad y en Comunicación Social por la Universidad Nacional de Córdoba. Becaria predoctoral del Consejo Nacional de Investigación Científica y Técnica (CONICET) en Argentina, donde trabajó como investigadora en el Centro para la Investigación y el Estudio de la Cultura y la Sociedad (CIECS) en la UNC. Al final de su etapa doctoral le fue concedida una Japan Foundation Fellowship que le permitió ir como investigadora invitada a la Universidad de Kyoto Seika (Japón). Ha publicado en numerosas revistas nacionales e internacionales especializadas en animación. Su tesis doctoral y artículos académicos se centran en un análisis de las aportaciones del anime de ciencia ficción a la cuestión de las relaciones entre identidad, cuerpo y tecnología.

[EN]

Materiality, Technicity and Specificity in Anime

The aim of this presentation is to defend an approach to the study of technical cultural objects based on its material specificity. Taking the case of anime as an example, and after a brief discussion of the relevant literature, I analyze the technical materiality of the animetic moving image. Three layers of animetic materiality emerge: a sensory layer which has to do with perspective, movement and the relationships between visual image and acoustic image; a second layer related to narrative and extra-narrative elements; and, finally, a layer that has to do with temporality. Taking this analysis as a basis, I argue that, in order to understand the meaning-production mechanisms of technical cultural objects we must understand how they function concrete material operations.

[EN]

B.A. in Philosophy and Master in Contemporary Philosophy from Universitat Autònoma de Barcelona. She also holds a PhD in Philosophy from the same university and a PhD in Communication Studies from Universidad Nacional de Córdoba. As a PhD student she was awarded with a National Scientific and Technical Research Council Grant (CONICET) in Argentina, working as a researcher at the Center for the Research and Study of Culture and Society (CIECS) at the UNC. Former fellow of the Japan Foundation, she also worked as guest researcher at the Kyoto Seika University. She has published in several national and international journals specialized on animation. Her doctoral thesis and academic articles analyze the contributions of science-fiction anime in regards to the relationships between identity, body and technology.

Minori Ishida

ABSTRACT

[ES]

Utilizando los Materiales Intermedios del Anime: Royal Space Force: The Wings of Honnêamise

La producción de anime se compone de diferentes y múltiples procesos, y en cada etapa se producen materiales como hojas de diseño de personajes, guiones gráficos, dibujos de animación clave, dibujos de animación intermedios, fondos, guiones de pantalla y guiones para sesiones de grabación de voz. Nosotros los llamamos los materiales intermedios. Son necesarios para terminar la obra, pero una vez acabada, no se consideran útiles y la mayoría de ellos se terminan desechando para ahorrar dinero y espacio. Sin embargo, los materiales intermedios, al ser evidencias históricas del anime que nos hablan con precisión el proceso de producción, tienen un inmenso valor académico para entender bien este medio.

Desde 2016 mi colega el profesor Kim Joon Yang y yo hemos organizado el Centro de Archivos de Estudios de Anime en la Universidad de Niigata. El Centro adopta un enfoque mediático-ecológico acerca del anime en tanto que plataforma para organizar imágenes en estructuras fluidas con múltiples capas. Por medio de la conservación y estudio de los 'materiales intermedios' esperamos obtener una base valiosa para la investigación empírica de los procesos y dinámicas estéticas en la producción de anime. En este momento, se están escaneando digitalmente los materiales intermedios como bienes culturales para su uso académico. Nuestra colección incluye los materiales intermedios de *Royal Space Force: The Wings of Honnêamise* (1987), la primera obra del estudio Gainax. Esta película fue uno de los primeros pasos para que Hideaki Anno, Yoshiyuki Sadamoto —creadores de Evangelion— entraran en la industria del anime. Hasta ahora, hemos co-organizado tres exposiciones sobre la Royal Space Force con Gainax, utilizando réplicas digitales de estos materiales intermedios. Por todo ello, ¿Cuál es el valor de archivar los materiales intermedios del anime? ¿Y cuál es el significado de sus réplicas digitales en las exposiciones? Exploraré esta cuestión, refiriéndome a algunos conceptos relevantes en las Bellas Artes como la dicotomía entre "original" y "copia", la autoría y el esfuerzo colaborativo de todo el equipo de producción.

Bio

[ES]

La Dra. Minori Ishida es Profesora Adjunta en la Universidad de Niigata (Japón) y Codirectora del Centro de Archivos para Estudios sobre Anime en la misma universidad. Su investigación aborda la cultura visual y de audio, centrándose en los estudios sobre voz y género en el anime. Autora del libro *Hisoyaka na kyoiku: "Yaoi Boys Love" zenshi* [Educación secreta: Prehistoria del Yaoi y el Boys' Love](Rakuhoku shuppan), ganador del premio Abe de la Universidad de Niigata en el año 2009. Entre sus publicaciones más recientes se cuenta "Sounds and Sighs: 'Voice Porn' for Women" en el monográfico *Shōjo Across Media* (Palgrave, 2019).

[EN]

Utilizing the Intermediate Materials of Anime: Royal Space Force: The Wings of Honnêamise

The production of anime is compound of different and multiple processes, and at each stage, the materials such as character design sheets, storyboards, key animation drawings, in-between animation drawings, backgrounds, screenplays, scripts for voice recording sessions are produced. We call them the intermediate materials. They are necessary for finishing the work, but once the work is completed, they are not thought to be useful and most of them have been discarded for saving the money and the space. However the intermediate materials, being historical evidences of anime to tell us precisely anime production process, have immense academic values for understanding anime well.

Since 2016 my colleague Prof. Kim Joon Yang and I have organized the Archive Center for Anime Studies in Niigata University. The Center takes a media ecological approach to anime as a platform organizing images into multi-layered fluid structures. The intermediate materials are expected to provide a valuable basis for empirical research of the processes and aesthetic dynamics of anime production. Now, we are digitally scanning the intermediates materials as cultural property for academic uses. Our collection includes the intermediate materials from Hiroyuki Yamaga's *Royal Space Force: The Wings of Honnêamise* (1987), the first work of Gainax. This theatrical feature was one of the initial steps for Hideaki Anno, Yoshiyuki Sadamoto, creators of *Evangelion* to enter in the anime industry. Until now, we have co-organized three exhibitions about *Royal Space Force* with Gainax, utilizing digital replicas of these intermediate materials.

What is the value of archiving the intermediate materials of anime? And what is the meaning of their digital replicas in the exhibitions? I will explore these question, referring to some concepts that have dominated in fine arts such as the dichotomy between "original" and "copy", the authorship and the crew's collaborative endeavour.

[EN]

Dr. Ishida Minori is Associate Professor at Niigata University and Co-director of the Archive Center for Anime Studies in Niigata University. Her research field is visual and audio cultures focusing on voice and gender in anime. She published the book *Hisoyaka na kyoiku: "Yaoi Boys Love" zenshi* [Secret Education: Prehistory of Yaoi and Boys' Love](Kyoto: Rakuhoku shuppan), awarded with the Abe Prize from Niigata University in 2009. Her most recent publications include "Sounds and Sighs: 'Voice Porn' for Women" in *Shōjo Across Media* (Palgrave, 2019).

Zoltan Kacsuk

ABSTRACT

[ES]

Reexaminando la problemática del "Qué es el manga": La tensión e interrelación entre manga como "estilo" y manga como "Made in Japan".

El término manga se utiliza para referirse a diferentes ámbitos, a veces relacionados entre sí y otras veces exclusivos dependiendo del posicionamiento del hablante. En esta ponencia, trataré de analizar una de las principales dicotomías que existen en torno al uso y significado de la voz "manga"; esto, es: la tensión y la interrelación entre el manga como "estilo" y el manga como "made in Japan". Basándome en la investigación existente sobre el manga, los cómics y el *bande dessinée*, trataré de construir un esquema que reúna las características más comunes asociadas con el manga. Por un lado, pondré sobre la mesa algunas de las conexiones que existen entre el estilo visual y los elementos relativos al contenido de la obra. Por otra parte, me centraré en la especificidad del idioma japonés, además de la cultura de producción, difusión y consumo del manga en Japón. En mi opinión, el manga entendido exclusivamente como estilo —al margen de aspectos culturales y materiales— no es algo tan factible como a menudo se debate. De igual modo, la comprensión del manga como "Made in Japan", tampoco es tan simplista como se cree, sino que apunta a una interrelación mucho más profunda y fundamental entre el manga y Japón —como lugar real y mítico de origen— de lo que sus defensores suelen argumentar.

Bio

[ES]

El Dr. Zoltan Kacsuk se ha formado en sociología, estadística aplicada y estudios culturales. Completó su formación doctoral, en la Escuela de Estudios de Posgrado de Manga, en la Universidad Kyoto Seika (Japón). Actualmente trabaja en el Departamento de Metodología de la Oficina Central de Estadística de Hungría, así como en el Instituto de Ciencias Políticas del Centro de Estudios Sociales del HAS (Academia de las Ciencias de Hungría). Su campo de estudio se centra en las sub-culturas, la cultura fan y la cultura *geek* y *otaku*, y su investigación metodológica actual gira en torno a los retos planteados por el tratamiento automatizado y el análisis estadístico de textos a gran escala.

[EN]

Re-Examining the "What is Manga" Problematic: The Tension and Interrelationship between the "Style" Versus "Made in Japan" Positions

The term manga is used to refer to a range of related and at times exclusive domains according to the position of the speaker. In this presentation, I examine one of the fundamental dichotomies underpinning the arguments in relation to the meaning of manga, the tension and interrelationship between the "style" versus "made in Japan" positions. Building on research on manga, comics, and *bande dessinée*, I outline a framework that attempts to take stock of the most common features associated with works being considered manga. Highlighting some of the possible connections between visual style and content-specific elements on the one hand, and the Japanese language plus the culture of manga production, dissemination, and consumption in Japan on the other hand, I argue that the manga as style position is not as pure a possibility—transcending all cultural and material situatedness—as it is sometimes held up to be. At the same time, the manga is made in Japan position is not as simplistic as it is commonly thought to be and indeed points to a far deeper and more fundamental interrelationship between manga and Japan—as its real and mythical place of origin—than its proponents might actually articulate.

[EN]

Zoltan KACSUK studied sociology, applied statistics and cultural studies. He completed his doctoral work in manga studies at Kyoto Seika University. He currently works at the Methodology Department of the Hungarian Central Statistical Office, and the Institute for Political Science, HAS Centre for Social Sciences. His domain specific work deals with subcultures, fan cultures, geek and otaku culture, and his current methodological research revolves around challenges posed by the automated processing and statistical analysis of large-scale text corpora.

Jessica Bauwens-Sugimoto

ABSTRACT

[ES]

“Queering Black Jack”: un vistazo a cómo la industria del manga y el anime televisivo se adapta a los cambios en la demografía de la audiencia.

Existe una “problemática de género” en las tres grandes culturas de arte secuencial: en los cómics de lengua inglesa, en el mundo franco-belga de la *bande dessinée*, y en el manga japonés. En esta ponencia, y tras un breve resumen de los puntos principales, me centraré en el cambio que se está produciendo (y que se halla actualmente en proceso) entre los lectores de las principales corrientes de manga. En Japón, desde finales de los años sesenta, numerosas artistas femeninas han combatido muchos de los tabúes sobre sexualidad y de género, rompiendo barreras y creando historias que hasta el día de hoy siguen disfrutando una legión de fieles lectores, procedentes de todo el espectro de género. Sin embargo, las categorías de manga más rentables, así como las series de televisión basadas en ellas, siguen siendo —de manera aplastante en lo económico— aquellas dirigidas a un público masculino: las obras de *shōnen* (chicos), como pone de manifiesto la popularidad internacional de series como, por citar sólo tres ejemplos, *One Piece*, *One Punch Man*, y *Ataque a los titanes*. Sin embargo, en los últimos años, muchos de los lectores de géneros supuestamente masculinos son mujeres. Más de la mitad de los lectores de las revistas de manga más populares son niñas y mujeres, al igual que los espectadores de los programas de televisión basados en esos mangas. Por todo ello, durante esta ponencia y utilizando como caso de estudio *Young Black Jack* (2011) (una revisión del clásico manga de Osamu Tezuka *Black Jack*) y su adaptación a *anime*, procederé a analizar qué tácticas utiliza la industria para abrazar y fomentar este cambio demográfico.

Bio

[ES]

La Dra. Jessica Bauwens-Sugimoto es Profesora Adjunta en la Facultad de Estudios Internacionales (Grado de Arts & Media) de la Universidad de Ryukoku (Japón). Tras cursar dos masters —de Estudios Japoneses, y de Antropología Social y Cultural— en la Universidad Católica de Lovaina (Bélgica), se trasladó a Japón en el año 1997 gracias a la beca MEXT, donde obtuvo un nuevo máster en Sociología y defendió satisfactoriamente su tesis doctoral en la Universidad de Osaka. Su investigación se centra en el nexo entre estudios culturales, estudios de género, estudios cinematográficos, estudios sobre manga y anime (con especial énfasis en arte secuencial hecho por y para niñas y mujeres) y otros campos afines como la moda y la animación.

[EN]

Queering Black Jack: a look at how the manga and TV anime industry adapts to changing audience demographics

There is “gender trouble” in all three major sequential art cultures: In English-language comics, in the Franco-Belgian world of *bande dessinée*, and in Japanese manga. After a brief outline of the main issues, I will turn my attention to the (currently in process) changing readership of mainstream manga. In Japan, since the late sixties, many female artists have tackled sexuality and gender taboos and done barrier-breaking work, creating stories that to this day are enjoyed by loyal readers of the entire gender spectrum. Nevertheless, the most profitable manga genres as well as the tv series based on them, are still, and overwhelmingly so in financial terms, those aimed at a male readership: *shōnen* (boys) works, like the worldwide popularity of series like, to name just three examples, *One Piece*, *One Punch Man*, and *Attack on Titan* illustrate. In recent years however, the readership of supposedly male-oriented genres have skewed female, with over half of readers of the most popular manga magazines now girls and women, and these same readers are also viewers of the TV shows based on those manga. During this presentation, using *Young Black Jack*, a 2011 reboot of “God of Manga” Tezuka Osamu’s classic manga *Black Jack*, and its anime adaptation, as a case study, I will analyze what tactics the industry uses to embrace and foster this demographic change.

[EN]

Jessica Bauwens-Sugimoto is Associate Professor at Ryukoku University’s Faculty of International Studies (Arts & Media course). After earning two M.A.s from the Catholic University of Leuven (Japanese Studies, Social and Cultural Anthropology), she came to Japan in 1997 with a MEXT scholarship, earned an M.A. at Osaka University (Sociology), and in 2007 her PhD (also Osaka University). Her research is in the nexus of Cultural Studies, Gender Studies, Film Studies and Manga/Comics Studies (with emphasis on sequential art made by and for girls and women) and related fields (animation, fashion).

Olga Kopylova

ABSTRACT

[ES]

Forma, Línea, Textura: Transformaciones de estilo en adaptaciones de manga a anime

Desde el estreno de la primera serie de animación de la televisión japonesa en el año 1963, el *anime* ha recurrido constantemente al manga como fuente principal para la creación de nuevos contenidos. La cantidad de series basadas en diferentes mangas se ha mantenido en torno al cincuenta y el sesenta por ciento durante los últimos quince años, y aunque esas cifras podrían disminuir en el futuro, cabe esperar que la relación productiva entre ambos medios se mantenga fuerte durante los próximos años. Aunque la industria del *anime* ha aceptado las adaptaciones desde el manga como un método exitoso, en ocasiones las series de *anime* surgidas de este modo generan controversia e invitan a una reflexión crítica. Mientras que las transformaciones del contenido de la historia o de los personajes pasan, inevitablemente, a un primer plano en tales discusiones, otro punto importante a considerar son los aspectos visuales. Debido a la afinidad entre los medios del manga y el *anime*, las discrepancias en el estilo visual rápidamente atraen la atención de los espectadores e influyen en la experiencia visual de aquellos que están familiarizados con la obra fuente. Una representación más o menos fiel del estilo original no es necesariamente la clave del éxito (el rediseño radical puede ser muy elogiado por su originalidad y calidad), pero aún así muchas series de *anime* buscan reproducir las características clave de los mangas en los que se inspiran. Esta ponencia se centra en varios de estos casos (con títulos producidos entre los años 2001 y 2017) para analizar qué aspectos de la imagen del manga son generalmente alterados y cómo, así como para esbozar las razones y los posibles efectos de tales transformaciones.

Bio

[ES]

La Dra. Olga Kopylova obtuvo su grado en traducción (Japonés, Inglés) en la Universidad Estatal Lingüística de Irkutsk (Rusia), y defendió su tesis doctoral sobre media-mix y adaptaciones en la Escuela de Estudios de Posgrado de Manga de la Universidad Kyoto Seika (Japón) en el año 2016 (http://johokan.kyoto-seika.ac.jp/uploads/2016_dr/2016_dr_thesis_01.pdf). Actualmente trabaja como profesora y traductora en la Escuela de Posgrado de Artes y Letras de la Universidad de Tohoku, en un curso especializado en cultura popular japonesa. Su ámbito de investigación se centra en los Estudios Audiovisuales, Estudios sobre el *fandom*, y Adaptación y Narratología aplicadas a textos audiovisuales populares. Además, se involucra regularmente con el manga como lectora, investigadora y traductora oficial (como colaboradora de la editorial rusa Istari Comics).

[EN]

Shape, Line, Texture:

Transformations of style in manga-to-anime adaptations

Since the very first animated TV series started in Japan in 1963, anime has steadily relied on manga as the primary source of new contents. The amount of manga-based series has stayed between fifty and sixty percent for the last fifteen years, and while those numbers might decrease, we can expect the productive relationship between the two media to remain strong for years to come. Even though anime industry has accepted manga adaptation as its trusted method, works created this way occasionally cause controversies and invite criticism. While transformations of story content or characters almost inevitably come to the foreground in such discussions, another important point to consider is the visuals. Because of the affinity between the media of manga and TV anime, discrepancies in visual style quickly draw attention and inevitably influence the viewing experience of those familiar with the source work. More or less faithful rendering of the original style is not necessarily the key to success (radical redesign may be highly praised for its originality and quality), but still many anime series aim to reproduce the key features of their source manga. This presentation focuses on several such cases (with titles produced between 2001 and 2017) to consider what aspects of the manga image are generally altered and how, and outline reasons for and possible effects of such transformations.

[EN]

Olga Kopylova got her BA in translation (Japanese, English) at Irkutsk State Linguistic University and defended her PhD thesis on media mix and adaptations at the Graduate School of Manga Studies at Kyoto Seika University (2016, http://johokan.kyoto-seika.ac.jp/uploads/2016_dr/2016_dr_thesis_01.pdf). She is currently employed as a translator and a lecturer at Tohoku University Graduate School of Arts and Letters (with a course on contemporary Japanese popular culture). Her research interests include comparative media studies, fandom studies, adaptation studies and narratology of popular media texts. Furthermore, she regularly engages with Japanese manga as a reader, researcher and official translator (collaborating with Russian publisher Istari Comics).

Manuel Hernández-Pérez

ABSTRACT

[ES]

Animación, Marca del Estudio y Autoría en la construcción del Ethos “Anti-Disney”. Los trabajos de Hayao Miyazaki y su figura a través la crítica cinematográfica a la obra Disney.

Walt Disney (1901–1966) es una de las figuras más importantes de la historia del cine, pero es también una de las más criticadas. Adjetivos que se refieren a Disney en sus diferentes formas ("Disney japonés", "Disney asiático", "Disney del Oriente", etc.) se han aplicado al análisis del animador japonés Hayao Miyazaki (1941–). El legado de Disney ha sido revisado y examinado críticamente a través de diferentes lentes teóricos derivados de estudios culturales y la crítica de cine. En contraste, la erudición y la crítica cultural han decodificado las obras de Miyazaki en términos de autoría (o como "auteur"). Estos enfoques también han enfatizado las similitudes con la alta calidad de la producción y las firmas estilísticas individuales, a la vez que diferencian las lecturas ideológicas y culturales del legado de cada uno de estos autores. En esta construcción de lo que se ha denominado "anti-Disney", las estrategias más comunes de la teoría de autor clásica actúan en consonancia, incluida la construcción mítica de la figura del creador, a través de la crítica cultural y otros "paratextos" cinematográficos. Para comprender mejor el papel de la autoría en la animación, el artículo sugiere una distinción entre el branding o marca del estudio, la firma estilística y la propia personalidad del creador.

Bio

[ES]

El Dr. Manuel Hernández-Pérez es profesor de Diseño Digital en la Universidad de Hull (Reino Unido) donde ha coordinado el grado "Game and Entertainment Design". Autor del monográfico, Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa (Prensas Universitarias de Zaragoza, 2017), ha publicado en un buen número de revistas académicas incluyendo Mass Media Communications and Society, Sage Animation, Journalism and Mass Communication Quarterly, Mutual Images y Unidad Sociológica. Actualmente forma parte de diversos proyectos de investigación en el ámbito del manga y el anime supervisando el proyecto internacional de investigación "Japanese Manga and Anime Tourism: Transmedia Narrative in Institutional Tourism and International Fandom Flows".

[EN]

Animation, Branding and Authorship in the Construction of the ‘Anti-Disney’ Ethos: Hayao Miyazaki’s Works and Persona through Disney Film Criticism

Walt Disney (1901–1966) is one of the most important figures in the history of cinema, but he may also be one of the most criticized. Adjectives referring to Disney in their different forms ('Japanese Disney', 'Asian Disney', 'Disney from the Orient', etc.), have been applied to the analysis of Japanese animator Hayao Miyazaki (1941–). Disney's legacy has been reviewed and examined through different theoretical lenses derived from cultural studies and film criticism. In contrast, scholarship and cultural criticism have decoded Miyazaki's works in terms of auteurism. These approaches also emphasize similarities based on high quality of production and individual signatures while differentiating between ideological and cultural readings of each author's legacy. In this construction of what has been referred to as 'anti-Disney', the most common strategies of classical auteurism act together, including the mythical construction of the creator's persona through cultural criticism and other film paratexts. In order to better understand the role of authorship in animation, a distinction between brand, style and creator's persona is suggested.

[EN]

Dr. Manuel Hernández-Pérez is a Lecturer in Digital Design at the University of Hull (UK), where he leads the UG programme in Game & Entertainment Design. He published the book *Manga, anime and videogames. Japanese Cross-media Narrative* (Prensas Universitarias de Zaragoza, 2017), and numerous papers in several academic magazines, including Mass Media Communications and Society, Sage Animation, Journalism and Mass Communication Quarterly, Mutual Images and Unidad Sociológica. He is currently involved in several research projects focused on manga and anime, and overseeing an international research project entitled "Japanese Manga and Anime Tourism: Transmedia Narrative in Institutional Tourism and International Fandom Flows".



Ida Kirkegaard

ABSTRACT

[ES]

'Play it again': Observaciones preliminares sobre las imágenes recurrentes y los bancos de imágenes en el anime

El propósito de esta ponencia es plantear una aproximación al estudio de objetos técnico-culturales en función de su especificidad material. Tomando el caso del anime como punto de partida, y tras una breve presentación de la literatura relevante, trataré de analizar la materialidad técnica de la imagen animética en movimiento. Surgen tres capas de materialidad animética: una capa sensorial que tiene que ver con la perspectiva, el movimiento y las relaciones entre la imagen visual y la imagen acústica; una segunda capa relacionada con elementos narrativos y extra-narrativos; Y, finalmente, una capa que tiene que ver con la temporalidad. Tomando este análisis como base, sostengo que, para comprender plenamente los mecanismos de producción de significado de los objetos técnico-culturales, debemos entender cómo funcionan las operaciones materiales concretas.

Bio

[ES]

Ida Kirkegaard es investigadora predoctoral de Lengua y Cultura Japonesa en el Departamento de Estudios Asiáticos, de Oriente Medio y Turquía en la Universidad de Estocolmo (Suecia). Máster en Cultura Visual y licenciada en Estudios Japoneses por la Universidad de Copenhague. Su tesis doctoral se centra en temas como la quietud, la repetición y la convencionalidad en el anime televisivo, y está particularmente interesada en el uso de imágenes de archivo en las obras de Ikuhara Kunihiko.

[EN]

Play it again: Early observations on repeat images and bank footage in anime

The aim of this presentation is to defend an approach to the study of technical cultural objects based on its material specificity. Taking the case of anime as an example, and after a brief discussion of the relevant literature, I analyze the technical materiality of the animetic moving image. Three layers of animetic materiality emerge: a sensory layer which has to do with perspective, movement and the relationships between visual image and acoustic image; a second layer related to narrative and extra-narrative elements; and, finally, a layer that has to do with temporality. Taking this analysis as a basis, I argue that, in order to understand the meaning-production mechanisms of technical cultural objects we must understand how they function concrete material operations.

[EN]

Ida Kirkegaard is a PhD candidate in Japanese Language and Culture from the department of Asian, Middle Eastern and Turkish Studies at Stockholm University (Sweden). She holds a MA in Visual Culture and a BA in Japanese Studies from the University of Copenhagen. Her PhD research focuses on themes of stillness, repetition and conventionality in television anime, and she is particularly interested in the use of bank footage in the works of Ikuhara Kunihiko.

Stevie Suan

ABSTRACT

[ES]

Actores de Anime: Construyendo "identidad" a través de la actuación corporal y figurativa en la animación

Si la animación nos permite visualizar un mundo de objetos activos a través de la acción misma de animar su movimiento, entonces cómo se crean dichos objetos para moverse a través de la animación debería cambiar la forma en que se construyen como actores. En otras palabras, la forma en que los cuerpos se mueven en la animación —ya sean humanos u objetos— implica también ciertas concepciones del "yo" en tanto que este se constituye a través de la dinámica de su animación. Esta ponencia tiene como objetivo (re)considerar la teoría de Donald Crafton acerca de las formas *performativas* en la animación (corporal y figurativa), específicamente en relación con el anime japonés. En la actuación corporal, la expresión del carácter se produce a través de movimientos diferenciadores, donde los personajes se constituyen como individuos, cada uno con su propia individualidad interna y externa. En cambio, la actuación figurativa emplea varios gestos y expresiones codificadas. Debido a esta dependencia de las expresiones codificadas, las actuaciones figurativas se construyen a partir de otras anteriores, reproduciéndolas y reiterándolas en diferentes contextos. Cada una de estas dos formas representa una concepción distinta de identidad: la actuación corporal, arraigada en la concepción moderna de individualismo, y ligada al cuerpo único del objeto que realiza el movimiento; y la actuación figurativa, que implica una concepción diferente de las estrictas fronteras internas/externas de la "individualidad", en la que el yo es un constructo formado por medio de diferentes códigos. La actuación figurativa promueve, por tanto, una estética acorde con la idea contemporánea del yo —en un marco de neoliberalismo— eligiendo entre una amplia gama de opciones y cambiando radicalmente entre diferentes productos y expresiones.

Bio

[ES]

El Dr. Stevie Suan es Profesor Adjunto del Departamento de Estudios Internacionales e Interdisciplinarios de la Universidad de Hosei en Tokio (Japón). Está especializado en la estética del anime, una cuestión que explora a través de la conceptualización de la dinámica de los diferentes modos de interpretación. En su reciente investigación ha estado desarrollando un enfoque que utiliza teoría *performativa* y teoría de medios para abordar aspectos propios de los Estudios Regionales (estudios japoneses y estudios asiáticos), utilizando para ello el *anime* como un ejemplo de las constantes transformaciones en las corrientes de producción cultural y de consumo dentro del contexto de globalización en el que vivimos.

[EN]

Anime's Actors: Constituting "Self-hood" through Embodied and Figurative Performance in Animation

If animation allows us to envision a world of active objects through animating their movement, then surely how the objects are made to move through the animation changes how they are constituted as actors. In other words, how bodies move in animation, human and object alike, also entails certain conceptions of "self" as it is constituted through the dynamics of its animation. This study aims to (re)consider Donald Crafton's conceptualization of animation performance forms (embodied and figurative performance), specifically in relation to Japanese anime. In embodied acting, the expression of character is produced through distinctive movements, where characters are constituted as individuals, each with their own discrete inside and outside. Figurative acting, on the other hand, utilizes various gestures and codified expressions. Due to this reliance on codified expressions, figurative performances build from previous ones, replaying and reiterating them in different contexts. Each of these forms enacts a different conception of selfhood: embodied acting performing the modern conception of individualism bound to the singular body on the object which performs the movement; figurative acting performing a type of "particularity" entailing a different conception of the strict internal/external borders of "individuality," where the self is a composite configured through the citation of codes. Figurative performance thus facilitates an aesthetic well attuned to the contemporary performance of self under the conditions of neoliberalism, selecting from a vast array of options, jerkily moved from one product and expression to another.

[EN]

Dr. Stevie Suan is an Assistant Professor at the Department of Global and Interdisciplinary Studies at Hosei University in Tokyo Japan. His main area of expertise is in anime aesthetics which he explores through conceptualizing the dynamics of different performance modes. In his recent research he has been developing an approach that uses performance theory and media theory to approach issues of area studies (Japan studies and Asian studies), using anime as a prime example of the shifting currents of cultural production and consumption in our moment of globalization.

Selen Çalik

ABSTRACT

[ES]

Superponer y sobrescribir: Una reflexión sobre la ludificación vista a través de Accel World

A medida que los videojuegos han ido teniendo un papel cada vez más importante en diferentes proyectos media-mix en Japón —especialmente desde los años ochenta— la influencia de este medio en las novelas ligeras, el manga y el *anime* ha terminado por llamar la atención de investigadores de todo el mundo. Además de los diferentes tropos típicos de los videojuegos que han sido asimilados por estos medios, en *Gēmuteki Riarizumu no Tanjō* (The Birth of Gamelike Realism, 2007), Hiroki Azuma explora cómo las narrativas populares han empezado a mostrar una especie de "ludificación" en sí mismas, con estructuras en bucle y personajes que a menudo regresan de la muerte. En esta ponencia, tras repasar los orígenes de estas narrativas contemporáneas, se analizará la posibilidad de identificar rasgos específicos de estos medios dentro de esta estrategia de ludificación, todo ello visto a través de la dinámica media-mix de *Accel World*.

Bio

[ES]

La Dra. Selen Çalik Bedir se graduó en el año 2008 en Lengua y Literatura Inglesa en la Universidad del Bósforo (Turquía) y obtuvo un máster en Literatura Comparada por la İstanbul Bilgi University (2010). Entre los años 2012 y 2017 cursó estudios de posgrado en Japón, como beneficiaria de una beca MEXT. Tras un año como investigadora en la Universidad de Kyoto Seika (2012), se matriculó en el programa de doctorado de Estudios sobre Manga en la misma universidad. En 2017 defendió satisfactoriamente su tesis doctoral, titulada *"Playing" Anime: A Comparative Media-Theoretical Approach to Anime as a Specific Medium*. Actualmente trabaja como profesora asociada en la Universidad del Bósforo.

[EN]

Overlay & Overwrite:

Discussing Gamelikeness through Accel World

As video games have played significant roles in media mix projects from Japan especially since the 1980s, the influence of this particular medium on light novels, manga and anime attracts ample scholarly attention as well. In addition to the trope of video games taken up by the media in question, in *Gēmuteki Riarizumu no Tanjō* (The Birth of Gamelike Realism, 2007), Hiroki Azuma explores how popular narratives have started displaying a sort of "gamelikeness" themselves, with blatantly looping structures and characters quite often coming back from death. In the scope of this presentation, after retracing the origins of such contemporary narratives, the possibility of spotting media specificities right at the core of gamelikeness will be discussed through a brief analysis of the *Accel World* media mix.

[EN]

Selen Çalik Bedir received her B.A. in English Language and Literature from Boğaziçi University (2008), and her M.A. in Comparative Literature from İstanbul Bilgi University (2010) in Turkey. From 2012 to 2017 she studied in Japan on a MEXT grant. After spending one year as a research student at Kyoto University (2012–2013), she entered the PhD program in Manga Studies at Kyoto Seika University (2013). She completed her PhD in 2017 with a thesis entitled *"Playing" Anime: A Comparative Media-Theoretical Approach to Anime as a Specific Medium*. Currently she is teaching as a part-time lecturer at Boğaziçi University.

José Andrés Santiago

ABSTRACT

[ES]

Influencia intangible. Forma difusa.

Ritmo, materialidad y diseño en las co-producciones animadas Hispano-Japonesas de la década de 1980

Tras un primer contacto de los espectadores españoles con el *anime* a finales de la década de 1970, los años 80 se caracterizaron por la casi total ausencia de series de *anime*, frente a un notable desarrollo de diferentes co-producciones animadas entre empresas españolas y estudios japoneses. Estas co-producciones pioneras anticiparon y propiciaron la llegada, durante la década siguiente, de los estudios japoneses y las licencias de *anime* al marco televisivo en España. Sin embargo, su impacto real sobre la popularización del *anime* entre diferentes públicos todavía sigue siendo objeto de debate. Más enfocadas hacia un público europeo, la mayoría de estas series carecían, a priori, de muchas de las características más reconocibles asociadas habitualmente al *anime* como medio. El argumento, temática, guión o escenario diferían mucho de aquellos que aparecían en las series de *anime* mainstream más populares y comerciales. No obstante, en estas producciones animadas sí que subyacía un poso ‘*animesco*’ (*animisque*) visible en el uso de los mismo elementos convencionalizados – como diseño de personajes o expresiones faciales – pero sobretodo en el ritmo, los tropos empleados o los movimientos de cámara. En mi opinión, estas producciones híbridas (que no se podían entender como enteramente españolas, ni 100% japonesas) sentaron los cimientos de lo que significa ‘*estilo anime*’ en España y propiciaron una suerte de osmosis, una adquisición pasiva, de los elementos más reconocibles del *anime* como forma, codificándolos en toda una generación de espectadores españoles. Así pues, esta ponencia no aborda el *anime* desde una órbita de mercado o de elementos productivos, sino desde la materialidad del *anime* como medio, poniendo el énfasis en aspectos formales como el ritmo, el movimiento, la cinematografía y la estética. Para ello, además, haré especial hincapié en co-producciones entre la empresa española BRB Internacional y la japonesa Nippon Animation, incluyendo *Ruy Pequeño Cid* (1980) o *Dartacan y los tres mosqueperros* (1981), en las que ya entonces se intuían muchas trazas de lo que hoy en día se identifica claramente como *anime*.

Bio

[ES]

José Andrés Santiago es investigador posdoctoral, artista plástico visual y docente, vinculado desde el año 2005 al grupo de investigación dx5 de la Facultad de Bellas Artes (Universidad de Vigo). En la actualidad dirige la línea de investigación titulada «Estudios Transdisciplinarios sobre Cómic (ETC)». Becario del Japan Foundation’s Japanese Studies Program (2012) e investigador invitado en la Escuela de Estudios de Posgrado de la Facultad de Manga (Kyoto Seika University, Japón, 2014-2016). Miembro de la ACDCómic (Asociación de Críticos y Divulgadores de Cómic de España) desde su fundación es, asimismo, autor del libro «Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa», publicado por la editorial Comanegra.

[EN]

Intangible influences. Blurred boundaries.

Rhythm, materiality and design in the 1980’s Hispano-Japanese animated co-productions

After European audiences had a first contact with *anime* in the late 70’s, animated co-productions between domestic producers and Japanese studios emerged in the early eighties, playing a leading role in the standardization of anime aesthetics, and hence contributing to a broader development of *anime* in Spain and other major European markets. These pioneering co-productions favored the arrival of Japanese studios and *anime* licenses to the European broadcasting scenario. However, its real impact on *anime*’s arrival and popularization is subject to debate. Appealing to an European audience, these series lacked some of the most recognizable features associated with *anime* as a larger medium. Themes, plots and scenarios were vastly distinct from mainstream *anime* series. Nonetheless, in some of these animated productions there was an underlying *animisque* flair in the shape of conventionalized elements, character design, facial expressions, rhythm, camera action and tropes. I believe this hybrid-productions – feeling not entirely domestic, neither fully Japanese – set a ‘bridge’ of sorts between Western animated visual language and *anime* mainstream features, therefore shaping the collective idea of what *anime* meant for the first generation of anime viewers in Spain. Thus, In this paper I will not address anime focusing on market and production related issues, but from a material perspective, leaning on rhythm, movement, cinematography and aesthetics. In order to do so, I will rely on some prominent examples having a stronger ‘anime feel’, mostly Spanish BRB International and Nippon Animation co-productions such as *Ruy Pequeño Cid* (1980) and *Dartacan y los tres mosqueperros* (1981), which already depicted many signature traits and material elements currently identified as genuinely *animisque*.

[EN]

Dr. José Andrés Santiago Iglesias is a visual artist and post-doctoral researcher at the Fine Arts Faculty (Universidad de Vigo, Spain), focused on expanded-field comics, manga and anime studies in Spain from a theoretical perspective. Founder member of the ACDCómic [Spanish Association of Critics and Researches of Comics] since its inception in 2012. Former fellow of the Japan Foundation’s Japanese Studies Program and invited researcher at the Graduate School of Manga (Kyoto Seika University, Japan, 2014 - 2016). His doctoral thesis was revised into a book entitled *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa* published by Comanegra in 2010.

Grupo de Investigación

dx5 digital_ &_ graphic_ art_ research

Facultad de Bellas Artes

Universidade de Vigo, España

www.grupodx5.es

grupodx5@gmail.com

Contacto

Facultad de Bellas Artes

Calle de la Maestranza, 2, 36002 Pontevedra, España

Dirección /IP

Ana Soler Baena

Línea de investigación

Estudios Transdisciplinares sobre Cómic (ETC)

Proyecto

Explorando nuevos territorios gráficos desde una perspectiva transdisciplinar.

Cómic de campo expandido, el hiperlibro de artista y teorías animéticas contemporáneas.

Organismo financiador

Secretaría de Estado de Investigación, Desarrollo e Innovación (Ministerio de Economía y Competitividad).

Ayudas a proyectos de I+D correspondientes al Programa Estatal de Fomento de la Investigación Científica y Técnica de Excelencia, Subprograma Estatal de Generación de Conocimiento, en el marco del Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación 2013-2016.

Título

Anime. Una perspectiva transdisciplinar

Dirección

José Andrés Santiago Iglesias

Gestión y coordinación

José Andrés Santiago Iglesias

Tatiana Lameiro González

Diseño y Maquetación

Tatiana Lameiro González

Traducciones

José Andrés Santiago Iglesias

Copyright

© de los textos: los respectivos autores

© de las imágenes: los respectivos autores



Organiza: dx5 digital & graphic art_research
Dirección: Jose Andrés Santiago
Coordinación y gestión: Jose Andrés Santiago / Tatiana Lameiro
Diseño: Tatiana Lameiro
Lugar: Casa das Campás, C/Don Filiberto, 9-11 36002 - Pontevedra



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE CIENCIA, INNOVACION
Y UNIVERSIDADES



XUNTA
DE GALICIA

dx5
digital & graphic
art_research

Vicerreitoría
do Campus de Pontevedra
Universidade de Vigo