

El subgénero de animación nipón *hentai*. Aspectos socioculturales, narrativa visual y popularización y distribución a través de internet

Roberto C. Álvarez Delgado - Universidad Complutense de Madrid –

robercavarez@gmail.com

Resumen

Desde que a mediados del s.XX comenzaran a distribuirse en occidente las primeras creaciones de animación japonesa o anime, hasta la actualidad, donde millones de personas consumen y se han convertido en fervientes seguidores de este producto audiovisual, especialmente a través de internet. Se pueden describir una considerable sucesión de circunstancias que han contribuido a conformar lo que actualmente entendemos como cultura anime. Sucesos históricos, creencias populares, situaciones económicas, y en definitiva un conjunto de particularidades que tras ser cuidadosamente descritas y analizadas han permitido establecer una mejor comprensión del actual acontecimiento sociocultural que se extiende de manera global sobre el mercado del entretenimiento. El anime se muestra como una inagotable fuente de creación de productos audiovisuales y en su búsqueda por convertirse en un producto ampliamente consumible le lleva a explorar diversos caminos dentro de los géneros visuales. Uno de estos caminos corresponde al denominado *hentai*, (pervertido - obsceno) subgénero anime donde las secuencias sexuales son explícitas y pueden ir acompañadas de violencia. Se habla de *hentai* cuando la temática del dibujo animado se centra en el erotismo sexual, existiendo varias clasificaciones temáticas que corresponden a las diversas fantasías sexuales que demandan los consumidores. En la

ponencia se realizará una aproximación a este subgénero así como a los elementos que giran en torno a él, explorando su origen y evolución, para centrarnos en los aspectos socioculturales que han propiciado la existencia de una narrativa tan concreta y controvertida. Así mismo se expondrá el importante valor del canal en su difusión, al igual que su importancia en la transformación de este subgénero de marcada demanda en occidente, dentro de los productos audiovisuales de entretenimiento para adultos.

Palabras clave: modelo de animación nipón; anime; erotismo; *hentai*; narrativa audiovisual; internet; red; comunidades; sociocultural.

1. Introducción

Hoy en día el anime se ha convertido en uno de los modelos de animación de mayor popularidad y crecimiento dentro de la producción del género animado. Estrechamente ligado a la industria del manga, el anime como producto audiovisual, ha evolucionado para adaptarse a las demandas del mercado de animación y convertirse en uno de los formatos de entretenimiento con mayor aceptación en la actualidad y cuya difusión en internet aumenta cada día.

Desde un aspecto socioeconómico, el anime puede ser considerado un producto audiovisual que destaca por varios elementos. En primer lugar es preciso mencionar la rentabilidad de sus producciones. Los orígenes y las circunstancias en las que se ha desarrollado han propiciado la existencia de un sistema de producción eficiente que se centra en ajustar los costes de producción al máximo. Como consecuencia de este proceso, este modelo de animación se vio obligado a explorar nuevas técnicas de narración visual y adaptarse a nuevas formas de contar historias (donde destaca especialmente la influencia narrativa del comic manga). Un ejemplo de este fenómeno se manifiesta en la reiteración de planos o en el reciclaje visual tanto de personajes como de espacios, que da lugar a ese estilo narrativo propio y diferenciado fácilmente reconocible por todos y que a pesar de haber sido ha sido considerado en algunas ocasiones como una muestra de poca calidad de

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

las producciones ha acabado por convertirse en una marca distintiva de este fenómeno (Junqueras i Vies et al., 2013).

En segundo lugar, el anime destaca por ofertar una gran variedad de temáticas argumentales. Gracias a la reducción en los costes de producción se centra en la creación de productos que cumplan con las expectativas de un gran público cada vez más segmentado y heterogéneo. Este rasgo le permite evolucionar en búsqueda de mercados internacionales que le permitan traspasarlas fronteras y explora todo tipo de argumentos y elementos narrativos. Desde el punto de vista visual, en este proceso adoptará una apariencia y estética despojada de aquellos rasgos distintivos que puedan identificar al dibujo animado como un producto de importación, e intentará establecer una supuesta universalidad que contrariamente a lo esperado, acaba por convertirse en elemento distintivo del propio modelo de animación nipón. Estamos hablando de características diferenciadoras tan populares en el anime y el manga como los rasgos faciales, los ojos o incluso el color del pelo.

Esta combinación hace que este modelo de animación se muestre como una inagotable fuente de creación de productos audiovisuales capaz de ofertar una amplia variedad de relatos adaptados a las diferentes peculiaridades del público objetivo y que acabará por dar lugar a una extensa gama de subgéneros que conforman el propio universo anime.

De entre todos estos subgéneros destaca por su difusión y popularidad, aquellos contenidos cuya temática se centra en ofrecer contenido sexual para adultos y que se extienden por la red bajo la denominación de *hentai*. Este subgénero, que a su vez se clasifica en otros diferentes subgéneros, atiende a diversas fantasías, tendencias y gustos sexuales. Poniendo especialmente de manifiesto esa heterogeneidad de temáticas a las que es capaz de acudir el anime en busca de satisfacer los gustos de los diferentes consumidores.

Con todo ello, es preciso no olvidar que la industria del manga y del anime (y por lo tanto del propio *hentai*) suponen una tercera parte del PIB Japonés (Cobos, 2010), superando incluso a la industria del automóvil japonesa (Hartley, 2015). Lo que nos permite tomar conciencia de la envergadura y el

alcance de la producción y explotación del anime, y de todos sus subgéneros, en un país potencia económica mundial, como Japón.

2. Denominación y origen del subgénero de anime *hentai*.

Al explorar la presencia del anime en la bibliografía especializada se pueden encontrar diferentes estudios que han puesto su foco de atención en este fenómeno audiovisual de manera global, siendo especialmente de interés el surgimiento de lo que se ha acabado por conocer como cultura otaku, inserto como dentro de un contexto de fenómeno global. Por otro lado, los estudios específicos que han centrado su interés en algunos de los subproductos derivados de las diferentes temáticas tratadas dentro del modelo de animación aun no tienen un recorrido muy elevado. Un ejemplo de esta situación puede ser el subgénero de contenido erótico y sexual conocido como *hentai*, que goza de su manifiesta notoriedad y difusión en internet.

Como *hentai* se reconoce a todo subgénero de animación dentro del anime cuya temática se desarrolla mostrando contenidos especialmente destinado para adultos donde la presencia de componentes marcadamente sexuales adquieren el protagonismo narrativo.

Es preciso tener en cuenta que este término se emplea de manera indistinta fuera del país nipón para englobar a todas las producciones eróticas, entendiéndose como un subgénero que aúna a todo el conjunto de temáticas que pueden ser encontradas y clasificadas dentro del propio *hentai*. Sin embargo, este reconocimiento no es del todo preciso, ya que originalmente el subgénero *hentai* en Japón, se refiere solo a un tipo de contenido sexual entendido como “extremo” y “grotesco”, mientras que generalmente para referirse a la clasificación global emplean la letra “H”/*etchi*.

Esta acepción probablemente proviene del propio uso realizado por los seguidores y fans de este tipo de contenidos audiovisuales, que al traspasar fronteras fuera de Japón y difundirse en otros países, han empleado de manera indistinta el término *hentai* para referirse a todo anime erótico y sexual, provocando que se acepte globalmente esta palabra para designar al conjunto de todas las categorías.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

Por lo tanto al hablar de *hentai* desde una perspectiva globalizada, debemos aceptar el término como un concepto general que hace alusión al anime de contenido sexual. Sin olvidar que en origen proviene de un vocablo nipón que referencia a un tipo de anime sexual con rasgos más concretos.

A continuación se mencionan algunas de las subcategorías más populares que podemos encontrar dentro del propio *hentai* (como término general):

- Atendiendo a la representación del contenido sexual:
 - *Hentai*: entendido como perversión, acto grotesco violencia sexual.
 - *Ecchi*: en contra posición al término *hentai*, acto sexual suave.

- Atendiendo a la sexualidad y otros aspectos como la edad:
 - *Yaoi*: homosexualidad masculina.
 - *Yuri*: homosexualidad femenina.
 - *Lolicon*: relaciones preadolescentes, imágenes femeninas con hombres o mujeres adultos.
 - *Shotacon*: relaciones preadolescentes, imágenes masculinas con hombres o mujeres adultos.

- Atendiendo a otros aspectos relacionados con fantasías o fetichismos sexuales:
 - *Tentacle rape*: monstruos o criaturas con tentáculos que abusan de mujeres.
 - *Bakunyu*: representación de mujeres con pechos exageradamente grandes.
 - *Futunari*: representado por transexuales o hermafroditas.
 - *Netorare*: Infidelidades, especialmente enfocadas en la mujer sobre el hombre.
 - *Vanilla*: historias románticas y verdaderas entre amantes.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

Estos subgéneros son tan solo una muestra de la gran variedad de clasificaciones en las que se puede dividir el anime de contenido sexual. En muchos casos, estos apartados pueden clasificarse a su vez en otras categorías, permitiendo acceder al espectador a material adulto muy específico, organizado atendiendo a sus propios gustos y fantasías.

Pero para poder realizar una aproximación a este subgénero anime de contenido sexual es preciso centrar la atención en los elementos en los que se ha basado para desarrollarse y de esta manera encontrar un origen determinado. Este proceso nos dirige principalmente al manga del mismo contenido temático y con el que comparte denominación. El comic manga (en el que se basan gran número de animes), tiene su origen principalmente en las reconocidas estampas japonesas o *Ukiyo-e*, una importante manifestación del arte japonés que se desarrolla principalmente durante el periodo Edo (1603-1868) y también con ciertas variaciones durante el periodo Meiji (1868-1912).



Figura 1. Estampa erótica japonesa perteneciente al periodo Edo. Forma parte de la colección “Poemas de almohadas” de Utamaro. Una gran parte de estos famosos *Ukiyo-e* (imágenes del mundo flotante) de género *shunga* fueron realizadas por los artistas Utamaro, Kuniyoshi, Kunisada y Hokusai entre otros. En muchos casos estas estampas que se componían en álbumes y que podían venir acompañadas de poemas realizados por el mismo artista, no eran firmadas por sus autores para evitar la persecución de la censura y los posibles problemas con las autoridades. Aun así se hicieron muy populares y suponían un importante ingreso económico para los artistas de la época.

En estas estampas del “mundo flotante” encontramos de manera destacada una larga tradición de obras de contenido marcadamente erótico. Son considerablemente destacables los denominados *shunga* o “imágenes de primavera”, ilustraciones de gran carga sexual cuyas composiciones mostraban la vida en los burdel, situaciones de alcoba, e incluso escenas sexuales con seres mitológicos o entre personajes ilustres de la sociedad, lo que le llevaba a estar en muchas ocasiones perseguido por las autoridades (Munro, 2009).

A mediados del s.XIX, numerosos autores europeos comenzaron a conocer el arte del *Ukiyo-e* japonés. De esta relación nace un movimiento denominado japonismo que influyó notablemente en diversas corrientes artísticas de la época como el impresionismo, y que acaba por extenderse a otros movimientos

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

artísticos posteriores como el postimpresionismo el modernismo o incluso el cubismo. De entre estos autores destacan Edgar Degas, Toulouse-Lautrec, Van Gogh o Picasso, quién se sintió especialmente atraído por las estampas de contenido sexual.

Este suceso pone de relieve la gran atracción de estos contenidos y la aceptación de sus composiciones temáticas incluso fuera de las fronteras niponas.

Con la llegada del periodo Meiji y la apertura de Japón a Occidente se suceden una serie de conflictos socioculturales que llevan al pueblo nipón a plantearse sus tradiciones y su capacidad como sociedad moderna frente a occidente, llegando a rechazar parte de sus costumbres para abrazar el estilo occidental. Durante estos años el *shunga* es censurado y reprobado por considerarse un material indecente e incivilizado.

En este periodo se aprueba el artículo 175 del código penal japonés de 1907 donde se imponen penas de cárcel a aquellas personas que participen de cualquier acto “obsceno”, incluido la creación o venta de representaciones eróticas y sexuales:

“una persona que distribuya o venda una escritura, pintura u otro objeto obsceno, o que lo muestre públicamente, será castigado con prisión o fianza. Lo mismo aplica a la persona que lo posea con intenciones de venta” (McLelland, 2015: 404).

Este movimiento censor acaba por convertirse en uno de los elementos determinantes para que el *hentai* actual presente una serie de características tan propias y significativas.

Durante los siguientes años y hasta después de la tragedia sufrida tras la Segunda Guerra Mundial, surgen movimientos de protesta contra esta censura, entre estos activistas destaca el artista y dramaturgo japonés Tomoyoshi Murayama (1901-1977), quién acuñó el concepto de “constructivismo consciente” o MAVO, y se enfrentó contra la injusticia social produciendo obras teatrales de contenido erótico que se burlaban las normas censoras.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

Finalmente unos años después de finalizar la II G. M. y tras las presiones ejercidas por estos grupos que reivindicaban su derecho a generar arte erótico, se realizan una serie de modificaciones en las leyes que regulaban el contenido sexual.

Principalmente se permitirá mostrar contenido erótico, pero quedará prohibida la exhibición de los genitales sexuales masculino y femenino. Por otro lado, los genitales de niños o jóvenes no son censurables al no ser personas sexualmente adultas. Por lo tanto lo obsceno será todo aquello que excite o estimule el deseo sexual y vaya en contra de lo que se considera la “moralidad sexual” establecida. (McLelland, 2015).

Como consecuencia de estas modificaciones legales, los creadores de contenidos eróticos comienzan a plantearse el cómo superar las premisas recogidas en el código penal y conseguir llevar al consumidor productos de carácter sexual sin incurrir en un posible delito.

Poco a poco comienzan a aparecer contenidos sexuales donde los personajes protagonistas de las historias son adolescente y chicas muy jóvenes, con ello pueden superar la censura impuesta a la representación de los genitales adultos. Y al mismo tiempo les dotan de senos exageradamente desarrollados para aumentar la atracción sexual sobre el personaje puesto que sobre ese apartado no existe prohibición. Por otro lado tampoco está permitido mostrar los genitales masculinos, lo que les lleva a ser sustituidos en muchas ocasiones por tentáculos u otros elementos, provocando que se derive en ocasiones a situaciones de mayor contenido violento.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

Por otro lado queda totalmente prohibida la representación del acto sexual entre hombres o mujeres con animales, pero no existe ninguna ilegalidad en mostrarlo entre entes ficticios como demonios, hombres o mujeres bestia, o cualquier otro ser imaginario.

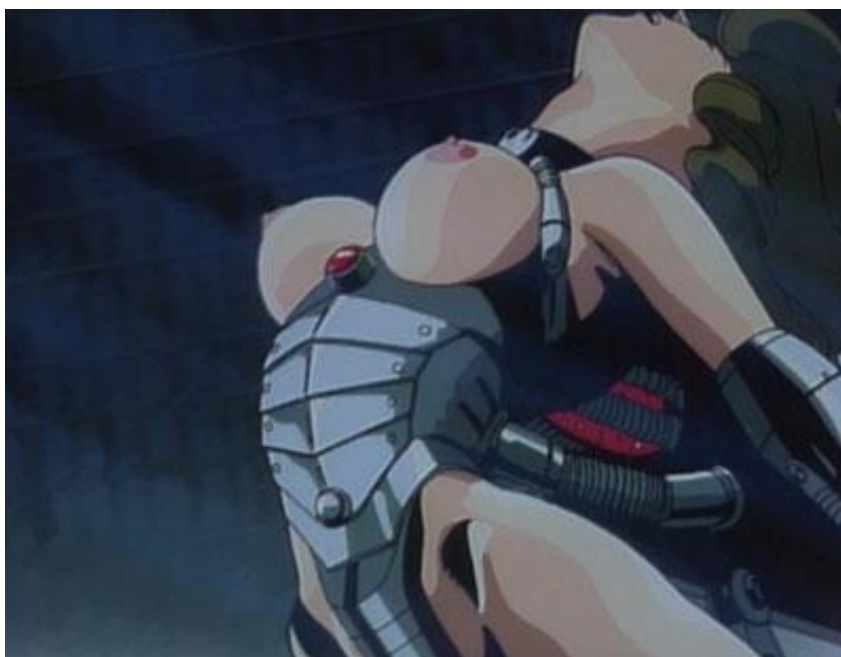


Figura 3. Fotograma de la película *Urotsukidoji II: la matriz del demonio* (Hideki Takayama, 1993). Este film junto con la primera parte *Urotsukidoji: la leyenda del señor del mal* (1989) del mismo director, popularizó el género *hentai* en buena parte de occidente. Este film se distingue por su gran contenido sexual y violencia, donde diferentes demonios agreden sexualmente a jóvenes indefensas.

Lo que implica que la propia censura ha dado lugar a la creación de una serie de elementos diferenciadores del propio *hentai* que actualmente se encuentran entre los clichés más distintivos de este subgénero anime, como son la presencia de jóvenes de aspecto infantil y la existencia de bestias de enormes apéndices que las persiguen hasta someterlas. Esta ley no ha hecho otra cosa más que incrementar la creatividad para recrear situaciones de alto contenido sexual ofreciendo multitud de variantes, que al alejarse totalmente de una representación realista, permiten bordear la norma y plantean soluciones

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

creativas con las que construir relatos que puedan resultar sexualmente excitantes.

Con la llegada de internet los contenidos anime y muy especialmente el *hentai* se distribuyen de manera progresiva a través de la red, encontrando nuevos públicos y nuevas formas de rentabilizar las producciones realizadas. A pesar de que a día de hoy todavía se censura la presencia directa de los genitales masculinos y femeninos en los productos audiovisuales directamente exhibidos en Japón, la venta de licencias de distribución a otros países ha permitido que se disponga de manera global de contenidos en la red sin ningún tipo de censura.



Figura 2. Fotograma de la película *Paprika* (2006) de Satoshi Kon. Este film de culto pone a prueba la capacidad narrativa del anime frente al reto de trasladar conceptos abstractos y oníricos. Se considera una de las obras de mayor agilidad visual y capacidad expresiva a través de la construcción de un espacio narrativo espectacular. Directores como Christopher Nolan o Darren Aronofsky se han basado en aspectos de este film para desarrollar sus propios films. Este anime contiene elementos abiertamente sexuales que le sitúe dentro de una categoría de contenido erótico, sin embargo, en una de sus secuencias visuales recurre a el concepto visual de tentáculo para representar el deseo incontrolable del antagonista del film por poseer a la protagonista.

Finalmente es preciso mencionar que paralelamente a este suceso enmarcado dentro del contenido, el propio término *hentai* empieza a asociarse a una serie de estudios e investigaciones sociales que giran en torno al elemento de la

perversión y el desequilibrio mental que finalmente acaba por asociarse al elemento sexual. Poco a poco este término se abrirá paso entre en revistas y artículos de contenido anime especialmente dirigidas a los seguidores de este género y que hablan y comentan la aparición de nuevos títulos audiovisuales hasta que finalmente este término adquiere expansión global a través de internet y se asume como término para referirse a todo el subgénero de animación de contenido sexual (McLelland, 2006).

3. Consideración cultural.

Occidente, arropado por el antropocentrismo de la cultura helénico-cristiana, base de su civilización, ha sometido al resto del planeta, desde el inicio de su expansión colonial hasta la actualidad, a una visión absolutista e incuestionable del mundo. Sin embargo, las bases de la cultura budista-sintoísta son completamente diferentes a este concepto de la verdad universal que traslada la visión helénico-cristiana. En este caso se acepta más bien una verdad relativa, donde no siempre es única e inequívoca, donde las acciones conllevan consecuencias verosímiles y trágicas, y no siempre la virtud es premiada y la culpa castigada, además de no guardar una marcada separación entre lo imaginado y lo realizado (Cavallaro, 2013).

En este mundo, los personajes evolucionan, pueden volverse malvados, aprender de sus errores, sufren, hacen sufrir y mueren. El mal y el dolor están presentes, empapando a veces la narración con tintes de melancolía. Además la belleza, efímera (bajo el principio de *mono no aware*) está presente en todas sus vertientes, haciendo de la existencia del desnudo y del erotismo insinuado un acto común descargado del sentido “pecaminoso” del que se carga en el mundo occidental (Cueto et al., 2003).

El escaso peso que el cristianismo tuvo en Japón, impidió que se desarrollara como sí ocurriera en otros lugares, una visión social que viera en el acto sexual y el desnudo la encarnación del mal o el pecado. Por contra, el único mal radica en que el acto sexual pueda destruir la armonía del clan, pero nunca se cuestiona por sí mismo.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

Sin embargo, en determinados entornos, la existencia de este subgénero de contenido sexual ha sido utilizada como un argumento para esgrimir una visión enfrentada a la distribución de este tipo de producciones. Este razonamiento se basa principalmente en la presencia de una gran carga de violencia y en la existencia de elementos que son interpretados como machistas.

Pero es preciso explorar las diferentes representaciones de la realidad, según occidente y según la cultura nipona. En primer lugar los personajes creados para las historias *hentai* son recreaciones que huyen totalmente del mundo real. Sus rostros y sus cuerpos desproporcionados no remiten a un estereotipo o una psicología (como en el caso de una caricatura), sino que conforman una evasión de este mundo, desmarcándose totalmente de la visión occidental, donde la representación aspira a presentarse como algo que “sucede” en realidad. Las anatomías imposibles de esos personajes son los primeros elementos que subrayan la aceptación de su propia falsedad. Según Berndt, nos hallaríamos ante una especie de objeto transicional:

“Como, además, los personajes femeninos se dibujan a manera de muñecos y así, en rigor, no son individuos humanos, el dibujante/lector –en principio muy joven— puede vivir sus necesidades sexuales sin necesidad de verse como sujeto de ellas (...) Se eluden las dificultades de la aproximación a la mujer real, se ahorran remordimientos, puesto que el objeto del deseo no padece ningún daño, y pueden ponerse pasivamente en manos de esa entidad femenina imaginaria” (Berndt, 1996: 138).

Pero ¿por qué supuestamente el público masculino japonés vive tan fascinado por el este contenido extremadamente violento asociado a la representación sexual? Tal vez nos encontremos ante una válvula de escape, en una sociedad patriarcal, donde la mujer, cada vez más, se abre paso sin la necesidad de la figura masculina a su lado. Un mecanismo psicológico de rebelión contra la figura materna (femenina) que coarta y coacciona la libertad del individuo durante su vida infantil, y cuyos poderes se transfieren a los grupos sociales que “atan” al japonés cuando empieza su vida adulta, de manera que la imagen

femenina se extiende a cualquier aspecto de la vida social que implique sumisión al *giri* (el deber y la responsabilidad). Esta licencia de artificio donde el lector/espectador fantasea con aquello que le está vedado en el mundo externo, no implica en ningún momento la pérdida de la noción de estar experimentando una sensación virtual, ya que el consumo de este producto visual no implica en ningún momento el desvanecimiento de los marcos de la representación social.

4. Presencia y popularización del *hentai* en internet.

El aumento de la demanda de producciones anime es en la actualidad un hecho indiscutible, y prueba de ello es la constante aparición y aumento de popularidad de distintas plataformas web desde donde se ofertan numerosa información y contenido anime. Así por ejemplo la web *nicovideo.jp* que contiene un destacado número de vídeos anime, se sitúa en la 78ª posición del mundo, según Alexa.com, la popular herramienta de Amazon para medir el tráfico de los dominios en internet, asegurado millones de visitas diarias que ponen de manifiesto ese interés global en el consumo de este género audiovisual.

Por otro lado si analizamos la lista de las web más visitas del mundo, encontramos que en el apartado de contenido para adultos todas las primeras páginas ofrecen contenido sexual y reflejan en sus categorías un apartado exclusivo para el contenido *hentai*. Además, llama la atención que la quinta web de este listado sea un portal dedicado exclusivamente a contenido *hentai*, tratándose de una comunidad fan de este subgénero anime denominada *e-hentai.org* y que recibe aproximadamente 700 mil visitas diarias.¹

Del mismo modo se ha consultado a través de la herramienta de medición de tendencia de Google diferentes términos relacionados con la sociedad nipona y el término *hentai*.

Llama considerablemente la atención que el propio término “*hentai*” se encuentre por encima en tendencia de búsqueda de otros vocablos tan populares como la propia palabra “anime” (al que por la gráfica podemos

¹ Consulta realizada en Alexa.com (22/11/2015)

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

determinar que existe una relación directa) o incluso por encima del propio nombre del país en inglés “japan” así como las palabras populares “manga” o “sushi”.

Esta exploración deja en evidencia la demanda global que tiene el subgénero de anime *hentai* en internet, mostrando que es incluso más popular en búsquedas que numerosos elementos que asociamos directamente desde nuestro imaginario colectivo al contexto nipón.

Este hecho, por lo tanto, apunta a poder afirmar que el modelo de animación nipón cuyas temáticas se centra en el contenido sexual y que es internacionalmente conocido como *hentai*, se ha convertido en uno de los productos de mayor consumo entre espectadores de todo el mundo dentro de la oferta audiovisual que se ofrece desde Japón.

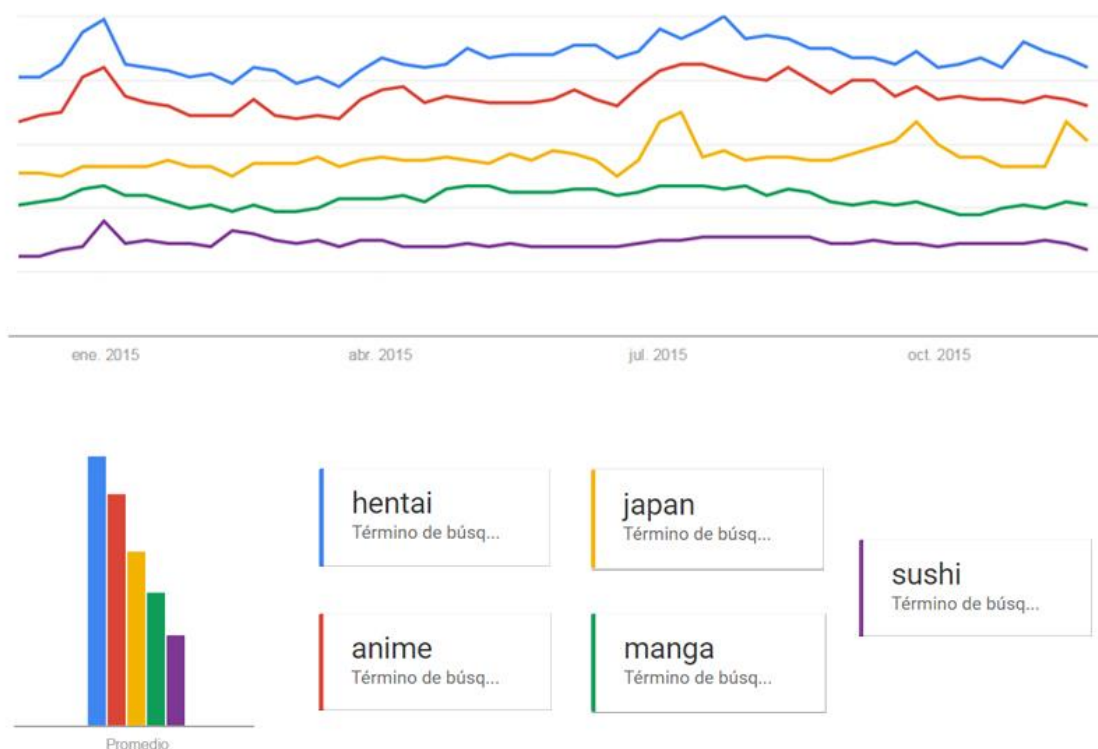


Figura 4. Gráfico obtenido de Google Trends, Términos de búsqueda “*hentai*”, “anime”, “japan”, “manga”, “sushi”. Periodo enero 2015 hasta fecha de consulta, realizada el 22/11/2015.

5. Conclusiones

La evolución del modelo de animación nipón ha permitido la creación de un producto audiovisual rentable y adaptado a los consumidores, centrado en el contenido sexual y cuyos orígenes se pueden encontrar de manera destacada en diferentes manifestaciones culturales de la sociedad japonesa siendo especialmente importantes los conocidos *shunga*, una tipología de *Ukiyo-e* de carácter explícitamente sexual.

Por otro lado, el establecimiento de una serie de barreras legales y morales al desarrollo de este contenido sexual, ha provocado que las temáticas y las soluciones visuales de este subgénero anime evolucionase buscando como bordear los resquicios legales, permitiéndole así seguir ofreciendo un producto erótico a sus consumidores.

Esta evolución ha acabado por generar un género totalmente diferente y especialmente trabajado para atraer al espectador evadiéndole de las premisas del realismo social y permitiéndole fantasear no solo con el contenido sexual sino que también con el deseo de romper con lo moralmente establecido.

Todo ello ha hecho que el *hentai* se haya convertido en uno producto audiovisual de gran demanda dentro de los contenidos de entretenimiento para adultos.

Numerosas webs especializadas en ofertar productos audiovisuales para adultos de manera gratuita en internet se encuentran entre las páginas más visitadas del mundo, asegurando millones de visitas diarias. Y entre los contenidos que ofrecen de manera general existe una categoría reservada a un elevado número de productos *hentai*. Manifestando esa demanda del espectador global. Evidencia que se refuerza con la existencia de portales web que ofrecen contenido exclusivamente *hentai* con cientos de miles de visitas diarias o los millones de imágenes que pueden encontrarse con tan solo realizar una simple búsqueda en Google.

En definitiva el término *hentai* se ha extendido de manera global designando a un subgénero de anime de contenido sexual que engloba a una gran cantidad de gustos y fantasías eróticas, convirtiéndolo en un producto asequible, rentable y deseado dentro de la industria del entretenimiento para adultos.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

6. Referencias bibliográficas

- Berndt, J. (1996): *El fenómeno manga*. Barcelona: Ed. Martinez Roca.
- Cavallaro, D. (2013): *Japanese aesthetics and anime: The influence of tradition*. Jefferson: MacFarland.
- Clements, J. & McCarthy H. (2006): *The anime encyclopedia. A guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Cobos, T. L. (2010): Animación japonesa y globalización: La latinización y la subcultura otaku en américa latina. Razón y Palabra, nº 72. Recuperado en http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf (03-04-2015).
- Craig, T. J. (2000): *Japan Pop: Inside the world of Japanese popular culture*. New York: Routledge.
- Cueto, R., Salas, A., Trashorras, A. & Zapater, J. (2003): *Dibujos en el vacío: claves del cine japonés de animación*. Valencia: Producciones IVAM.
- Fruhstuck, Sabine. (2003): *Colonizing Sex: Sexology and Social Control in Modern Japan*. Berkeley: University of California Press.
- Hartley, J. (2015): *Creative economy and culture: Challenges, changes and futures for the creative industries*. Londres: Sage Publications.
- Jones, Matthew T. (2005): "The Impact of Telepresence on Cultural Transmission through Bishoujo Games" (PDF). *PsychNology Journal* 3 (3): 292–311.
- McLelland, M. J. (2006): A short history of *hentai*. *Intersections: gender, history and culture in the Asian context*, (12 (January)), 1-9.
- McLelland, Mark & Mackie, Vera (2015): *Routledge Handbook of Sexuality Studies in East Asia*. London & NY: Routledge. Taylor & Francis Books.
- Munro, Majella (2009): *Understanding Shunga: A Guide to Japanese Erotic Art*. ER Books.
- Napier, S. J. (2000): *Anime from Akira to Princess Mononoke*. New York: Palgrave.
- (2003): *Japanese Anime and its American fans*. Tokio: Aug. Japan Echo
- Okada Toshio. Vol. 30.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

--- (2007). *From impressionism to anime: Japan as fantasy and fan cult in the mind of the west*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Telotte, J., & Duchovnay, G. (2013): *Science fiction film, television, and adaptation: Across the screens*. Hoboken: Routledge.

Imágenes:

Figura 1: Obtenida del catálogo de Timothy Clark, C. Andrew Gerstle, Aki Ishigami, Akiko Yano (eds.), *Shunga. Sex and Pleasure in Japanese Art*. British Museum Press.

Figura 2: Fotograma de la película *Urotsukidoji II: La matriz del demonio* (Hideki Takayama, 1993).

Figura 3: Fotograma de la película *Paprika* (2006) de *Satoshi Kon*.

Figura 4: Gráfico elaborado con la herramienta de consulta Google Trends. (22/11/2015)