

Treball de Fi de Grau

Títol

El Nihonjinron i els discursos tecno-orientalistes en els animes contemporanis

Autoria

Paula Lobato Cano

Professorat tutor

Alba Torrents González

Grau

Comunicació Audiovisual	
Periodisme	X
Publicitat i Relacions Públiques	
Comunicació Interactiva	
Comunicació de les Organitzacions	

Tipus de TFG

Projecte	
Recerca	X

Data

Del 10 al 13 de juny de 2025	
De l'1 al 2 de setembre de 2025	

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català:	El Nihonjinron i els discursos tecno-orientalistes en els animes contemporanis			
Castellà:	El Nihonjinron y los discursos tecno-orientalistas en los animes contemporáneos			
Anglès:	The Nihonjinron and techno-orientalist discourses in contemporary anime			
Autoria:		Paula Lobato Cano		
Professorat tutor:		Alba Torrents González		
Curs:	2024/25	Grau:	Comunicació Audiovisual	
			Periodisme	X
			Publicitat i Relacions Públiques	
			Comunicació Interactiva	
			Comunicació de les Organitzacions	

Paraules clau (mínim 3)

Català:	Japó, anime, Nihonjinron, tecno-orientalisme
Castellà:	Japón, anime, Nihonjinron, tecno-orientalismo
Anglès:	Japan, anime, Nihonjinron, techno-orientalism

Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

Català:	Aquest estudi analitza la interacció del discurs del Nihonjinron (la identitat nacional japonesa) i les narratives del tecno-orientalisme en animes contemporanis del gènere shonen, centrant-se específicament en <i>Haikyuu!!</i> , <i>Dan Da Dan</i> i <i>Bungou Stray Dogs</i> .
---------	--

Facultat de Ciències de la Comunicació

Castellà:	Este estudio analiza la interacción del discurso del Nihonjinron (la identidad nacional japonesa) y las narrativas del tecno-orientalismo en obras contemporáneas del género shonen, centrándose específicamente en <i>Haikyuu!!</i> , <i>Dan Da Dan</i> y <i>Bungou Stray Dogs</i> .
Anglès:	This study analyzes the interaction of the discourse of Nihonjinron (Japanese national identity) and narratives of techno-orientalism in contemporary shonen anime, focusing specifically on <i>Haikyuu!!</i> , <i>Dan Da Dan</i> and <i>Bungou Stray Dogs</i> .

TREBALL FINAL DE GRAU

EL NIHONJINRON

I ELS DISCURSOS TECNO-
ORIENTALISTES EN ELS ANIMES
CONTEMPORANIS

PAULA LOBATO CANO



Resum

Aquest estudi analitza la interacció del discurs del Nihonjinron (la identitat nacional japonesa) i les narratives del tecno-orientalisme en animes contemporanis del gènere shonen, centrant-se específicament en Haikyuu!!, Dan Da Dan i Bungou Stray Dogs. La investigació suggereix que el Nihonjinron continua sent un element fortament present en aquestes produccions, mentre que els discursos tecno-orientalistes s'insinuen de manera més subtil des d'una perspectiva occidental, ja que l'objectiu del Japó és promoure la seva pròpia imatge.

Resumen

Este estudio analiza la interacción del discurso del Nihonjinron (la identidad nacional japonesa) y las narrativas del tecno-orientalismo en obras contemporáneas del género shonen, centrándose específicamente en Haikyuu!!, Dan Da Dan y Bungou Stray Dogs. La investigación sugiere que el Nihonjinron sigue siendo un elemento fuertemente presente en estas producciones, mientras que los discursos tecnoorientalistas se insinúan de forma más sutil desde una perspectiva occidental, ya que el objetivo de Japón es promover su propia imagen.

Abstract

This study analyzes the interaction of the discourse of Nihonjinron (Japanese national identity) and narratives of techno-orientalism in contemporary shonen anime, focusing specifically on Haikyuu!!, Dan Da Dan, and Bungou Stray Dogs. The research suggests that Nihonjinron continues to be a strongly present element in these productions, while techno-orientalist discourses are more subtly insinuated from a Western perspective, as Japan's goal is to promote its own image.

ÍNDEX

1. Introducció.....	3
2. Marc teòric.....	5
2.1 Tecno-orientalisme.....	5
2.1.1 Ueno i el tecno-orientalisme en l'anime.....	10
2.1.2 Haraway i els cíborgs.....	12
2.1.3 Les crítiques a l'orientalisme.....	14
2.2 El Nihonjinron o el discurs d'identitat japonesa.....	16
2.2.1 La història del Nihonjinron.....	17
2.2.2 El nihonjinron contemporani.....	21
2.2.3 Les característiques del Nihonjinron.....	22
2.3 L'anime i la seva història.....	24
2.3.1 La inserció de l'anime a Catalunya.....	26
2.4 El shonen com a gènere.....	27
2.4.1 Els discursos narratius del shonen.....	28
3. Metodologia i hipòtesis formulades.....	30
4. Anàlisis dels animes seleccionats.....	31
4.1 Haikyuu!!.....	31
4.2 Dan Da Dan.....	33
4.3 Bungou Stray Dogs.....	35
5. Conclusions.....	36
6. Bibliografia i altres referències.....	39
Shigetaka S. (1894) Japan landscape theory. Iwanami Shoten.....	43
7. Annexos.....	45

1. Introducció

La irrupció de la cultura japonesa a occident, sobretot a través de l'anime, ha transformat les percepcions i la comprensió mútua entre ambdues esferes culturals. La influència japonesa ha esdevingut un fenomen en tot el món, convertint l'anime en un element important en la cultura pop que ha traspassat les fronteres. Per tal de desglossar les complexitats d'aquesta interacció, s'adopta com a marc analític el concepte de tecno-orientalisme, una terminologia associada a les projeccions i prejudicis dels occidentals envers la societat japonesa.

El tecno-orientalisme, que són les percepcions occidentals sobre el Japó a través de la tecnologia, va ser un estudi creat per Morely i Robins el 1995, encara que el neologisme va néixer tres anys abans, el 1992 estudiat per Edward Said. El naixement d'aquest discurs tecno-orientalista neix arran de la postulació del Japó com el "contrincant" d'occident, sobretot dels Estats Units, en la lluita pel lideratge en la modernitat i l'hegemonia global futura. El tecno-orientalisme parteix de la imatge d'Orient com a "Altres" culturals, però amb noves característiques: un gran nivell tecnològic que suposa una amenaça per a Occident i una eficiència empresarial superlatives lligades a les característiques essencials de la identitat japonesa. Més tard, el discurs tecno-orientalista es va estendre a altres indrets asiàtics com Corea del Sud amb l'arribada del fenomen K-pop amb les bandes com BTS.

En contraposició al tecno-orientalisme, va sorgir el nihonjinron, un discurs d'identitat nacional japonesa que posa èmfasi a la singularitat del país nipó. El seu discurs es basa en la defensa d'una identitat que es diferencia de la resta del món. Per exemple, es destaca la seva llengua o la dependència afectiva interpersonal, com l'*amae*. El discurs d'identitat nipona neix per pal·liar el desassossec en l'època moderna, tant en els moments més crítics com d'esplendor del país per reafirmar la seva identitat com una nació singular i única. El nihonjinron es divideix en tres etapes: una primera a la recerca de la validació d'Occident i d'obertura; una segona de tancament després de la derrota en la II Guerra Mundial i busca la seva pròpia

identitat i, finalment, una tercera que reflexiona els errors del país i un buit d'identitat per la pèrdua de la tradicionalitat. El discurs nihonjinron contemporani qüestiona que el país es defineixi la nació en "plural". Un dels altres problemes que s'enfronta el Japó és la ràpida modernització que han experimentat molts altres països d'Orient com Corea del Sud gràcies al K-pop que genera una nova preocupació per "l'exclusivitat" del Japó de ser l'única nació d'Orient més modernitzada.

L'anime, com a producte cultural japonès, serveix com a vehicle fonamental per a la transmissió del discurs nihonjinron tant per Orient com Occident. Tot i això, també es poden detectar discursos tecno-orientalistes que evidencien l'amenaça que Occident percep del país nipó. Des dels inicis de l'anime al segle XX, s'ha inspirat en tècniques occidentals fins a la seva consolidació post-Segona Guerra Mundial amb figures com Osamu Tezuka i la seva obra *Astro Boy*, que va establir les bases de l'animació televisiva i va popularitzar trets estètics distintius, l'anime ha evolucionat. En l'actualitat, l'anime continua la seva expansió dins les plataformes de *streaming* i també per la pirateria. L'evolució de l'animació japonesa i la creació de nous gèneres, ha consolidat l'anime com un dels elements més importants de la cultura popular a escala mundial. A Catalunya, per exemple, la irrupció de l'anime es va produir principalment a partir de la dècada de 1980 a través de TV3 i el Club Super3, doblant sèries com *Dr. Slump* o *Dragon Ball*, que van generar una profunda connexió amb l'audiència local i van consolidar una base de fans que a poc a poc es va expandir.

El gènere *shonen* (少年), que literalment significa "noi jove" o "adolescent", és un dels molts gèneres que hi ha l'anime. El seu públic objectiu, tal com indica el seu nom, són els nois joves o els adolescents. Les primeres mostres d'aquest gènere es troben en les primeres revistes de manga del segle XX emfatitzant l'aventura, la superació i la moralitat els quals són discursos que troben en el nihonjinron. El gran auge d'aquest gènere va arribar amb *Dragon Ball* d'Akira Toriyama, que va solidificar moltes de les convencions del gènere i va iniciar la seva globalització. Avui dia, el *shonen* continua sent el gènere dominant, amb títols com *My Hero Academia* o *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba*, que reinventen les narratives mantenint els principis fonamentals del gènere.

El discurs narratiu del *shonen* es caracteritza per un protagonista arquetípic, jove i masculí, amb gran voluntat i un somni ambiciós. El protagonista evoluciona al llarg de la història a través de l'esforç i el treball, pilars fonamentals en els valors nipons de la perseverança i la diligència, presents en els discursos d'identitat japonesa. També se li dona molta importància al concepte de l'amistat, la transmissió dels valors positius i de l'ètica. La presència de batalles i l'humor són altres característiques recurrents d'aquest gènere.

En aquest context, la investigació serà una anàlisi de tres animes *shonen*: *Haikyuu!!*, *Dan Da Dan*, i *Bungou Stray Dogs*. L'objectiu principal és veure com aquests animes més contemporanis potencien el discurs d'identitat nacional japonesa. Un altre objectiu d'aquesta investigació és la detecció de possibles discursos tecno-orientalistes que Occident pot deduir i evidenciar l'amenaça que pot suposar el país nipó.

2. Marc teòric

2.1 Tecno-orientalisme

Per poder entendre les percepcions que tenim els occidentals sobre la cultura japonesa a través de l'anime cal que entendre el tecno-orientalisme. Aquest concepte va ser agafat per Morely i Robins l'any 1995, tot i que aquest neologisme va néixer l'any 1992 i el qual Edward Said va estudiar aquest fenomen. Aquest terme designa el discurs orientalista que la tecnologia d'avantguarda havia incorporat. El Japó postulava com el “contrincant” d'Occident (però sobretot dels Estats Units) per la presa de lideratge en la modernitat i l'hegemonia global en el futur. El tecno-orientalisme parteix de la imatge d'Orient com “Altres” culturals però amb noves característiques. Per una banda, hi ha un gran nivell tecnològic que suposa una amenaça per Occident, ja que veuen el Japó com un rival. I, per l'altra, també hi ha una eficiència empresarial superlatiu a les característiques essencials de la identitat japonesa (Lozano, 2009).

La història del tecno-orientalisme es divideix en quatre etapes. La primera és l'inicial que és el moment que el Japó s'obre al món. L'arribada dels primers jesuïtes al

segle XVI van veure com el Japó era un país amb diferències radicals respecte als seus països, però, també, és percebut com fascinant. El país nipó és vist com “el món al revés”. Es veu com el Japó és contrari a Europa. La seva alimentació, espiritualitat i la manera d’entendre la vida també és al revés.

A continuació hi ha l’etapa Meiji i la industrialització entre el 1868 i el 1912, correspon al naixement del Japó modern i també fou coneguda com una de les transformacions més grans del país nipó. En aquesta etapa històrica, el Japó adopta una política d’occidentalització accelerada durant l’Edat Meiji. Després de la guerra russa-japonesa del 1905, la qual el país del sol naixent va sortir victoriós, es va considerar el Japó per primera vegada en la història en l’única potència no occidental a escala mundial. Tot i haver guanyat el conflicte bèl·lic, el discurs orientalista de la superioritat occidental era molt sòlid. Les seves bases estaven ben estructurades. Segons aquest discurs, Occident defensava que el Japó s’havia limitat a copiar Europa i els seus models institucionals i legislatius, així com a la indústria i a la tecnologia. Una “prova” eren les diferents missions diplomàtiques que el govern Meiji havia enviat a Europa amb aquest propòsit. A ulls occidentals, el Japó era l’alumne aplicat. A finals de l’era Taishō (1912-1926) hi havia signes de preocupació que van augmentar en la mesura que el deixeble “avantatjat” es convertia en “díscol” segons avançava el segle XX.

Llavors la següent etapa que trobem és l’etapa de postguerra i de reconstrucció del país. Durant el transcurs de la guerra, l’orientalisme en forma de propaganda militar va arribar a gran escala. Així doncs, la guerra va ser clau en l’acceleració i en la consolidació del discurs tecno-orientalista. Després de la Segona Guerra Mundial i de la derrota de les forces feixistes, el Japó esdevé un gran aliat dels Estats Units. I no només això, sinó que també experimenta un gran creixement econòmic acompanyada d’una obertura del seu mercat. Marques importants japoneses com Sony o Toyota. Occident veia com una amenaça el creixement del país nipó i va ser quan el discurs tecno-orientalista va créixer. A més a més, el Japó esdevingué una potència mundial, no només militarment, sinó sobretot econòmicament. Així doncs, el discurs orientalista va créixer a causa de l’amenaça que veia Occident en el Japó.

Finalment, les dues etapes últimes etapes són les dècades dels vuitanta i dels noranta. Lozano analitza un dels àlbums musicals de la banda britànica Pink Floyd

anomenat The Final Cut i el qual el destaca com “l'àlbum més polític”. Artur Lozano afirma que es poden percebre en aquests versos missatges tecno-orientalistes. La cançó defensa que no hi ha prou recursos per mantenir el creixement de tots els països moderns que competeixen entre si. També es xerra d'imatges futurístiques que parlen de la superpoblació i l'acumulació de persones sobretot en poblacions asiàtiques. Pel·lícules que es van estrenar sobre aquella dècada com Blade Runner (1982) o Chiba-shi (千葉市) de Neuromancer (Gibson, 1984). En aquests dos films les empreses és un dels temes tractats. Es parla de corporacions molt grans que escapen del control dels estats i que molts els identifiquen amb marques japoneses. Altres manifestacions del futur comencen a sortir durant el desenvolupament de robots, intel·ligència artificial i la realitat virtual al Japó. La tecnologia també és molt present en aquest film que està caracteritzada en un ambient de “ciberpunk” el qual es mostren ciutats futuristes amb una estètica asiàtica, aquesta estètica deixa veure el Japó com una societat molt moderna, però freda cosa que reforça més aquest discurs tecno-orientalista.

Una altra peça musical analitzada per Lozano on es menciona el Japó i es reforça el discurs tecno-orientalista és la cançó “Japón” de Mecano. Una cançó que l'autor de la *Genealogía del Tecno-Orientalismo* afirma que juga amb el ritme de les màquines i les cadenes de muntatge que es troben en les fàbriques. En aquesta cançó també es veu com el Japó un país superpoblat i molt mecanitzat perquè “senten la sirena” i ja fan l'acció. A més a més, reitera la idea que és una societat freda amb “Son tipo reloj” i no només això sinó que els robotitza perquè, implícitament, diu que no tenen sentiments i segueixen les mateixes pautes de conducta. Una altra idea que apareix reflectida en aquesta cançó és la figura del “salaryman” (home de negocis). En el fragment “Otros dicen que son fieles al ordenador” es pot donar a entendre que la majoria dels japonesos són homes de negocis que treballen en oficines i que se'ls podria titllar de “workaholics” (addictes al treball).

El discurs tecno-orientalista és més fort a finals de la dècada dels vuitanta i al principi dels noranta. El tecno-orientalisme que es presenta en els noranta és diferent de l'anterior. Presenta el Japó com un país equiparable amb les altres economies postindustrials a causa de les crisis que va patir, tot i que continua sent la segona potència mundial i la ciutat de Tòquio esdevé la ciutat més cara per viure.

Segons Lozano, el Japó apostava des dels anys setanta el lema kokusaika (国際化) que traduït significa “internacionalització” sigui de les institucions sigui de les empreses. Una de les parts més importants del kokusaika és l’exportació de productes culturals. A partir dels anys noranta, el Japó explotarà la seva indústria de l’entreteniment que va més enllà dels videojocs. A Espanya es va consumir molts animes durant l’època dels vuitanta sent *Mazinger Z*, *Heidi*, *Marco* o *Comando G* amb un gran nombre de seguidors. A partir dels noranta el manga creix en nombre de lectors a Espanya i en els 2000 en aparell electrònics (Méndez-Cabrera i Rodrigo-Segura, 2023). Les cadena pública TV3 (Catalunya) (Espanya) va ser pionera a introduir l’anime a les pantalles en els anys vuitanta amb *Dr. Slump* el 1986 i *Dragon Ball* el 1990. Més tard, Mediaset emetrà *Oliver i Benji* i, finalment, TVE adquirirà els drets d’emissió d’*Els Cavallers del Zodíac*. Els animes exportats al Japó reflectien inquietuds provocades per les decisions de les classes dirigents. Els experts van apostar per donar més importància al país nipó en l’esfera internacional segons Lozano.

El discurs tecno-orientalista també es pot observar en dècades més recents. En el 2010, la rapera Nicki Minaj va llençar el seu videoclip de la cançó *Your Love*. En aquest videoclip es pot observar com l’artista porta un quimono vermell¹ revelador allunyat completament del tradicional. En tot el videoclip mostra els països asiàtics i, sobretot el Japó, amb vestimenta enganyosa com la que s’ha mencionat anteriorment. El vídeo mostra diferents tipus d’apropiació cultural, des dels vestits tradicionals fins a les arts marcialsi asiàtiques tradicionals amb finalitats estètiques². No només això, en un moment de la cançó es pot escoltar el següent fragment:

When I was a geisha he was a samurai
Somehow I understood him when he spoke Thai
(Onika Maraj, “Your Love”, Nicki Minaj, 2010, Pink Friday)

A més a més, la lletra engloba les cultures asiàtiques com una cosa gegant i concreta quan hi ha diferències significatives entre elles. Els samurais i les geishes

¹ Annex 1

² Annex 2 i Annex 3

provenen del Japó, però la lletra d'aquesta cançó, amb el propòsit de fer rima, ha fusionat idees tailandeses i japoneses.

Murakami Haruki és un dels autors de novel·les que ha sabut expressar els problemes de la societat nipona. En la seva novel·la *Tòquio Blues, Norwegian Blues*. La cançó que també dona títol a l'obra literària de Murakami, *Norwegian Blues* (This Bird Has Flown), és una cançó de la banda britànica The Beatles composta per John Lennon i Paul McCartney. Aquesta peça musical surt en alguns passatges de l'obra per ser la cançó preferida de Naoko, l'amant del protagonista. L'acció de la història passa entre el 1969 i el 1970 quan el protagonista té 19 anys i passa als 20. En aquella època, els estudiants japonesos participaven en protestes contra les elits tant militars com burocràtiques. Les protestes passen en un segon pla a través de la mirada de Watanabe, el protagonista de la història, i l'autor al llarg de la història descriu els moviments dels estudiants com hipòcrita i covard. El protagonista principal és Toru Watanabe un estudiant universitari dolgut per la pèrdua de Naoko la qual va ser l'exparella del seu millor amic, que com la noia, s'ha suïcidat. El llibre relata el canvi d'etapa del protagonista que deixa l'adolescència enrere per avançar amb fermesa cap a l'adulthood superant dues pèrdues que l'afectaran molt en la seva vida. A part del protagonista, en la història apareixen diversos personatges que mostren la part més fosca de la societat. Des de la por de la Reiko per reintroduir-se a la societat japonesa, la vulnerabilitat de Hatsumi la parella de Nagasawa caracteritzat pel seu egoisme i narcisisme, el dolor de la Naoko, el rancor de la Midori la qual s'enfada sovint amb el protagonista per donar-li falses esperances i no ser corresposta de la manera que ella li agradaria. Murakami trenca amb el dualisme d'Orient i Occident a la seva obra. Es poden trobar des de referències literàries o música occidental com *Norwegian Blues* que dona títol a l'obra.

També no només en l'àmbit japonès es pot aplicar el tecno-orientalisme, sinó que també en altres països asiàtics. El fenomen del K-pop (pop sud-coreà) s'ha tornat molt popular globalment el qual aglutina un gran nombre de fans. Una de les bandes de referència, BTS també va estar sotmesa sota discursos tecno-orientalistes. En un article del diari estatunidenc *New Yorker* escrit per la periodista Amanda Petrusich el 2018 per intentar explicar la popularitat de la banda sud-coreana conformada per set

nois. En l'article la periodista posa molt d'èmfasi en la forma que els artistes ballen, deixant veure part del discurs orientalista el qual afirmaria que "tots els asiàtics saben ballar molt bé". El K-pop ofereix un altre lloc per considerar formes alternatives de tecno-orientalisme, i que el K-pop, com la ciència-ficció, ofereix un ric terreny per pensar sobre els canvis històrics de l'orientalisme nord-americà, no només per la seva estètica encarnada sinó també perquè el gènere va sorgir d'una relació entre els EUA i Corea que ha estat definida per les intervencions militars i culturals (Lee, 2024). L'exemple de BTS explica que el tecno-orientalisme no només se centra al Japó, sinó que també s'ha estès a altres indrets de l'Àsia Pacífica sobretot com seria Corea del Sud i la Xina (Lozano, 2007).

2.1.1 Ueno i el tecno-orientalisme en l'anime

El sociòleg japonès Toshiya Ueno va estudiar el tecno-orientalisme amb el nou corrent acadèmic del manga i l'anime. En el 1996 va publicar l'article *Japanimation and Techno-Orientalism: Japan as the Sun-Empire of Signs*. Ueno va un pas més enllà. El japonès afirma que Occident impulsa constantment el Japó cap a un futur tecnològic inabastable:

If the Orient was invented by the West, then the Techno-Orient also was invented by the world of information capitalism. In "Techno-Orientalism", Japan not only is located geographically, but also is projected chronologically. Jean Baudrillard once called Japan a satellite in orbit. Now Japan has been located in the future of technology (Ueno, 1996).

Per a Ueno el que és el presumpte lloc del Japó en el futur (i no en un present més accessible) nodreix el que ell diu "autòmat japonès". Defineix l'autòmat com una figura especial dins del "subimperi dels signes" del país nipó, o també, l'augment en el domini de la cultura pop la qual occident té la percepció del comportament japonès com a mecànic o automatitzat, comparant amb un ninot mecànic.

El que és "Japanoid" no és el Japó, sinó que és una identitat de marca nacional de meta-ficció. Aquesta identitat sol estar representada per l'autòmat, sobretot en l'anime japonès o animació japonesa. Ueno diu que l'animació japonesa excel·leix la

creació d'imatges del Japó tant automatitzades com animades, o donades de vida i moviment per forces invisibles, de la mateixa manera que els humans operen amb idees ocultes.

To affirm the culture and the industry of the modern world is to summon the "automated other" by introducing the rhythm of technology and machine of each age into ordinary life. As far as workers, women, and the ethnic other experience a radical change in work conditions because of high technology, the image of the automated doll is imposed on them. This image also is imposed on the nation-people who overadapt to the mutation of technological conditions. Needless to say the Japanese is being seen as the "automated other". Japanimation, which organizes the image of automatization and animation (giving it a life form), constructs and presents a "Japan" as an "automaton culture" and as the "Japanoid" in "Postmodern Times" (Ueno, 1996).

Ueno fa una crítica a l'anime *Ghost in the Shell*, una animació estrenada el 1995 que tracta sobre les investigacions policials d'una dona-cíborg la qual és policia a un misteriós hacker el qual és un criminal que envaeix les autopistes de la informació. La protagonista es diu Motoko Kusanagi. Ueno diu que Kusanagi adopta l'estratègia del feminisme cíborg rebutjant el seu cos. Ueno s'ha inspirat en Haraway, la qual es xerrarà a continuació, per poder crear la seva tesi:

Japanimation is traveling through the cultural diaspora into the world, and is translated, communicated, and misunderstood. It should be cited the passage from Donna Haraway's A Cyborg Manifesto : "There is no way to read the following list from a standpoint of "identification", of a unitary self. The issue is dispersion. The task is to survive in the diaspora." If the image of shell and suit in cyborg has been moving, it is not vain to discover the "automated other" in various expressions and in global information capitalism itself. It is another way to "animate" the other and the minority (Ueno, 1996).

2.1.2 Haraway i els cíborgs

El projecte de Haraway no és només un projecte filosòfic (epistemològic, estètic, ontològic) sinó que també és un projecte polític: es tracta d'un manifest (Torrents, 2017). És un assaig important en la teoria posthumanista. El cíborg és un rebuig dels límits rígids entre l'ésser humà, l'animal i la màquina. Haraway fa una clara divisió de l'animal i l'humà, la realitat i la ficció, etc. La teoria del cíborg proposa la fusió entre l'animal i la màquina. "Un cíborg és un organisme cibernètic, un híbrid de màquina i organisme, una criatura de la realitat social així com una criatura de la ficció" (Haraway, 1986).

L'obra de Haraway és una crítica de la política d'identitat en el feminisme tradicional i, dona suport a un feminisme d'afinitat amb coalicions el qual la gent construeix la identitat de grup per si mateixa i no tant a través del poder polític. Els dualismes antagònics construeixen inherentment un dominant i un altre. Un exemple seria el dualisme entre home/dona. Haraway critica el pensament feminista radical que planteja la dona antagònica a l'home només per com hi han "modelat" els homes.

En discutir el fracàs del feminisme occidental, ella escriu: "La lluita teòrica i pràctica contra la unitat mitjançant la dominació o la unitat mitjançant la incorporació, irònicament, no només soscava les justificacions del patriarcat, el colonialisme, l'humanisme, el positivisme, l'essencialisme, el cientisme i altres ismes no lamentats, sinó totes les reivindicacions d'un punt de vista orgànic o natural. Crec que els feminismes radicals i socialistes/marxistes també han minat les seves pròpies estratègies epistemològiques i que aquest és un pas crucialment valuós per imaginar possibles unitats. Caldrà veure si totes les "epistemologies" com les han conegut els polítics occidentals ens fracassen en la tasca de construir afinitats efectives." (Haraway, 1986).

També parla de les dones de color i de les injustícies que pateixen. La nord-americana afirma que els cíborgs es comuniquen mitjançant l'escriptura que no es defineix com l'únic codi que interpreta tota la comunicació. Els cíborgs són dones que no tenen visions essencialistes, sinó visions fluides i en evolució que no els permeten ser víctimes. Les visions cíborgs també permeten reconsiderar i

reconstruir les visions tradicionals del dualisme de manera que la identitat, les categories i les relacions no es puguin definir totalment en teoria.

En la seva obra, Harraway critica el feminisme radical de Catharine A. MacKinnon. L'enfocament de MacKinnon no va mirar la classe marxista sinó el gènere/sexe com a producte del patriarcat, on els homes s'apropien de les dones sexualment. La construcció de la dona és un dels desigs d'un altre (home). L'objectivació sexual és la conseqüència de la construcció del sexe/gènere i, per tant, l'existència com a dones és una apropiació sexual. Harraway la condemna com "una doctrina de l'experiència encara més autoritària". La nord-americana fa una crida al "silenci embargat" sobre els temes d'ètnia. Ella explica: "No hi havia espai estructural per a la raça (o per a moltes altres coses) que pretenia, en teoria, revelar la construcció de la categoria dona i del grup social dones com un tot unificat o totalitzable".

Descriu la nova economia laboral com "l'economia dels deures" de Richard Gordon, la qual que ha donat lloc a una feminització de tot el treball. "El treball s'està redefinint com literalment femení i feminitzat, sigui realitzat per homes o per dones. Estar feminitzat significa ser extremadament vulnerable; poder ser desmuntat, remuntat, explotat com a mà d'obra de reserva; vist menys com a treballadors que com a servidors; sotmès a ordenacions horàries dins i fora de la feina remunerada que fan burla d'una jornada laboral limitada i limitada, limitant l'existència i sempre limitant la jornada; sexe" (Harraway, 1986). Aquest nou ordre mundial del capitalisme és possible gràcies a les noves tecnologies i com permeten el control de la mà d'obra fins i tot dispersa. Les noves tecnologies estan profundament arrelades en la privatització, la síntesi de la "militarització, les ideologies i polítiques de la família dretana i les definicions intensificades de la propietat corporativa (i estatal) com a privada" (Harraway, 1986).

Aquestes noves tecnologies impacten en les relacions socials de la sexualitat i la reproducció, veient el cos com una màquina que maximitza la utilitat. Ella demana un compromís socialista-feminista amb la ciència i la tecnologia i com aquesta modela i interactua amb la política. La figura del cibernètic insta el feminisme a anar més enllà de la política tradicional de gènere. Ella espera "el somni utòpic de l'esperança d'un món monstruós sense gènere". Argumenta que una imatge cibernètica pot ajudar amb dues coses: "Primer, la producció d'una teoria universal i

totalitzadora és un gran error que passa a faltar la major part de la realitat... i segon, assumir la responsabilitat de les relacions socials de la ciència i la tecnologia significa rebutjar una metafísica anticiència, una demonologia de la tecnologia, i per tant significa abraçar la tasca hàbil de reconstruir la nostra vida quotidiana, els límits... Les imatges cíborgs poden suggerir una sortida al laberint de dualismes en què ens hem explicat els nostres cossos i les nostres eines a nosaltres mateixos" (Harraway, 1986).

Així doncs, el cíborg de Harraway és el lloc idoni per crear per plantejar aquest nou model de pensament i projecte polític. El cíborg és una criatura que no té cap origen. La crítica de Harraway gira entorn de les visions dualistes. El cíborg proposat per l'autora és un cíborg corpori, és a dir, un híbrid entre una màquina i un cos. Harraway, però no s'oposa a la tecnologia. Aquesta, com a única condició, no pot superar mai el cos. El cíborg es presenta com una figura que permet superar el dualisme i el substancialisme de discursos feministes, polítics i científics (Torrents, 2017).

2.1.3 Les crítiques a l'orientalisme

L'orientalisme serveix per abordar la qüestió en diferències culturals i les representacions. L'enfocament d'Edward Said en la seva obra del 1978 anomenada *Orientalisme* ha ajudat a ser més crítics en els prejudicis i en l'alteració de la cultura. La seva obra ha sigut l'obertura per aquells que estan silenciats tinguessin veu i no només per la clara predominant cultura occidental, sinó que també trencar amb les relacions de domini i subordinació de l'època colonial el qual era un discurs marcat per Occident. L'obra literària fa una exhaustiva anàlisi del discurs colonialista.

Experts van criticar l'Orientalisme plantejat per Said. Un dels punts febles que van trobar va ser que era molt monolític. El neologisme conté elements homogenis i no aborda altres qüestions que no es van tenir en compte. Per exemple, també ignora les carències internes del mateix Orientalisme. Els intel·lectuals de la dreta van ser qui més van criticar a Edward Said. Edward Alexander, un dels que va criticar a Said, el va titllar de pedant i de fanàtic de per les crítiques de l'autor sobre Occident. Joseph Conrad, in *The Secret Agent* (1906), describes the "pedantic fanaticism" of a

professor whose thoughts “caressed the images of ruin and destruction”; and he analyzes the longing of another (untenured) intellectual to create “a band of men absolute in their resolve to discard all scruples in the choice of means,” chief among them “death enlisted for good and all in the service of humanity.” (Alexander, 1986).

Bernard Lewis a “Orientalism: An Exchange” (1982) va acusar Said de contaminar el terme “orientalisme” sense remei. Lewis va afirmar que l'orientalisme és pura pràctica objectiva. “The term Orientalist is by now also polluted beyond salvation, but this is less important in that the word had already lost its value and had been in fact abandoned by those who previously bore it.” (Lewis, 1989).

El crític marxista Aizaz Ahmad també critica a Said en el cinquè capítol de la seva obra literària *In Theory: Classes, Nations, Literatures* (1992). Critica que Said suposa que existeix una identitat occidental unificada, és a dir que tots els occidentals es veuen igual, que està a l'origen de la història i aquesta mai canvia aquesta història. El que tracta de dir Ahmad és que Said ignora les diferències culturals d'Occident i l'unifica convertint-lo en un grup homogeni. L'autor d'*In Theory: Classes, Nations, Literatures* també critica que Said posa en dubte la veracitat de la veritat. “This sense of affiliation with Foucault remains strong throughout Orientalism”) and the prose of the book is replete with Foucauldian terminology: regularity, discursive field, representation, archive, episremic difference, and so on. Yet one is nor quite sure what the relationship between Said's thought and Foucault's really is. Foucault certainly knew how to be allusive, but underneath all his multiple enunciations one knows exactly what his agreements and disagreements with Marxism actually have been.” (Ahmad, 1992).

Robert Young, en la seva obra *White Mythologists* (1990) critica que Said només defensa l'Orientalisme i que no proposa cap altra alternativa i que repeteix el mateix procés. “His own dismissal of deconstruction as a merely textual practice means that he is himself at a loss when faced with the complex conceptual dialectics of the same and the other. As will be demonstrated with respect to Orientalism itself, Said cannot get out of the Hegelian problematic that he articulates, and indeed tends himself to repeat the very processes that he criticizes. His advocacy of an analytic pluralism in itself does not solve, or even address, the conceptual problems.” (Young, 1990).

El discurs tecno-orientalista és binari, és a dir, sempre hi ha una lògica dual. Orient sempre serà diferenciat d'Occident per la seva oposició. La cultura popular i els continguts audiovisuals permet observar fins a quin punt ha penetrat el tecno-orientalisme en les nostres vides. L'extensió d'aquest corrent ha permès que diferents espais evolucionin, es diversifiquin i s'hagin adaptat en un món capitalitzat. En els últims quinze anys, el discurs tecno-orientalista s'ha estès en altres països asiàtics com Corea del Sud o la Xina i encara l'entramat s'ha tornat més complex. Tot i que els anys van passant, el tecno-orientalisme continua persistent en les diferents societats fent-la, fins i tot, més complexa (Lozano, 2009).

2.2 El Nihonjinron o el discurs d'identitat japonesa

Les nacions d'arreu del món es formen per components que les uneixen i conformen una identitat. Hi ha un component i una imatge emocional en la manera com es defineix la mateixa nació, cultura i identitat (Harumi, 2006). El Nihonjinron és el discurs d'identitat del Japó, és a dir, la identitat nacional nipona. Els factors els quals conformen una identitat no són "naturals", sinó que són definits per la cultura (Sleeboon, 2004). Harumi critica que sovint s'identifica el sentiment de nació a elements culturals i no es tenen en compte els factors polítics que també ajuden a crear una identitat nacional.

A diferència del discurs tecno-orientalista que beneficia a Occident com un territori superior a Orient a causa de les inseguretats que tenien de l'alçament del Japó com una potència mundial, el Nihonjinron beneficia a la societat japonesa. Aquest discurs es basa en la singularitat del poble nipó com a nació. Per exemple, defensen el seu discurs identitari al·legant que la seva llengua és única perquè només la parlen els japonesos. Tot i que actualment hi ha estrangers que saben xerrar i escriure japonès, el fet que diferencia el Japó a Occident és que el seu idioma es parla i s'escriu exclusivament al Japó. Agafant l'anglès com a exemple, és considerat l'idioma internacional per excel·lència. Un altre exemple seria la personalitat dels japonesos. El concepte més conegut és l'*amae* o la dependència afectiva interpersonal. Aquest terme va ser conegut gràcies a Doi Takeo per la seva obra '*Amae*' no Koozoo (1971). L'*amae* és l'element el qual s'estructura tot el grup nipó, és a dir, en dependre de la bona voluntat de l'altra persona (Takeo, 1971). El Nihonjinron busca qualitats que fa els japonesos únics en tot el món, encara que no

són l'única nació que ho fa. En general, totes les nacions busquen la seva identitat que els diferencia de la resta.

El Nihonjinron sorgeix amb l'objectiu d'eliminar el desassossec nipó en l'època moderna (Funabiki, 2006). És un moment històric el qual el Japó se sent apartat d'Occident en un període d'avenços moderns, el discurs tecno-orientalista era molt fort. L'autor també afirma que el desassossec no només apareix en els moments de crisis, sinó també en els moments més esplèndids de la societat nipona per reafirmar encara més la seva identitat. Així doncs, Japó s'engloba a través de la seva societat que és singular. Aquí és on neix la teoria del Nihonjinron. El singular destaca la uniformitat de la societat deixant-la a una sola persona, que seria aquesta identitat. Funabiki defineix aquest Nihonjinron com “mostrar el “nosaltres” –més ben dit, el “nosaltres” a l'interior del qual es troba el “jo mateix”– en la forma més fàcil de visualitzar-lo, de comprendre'l, de pensar-lo i de preveure'l. És a dir, els japonesos, tots plegats, reflexionen sobre “què és ser japonès” i “què serà del Japó”. En aquest exercici, el mite del “Japó” constitueix el material, el tema bàsic. Un mite en el qual “l'individu”, “el japonès”, inicia la seva marxa envers una existència obligada a una modernització inevitable, impel·lida a competir en l'escenari que aquesta instaura”.

2.2.1 La història del Nihonjinron

El primer període del Nihonjinron és “l'obert i el positiu” que comprenen a partir de l'any 1853 fins al 1868. El discurs nacionalista japonès va néixer arran de l'època colonitzadora quan el país nipó va ocupar l'illa de Hokkaido situada al nord i l'arxipèlag d'Okinawa i, també, va per l'interès en la península coreana per la seva localització estratègica. Durant aquesta època, el país nipó està en una època la qual té com a objectius modernitzar-se i obrir-se a occident, també és un dels objectius els quals van ser impulsats per l'Estat Meiji. Tot i trobar-se en una etapa la qual hi ha positivisme, la societat nipona tenia certs temors. Per una banda, tots els països del món vivien un procés de modernització important i, òbviament el Japó no es quedava enrere. De fet, un dels desassossecs del país nipó era el temor de quedar-se enrere en la cursa per la modernització i que, posteriorment, pugui causar

un sentiment d'inferioritat envers la resta de països els quals han assolit un grau de modernització alt.

També, com s'ha mencionat abans, el Japó viu un procés d'obertura. Per tant, un dels desitjos que té com a nació és donar-se a conèixer a la resta del món i ser reconegut internacionalment. En una època marcada per l'imperialisme a escala mundial, el Japó tampoc es vol quedar enrere i es vol donar a conèixer a tot el món per així iniciar nous pactes comercials. També un dels temors del Japó a causa d'aquesta obertura és la pressió que hi ha de poder encaixar amb occident malgrat tots els discursos tecno-orientalistes que hi ha hagut. El Japó no pretén assimilar-se a Occident pel que fa als seus costums, tradicions o cultura, sinó que vol apropar-se amb les diferències que hi ha i sense perdre l'essència que la singularitza com a nació.

Les obres *El paisatge del Japó* de Shigetaka Shiga (1894), *Japonesos representatius* de Kanzo Uchimura (1894), *El Bushido* d'Inazo Nitobe (1899) i *El llibre del te* de Tenshin Okakura (1906) es van escriure en aquest període. Totes elles tenen en comú la defensa de la similitud amb la societat occidental i l'existència d'un contingut comú que permet comparar-les (Funabiki, 2006). El discurs del nihonjinron durant aquesta època se centra en el positivisme del Japó com un país que malgrat la seva situació i marginació amb occident, és un estat que vol destacar la seva cultura, la seva geografia i la seva història com a nació. D'aquesta manera, el Japó es volia fer conèixer a occident i que també es volia donar a conèixer com un gran competidor per ell. En aquest procés d'obertura també és important que moltes de les obres literàries són escrites en anglès les quals van adreçades a un públic occidental perquè pugui conèixer la cultura nipona.

Aquest intent del Japó per aproximar-se a occident, va portar que els discursos també se centressin a la comparació entre el Japó i Occident i no a l'oposició. L'objectiu del país nipó és no rebutjar culturalment a occident, sinó demostrar que també compten amb una gran cultura al darrere expressada diferent. Les paraules de la societat japonesa són esperançadores amb discursos que es poden descriure com confiats i constructius. També hi ha un ambient nacionalista el qual es basa en la modernització del Japó sense perdre la tradicionalitat que el caracteritza com a país.

El segon període, l'autor el defineix com el més “defensiu i tancat”. Aquest temps comença aproximadament sobre el 1930 i comprèn tota la II Guerra Mundial. Com bé el defineix Funabiki, Japó es tanca al món exterior i, també està a la defensiva en el moment de la guerra. Aquest període és tot el contrari del primer. Primer de tot, Japó parteix de la premissa que no és occidental (Funabiki, 2006). Això vol dir que aquí ja no intenta semblar-se a occident, sinó que busca la seva identitat pròpia com a individus japonesos i com a nació. Així doncs, aquest tipus de discursos provoca que el Japó es tanqui totalment a occident. Aquí, el país nipó no busca convèncer a occident que també són una nació, sinó que ha de convèncer els mateixos japonesos de la força del seu país en període fosc i incert marcat per la II Guerra Mundial el qual va deixar una ferida profunda a la nació japonesa sobretot per les bombes atòmiques a Hiroshima i Nagasaki.

Finalment, l'altre punt important que dona significat a aquest període és el sentiment de culpabilitat col·lectiu i, també, es genera dubtes de la modernització del Japó. Els habitants del país nipó es pregunten si tot el procés de modernització que hi va haver en el primer període ha afavorit al país o, tot al contrari, que ha provocat una amenaça a occident. Amb tot això també se suma un sentiment de culpabilitat col·lectiu per la II Guerra Mundial que va provocar destrosses importants al país i, també, la derrota. Un dels discursos més emprats per justificar la seva singularitat com a nació serà el clima, el qual és caracteritzat per ser especialment humit. Les obres analitzades per Funabiki van ser: *L'estructura de l'Iki* (1930) de Kuki Shūzō i *El clima* (1935) de Watsuji Tetsurō.

Les dues obres comparteixen similituds, ja que busquen exaltar aquesta identitat japonesa que s'ha perdut durant els períodes bèl·lics. En un moment de foscor i por, els autors lluiten per enfortir el discurs de la singularitat. Un dels elements que més apareix en les obres és la resignació. Els dos autors estan d'acord que no poden canviar les “bases” del Japó com per exemple seria el clima, la cultura arrelada o el sistema de govern, així que el discurs que empren és que els japonesos han de viure la seva manera amb els recursos que tenen. Un altre dels discursos més usats és la diferència que els autors destaquen entre el Japó amb els altres països d'Orient com seria la Xina i Corea del Sud. Titllen aquests dos països d'endarrerits i el que busca del Japó és una comunitat única i diferent, que s'allunya del

conglomerat de països que forma orient. També es destaca la figura del “nosaltres” que distingeix el Japó com una nació singular i única en el món. A diferència de la primera etapa, com s’ha pogut comprovar, el Japó busca diferenciar-se de la resta i busca el sentiment de nacionalitat perdut en les èpoques de guerra. Ja no busca una aproximació a Orient, sinó que desitja convertir-se en una societat única i orgullosa de la seva nació.

El tercer i últim període és “el de la reflexió a l’autoafirmació” segons Funabiki. Aquest període comprèn després de la II Guerra Mundial i la derrota del Japó en aquesta. També hi ha una certa ocupació dels Estats Units. Després de la derrota, es produeix el que s’anomena “el miracle econòmic japonès” el qual el país nipó es consolida com una gran potència a escala mundial. També s’inclouen els anys 90 en aquesta etapa. Hi ha un desassossec nou durant aquesta etapa. Els discursos de la societat japonesa estaven marcats per l’èxit que hi havia material que havien adquirit durant la modernització competent amb gran part d’occident i que va provocar temors per part d’aquest. Tot i que van aconseguir ser un dels països referents en la modernització, la societat japonesa sentia un buit d’identitat que estava lligat amb la pèrdua d’allò més tradicional. Per tant, una de les pors de la primera etapa que era perdre la tradicionalitat que caracteritzava al país nipó es va complir.

El discurs Nihonjinron durant aquesta etapa té un to reflexiu i dubitatiu. Els intel·lectuals es van preguntar com van poder arribar a aquella derrota i aquesta pèrdua d’identitat. A partir de les qüestions posades sobre la taula, es va iniciar una etapa d’autocrítica, de cerca de responsabilitats i, també, de revisió de la identitat nacional amb l’objectiu de recuperar-la. El gran auge econòmic del Japó també va permetre un vessant del discurs més positiu basat en el treball col·lectiu, l’harmonia i la cultura corporativa que ha aconseguit aquesta època d’economia molt bona. També, continuen les oscil·lacions, ja que com es pot observar, el Nihonjinron encara apareix en moments d’èxit i de derrota del Japó. És un discurs reafirmatiu pel que fa al gran auge de l’economia, però també qüestiona la modernització que han aconseguit i la consegüent pèrdua identitària.

Les obres analitzades són: *El Crisantem i l’Espasa* (1946) de Ruth Benedict; *Les relacions humanes en una societat vertical* (1967) de Chie Nakane; *L’estructura de*

la dependència (1971) de Takeo Doi; El Japó, com a número u (1979) d'Ezra Vogel i finalment *El Japó, un sistema que no fa feliç la gent* (1991) de Karel van Wolferen.

En la primera obra literària de Benedict, l'autora defensa el dualisme que hi ha al Japó entre l'orgull i la submissió. Per una banda, trobem l'orgull de la modernització japonesa en posicionar-se una potència mundial equiparable o, fins i tot, que pot superar a occident. Per l'altra banda, hi ha un sentiment sumís per la derrota de la Segona Guerra Mundial i que va comportar el qüestionament de la pèrdua d'identitat com a nació. En el segon llibre escrit per Chie, l'autora fa una anàlisi de les estructures socials com el lligam de la cohesió japonesa. En l'obra, l'autora intenta donar resposta a les qüestions dels intel·lectuals i intenta recuperar l'essència identitària nipona. El tercer llibre escrit per Takeo, utilitza la terminologia de l'*amae* clau en la cerca d'identitat nacional. El quart llibre escrit per sociòleg nord-americà Vogel, elogia el model social i econòmic del Japó. Ezra Vogel ajuda així al Japó en l'etapa d'autoconfirmació que es va produir durant el gran auge econòmic, és a dir, que l'autor el qual és occidental va reconèixer el Japó com una gran potència. Finalment, l'obra literària de van Wolferen gira entorn d'una crítica a la falta d'informació del govern japonès i també del món empresarial. Amb aquesta obra va fer tot el contrari que Vogel, va desprestigiar el Japó obrint debats del "model japonès".

2.2.2 El nihonjinron contemporani

El discurs nacionalista japonès també està present en l'actualitat amb novetats després del tercer període. Es qüestiona incorporar els japonesos com un "plural" i no com un singular (Funabiki, 2006). Tenint en compte que la identitat japonesa busca l'homogeneïtat sense diferenciar cada individu, tornen a posar sobre la taula aquesta nació.

Un altre canvi important pel Nihonjinron és la comparació del continent asiàtic amb els japonesos (Funabiki, 2006). Alguns països com la Xina o Corea del Sud van passar més desapercebuts en la modernització i van quedar en un segon pla, tot i que també s'estaven modernitzant simultàniament. L'obertura cap a occident

d'aquests països ha fet qüestionar la semblança que aquests països asiàtics tenen entre ells després d'un augment dràstic en termes moderns. La comparació entre aquests països també preocupa el Japó que veu com la seva identitat i la seva "exclusivitat" de ser l'únic país oriental amb el títol de potència mundial i competidora. Com s'ha mencionat prèviament en aquest treball, Corea del Sud està agafant molt de protagonisme actualment en el discurs orientalista. Els grups sud-coreans amb un gènere distintiu de música que és el K-pop, crea una nova potència en l'àmbit de l'entreteniment que el Japó observa des de la distància com Corea del Sud té un reconeixement mundial, encara que perdi la seva essència per la internacionalització d'aquest gènere musical el qual produeix moltes peces musicals en anglès per alimentar Occident.

Finalment, sobretot en la dècada dels 80 i 90 a Espanya, van aparèixer noves formes del discurs japonès en forma d'entreteniment. El manga, l'anime, la cultura pop o la ciència-ficció seran el nou discurs japonès cap a occident. Aquests nous missatges que arribaran a diversos països estrangers generaran una imatge del Japó basada en un mite.

Al final, durant el pas d'aquests últims 150 anys el Japó s'ha "occidentalitzat" (Funabiki, 2006). L'autor considera el país nipó com un "fill adoptiu" d'occident. Això provoca una pèrdua de la identitat com a nació per assemblar-se als altres països d'occident. El to que presenten les noves obres sobre el Japó i els Japonesos deixa veure un nou entramat de desassossec que continua qüestionant la seva identitat. Així doncs, el nou discurs Nihonjinron continua girant entorn d'una de les característiques de la tercera fase, la identitat com a nació singular.

2.2.3 Les característiques del Nihonjinron

Com s'ha esmentat abans, el discurs Nihonjinron es basa a buscar i definir la identitat nacional del Japó. Una de les característiques que es presenten en aquest discurs és l'èmfasi en la singularitat i l'homogeneïtat cultural i racial del Japó. Aquesta perspectiva sovint postula que la nació japonesa posseeix trets culturals i socials intrínsecament diferents i, en molts casos, presentats com a superiors o més harmoniosos que els d'altres societats (Dale, 1986). L'indret que viuen, que és un

arxipèlag, va provocar un temps llarg d'aïllament i de desenvolupament i, també, la puresa racial inalterada que s'havia mantingut durant molts anys són alguns dels factors que subratllen aquesta singularitat (Dale, 1986). La idea d'homogeneïtat, per la seva banda, subratlla una presumpta uniformitat en els valors, les creences i els comportaments del poble japonès, tendint a minimitzar la diversitat interna en termes regionals, socioeconòmics o individuals (Befu, 2001; Mouer & Sugimoto, 1986). Aquesta visió essencialista contribueix a la creació d'una "identitat totalitzadora" per a la cultura i la societat japonesa (Rear, 2017).

Lligat amb l'homogeneïtat també està estretament lligat la unitat de grup, el col·lectivisme i la cohesió. El Nihonjinron argumenta que els japonesos tenen una inclinació natural i inherent a operar dins de grups cohesionats, on l'harmonia (*wa*) i la conformitat amb les normes col·lectives són prioritats per sobre de l'individualisme (Manabe & Befu, 1993). Els japonesos defensen aquesta mentalitat de grup com la clau a l'èxit. La dinàmica de les relacions *uchi-soto* (dins del grup versus fora del grup) és fonamental per entendre aquesta característica, ja que la identitat de l'individu sovint es defineix per la seva pertinença al grup (Mouer & Sugimoto, 1986). Aquesta característica sovint es contraposa explícitament a l'individualisme que es percep com a dominant en les societats occidentals.

Una altra característica del discurs Nihonjinron és la idealització de la cultura japonesa i l'autoexotisme. Es tendeix a construir una imatge idealitzada del Japó, posant en relleu qualitats com la diligència, la cortesia, una profunda sensibilitat estètica i la ja esmentada harmonia social (Yoshino, 1992). Un dels objectius del Nihonjinron és destacar la cultura japonesa per sobre de les altres, d'aquesta manera, el que fa és idealitzar les tradicions i costums nipons com enigmàtics i difícils de comprendre pels estrangers.

El Nihonjinron també ve marcat per una comparació constant amb occident, una dinàmica que sovint conté una mescla d'admiració i, alhora, una ferma autoafirmació de la mateixa identitat (Rear, 2017). El Japó sempre s'ha preocupat de la seva imatge a ulls d'occident i, també, de la posició que tenia el país nipó dins del panorama global i les diferències que presentava. Aquestes comparacions no només busquen identificar allò que fa el Japó "especial", sinó que en molts casos arriben a postular una superioritat japonesa en certs aspectes, fins i tot mentre

s'adoptaven tecnologies i sistemes occidentals (Dale, 1986). Per exemple, es pot argumentar que els japonesos tenen una capacitat única per assimilar i perfeccionar les idees importades. Aquesta comparació sovint crea una dicotomia de "nosaltres" (els japonesos) versus "ells" (els occidentals) (Manabe & Befu, 1993).

2.3 L'anime i la seva història

L'anime és una forma d'animació japonesa que ha passat les fronteres del Japó per esdevenir un element significatiu de la cultura popular global, influenciant diversos àmbits artístics i socials.

L'animació japonesa comença a adquirir les seves bases a principis del segle XX. De fet, s'inspirava en les tècniques d'animació d'occident, un fet el qual es pot veure com el Japó es volia acostar a occident imitant el seu estil. Els primers experiments realitzats per pioners com Ōten Shimokawa, Junichi Kouchi i Seitaro Kitayama eren produccions curtes animades amb tècniques rudimentàries, sovint inspirades en els treballs d'animació americans i europeus (Clements & McCarthy, 2006). Aquests primers treballs, fets majoritàriament per a la propaganda o com a peces d'entreteniment de curta durada, van establir les bases per al desenvolupament futur. No obstant això, no va ser fins després de la Segona Guerra Mundial, en l'època de derrotes i de pèrdua d'identitat, que va començar a desenvolupar una la seva pròpia marca per diferenciar-se.

En aquest període, la figura d'Osamu Tezuka (1928-1989) va ser transcendental. Influenciat per Disney, Tezuka va adaptar el seu estil de manga a l'animació televisiva amb la producció de *Astro Boy* (Tetsuwan Atomu) el 1963. Aquesta sèrie, amb el seu innovador sistema de "limitada animació" (reduint el nombre de fotogrames per segon per economitza costos sense sacrificar la fluïdesa narrativa), no només va ser un èxit massiu al Japó, sinó que també va establir el model per a la producció d'anime televisiva (Schodt, 1996; Tezuka, 2009). *Astro Boy* va popularitzar

l'ús de grans ulls, cabells estilitzats i de diferents colors, molts d'ells sent de fantasia, i expressions facials exagerades, elements que esdevindrien trets distintius de l'estètica de l'anime.

Durant les dècades de 1970 i 1980, l'anime va experimentar un creixement significatiu, amb l'aparició de gèneres diversos com el *mecha* el qual està caracteritzat per l'aparició de robots. Alguns dels animes més populars d'aquest gènere són *Mazinger Z* i *Mobile Suit Gundam*. El gènere *magical girl* caracteritzat per la protagonista que és una noia jove amb poders també va ser molt popular. Un dels animes de referència és *Mahōtsukai Sally*. Finalment, el *shonen* basat en un gènere que combina tant l'acció i l'aventura amb tocs de ciència-ficció o fantasia. El referent més important en aquelles dècades és *Dragon Ball*. Aquesta època va veure una major experimentació en les trames i els dissenys de personatges, allunyant-se progressivament de la influència purament occidental. La indústria es va professionalitzar i va començar a exportar les seves produccions a altres mercats (Macias & Herrera, 2007).

La dècada de 1990 i principis del 2000 van marcar un gran auge global de l'anime, gràcies a títols com *Neon Genesis Evangelion* (1995), una sèrie *mecha* amb profundes connotacions psicològiques i existencials, va redefinir el gènere i va generar un intens debat entre els fans (Cavallaro, 2007). *Sailor Moon* també va ser dels animes més populars del moment. Les pel·lícules de Studio Ghibli, especialment les dirigides per Hayao Miyazaki com serien *El viatge de Chihiro* o *La princesa Mononoke* van aconseguir reconeixement internacional, tant per part de la crítica com del públic occidental, demostrant la complexitat narrativa i la qualitat artística que podia assolir l'anime (Napier, 2005). De fet, aquesta primera va guanyar un Oscar a la Millor Pel·lícula d'Animació. Així doncs, a finals de la dècada dels 90 i a principis del 2000, el Japó va obtenir un reconeixement en l'àmbit global. La digitalització i la irrupció d'internet van facilitar encara més la seva distribució i el sorgiment de comunitats de fans a tot el món.

Des de finals dels 2000 fins a l'actualitat, l'anime ha continuat la seva expansió, amb l'aparició de nous gèneres i subgèneres, i la consolidació de plataformes de *streaming* que han democratitzat el seu accés a escala mundial. Títols com *Attack on Titan* (2013), *My Hero Academia* (2016) i *Jujutsu Kaisen* (2020) han assolit un

èxit massiu, demostrant la vitalitat i la capacitat d'innovació de la indústria. L'anime ja no és només un producte de nínxol, sinó una part integral de la cultura popular global, influint en la moda, la música, els videojocs i altres formes d'expressió artística.

2.3.1 La inserció de l'anime a Catalunya

La irrupció de l'anime a Catalunya es va produir principalment a través de la televisió a partir de la dècada de 1980. La cadena pública Televisió de Catalunya (TV3) va jugar un paper important en la popularització de l'anime, doblant al català nombroses sèries que esdevindrien icòniques per a diverses generacions. El llavors canal infantil català, Club Super3 (ara SX3), va ser el vehicle principal per a la difusió d'anime dirigit a públic infantil i juvenil (Televisió de Catalunya, n.d.).

Sèries com *Dr. Slump*, *Musculman*, *Bola de Drac*, *Ranma ½* i *Shin-Chan* van gaudir d'una acceptació massiva, convertint-se en fenòmens socials i culturals (Solà i Batlle, 2012). El doblatge al català va permetre que aquestes sèries fossin assimilades amb més facilitat per l'audiència local, creant una connexió profunda amb els personatges i les seves històries. Aquesta exposició primerenca va posar els fonaments a una base de fans que posteriorment exploraria altres gèneres i títols de l'anime.

Amb el pas del temps, la inserció de l'anime a Catalunya s'ha diversificat. L'aparició de plataformes de *streaming* com Crunchyroll, Netflix i Amazon Prime Video ha facilitat l'accés a un catàleg molt més ampli i diversificat de títols, sovint amb opció de subtítols o doblatges en diversos idiomes, inclòs el castellà i, en alguns casos, el català. Això ha permès l'emergència de noves generacions de fans i la consolidació d'una comunitat ja existent.

A més de la televisió i les plataformes digitals, esdeveniments com el Manga Barcelona (anteriorment Saló del Manga de Barcelona) han estat fonamentals per a

la consolidació de la cultura de l'anime i el manga a Catalunya. Aquest esdeveniment anual atrau centenars de milers de visitants, celebrant l'anime, el manga, els videojocs i la cultura japonesa en general, i servint com a punt de trobada per a la comunitat de fans (Ficomica, n.d.). També han proliferat botigues especialitzades, editorials de manga, clubs de fans i activitats relacionades amb l'anime arreu del territori, demostrant la seva plena integració en el panorama cultural català i la seva capacitat per generar una subcultura vibrant i activa.

2.4 El *shonen* com a gènere

El terme *shonen* (少年), que literalment significa "noi jove" o "adolescent", fa referència a un demogràfic al qual són dirigides la majoria de les obres d'aquest gènere, tradicionalment publicades en revistes de manga setmanals o mensuals abans de ser adaptades a l'animació (Gemini, 2025).

Els fonaments del *shonen* modern es troben en els primers intents d'animació i en la indústria del manga emergent al Japó de principis del segle XX. Les primeres revistes de manga, com *Shōnen Sekai* (1895) i *Shōnen Club* (1914), van començar a oferir continguts especialment dissenyats per a nens i adolescents, amb un èmfasi en l'aventura, la superació i la moralitat (Gravett, 2004). *Shonen Club*, per exemple, va ser un espai clau on van començar a publicar-se històries dirigides a joves, sovint amb un fort èmfasi en l'aventura, el patriotisme i el desenvolupament personal (MacWilliams, 2008). No obstant això, la verdadera configuració del *shonen* com a gènere distintiu en l'anime va florir en el context de la postguerra.

El moment àlgid per al *shonen* va arribar amb Akira Toriyama i la seva obra *Dragon Ball* (1986). Aquesta sèrie, amb la seva combinació de comèdia, aventura, arts marcial i un sistema de "power-ups" incremental, va esdevenir un fenomen sense precedents al Japó i, crucialment, va iniciar la globalització massiva de l'anime (Rosenberg, 2013). L'èxit de *Dragon Ball* va solidificar moltes de les convencions que avui associem amb el *shonen*: la progressió lineal del poder, la importància dels mentors i els rivals, i la centralitat dels combats com a vehicle narratiu i de creixement.

Les dècades de 1990 i 2000 van ser testimoni d'una explosió de títols *shonen* que van consolidar la seva hegemonia. La "Triple Amenaça" de *Weekly Shonen Jump* – *One Piece* (1997) de Eiichiro Oda, *Naruto* (1999) de Masashi Kishimoto, i *Bleach* (2001) de Tite Kubo – va expandir la fórmula de *Dragon Ball* introduint mons de fantasia més rics, estructures de personatges complexes i temes més profunds sobre la societat i el destí (Brown, 2006). Aquests títols van demostrar la capacitat del *shonen* per mantenir narratives prolongades sense perdre el seu atractiu, mantenint l'èmfasi en l'amistat, la determinació i la persecució dels somnis. L'auge d'internet i la pirateria van facilitar la seva distribució global abans fins i tot que les empreses ho fessin de manera oficial, creant una base de fans internacional massiva.

Actualment, el *shonen* continua sent el gènere dominant a la indústria de l'anime i el manga. Sèries com *My Hero Academia* (2014), *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* (2016) i *Jujutsu Kaisen* (2018) han demostrat la seva capacitat de reinventar-se, amb una animació de qualitat cinematogràfica i narratives que a vegades aborden temes més foscos o moralment ambigus, mantenint alhora els principis fonamentals del gènere (Davidson, 2020).

2.4.1 Els discursos narratius del *shonen*

En gènere del *shonen* es caracteritza per tenir un protagonista arquetip. Aquest personatge sol ser jove i de gènere masculí, sovint amb una personalitat fervent, de vegades impulsiva o poc intel·ligent acadèmicament, però dotat d'una gran voluntat, un cor pur i un somni ambiciós. Aquest personatge té un gran potencial latent que es manifesta a través del seu "viatge de l'heroi". Exemples paradigmàtics inclouen Son Goku (*Dragon Ball*), Naruto Uzumaki (*Naruto*) i Izuku Midoriya (*My Hero Academia*). La seva ingenuïtat inicial es compensa amb una determinació indestructible i la capacitat d'inspirar els altres.

Una altra característica important que trobem en aquest gènere és el desenvolupament del personatge a través de l'esforç i el treball, un dels pilars que el Japó presumeix davant d'occident. Els personatges principals no neixen invencibles,

sinó que es fan més forts a través de l'entrenament rigorós, la superació de derrotes i l'aprenentatge de noves habilitats. Els arcs narratius sovint es basen en desafiaments progressivament més difícils que el protagonista i els seus aliats han de vèncer. Les batalles no són només espectacles d'acció, sinó vehicles per al desenvolupament del personatge, on es posen a prova els seus límits i la seva moral (Napier, 2005).

En aquest gènere, el discurs referent a la força i el poder de l'amistat o "nakama" també és molt recurrent. Potser el tema més icònic del *shonen* és la importància dels vincles amb els companys. El protagonista reuneix un grup d'aliats lleials que es converteixen en la seva "família" escollida. La idea que "l'amistat dona força" és recurrent; els personatges sovint superen obstacles insuperables gràcies al suport mutu, la lleialtat i la unitat del grup. Els rivals, fins i tot, poden esdevenir aliats i formar part d'aquesta xarxa de suport (Lamarre, 2009).

Els animes *shonen* també serveixen com un punt per transmetre valors positius a través d'una ètica bona. La perseverança (*gambatte*), la justícia, l'honor, la lleialtat, el treball dur, el sacrifici pels amics i la família, i la importància de no rendir-se mai davant l'adversitat són alguns d'aquests discursos que més es retransmeten en aquest gènere. Els conflictes morals, encara que sovint simplificats, reforcen la importància de la bondat i la superació del mal.

Els *shonen* els quals molts d'ells són de temes de fantasia i de ciència-ficció, per tant, hi ha uns sistemes de poder i una estructura de batalles. Molts *shonen* presenten sistemes de poder ben definits (com el *ki* a *Dragon Ball*, els *quirks* a *My Hero Academia* o les *tècniques maleïdes* a *Jujutsu Kaisen*). Aquests sistemes proporcionen una lògica interna a les batalles, cosa que permet als personatges desenvolupar noves habilitats i transformacions.

Finalment, l'humor també és molt present en aquest tipus de gènere. Malgrat l'èmfasi en l'acció i el drama, l'humor és un element recurrent en molts *shonen*. Es fa servir per alleugerir la tensió, desenvolupar la personalitat dels personatges a través de gags o per crear moments de relaxació i desconnexió pels espectadors entre els arcs d'acció intensos. Aquest humor pot variar des de la comèdia fins al joc de paraules o la paròdia.

3. Metodologia i hipòtesis formulades

Per aquesta investigació, he fet un visionament exhaustiu de tres animes shonen. El primer anime és *Haikyuu!!*, el segon és *Dan Da Dan* i, el tercer, *Bungou Stray Dogs*.

En el cas de *Haikyuu!!* el discurs del Nihonjinron serà l'eix principal de la sèrie. Vindrà marcat pel treball en equip en tractar-se d'un anime sobre un esport que es juga en grup i, també, en buscar l'harmonia i la sincronització per poder jugar i guanyar en el voleibol. En aquest cas, el discurs orientalista que es podria trobar seria inexistent.

A *Dan Da Dan* el Nihonjinron serà la columna vertebral de tot l'anime. L'aparició de personatges folklòrics que en aquest cas serien els *yokai* fa que hi hagi una exaltació de la cultura japonesa. També un altre eix important del discurs d'identitat nacional japonès que és la família el qual també estaria present en aquest anime.

Finalment, a *Bungou Stray Dogs* el tema principal del discurs Nihonjinron seria la cultura japonesa. Els personatges principals d'aquesta animació tenen noms de figures literàries molt importants del Japó com serien Dazai Osamu o Yosano Akiko. Per tant, es podria dir que hi ha un sentiment de nació i d'orgull per aquests escriptors.

Abans del visionament, s'ha recopilat la informació bàsica de cada anime. És a dir, el gènere, els estudis d'animació, els directors implicats en les animacions, el nombre de capítols i de temporades i una sinopsi general de cada anime. A partir d'aquesta informació bàsica, es fa un recull dels possibles temes que apareixen a la història. A continuació, he definit els criteris d'anàlisi centrant-me en el discurs que presenten la majoria d'animes shonen que s'ha definit al marc teòric i, també, en com aquests animes responen a les teories de l'orientalisme i, també, al discurs Nihonjinron.

Amb l'objectiu de contestar a les hipòtesis plantejades anteriorment, he realitzat un visionat actiu prenent notes segons les hipòtesis i temàtiques que se centren aquesta investigació. Un cop s'ha realitzat la visualització analítica, he fet un resum

individual per a cada anime explicant tant els discursos d'identitat japonesos basats en els eixos que presenten la majoria d'animes *shonen* i els discursos orientalistes que també es poden trobar dins d'aquests animes.

4. Anàlisi dels animes seleccionats

4.1 *Haikyuu!!*

*Haikyuu!!*³ és un anime japonès que segueix la història de l'Institut del Karasuno en la seva lluita per convertir-se en el millor equip de voleibol de tot el Japó. Els protagonistes d'aquesta història són en Hinata Shoyo i en Kageyama Tobio. L'obra animada japonesa se centra molt en les evolucions de cada personatge individualment i, també, dels emocionants partits que es poden veure. Tot i això, *Haikyuu!!* presenta discursos d'identitat japonesa palpables al llarg dels seus episodis i que es repeteixen.

Es dona molta importància a l'harmonia grupal en tot l'anime. Una de les actituds més elogiades del Karasuno per part dels equips rivals, els quals perdien contra ells en partits, era aquesta unitat cohesionada que permetia a l'equip rendir jugades d'alt nivell. Un dels exemples més clars que es veu en aquesta cohesió grupal serien els “atacs ràpids” dels dos protagonistes de la història i que els van perfeccionant a mesura que transcorre la història. Aquests “atacs ràpids” equivalen als poders encara que no són màgics que formen part del discurs del *shonen*. Aquests atacs es basen en la confiança cega i la comprensió mútua els quals són conceptes arrelats dintre dels valors japonesos de l'harmonia grupal (和, wa) i la col·laboració (協調性, kyōchōsei) (Dale, 1986). Per tant, la clau de la victòria segons la sèrie és el treball conjunt el qual és un valor dins de la cohesió social del discurs Nihonjinron.

Els entrenaments a *Haikyuu!!* són repetitius i exhaustius. Es poden veure en diversos episodis al llarg de tota la sèrie la dedicació que aquests estudiants japonesos dediquen a l'esport que més els apassiona. Reflecteix una dedicació

³ Annex 4

inherent a la cultura esportiva japonesa. Aquesta disciplina, normalment s'associa amb el concepte de perseverança o *gaman*, que consisteix en la capacitat d'aguantar les dificultats i fer front a les adversitats amb dignitat i, sobretot, sense queixar-se. El que defensa aquest discurs és que la millora de les habilitats de cada personatge no provenen de miracles, sinó d'un esforç metòdic i constant. Aquest èmfasi en la diligència (勤勉, *kinben*) i la superació a través de l'esforç repetit és una faceta central del Nihonjinron, que postula que els japonesos posseeixen una capacitat única per a la resistència i la feina (Yoshino, 1992).

També mostra una dinàmica que és molt característica en molts animes els quals la història passa en un institut o en un àmbit laboral. Ensenyen el respecte que hi ha entre els jugadors més joves i els seus sèniors o *senpai*, com ho diuen al Japó. Els sèniors actuen com una figura mentora i un rol a seguir pels que són més menors. Aquesta dinàmica és fonamental en la societat japonesa i es pot veure en les interaccions de l'equip on els menors tenen un gran respecte pels més veterans. L'acceptació de l'autoritat i l'experiència dels sèniors és crucial per al desenvolupament dels personatges, reforçant la idea d'una societat cohesionada i basada en el respecte mutu (Befu, 2001).

Tot i que *Haikyuu!!* no és un anime de fantasia o ciència-ficció, hi ha elements que ens poden portar a veure-ho des d'una perspectiva més tecno-orientalista que implícitament ens pot oferir.

Com s'ha esmentat abans en el discurs del Nihonjinron a *Haikyuu!!*, la sincronia és una dinàmica present en tot l'anime. Ara bé, gairebé sempre les jugades mostrades, durant els partits, sobretot eren amb una bona precisió. Quan han de bloquejar ho fan a la perfecció, les col·locacions són exactes al punt ideal de cada jugador perquè pugui rematar amb força, etc. Es poden veure aquestes dinàmiques com "robotitzades" en la seva execució i podria evocar la sensació de l'excel·lència japonesa que va més enllà de la simple habilitat humana, suggerint una capacitat d'assolir una perfecció gairebé mecànica mitjançant la disciplina.

Els entrenadors i jugadors analitzen constantment les dades dels oponents, les seves tendències i les seves fortaleces per desenvolupar estratègies altament sofisticades. Aquesta aproximació gairebé científica i basada en dades a l'esport, on

cada moviment és optimitzat i cada tàctica és un "algoritme" per a la victòria, pot ressonar amb la imatge del Japó com una nació que domina la tecnologia i l'eficiència (Chow, 2002). La manera com els equips "processen" la informació en temps real i s'adapten, gairebé com sistemes intel·ligents, podria ser vista com una projecció del tecno-orientalisme.

Quan l'equip protagonista funciona al seu màxim potencial, sovint se'ls descriu com una "màquina amb molt d'oli". Aquesta metàfora, tot i ser comú en l'esport, adquireix un matís particular en el context japonès, on l'enginyeria i la fabricació de precisió són indissociables de la identitat nacional. L'equip no és només un grup d'individus, sinó un sistema complex on cada peça (jugador) compleix una funció específica i es mou en perfecta harmonia amb les altres. Aquesta idea torna a portar al discurs tecno-orientalista on s'afirma que els japonesos actuen de manera mecanitzada o robòtica. Aquest passatge sobretot s'observa durant l'arc dels entrenaments d'estiu a Tòquio en la segona temporada. L'entrenador del Karasuno fa una comparació de l'equip amb una màquina on cada jugador és una peça que encaixa a la màquina i la fa funcionar.

4.2 Dan Da Dan

*Dan Da Dan*⁴ segueix a Momo Ayase, una noia que creu en fantasmes, i Ken Takakura o "Okarun", que així l'anomena Ayase, un noi que creu en alienígenes. Després d'un desafiament mutu per demostrar les seves respectives creences, es troben amb fenòmens que fusionen ambdues realitats, adquirint poders sobrenaturals i sent perseguits per esperits i extraterrestres. L'anime destaca pel seu estil visual dinàmic i la seva narrativa sense frens, que permet explorar com la cultura japonesa es presenta a si mateixa i es percep des de fora.

L'anime és recurrent veure figures del folklore japonès, els *yokai* com per exemple serien la "Turbo Àvia" o el "Serpo Mari" o altres entitats sobrenaturals. El que caracteritza aquest anime és de la manera creativa que les implementen d'una manera més modernitzada. També les integra dins d'un món contemporani el qual

⁴ Annex 5

passa la trama de tota la història amb elements de ciència-ficció. Això pot ser vist com una manifestació del Nihonjinron, ja que celebra la riquesa i la capacitat d'adaptació de la cultura popular japonesa, demostrant que les seves tradicions (els *yokai*) són vives, rellevants i capaces de generar narracions globalment atractives sense perdre la seva "essència" (Miller, 2020). La forma en què aquestes figures es presenten com a part natural i inherent del paisatge.

Els protagonistes presenten personalitats excèntriques que xoquen moltes vegades durant la sèrie. Encara que hi hagi diferències i disputes entre Momo i Okarun, formen aliances i es protegeixen mútuament, sovint d'una manera caòticament harmoniosa, pot ressonar amb la idea de cohesió social del Nihonjinron. No només aquesta cohesió, sinó la figura de la família del discurs del Nihonjinron torna a aparèixer en aquest anime. L'àvia de l'Ayase també té un rol important d'unió entre els personatges i, també, en la història. Les seves vides estan entrelligades i depenen l'una de l'altra per sobreviure. Aquesta dependència mútua i la formació d'un "equip" inusual sota pressió, reflecteix la importància de la cooperació en la societat japonesa, encara que aquí estigui embolicada en un humor absurd (Dale, 1986).

Els protagonistes de *Dan Da Dan* són "marginats" perquè s'allunyen de la normalitat (una creu en fantasmes i l'altre en alienígenes). La seva acceptació de les seves pròpies peculiaritats i la trobada amb el que és veritablement estrany (*yokai* i alienígenes) pot ser interpretada com una exploració de la identitat japonesa que abraça allò que és "diferent" o "fora de la norma" però que al final esdevé part de la seva realitat única. Aquesta capacitat d'incorporar i assimilar elements externs, fent-los "japonesos", és una faceta del Nihonjinron que celebra l'adaptabilitat cultural.

Dins de *Dan Da Dan*, també es poden observar diferents elements des d'una mirada tecno-orientalista.

L'estudi d'animació que dona vida a aquest anime, Science SARU, és conegut pel seu estil d'animació distintiu, fluid, dinàmic i sovint experimental. L'anime *Dan Da Dan* destaca per les seves imatges visualment impactants, amb moviments exagerats i una llibertat creativa que desdibuixa les línies entre la realitat i la

fantasia. Aquesta innovació visual i tècnica pot ser percebuda com una manifestació del Tecno-Orientalisme, mostrant el Japó com a líder en la producció d'animació d'avantguarda, que utilitza la tecnologia digital no només per crear, sinó per *superar* les limitacions de la realitat (Otmazgin & Azuma, 2013). L'ús de colors vius, línies atrevides i un disseny de personatges i criatures particularment expressiu contribueix a aquesta imatge.

A més a més, *Dan Da Dan* es caracteritza per un ritme narratiu extremadament ràpid, amb canvis constants de gènere i situacions que es desenvolupen a gran velocitat. Aquesta eficiència narrativa, on cada escena contribueix a l'avanç de la trama o al desenvolupament de personatges de manera concisa, pot ser vista com un reflex de la imatge orientalista d'una "precisió" o "optimització" que s'estén fins i tot a la narració d'històries.

4.3 Bungou Stray Dogs

*Bungou Stray Dogs*⁵ segueix l'Agència de Detectius Armada, un grup de persones amb "habilitats" sobrenaturals amb noms d'escriptors i les seves obres literàries com a poders especials, com Osamu Dazai amb la seva "No Longer Human" (Ningen Shikkaku) o Ryūnosuke Akutagawa amb "Rashomon". Aquests personatges utilitzen els seus poders per resoldre crims i enfrontar-se a organitzacions perilloses, com la Port Mafia.

L'aspecte més evident del Nihonjinron a *Bungou Stray Dogs* és l'ús de figures canòniques de la literatura japonesa (i, en grau més baix, occidental) per crear els personatges i les seves habilitats. Això pot ser vist com una profunda celebració i revalorització del llegat cultural japonès, suggerint que la seva literatura no és només un conjunt de textos, sinó una font de poder literal i místic (Otmazgin & Azuma, 2013). En donar a Dazai, Akutagawa o Yosano Akiko habilitats extraordinàries, l'anime eleva els seus escrits a un estatus gairebé sagrat, afirmant la riquesa i la profunditat intel·lectual del Japó. Això es connecta amb la idea que la cultura japonesa posseeix una qualitat única que la diferencia de les altres. Com s'ha mencionat anteriorment, en grau més baix apareixen figures importants de la

⁵ Annex 6

literatura occidental. Alguns personatges recurrents en aquesta sèrie serien Fitzgerald o Edgar Allan Poe. Els autors occidentals convertits en personatges apareixen en la segona temporada de l'anime on hi ha una batalla entre els autors d'occident i orient. Al final, els personatges japonesos van sortir victoriosos. Es podria dir que la sèrie va presentar una batalla entre orient i occident la qual els autors nipons van sortir guanyadors de manera que mostra un cert grau de superioritat envers la literatura occidental accentuant encara més el discurs Nihonjinron.

Molts personatges, especialment Dazai Osamu i Chūya Nakahara, presenten una moralitat complexa i una identitat fluida, amb passats foscos i motivacions ambigües. Aquesta exploració de la psique humana enfront de dilemes ètics podria ressonar amb certs aspectes del Nihonjinron que emfatitza la profunditat psicològica i la capacitat de la cultura japonesa per abraçar la complexitat i la contradicció (Befu, 2001).

La relació tensa però sovint simbiòtica entre l'Agència de Detectius Armada (que busca protegir la ciutat) i la Port Mafia (una organització criminal) podria ser una representació del Nihonjinron en el sentit que la societat japonesa és capaç de mantenir un cert equilibri o harmonia fins i tot en la presència de forces caòtiques. La idea de "wa" (harmonia) no sempre implica absència de conflicte, sinó la capacitat de mantenir un cert ordre dins d'un sistema complex, fins i tot quan aquest sistema inclou elements aparentment oposats (Dale, 1986).

Com a *Dan Da Dan*, *Bungou Stray Dogs* també destaca per les seves imatges visuals impactants i ben dissenyades que podrien arribar a pensar, des d'una perspectiva tecno-orientalista, que el Japó està en l'última en tecnologia punta per poder animar aquestes sèries. A part d'això, es manté un discurs més nacionalista japonès.

5. Conclusions

Amb la finalitat d'elaborar aquest estudi sobre la interacció del discurs Nihonjinron i les narratives del tecno-orientalisme en els animes contemporanis del gènere

shonen, específicament a *Haikyuu!!*, *Dan Da Dan*, i *Bungou Stray Dogs*, els resultats suggereixen que, efectivament, el discurs Nihonjinron continua veient-se reforçat en aquestes produccions animades japoneses. Alhora, també és important destacar que des d'Occident es poden intuir alguns discursos tecno-orientalistes, tot i que de manera menys explícita perquè l'objectiu del Japó és vendre's com a nació i potenciar-la cap a Occident.

En primer lloc, el discurs de la identitat nacional japonesa es reitera en totes tres obres analitzades i, molts d'aquests discursos, reflecteixen els mateixos valors. A *Haikyuu!!*, l'obra animada gira entorn de la cohesió de grup i a la disciplina inherent a la cultura japonesa (Befu, 2001). La compenetració entre els protagonistes de la història exemplifiquen els valors de l'harmonia grupal (*wa*) i la col·laboració (*kyōchōsei*) fonamentals en el Nihonjinron (Dale, 1986). De la mateixa manera, la dedicació dels personatges accentuen la perseverança (*gaman*) i la diligència (*kinben*), demostrant que els japonesos són únics per a la resistència i al treball per aconseguir els seus objectius (Yoshino, 1992).

Tot i que els discursos tecno-orientalistes no són l'eix principal, subtilment hi ha elements que es poden intuir en certs aspectes de l'anime d'esport. La precisió que es realitzen les jugades i la descripció que de l'equip protagonista, el Karasuno, com una "màquina amb molt d'oli" pot suggerir l'excel·lència dels japonesos va més enllà de l'habilitat humana. És a dir, que aquesta perfecció sembla mecànica de forma inherent a la cultura japonesa (Chow, 2002). Les constants anàlisis de dades dels oponents i el desenvolupament d'estratègies per derrotar al rival, gairebé com "algoritmes per a la victòria", podria ressonar amb la imatge del Japó com una nació que domina la tecnologia i l'eficiència (Chow, 2002).

A *Dan Da Dan*, el Nihonjinron es troba en la manifestació del folklore japonès com una celebració amb la presència dels *yokai* (Miller, 2020). La integració d'aquestes figures tradicionals dins d'una història on passa en el món contemporani demostra la "superioritat" del poble japonès en la cultura idealitzant-la (Yoshino, 1992). També es dona rellevància a aquesta unitat dels protagonistes, encara que es presenten diferències. Però dintre d'aquesta dinàmica caòtica, existeix una harmonia en la relació d'aquests personatges que els ajuda a vèncer el mal sempre junts, perquè també emfatitza la unitat (Dale, 1986).

A *Dan Da Dan*, l'estil d'animació es pot percebre com una manifestació del tecno-orientalisme per les imatges visualment impactants. Es pot donar a entendre que la tecnologia en l'animació japonesa està molt avançada i supera els límits de la realitat (Otmazgin & Azuma, 2013).

Finalment, *Bungou Stray Dogs* tots els personatges són escriptors de la literatura japonesa i, els seus poders, estan basats en obres literàries de la seva propietat. L'anime dona per suposat que el Japó hi ha una gran riquesa intel·lectual i la destaca per sobre de les altres. De fet, un dels moments que es veu clarament la "supremacia" de la cultura japonesa per sobre de l'occidental és a la segona temporada on hi havia la batalla entre els autors japonesos contra autors occidentals que al final van guanyar els nipons.

A *Bungou Stray Dogs* els discursos tecno-orientalistes són similars a *Dan Da Dan*. Els efectes visuals a la sèrie pot donar a entendre la superioritat tecnològica dels estudis d'animació japonesos.

Els animes més contemporanis estrenats entre aquestes dues últimes dècades (2010 i 2020) presenten un discurs Nihonjinron molt gran que, en general, posiciona la cultura japonesa per sobre de la resta. L'exemple que es veu amb claredat aquest fenomen és amb *Bungou Stray Dogs* el qual es podria considerar com una gran oda a la cultura japonesa. No només idealitzen la cultura japonesa, sinó que també fomenten els valors i l'ètica presentats en el discurs Nihonjinron. De fet, el que s'intenta amb aquests animes és diferenciar-se d'Occident a través d'una identitat nacional que els estrangers no podrien comprendre.

6. Bibliografia i altres referències

- Ahmad A. (1992). In *Theory: Classes, Nations, Literatures. AND AFTER: Ambivalence and Metropolitan Location in the Work of Edward Said*. (pp. 159-220). Verso Book.
- Akutami G. (2020). *Jujutsu Kaisen*. MAPPA, Tōhō, Shūeisha, Mainichi Broadcasting System i Sumzap
- Alexander E. (1989). *Professor of Terror. The Commentary*.
<https://www.commentary.org/articles/edward-alexander/professor-of-terror/>
- Anno H. (1995). *Neon Genesis Evangelion*. Gainax Tatsunoko Production
- Asagiri K. (2016). *Bungou Stray Dogs*. Bones
- Befu, H. (2001). *Hegemony of Homogeneity: An Anthropological Analysis of Nihonjinron*. Trans Pacific Press.
- Benedict R. (1946) *El Crisantemo y la Espada: Patrones de la Cultura Japonesa*. Alianza Editorial
- Brown, S. T. (2006). *Manga: The Complete Guide*. Del Rey.

- Clements, J., & McCarthy, H. (2006). *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917* (Revised & Expanded Edition). Stone Bridge Press.
- Chie N. (1967) *Relaciones humanas en la Sociedad Vertical*. Kodansha
- Chow, R. (2002). *The Protestant Ethic and the Spirit of Orientalism: Culture, Capital, and the Dilemmas of Asian Modernity*. Columbia University Press.
- Dale, P. N. (1986). *The Myth of Japanese Uniqueness*. Croom Helm.
- Davidson, T. (2020). *Anime for Dummies*. John Wiley & Sons.
- Fernández L. (2011). 'No sé qué es Oriente ni Occidente'. El Mundo.
<https://www.elmundo.es/elmundo/2011/06/08/cultura/1307530954.html>
- Ficomic. (n.d.). *Manga Barcelona*. <https://www.manga-barcelona.com/>
- Funabiki T. (2006). Raons històriques del Nihonjinron. *Revista d'etnologia de Catalunya*, Núm. 29, 20-31
<https://raco.cat/index.php/RevistaEtnologia/article/view/56745>
- Furudate H. (2014). *Haikyuu!!*. Production I.G
- Ghost in the Shell. (1995). FilmAffinity.
<https://www.filmaffinity.com/es/film523268.html>
- Gotōge K. (2019). *Kimetsu no Yaiba*. Ufotable
- Gravett, P. (2004). *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. Laurence King Publishing.
- Haraway D. (1986). *A Cyborg Manifesto*.
https://monoskop.org/images/4/4c/Haraway_Donna_1985_A_Manifesto_for_Cyborgs_Science_Technology_and_Socialist_Feminism_in_the_1980s.pdf
- Harumi B. (2006). Aspectes diversos dels Nihonjinron o identitat nacional japonesa. *Revista d'etnologia de Catalunya*, Núm. 29, 8-19.
<https://raco.cat/index.php/RevistaEtnologia/article/view/56744>

- Horikoshi K. (2016). *My Hero Academia*. BONES
- Isayama H. (2013). *Attack on Titan*. Wit Studio i MAPPA
- Kishimoto M. (2002). *Naruto*. Pierrot
- Kubo T. (2004). *Bleach*. Pierrot
- Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. University of Minnesota Press.
- Lee J. (2024). *BTS and the Labor of Techno-Orientalism*. Lateral 13.2. <https://doi.org/10.25158/L13.2.5>
- Lewis B. (1982). *Orientalism: An Exchange*. <https://www.amherst.edu/media/view/307584/original/The+Question+of+Orientalism+by+Bernard+Lewis+%7C+The+New+%20York+Revue+de+Livres.pdf>
- Lozano A. (2009) Genealogía del Tecno-Orientalismo. *Inter Asia Papers*. Núm. 7. pp. 1-64 <https://raco.cat/index.php/interasiapapers/article/view/133167>.
- Okakura T. (1906) *The Book of Tea*. Drago
- Macias, P., & Herrera, P. (2007). *Japan's Astro Boy: A history of the anime phenomenon*. Harper Design.
- MacWilliams, M. (2008). *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. M. E. Sharpe.
- Méndez-Cabrera, J., & Rodrigo-Segura, F. (2023). *Educación literaria, diversidad cultural y manga: Una propuesta para la formación de lectores*. Ocnos, 22(1). https://doi.org/10.18239/ocnos_2023.22.1.335
- Miller, L. (2020). *Anime's Identity: Performativity and Spectatorship in Japanese Animation*. University of Minnesota Press.
- Miyazaki H. (1997). *La Princesa Mononoke*. Studio Ghibli
- Miyazaki H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. Studio Ghibli
- Mouer, R., & Sugimoto, Y. (1986). *Images of Japanese society: A study in the social construction of reality*. Kegan Paul International.
- Murakami H. (2015) *Tokio blues. Norwegian wood*. Planeta Publishing.

Nagai G. (1972). *Mazinger Z*. Toei Animation

Napier, S. N. (2005). *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing contemporary Japanese animation*. Palgrave Macmillan.

Nicki Minaj (2010): *Your Love*. Young Money Entertainment, Cash Money Records y Universal Motown Records.

Nitobe I. (1899) *Bushido. El espíritu de Japón: un ensayo clásico sobre la ética del samurái*. Dojo Ediciones

Oda E. (1999). *One Piece*. Toei Animation

Osamu T. (1963). *Astro Boy*. Mushi Production.

Otmazgin, A., & Azuma, H. (Eds.). (2013). *Rewriting History in Manga: Stories for the Nation*. Palgrave Macmillan.

Petrusich A. (2018). Two Theories on How K-pop Made it to No. 1 in America. *The New Yorker*.
<https://www.newyorker.com/culture/cultural-comment/two-theories-on-how-k-pop-made-it-to-no-1-in-america>

Pink Floyd (1983): *The Final Cut*. Columbia.

Rear, D. (2017). *A critical analysis of Japanese identity discourse: Alternatives to the hegemony of Nihonjinron*. Asian Studies Journal, 53(2), 79-99.

Rosenberg, R. (2013). *The Cultural Impact of Dragon Ball: From Anime to Manga and Beyond*. McFarland.

Said E. (1978). *Orientalismo*.
<https://hemerotecaroja.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/06/said-e-w-orientalismo-1978-ed-random-house-mondadori-2002.pdf>

Schodt, F. L. (1996). *Dreamland Japan: Writings on modern manga*. Stone Bridge Press.

Shigetaka S. (1894) *Japan landscape theory*. Iwanami Shoten

Solà i Batlle, M. (2012). L'anime a Televisió de Catalunya: De *Bola de Drac* a *Shin-Chan*. *Quaderns del CAC*, (35), 79-87.

Shūzō K. (1930) *Reflections On Japanese Taste: The Structure of IKI*. Power Institute of Fine Arts

Sleeboon M. (2004). *Academic Nations in China and Japan: Framed in Concepts of Nature, Culture and the Universal*. RoutledgeCurzon

Suter, H. (2017). *Anime's "Big Three": The Rise of Naruto, One Piece, and Bleach in Popular Culture*. Master's Thesis. University of North Texas.

Takahashi R. (1989). *Ranma ½*. Studio Deen

Takeo D. (1971) *The Anatomy of Dependence*. Kodansha International

Takeuchi N. (1992). *Sailor Moon*. Toei Animation

Televisió de Catalunya. (n.d.). *Club Super3*. <https://www.3cat.cat/tv3/sx3/>

Tomino Y. (1979). *Mobile Suit Gundam*. Nippon Sunrise

Toriyama A. (1981). *Dr. Slump*. Toei Animation

Toriyama A. (1986). *Dragon Ball*. Toei Animation

Torrents A. (2017) *El anime como dispositivo pensante: cuerpo, tecnología e identidad*. <https://www.tesisenred.net/handle/10803/409727#page=1>

Uchimura K. (1894) *Representative Men of Japan*. HardPress Publishing

Usui Y. (1992). *Crayon Shin-Chan*. Shin-Ei Animation

Ueno T. (1996) Proceedings - ISEA Symposium Archives. Japanimation and Techno-Oreintalism: Japan as the Sub-Empire of Signs. (pp. 94-96).
http://www.isea-archives.org/docs/1996/proceedings/ISEA96_proceedings.pdf

Vogel E. (1979). *Japan as Number One: Lessons for America*. Harvard University Press

Watsuji T. (1935) *A Climate: Philosophical Study*. Printing Bureau

Wolferen K. (1991). *The Enigma of Japanese Power: People and Politics in a Stateless Nation*. Palgrave Macmillan

Yokoyama M. (1966). *Mahōtsukai Sally*. Toei Animation

Yoshino, K. (1992). *Cultural Nationalism in Contemporary Japan: A Sociological Enquiry*. Routledge.

Young R. (1990) *White Mythologies. Writing History and the West*. Routledge

Yukinobo T. (2024). *Dan Da Dan*. Science Saru

Yudetamago (1983). *Musculman*. Toei Animation

7. Annexos

Annex 1: Captura de pantalla del kimono de Nicki Minaj en el videoclip de Your Love.



Annex 2: Captura de pantalla dels trages simulants als dels samuráis en el videoclip de Your Love de Nicki Minaj.



Annex 3: Captura de pantalla dels tratges que volen aparentar els keikogi, els uniformes emprats en el karate.



Annex 4: Fitxa bàsica de l'anime *Haikyuu!!*

Nom de l'anime	Any d'emissió (inici)	Número de temporades	Capítols totals (TV)	Creador (manga)	Estudi d'animació
Haikyuu!!	2014	4 (fins ara)	85	Haruichi Furudate	Production I.G

Annex 5: Fitxa bàsica de l'anime *Dan Da Dan*

Nom de l'anime	Any d'emissió (inici)	Número de temporades	Capítols totals (TV)	Creador (manga)	Estudi d'animació
Dan Da Dan	2024	1 (fins ara), 2a anunciada pel juliol del 2025	12 (primera temporada)	Yukinobu Tatsu	Science Saru

Annex 6: Fitxa bàsica de l'anime *Bungou Stray Dogs*

Nom de l'anime	Any d'emissió (inici)	Número de temporades	Capítols totals (TV)	Creador (manga)	Estudi d'animació
Bungou Stray Dogs	2016	5 (fins ara)	61	Kafka Asagiri	Bones