

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“Pornografía animada japonesa. El éxito del hentai”

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a:

Sara Martínez Galán

Tutor/a:

Raúl González Monaj

GANDIA, 2017

En el presente Trabajo de Fin de Grado hablaremos del *hentai*, la animación pornográfica de origen japonés que goza de éxito en todo el mundo.

A partir del estudio de sus orígenes y de su relación con la sociedad japonesa, conoceremos su evolución hasta la actualidad, incluyendo sus categorías, para intentar dar respuesta a su éxito sin rival en ninguna otra escuela de animación del mundo.

Para ello, nos apoyaremos en los principales estudios y autores que trabajan el *hentai* y en las características formales y conceptuales que lo definen.

Palabras clave: *hentai*, animación, sexualidad, Japón.

In the following Final Degree Project we will talk about *hentai*, the pornographic animation originated in Japan that is successful worldwide.

From the study of its origins and its relation with the Japanese society, we will comprehend its evolution until our days, including its categories, in order to be able to give an answer to its success without rival in any other school of animation of the world.

To do so, we will rely on the main studios and authors working with *hentai* and the formal and conceptual characteristics that define it.

Key words: *hentai*, animation, sexuality, Japan.

Índice

1. Introducción.....	4
1.1 Objetivos.....	5
1.2 Metodología.....	5
2. Definición del término <i>hentai</i>	6
2.1 Origen etimológico e histórico.....	7
3. Sexualidad en la sociedad japonesa.....	11
3.1 Sintoísmo y sexualidad.....	12
3.2 La sexualidad en el Japón actual.....	13
4. Precursor del género y primeras realizaciones.....	15
4.1 El arte erótico japonés: <i>shunga</i>	15
4.2 El padre del manga <i>hentai</i> : Azuma Hideo.....	18
4.3 La primera animación pornográfica japonesa: <i>Lolita Anime</i>	19
4.4 <i>Eroge: Naito Raifu</i>	20
5. Subgéneros.....	22
5.1 <i>Yaoi</i>	22
5.2 <i>Yuri</i>	23
5.3 <i>Lolicon</i>	24
5.4 Otros subgéneros significativos.....	25
6. La producción de <i>anime hentai</i>	27
6.1 Productoras.....	27
6.2 Estudios de animación <i>hentai</i> : autores y estilo.....	29
7. Influencias y trascendencia: dentro y fuera de Japón.....	33
7.1 El porvenir del <i>hentai</i>	34
7.2 Posible rival: Source Filmmaker.....	35
8. Conclusión.....	37
9. Bibliografía.....	39

1. Introducción

La pornografía japonesa es la segunda más popular en los rankings mundiales, únicamente superada por las producciones pornográficas estadounidenses. Sin embargo, Japón encabeza la lista en lo que a oferta de modalidades sexuales respecta, no sólo en número, sino también en diversidad; y uno de los géneros más fecundos y que más curiosidad suscita dentro de la industria sexual nipona es el *hentai*.

Presente tanto en oriente como en occidente y aumentando en popularidad año tras año, este controvertido género de la animación no parece tener aún un digno rival y posee tanto seguidores incondicionales, como detractores que consideran este modelo de pornografía enfermizo.

A lo largo del presente Trabajo de Fin de Grado, trataremos de descubrir la clave del éxito de este peculiar género pornográfico y su trascendencia en Japón y en el resto del mundo. Para ello, veremos qué es el *hentai*, cómo y cuándo nace, cuáles son sus principales subgéneros y autores y cuál ha sido su evolución. Sin embargo, no sería posible lograr nuestro objetivo sin contextualizar y comprender cómo es la sociedad japonesa y cuál es y ha sido su postura frente a la sexualidad a lo largo de la historia.

Es por ello que investigaremos todos los aspectos mencionados, con el fin de dar sentido a la popularización e innegable éxito del que goza el *hentai*.

1.1 Objetivos

Principal:

1. Descubrir el secreto del éxito de este género en la animación japonesa tanto en el mundo oriental como en el occidental.

Secundarios:

1. Estudiar los orígenes del género.
2. Investigar la cultura y sociedad japonesas y cómo tratan la sexualidad.
3. Conocer las categorías y subcategorías que conforman el género, así como los principales estudios y técnicas de animación.
4. Investigar posibles rivales en el mundo de la animación.

1.2 Metodología

Para la elaboración del Trabajo de Fin de Grado, se hará una investigación a partir de las referencias bibliográficas que se indican en la propuesta. Se extraerá de éstas la información más relevante en relación al tema que nos atañe y servirá de base para desarrollar el cuerpo del mismo.

Además, se consultarán fuentes audiovisuales para documentarse e ilustrar ejemplos, así como para conocer los diferentes estilos dentro del género y cómo se presentan al espectador.

2. Definición del término *hentai*

En el japonés moderno podemos encontrar tres definiciones diferentes para el término *hentai* (Christopher Kincaid, 2013):

- cambio de forma,
- metamorfosis de un insecto o reacción química,
- abreviatura del concepto *hentai seiyoku*¹.

Siendo esta última definición la que nos atañe y sabiendo que el concepto *hentai seiyoku* se traduce de forma aproximada como “sexualmente anormal”, podríamos definir el *hentai* como el género o rama del *manga*² y del *anime*³ que describe una o diversas situaciones o acciones sexuales explícitas que se consideran fuera de lo normal. De hecho, la palabra japonesa *nomaru*⁴ se utiliza en numerosas ocasiones como su antónimo.

Sin embargo y a pesar de que esta definición sería la más cercana posible a su significado original, en la actualidad, al extenderse y ser conocido internacionalmente, el término ha alterado su significado dependiendo de si es usado en oriente o en occidente.

En oriente, la palabra *hentai*, además de las acepciones mencionadas anteriormente, es utilizada como calificativo hacia alguien a quien queremos denominar “pervertido” de forma despectiva y, si es usada haciendo referencia al género del manga y del anime del que hablábamos en la definición, es siempre manteniendo esa connotación peyorativa y siendo algo considerado perverso o, de nuevo, fuera de lo normal.

Por otro lado, en occidente y especialmente a consecuencia de las precarias traducciones del japonés al inglés, la palabra *hentai* ha terminado por ser utilizada para categorizar cualquier tipo de material pornográfico-animado en general (tanto en manga como en anime e incluso videojuegos) que no es considerado necesariamente anormal o depravado. Sin embargo, esta categorización coincide

¹ Este término se traduce al español como “sexualmente anormal” o “pervertido sexualmente”.

² Novelas gráficas japonesas.

³ Animación japonesa.

⁴ Normal.

con los términos y subgéneros japoneses *ecchi*⁵ y *ero*⁶ que se traducen al español como “sexual” o “erótico”.

A pesar de que la mayoría de aficionados del género, también conocidos como *otakus*⁷ occidentales son conocedores del error y de que en Japón su significado es diferente, el término está tan extendido que se sigue utilizando indistintamente junto al término *ecchi*.

2.1 Origen etimológico e histórico

Para ser capaces de entender el género que vamos a abordar, es necesario conocer primero de dónde proviene el término *hentai* y cómo ha evolucionado para dar lugar a su significado actual.

Según Mark McLelland, sociólogo e historiador especializado en la cultura, la sexualidad y las teorías de género en Japón, la palabra *hentai* es de origen sino-japonés y aparece por primera vez en el ámbito científico-psicológico durante la Era Meiji⁸ japonesa haciendo referencia tanto a enfermedades psicológicas, como la histeria; como a habilidades paranormales, como la telequinesis o la telepatía. En definitiva, el término era utilizado exclusivamente por especialistas para designar desórdenes que se consideraban fuera de lo normal y, por lo tanto, no posee todavía ninguna connotación sexual.

A partir de 1917, se populariza manteniendo el significado original gracias a periódicos como *Hentai shinri*⁹ y, en el mismo año, adquiere al fin ese cariz sexual gracias a la traducción del texto *Psychopathia Sexualis* del sexólogo alemán Richard von Krafft-Ebing, pionero en el estudio psicológico de la conducta sexual humana.

⁵ *Ecchi* es la pronunciación japonesa de la letra “h”, haciendo referencia a la primera letra de la palabra *hentai*. El contenido de este subgénero es erótico y sexual sin poseer ninguna connotación peyorativa o considerada anormal por la sociedad japonesa. También puede ser utilizada como adjetivo, siendo su significado obsceno o *sexy*.

⁶ Jerga utilizada para indicar que algo posee contenido erótico.

⁷ Palabra japonesa utilizada, tanto en oriente como en occidente, para designar a las personas aficionadas al anime y/o manga.

⁸ La Era Meiji (1868-1912) fue el periodo en el que Japón comenzó su modernización y se convirtió por primera vez en una potencia mundial. Algunos de los cambios importantes que se realizaron durante esta época fueron la abolición de los privilegios especiales de los samuráis, la autorización a toda la población, y no solo a la aristocracia, de portar apellido, así como a acceder a la educación.

⁹ Psicología anormal.

Psychopatia Sexualis se tradujo al japonés con el título *Hentai seiyoku shinrigaku*¹⁰ y, del mismo modo que el término *hentai*, la palabra *seiyoku*¹¹ fue introducida en Japón primero en el ámbito científico, siendo utilizado por doctores y especialistas, y más tarde en el resto de la sociedad japonesa, a través de obras de ciencia ficción erótica como *Vita Sexualis: el aprendizaje de Shizu* de Mori Ogai.

De este modo, el término *hentai seiyoku* comienza a ser objeto de discusión tanto entre teóricos y círculos elitistas, como en revistas populares y aparecen por primera vez las clasificaciones “normal” y “pervertido” como formas de sexualidad y como calificativos personales.

Durante el período Taisho¹², el interés por la sexualidad sigue en aumento y especialmente durante los primeros años del periodo Showa¹³, aparecen múltiples revistas dedicadas exclusivamente a tratar temas que giraban en torno al *Hentai seiyoku*. Como afirma Mark McLelland, al menos diez de estos periódicos fueron publicados en la década de los años veinte, siendo algunos de ellos *Hentai shiryō*¹⁴(1926), *Kama shasutora* (1927) o *Gurotesuku*¹⁵ (1928).

Gracias a los artículos escritos en estas revistas, el término *hentai* con una connotación sexual de perversión e incluso refiriéndose peyorativamente a relaciones homosexuales, se populariza de forma definitiva, dejando de ser un concepto científico e introduciéndose en la cultura japonesa, dando lugar al primer “*hentai boom*¹⁶”.

Sin embargo, como consecuencia de su masiva extensión, los estratos más bajos de la sociedad se adueñan del término y su uso comienza a relacionarse exclusivamente con éstos. Así las cosas, el *hentai* empieza a formar parte de la cultura *underground* japonesa justo antes de desaparecer temporalmente durante la

¹⁰ *La psicología de los deseos sexuales depravados.*

¹¹ Deseo sexual.

¹² Época de transición entre la Era Meiji y el periodo Showa que abarca desde 1912 a 1925.

¹³ Es periodo de reinado más largo y convulso de la historia de Japón, abarcando desde 1926 hasta 1989. Durante estos años, Japón entró en conflicto por segunda vez con China, participó en la Segunda Guerra Mundial y recibió los únicos dos ataques de bombas atómicas de la historia en las ciudades de Hiroshima y Nagasaki.

¹⁴ Material pervertido/obsceno.

¹⁵ Grotesco.

¹⁶ Término acuñado por Matsuzawa Goichi en 1997 que hace referencia a las “explosiones” de interés en el *hentai* y la perversión en la sexualidad que tuvieron lugar en Japón durante la segunda mitad del siglo XX.

década de los años treinta, con el estallido de la Segunda Guerra Sino-japonesa¹⁷ y la censura de publicaciones aplicada por el gobierno.

A pesar de la censura y represión que caracterizaron los años teñidos por la guerra, los años posteriores a ella estuvieron marcados por una ola de sexualidad completamente distinta a la que se había experimentado en la era de la aparición del *hentai*. Tanto la prensa como el resto de publicaciones presentan en sus portadas modelos femeninas prácticamente desnudas, algo que habría resultado impensable en los años previos a la guerra. Este tipo de publicaciones se denominaban *kasutori* y suponían la ruptura radical con el pasado.

Durante la década de los años cincuenta, el *hentai* presenta una tendencia hacia la homosexualidad, tanto femenina como masculina, y hacia dos subgéneros del mismo, que serán desarrollados más adelante: los amores suicidas y el *seppuku*. Además, en las revistas de temática *hentai* aparecen innovadoras columnas, redactadas por los lectores, que fomentan el intercambio de ideas, intereses y fantasías sexuales poco convencionales.

De este modo, las personas que se sentían atraídas por prácticas sexuales consideradas *hentai*, incluyendo la homosexualidad, tuvieron la oportunidad de compartir sus preferencias y de normalizar, de forma muy reducida, sus deseos.

Sin embargo, durante la década de los años sesenta, la homosexualidad masculina y el *seppuku* pierden su protagonismo para dar paso a un *hentai* focalizado en el sadomasoquismo, el lesbianismo y otras prácticas heterosexuales. En definitiva y como bien indica Mark McLelland en su obra *Queer Voices from Japan*¹⁸, este género pasa a ser pornografía sobre mujeres hecha por y para hombres.

Desde los años sesenta hasta la actualidad, el género ha seguido proliferando y siendo cada vez más conocido no solo en Japón, sino en todo el mundo. Las traducciones al inglés, en primer lugar, y más tarde a multitud de idiomas, permitieron su difusión y actual éxito.

No obstante, la temática que lo caracteriza en la actualidad es muy similar a la tendencia que adquirió entonces y, a pesar de que han aparecido subgéneros

¹⁷ Conflicto bélico entre el Imperio de Japón y la República de China durante 1937 a 1945.

¹⁸ El título completo de esta obra es *Queer Voices from Japan: First Person Narratives from Japan's Sexual Minorities*.

dedicados al *hentai* homosexual masculino, esta industria sigue siendo altamente sexista y dominada por los hombres.

3. Sexualidad en la sociedad japonesa

Es posible que uno de los aspectos de la cultura japonesa que más interesa y sorprende a los países occidentales sea la sexualidad y las actitudes que presenta la sociedad del país frente a ella. Si tratamos de conocerla, podemos llegar a comprender el porqué del éxito de la pornografía japonesa y, especialmente, del *hentai*.

Por un lado y como consecuencia de la influencia que el Imperio Chino ejerció sobre Japón en el pasado, la sociedad nipona se caracteriza por ser tradicional y otorgar un valor muy elevado a la familia, a la lealtad y al paternalismo. Cada miembro familiar, y en especial los hijos e hijas, es responsable de vivir su vida acorde a las pautas establecidas y consideradas éticas, con el fin de honrar a su familia y que sirvan de orgullo para la misma. Juan Carlos Ávila lo afirma en este fragmento de su artículo *Japón: idioma y sociedad*¹⁹:

La familia en su sentido más amplio, fue la forma básica de organización social entre granjeros y agricultores, guerreros y mercaderes. Cada individuo entendía su lugar en esta vida, primero como miembro de su inmediata familia, que era parte de un linaje que el hijo mayor debía siempre encabezar. La casa era un grupo altamente interdependiente en el que todos sus miembros comparten los recursos, una identidad común, y la responsabilidad por la empresa en la que la casa se halla involucrada. Su organización interna estaba basada en la jerarquía y en una clara división del trabajo. La mayor edad y el género masculino eran dos principios básicos sobre los que se establecían los distintos rangos. La formal autocracia era equilibrada por una democracia informal a través de la decisión tomada por discusión y consenso.

Asimismo, hasta 1868 y coincidiendo con el fin del periodo Edo²⁰, la población estaba estructuralmente muy diferenciada y jerarquizada, quedando dividida en cuatro grupos principales: samuráis, agricultores, artesanos y comerciantes; además de la figura del Emperador.

Por otro lado, a pesar de sus valores tradicionales y a diferencia de la mayoría de países asiáticos, la sexualidad en Japón no ha sido históricamente un tema tabú, siendo el sintoísmo, religión mayoritaria del archipiélago, uno de los factores que lo ha diferenciado del resto.

¹⁹ <http://www.japones.info/gunkan/gunkan55/jca/sociedad.htm>

²⁰ Periodo que abarca desde 1600 hasta 1868 y que hace referencia al antiguo nombre de la ciudad y capital de Tokio: Edo.

3.1 Sintoísmo y sexualidad

El sintoísmo, considerado nativo del país, ha estado presente en Japón desde sus orígenes y fue la religión oficial del Estado hasta el año 1945. Sus pilares fundamentales recaen sobre la adoración de los *kami*, espíritus de la naturaleza y, a pesar de que no existe un Dios único o unos dogmas claramente asentados, la mayor parte de los valores anteriormente mencionados y de los que conforman la sociedad japonesa en general, provienen de la creencia en esta religión.

Una de las peculiaridades de la misma y que la diferencia de otras religiones, como el cristianismo o el islam, es el tratamiento del sexo como un tema no tabú. De hecho, la sexualidad es una herramienta creadora de vida y utilizada por las deidades que conforman el sintoísmo. Nelly Naumann, catedrática de Estudios Japoneses en la Universidad Albert Ludwig, nos habla en su libro *Antiguos mitos japoneses* de la mitología que gira entorno a la creación del archipiélago japonés y que está directamente relacionada con el sintoísmo y la sexualidad.

Según la leyenda, dos *kamis* antropomorfos se unieron sexualmente y aceptaron de forma individual sus cuerpos: uno perteneciendo a la fuente de la feminidad y el otro a la fuente de la masculinidad. Esta unión dio lugar a la formación de las islas japonesas y recalca el poder de la sexualidad como instrumento creador de la naturaleza. Es por ello que durante años se representaban los órganos reproductores femenino y masculino tallados en madera o en piedra, en forma de amuletos, para simbolizar los cuerpos de los dos *kamis* e incluso en la actualidad, se pueden ver estos símbolos en algunos santuarios japoneses durante ritos o celebraciones. Sin embargo, con el comienzo de la Era Meiji y todos los cambios que vinieron de su mano, el concepto de sexualidad y su libre expresión y el respeto por el cuerpo, independientemente del género, cambiaron de forma drástica. De este modo, se introdujo en la sociedad un nuevo valor ético de decoro que trató de erradicar la simbología explícita del sintoísmo y la sexualidad empezó a considerarse, por primera vez, una cuestión tabú.

Después de la Era Meiji, hacia el año 1860, el tradicionalismo de sociedad japonesa comenzó a tambalearse al salir del aislamiento en el que se encontraba el país y al alejarse de la influencia que el Imperio Chino ejercía sobre él. Con la pretensión de internacionalizarse y, por consecuencia, *occidentalizarse*, todos los ámbitos sociales, políticos y culturales se vieron modernizados, entre ellos: la

educación, la industria, el transporte y el servicio militar. Sin embargo, estos cambios y el contacto con occidente, afianzaron la nueva forma de tratar la sexualidad, alejada de la visión sintoísta de la misma.

Un ejemplo que nos atañe es el de la prostitución que, presente de forma legal a lo largo de la historia del país en diversos barrios ²¹ habilitados para el oficio, fue abolida en los años posteriores a la Era Meiji, concretamente con la Ley de Anti-Prostitución de 1956. Sin embargo, esta ley solo hace referencia al coito, por lo que el resto de actividades sexuales dentro de la prostitución son legales y es esta una de las razones que permiten que la industria sexual japonesa sea tan popular y fructífera.

Asimismo, como consecuencia de la Ley de Regulación de Negocios que Afectan a la Moral Pública²², han surgido un sinnúmero de servicios sexuales que funcionan satisfactoriamente en la industria sexual del país y que resultan, como mínimo, sorprendentes. Los más populares son: los salones de masajes eróticos; los *soapland*, establecimientos en los que se enjabona a los clientes previamente a mantener relaciones sexuales; los *pink salons*, dedicados exclusivamente a la práctica de felaciones; los *deriheru*, servicio a domicilio y por catálogo de prostitutas; y los *telekura*, establecimientos en los que los clientes pagan por recibir llamadas de mujeres dispuestas a asistir a una cita y mantener relaciones sexuales pagadas.

3.2 La sexualidad en el Japón actual

Por todo lo mencionado, Japón es arrolladoramente moderna y tradicional al mismo tiempo. Los resquicios aún visibles de los valores tradicionales del periodo Edo junto con los avances realizados hasta la actualidad y su posición como tercera potencia mundial, generan una combinación realmente interesante que permite que la sexualidad sea tanto un tema tabú en los núcleos familiares y sociales, como que leer una revista o un *manga ecchi* o *hentai* en el metro, alrededor de cientos de personas, no sorprenda lo más mínimo y esté socialmente aceptado.

En las calles de Tokio y otras grandes ciudades del archipiélago, es fácil encontrar máquinas expendedores de ropa interior femenina o multitud de tiendas

²¹ Los tres barrios más populares para el oficio de la prostitución eran *Shimabara*, en Kyoto, *Yoshiwara* en Edo/Tokio y *Shinmachi* en Osaka.

²² Proclamada en 1948 y reformada por última vez en 1999.

especializadas en juguetes sexuales, pornografía, fetiches y *animés* y *mangas hentai*, entre otros. Por supuesto, no se encuentran escondidas o tratan de pasar desapercibidas, ya que en las puertas y fachadas de los establecimientos podemos encontrar carteles y desplegados con dibujos manga de chicas en uniforme escolar, poses sensuales e, incluso, prácticamente desnudas.

Esta industria sexual genera millones de yenes al año²³, así como resulta especialmente interesante, a la par que inquietante, a los habitantes de los países occidentales, quienes cada vez consumen más pornografía japonesa y más *hentai*, así como *anime* y *manga* sin temática sexual, pues la industria de la animación japonesa es cada vez más exitosa.

Sin embargo, junto a la proliferación de estas nuevas preferencias sexuales y del consumo masivo y normalizado de *hentai* y otras modalidades pornográficas, han surgido dos problemas principales dentro de la sociedad japonesa.

Por un lado, el denominado *moe*, que es el *fetiché* por parte del género masculino principalmente, de sentirse sexualmente atraídos hacia mujeres de aspecto extremadamente inocente e infantil, siendo este un estereotipo de mujer fomentado con frecuencia tanto en *mangas* como en *animés*, ya sean pertenecientes al género *hentai* o a otros géneros. Esto resulta especialmente inquietante si tenemos en cuenta que la posesión de pornografía infantil fue legal hasta el año 2014²⁴ y que la pedofilia en el *manga* y el *anime* es completamente legal.

Por otro lado, estando este problema especialmente influenciado por el *hentai*, los casos de abuso sexual en las líneas de metro de las principales ciudades de Japón han incrementado de forma preocupante. De hecho, en los últimos años se han puesto en funcionamiento coches en el metro de Tokio que transportan exclusivamente mujeres y que están caracterizados por ser de color blanco y rosa.

Paralelamente, reafirmando la sociedad de contrastes que estamos describiendo y debido a la introducción de los valores indecorosos relacionados con la sexualidad que se introdujeron durante la Era Meiji, hablar de sexo libremente en público no se considera ético y en su lugar se utilizan eufemismos, como *Baishun*²⁵ para referirse a la prostitución ilegal o *Fūzoku*²⁶ para referirse a la industria sexual en general.

²³ Aproximadamente 2,3 billones de yenes al año; alrededor de 20.000 millones de euros.

²⁴ <http://www.elmundo.es/internacional/2014/06/18/53a1c8b522601d125a8b4598.html>

²⁵ Literalmente: venta de la juventud.

²⁶ Literalmente: moral pública.

4. Precursor del género y primeras realizaciones

En el apartado sobre la etimología del *hentai* desarrollado anteriormente, mencionábamos cómo se había introducido el término en Japón y cuál había sido su evolución hasta finalmente designar el género que conocemos en la actualidad. Llegados a este punto, es imprescindible indagar en la inspiración formal del género y en sus primeras publicaciones y producciones.

4.1 El arte erótico japonés: *shunga*

El arte erótico del que el *hentai* bebió y sirvió de inspiración para su nacimiento y posterior desarrollo se denomina *shunga* y se traduce literalmente como “imagen de primavera²⁷”. National Geographic España proporcionó una detallada definición del mismo en su artículo²⁸ promocionando la exposición pictórica que ofrecía el Museo Británico de Londres en el año 2013:

[...] engloba la ingente producción gráfica, sexualmente explícita, realizada en Japón entre 1600 y 1900, que ha influenciado a formas modernas de arte como el manga, el *anime* o el arte del tatuaje japonés. El *shunga* no es pornografía vulgarmente obscena y degradante, sino que celebra una actividad natural del ser humano, con cierta sensibilidad, diversión y un refinamiento propio de los grandes maestros, entre ellos Utamaro y Hokusai. En estas estampas eróticas tanto el hombre como la mujer disfrutaban del placer sensual en todas sus formas, generalmente representados con unos genitales desproporcionados y en ocasiones situados en escenarios floridos o bucólicos.

Como menciona la definición anterior, el *shunga* era una forma artística recurrente que famosos pintores y grabadores practicaban junto a otras obras de carácter no sexual pues, como hemos visto, la sexualidad durante el periodo Edo no era considerada un tema tabú. De hecho, uno de los mayores representantes de la pintura y el grabado japoneses durante ese periodo, Katshushika Hokusai, es al mismo tiempo autor de la famosa estampa *Kanagawa oki nami ura* o *La gran ola de Kanagawa*, realizada entre 1830 y 1833, y de la xilografía erótica perteneciente al género *shunga*: *Tako to ama* o *El sueño de la esposa del pescador* de 1814, que goza también de gran popularidad.

²⁷ Siendo un eufemismo del acto sexual.

²⁸ <http://www.nationalgeographic.com.es/historia/actualidad/el-shunga-arte-erotico-japones> 7843

En el último ejemplo mencionado, podemos observar como una mujer está manteniendo relaciones sexuales con dos octópodos, uno de menor tamaño que está besándola y envolviendo con sus tentáculos uno de los pezones de la joven, y otro de mayor tamaño que está situado a la altura de su pubis practicándole un cunnilingus.



Ilustración 1. *El sueño de la esposa del pescador* (Katshushika Hokusai, 1814)

A pesar de que la relación entre los dos géneros queda ya patente en el carácter sexualmente explícito de ambos, *El sueño de la esposa del pescador* es una de los referentes fundamentales que hace pensar que el *hentai* se ha visto directamente influenciado por el *shunga*, pues uno de los subgéneros más famosos de la pornografía animada japonesa actual es el *shokushu goukan*²⁹, caracterizado por mostrar a mujeres, e incluso niñas, manteniendo relaciones sexuales o siendo violadas por los tentáculos de un octópodo.

Sin embargo, es posible encontrar una explicación para el uso de octópodos y sus tentáculos tanto en las pinturas del *shunga* como en el *hentai* moderno. Como menciona Majella Munro en su libro *Understanding Shunga: A Guide to Japanese Erotic Art*, los dos géneros sufrieron, y siguen sufriendo en la actualidad, una estricta



Ilustración 2. Ejemplo del subgénero *shokushu goukan*, perteneciente al anime *hentai* *Tentacles and Witches* (2012)

censura por parte del gobierno y de los medios que comunicaban. Ambos prohibían la representación del acto sexual si la penetración era producida por los genitales masculinos. De este modo, nació el subgénero vinculado a los tentáculos, que fueron morfológicamente el

²⁹ Una traducción aproximada al español sería “erotismo con tentáculos”.

sustito perfecto para representar el coito.

En la actualidad, este subgénero es uno de los más populares e inquietantes de los que conforman el *hentai*, originado, como hemos observado, en el arte erótico del *shunga*, que asimismo sirvió de base para la creación de nuevos extravagantes compañeros sexuales como *neko girls*³⁰ u otros animales, súcubos o mujeres y hombres hermafroditas.

Por todo ello, algunos especialistas, como la ya mencionada historiadora y periodista especializada en arte contemporáneo asiático Majella Munro, consideran que el *hentai* es un heredero directo del *shunga*, habiendo este evolucionado radicalmente con el fin de adaptarse tanto a los nuevos formatos audiovisuales, como a los consumidores actuales. Asimismo, es posible que otra de las razones que sirvió de impulso para la evolución del *shunga* al *hentai* en el manga y el anime, sea la estricta censura en la producción de obras pertenecientes al *shunga* durante la Era Meiji (1868-1912) pues, como se ha mencionado anteriormente, los cambios que se produjeron durante esos años con el fin de occidentalizar el país, tuvieron un gran impacto en el arte y la cultura japoneses. De este modo, cuando el arte erótico japonés volvió a resurgir tras la Segunda Guerra Mundial, trató de adaptarse a las innovaciones técnicas y a la nueva sociedad japonesa y, posteriormente, mundial.

No obstante, a pesar de su íntima relación, que comienza en la representación de relaciones sexuales explícitas, hasta los considerados actos sexuales perversos o anormales, incluyendo las relaciones homosexuales, el *shunga* goza de un prestigio y valor artístico e histórico que no ha sido transferido al género *hentai* ni en el *anime*, ni en el *manga*. Angie Kordic lo confirma en el siguiente fragmento de su artículo *Japanese erotic art: A taboo filled history of Shunga*³¹, publicado en la revista digital WideWalls:

While the West continues to struggle with the blurred lines between art, erotica and pornography, the Shunga embody them in a kind of harmony that quickly became an important part of the Japanese art history, one where there is no objectifying, violence, intolerance, exploitation, prejudice or humiliation – only pure celebration of sex in all its forms.³²

³⁰ Chicas-gato.

³¹ <http://www.widewalls.ch/erotica-shunga-in-japanese-art-a-taboo-filled-history/>

³² "Mientras que el Oeste sigue teniendo dificultades diferenciando entre arte, erotismo y pornografía, el *Shunga* los concentra de una forma tan armoniosa que logró convertirse rápidamente en una parte importante de la historia del arte japonesa, en la que no existe la deshumanización, la violencia, la intolerancia, la explotación, el prejuicio o la humillación – únicamente pura celebración del sexo en todas sus formas."

4.2 El padre del manga *hentai*: Azuma Hideo

Como ya sabemos, a pesar de que la sexualidad era algo natural en la sociedad japonesa tradicional e innegablemente popular tanto en pinturas y grabados en el pasado, como en artículos y revistas durante el siglo XX, el nacimiento del *hentai* en el manga moderno no tiene lugar hasta veinticuatro años después del final de la Segunda Guerra Mundial. Si bien existen cómics o viñetas que incluyen este tipo de temática antes de 1979, el dibujo era mucho más realista de lo que podemos encontrar en el manga contemporáneo, caracterizado por su estilo de dibujo animado e inspirado principalmente por el estilo del *mangaka*³³ Osamu Tezuka, creador de la famosa serie de cómics *manga Astro Boy*, publicada entre 1952 y 1968.

Así las cosas, Azuma Hideo fue el *mangaka* pionero en adoptar la temática *hentai* dentro del *manga* moderno con su obra *Shiberu*³⁴, publicada en el año 1979. Este *manga* es, además, el primero del subgénero *lolicon*, caracterizado por representar hombres generalmente adultos manteniendo relaciones sexuales con niñas, adolescentes o mujeres de rasgos aniñados. Por ello, Azuma Hideo, es considerado el “padre del *lolicon*” y goza de popularidad dentro del universo de la animación japonesa. Mark McLelland habla de Azuma y del nacimiento del *lolicon* en el siguiente fragmento de su libro *The End of Cool Japan: Ethical, Legal, and Cultural Challenges to Japanese Popular Culture*:

Azuma was not alone in his interests. Male fans of manga and anime began to gather at places such as Manga Garo [...] where they spoke about attraction to cute and cartoony girl characters such as [...] Clara from Takahata Isao's *Heidi, Girl of the Alps* (Arupusu no shojo Haiji, 1974). Manga Garo regulars drew manga/anime-style girl characters in a communal notebook, which raised awareness of shared interests. [...] Oki Yukao, an assistant to Azuma Hideo, recruited Azuma, Hirukogami and Nishina So'ichi, and the four together produced the legendary fanzine *Cybele* (*Shiberu*, 1979).

A pesar de que la temática era controvertida y no apreciada por todos los públicos, la atracción por este tipo de personajes femeninos de aspecto extremadamente infantil hizo que Azuma Hideo y su obra *Shiberu* marcaran un antes

³³ Literalmente “artista de cómics”, coincidiendo con su significado en Japón. En occidente, se refiere exclusivamente a los artistas creadores de cómics manga.

³⁴ Más conocido como *Cybele*.

y un después en la historia del manga, fomentando la creación de nuevos *hentai* y, particularmente, nuevos *lolicon*.

Después de *Shiberu*, se crearon revistas que publicaban exclusivamente contenido perteneciente al subgénero *lolicon* y, por tanto, *hentai*, dando lugar a lo que se conoció como “*lolicon boom*”. De hecho, durante los años ochenta, estos dos términos se utilizaban indistintamente para hacer referencia a la atracción que sentían los *otaku* por personajes considerados *kawaii*³⁵, que

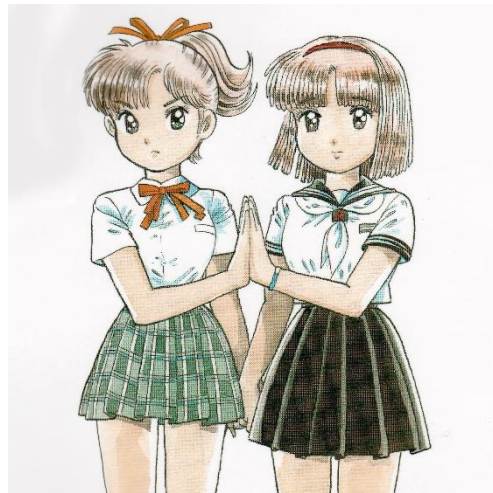


Ilustración 3. Ejemplo de personajes femeninos dibujados por Azuma Hideo, típicos del género *lolicon* durante sus primeros años.

podían encontrarse en los cómic *manga* que mostraban el estilo de dibujo moderno inspirado por el ya mencionado Osamu Tezuka y que prácticamente se ha convertido en el estilo hegemónico en la actualidad.

4.3 La primera animación pornográfica japonesa: *Lolita Anime*

Con el fin de beneficiarse del potencial y el éxito que el *hentai* estaba empezando a tener en el *manga*, la aparición de la primera animación pornográfica japonesa o *anime* no se hizo esperar y vino influenciada de forma directa por el *lolicon boom*.

Lolita Anime fue la primera serie de animación *hentai* producida y emitida entre los años 1984 y 1985, creada por el considerado “rey del *lolicon*” Uchiyama Aki. Con una extensión de ocho episodios, estuvo basada en *mangas* publicados en la revista de carácter exclusivamente pornográfico *Lemon People* y fue producida por el estudio Wonder Kids. Su éxito permitió que se realizará una segunda tanda de episodios producida por el estudio Nikkatsu Video.

Sin embargo, cabe mencionar que en el mismo año se realizaron otras producciones *hentai* que también gozaron de éxito en los círculos *underground* de Japón, pues no se había conquistado al público de oriente aún. Las más significativa es *Cream Lemon*, perteneciente al subgénero *yuri*, caracterizado por mostrar relaciones sexuales lésbicas.

³⁵ Literalmente “adorable” o “tierno”.

Como hemos mencionado, hasta este momento la producción y emisión de *anime hentai* se limitaba a Japón. Sin embargo, desde 1987 a 1989, el *anime Chôjin densetsu Urotsukidôji*³⁶ basado en el *manga* del mismo nombre de Toshio Maeda, logró el éxito en occidente y el comienzo de su difusión, que llega hasta nuestros días. Asimismo, *Urotsukidôji* es considerado el primer *anime* del género *shokushu goukan*, que como hemos visto anteriormente se caracteriza por mostrar relaciones sexuales entre mujeres y octópodos.

4.4 Eroge: Naito Raifu

Otra de las industrias que se ha beneficiado del éxito de incorporar *hentai* en sus creaciones, es la del videojuego, concretamente con la producción de *eroge*.

*Eroge*³⁷ es el término japonés utilizado para referirse a los videojuegos de contenido pornográfico y, como ocurre con la palabra *hentai*, posee un significado u otro dependiendo de si es usada dentro o fuera de Japón. En él y otros países orientales, mantiene la definición original que hemos mencionado. Sin embargo, en occidente, *eroge* es un término que designa exclusivamente videojuegos de contenido *hentai* (de acuerdo a su uso occidental) que, por lo tanto, son de procedencia japonesa y el dibujo utilizado pertenece al estilo característico del *manga*.

Así las cosas, *Naito Raifu*³⁸ fue el *eroge* precursor tanto de videojuegos de contenido *hentai* y procedencia japonesa, como de contenido sexualmente explícito en general. Fue desarrollado, publicado y distribuido por la compañía Koei en el año 1982

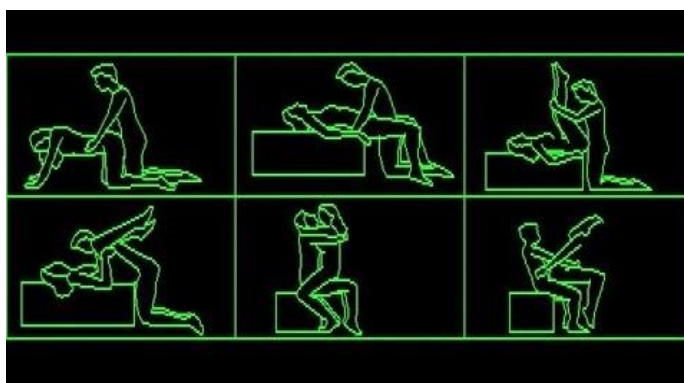


Ilustración 4. Naito Raifu (1982)

y su primitivo estilo consistía en figuras que carecían de relleno y estaban formadas

³⁶ *Urotsukidôji: La leyenda del señor del mal*. No obstante, esta es solo la primera parte de la saga que duraría hasta el año 2004 e incluiría los títulos: *La matriz del demonio* (1990-1991), *El retorno de Overfiend* (1992-1993), *Camino infernal* (1993-1995), *El capítulo final* (1996) y *New Saga* (2004).

³⁷ Amalgama de las palabras *erochikku* y *gemu*, literalmente "juego erótico".

³⁸ *Night Life*.

por un contorno blanco sobre un fondo negro. Además, fue promocionado como un videojuego que tenía el propósito de ayudar a las parejas en su vida sexual. Entre sus características se encontraba un catálogo de posturas sexuales y un calendario para controlar el ciclo menstrual femenino.

Sin embargo, ese mismo año Koei publicó *Danchi Tsuma no Yuwaku*³⁹, siendo este el *ero*ge a color y en primera persona que perpetuó el éxito tanto de la compañía como de la temática *hentai* en la industria del videojuego.

En definitiva, las obras mencionadas en estos apartados fueron las precursoras, en sus diferentes formatos, de un género que goza de un éxito sin parangón y que se encuentra completamente consolidado en la actualidad. A continuación, y con el fin de estudiar detenidamente el *hentai*, hablaremos de los subgéneros que lo conforman –algunos ya presentados– y de las obras principales más representativas de cada uno de ellos.

³⁹ *Housewife Temptation*.

5. Subgéneros

Es posible encontrar publicaciones y producciones audiovisuales *hentai* para todos los públicos, ya que cualquier fantasía que podamos imaginar está representada dentro de este género. Sin embargo y como hemos mencionado anteriormente, si nos ceñimos a mencionar las que verdaderamente forman parte del género en su significado oriental, sabemos que las prácticas representadas serán consideradas “sexualmente anormales”, incluyendo en esta categoría las relaciones homosexuales que, lamentablemente, siguen siendo consideradas antinaturales en muchos países orientales.

En los apartados siguientes, hablaremos de los cuatro subgéneros más destacados del *hentai* y mencionaremos brevemente algunos otros que merecen ser nombrados por su notable presencia dentro de la pornografía japonesa animada.

5.1 Yaoi

Yaoi es el término utilizado para describir producciones *anime* o *manga* que se centran en la relación sentimental, pero sobretodo sexual, entre dos personajes de género masculino y dedicado principalmente, aunque no de forma exclusiva a un público femenino. Aunque el género en Japón no posee esta connotación adicional, fuera del mismo se utiliza específicamente para las obras que contienen imágenes sexualmente explícitas.

Habitualmente, la trama gira en torno a dos o más personajes masculinos que representan una fórmula concreta formada por el *seme*, que es el que presenta el rol dominante en la relación, y el *uke*, que es el personaje pasivo.

Emma Hanashiro, académica novel especializada en *anime*, *manga* y cultura contemporánea japonesa, nos habla de los orígenes del término en el siguiente fragmento de su artículo *What is BL/Yaoi?*⁴⁰:

Etymologically, “yaoi” is an acronym meaning “no climax, no point, no meaning” (yama nashi, ochi nashi, imi nashi) used originally by Osamu Tezuka to refer to manga he viewed as inferior. The usage of the yaoi began around the 1970s among the readers and writers of *dōjinshi*⁴¹ to

⁴⁰ <http://blog.honeyfeed.fm/what-is-blyaoi-definition-meaning/>

⁴¹ Fanzines de historias manga auto publicados.

self-deprecatingly refer to male-male love works viewed as having poor plot structure and many sexually explicit scenes.

Este subgénero goza de gran éxito y ha servido de inspiración fuera de Japón tanto en la producción de series, como en novelas gráficas o *fanfictions*⁴². Algunos de los *animés* y *mangas* más representativos dentro de esta categoría son: *Zetsuai 1989* (1992), *Ai no Kusabi* (*Amor de alta alcurnia*, 1992-1994), *Finder* (2002), *Sensitive Pornograph*



Ilustración 5. Escena del primer episodio del hentai yaoi *Sensitive Pornograph* (2004)

(2004), *Haru wo Daiteita* (*La primavera retenida*, 2005), *Kurimuzon Superu* (*Crimson Spell*, 2006) y *Ikoku Irokoi Romantan* (*A Foreign Love Affair*, 2007-2008).

5.2 Yuri

Si como mencionábamos en el apartado anterior, la temática de los *anime* y *manga yaoi* giran en torno a una relación homosexual entre dos o más hombres, podríamos decir que el subgénero *yuri* presenta las mismas características, pero en torno a las relaciones sexuales lésbicas entre dos o más mujeres.

Como afirma Antoine Rizal en su artículo *What is Yuri?*⁴³, la palabra *yuri* significa “Lily”, siendo este un nombre ciertamente popular entre mujeres y niñas japonesas. Sin embargo, como refleja el siguiente fragmento del artículo, el origen de su uso resulta difícil de determinar:

In 1976, Bungaku Itou – editor of *Barazoku* (a magazine geared primarily towards gay men) – first used the term *Yurizoku* (Lily Clan) in reference to female readers in a column of letters called *Yurizoku no Heya* (Lily Clan’s Room). It is unclear whether this was the first usage of the term because a different magazine column used the word *yuri* in place of “lesbians” in

⁴² Historias escritas por *fans* a partir de los personajes de una serie, película, anime, manga, libro o videojuego ya existente.

⁴³ <http://blog.honeyfeed.fm/what-is-yuri-definition-meaning/>

communications, and doujinshi circles were already using the term to refer to lesbian-themed explicit or non-explicit works.⁴⁴

Con unas connotaciones similares a las del *yaoi* dentro y fuera de Japón, este subgénero goza de gran popularidad tanto entre el público masculino, como entre el femenino. No obstante, el *yuri* suele estar presente en *anime* o *manga hentai* junto a otros subgéneros que definiremos en el siguiente apartado y que representan diferentes fetiches entre relaciones sexuales mayoritariamente heterosexuales y, en menor medida, por sí solo.

Algunos de los *animes* y *mangas* más populares del subgénero son: *Cream Lemon Escalation* (1980), *Stainless Night* (1995-1996), *Honoo no Haramase Tenkousei* (2006-2007), *Shōjo Sekuto* (2008), *Sono Hanabira ni Kuchizuke wo* (*Un beso de sus pétalos*, 2010) y *Kuttsukiboshi* (*Estrellas que se tocan*, 2010).



Ilustración 6. Portada del DVD del hentai yuri *Stainless Night* (1995-1996).

5.3 Lolicon

Este subgénero conocido también con la abreviatura “*loli*”, es el primero ligado a la aparición del *anime* y *manga hentai* modernos y se caracteriza, como hemos mencionado anteriormente, por representar relaciones sexuales entre hombres adultos –y mujeres adultas en menor medida– con niñas, adolescentes o mujeres de rasgos añiados. Del mismo modo que ocurría con el *yuri*, es más frecuente encontrar el subgénero *lolicon* en producciones *anime* o publicaciones *manga* junto a otros subgéneros del *hentai* que por sí solo.

⁴⁴ En 1976, Bungaku Itou –editor de *Barazoku* (una revista orientada principalmente hacia hombres homosexuales)– utilizó por primera vez el término *Yurizoku* (Clan Lily) haciendo referencia a las lectoras femeninas en una columna de cartas llamada *Yurizoku no Heya* (La Habitación del Clan Lily). Resulta confuso saber si este fue el primer uso del término, pues una revista diferente usó también la palabra *yuri* en lugar de “lesbianas” en comunicaciones y los círculos *doujinshi* ya estaban utilizando el término para referirse a obras de temática lésbica tanto explícitas como no explícitas.



Ilustración 7. Lolita Anime (1984-1985)

Durante los últimos años, el nuevo estilo de animación que consiste en la creación de personajes con ojos desproporcionadamente grandes, la cara pequeña y redondeada y otros rasgos que pretenden infundir inocencia, no solo dentro del *lolicon*, sino en todos los géneros del *anime* y *manga*, ha perpetuado el subgénero y su éxito tanto dentro como fuera de Japón. Sin embargo, resulta difícil en muchos países occidentales determinar si la controvertida temática del *lolicon* debería de ser censurada o no, e incluso Japón sigue tratando de decidir si la producción de este tipo de *hentai* puede fomentar e incrementar los casos de pedofilia en el país.

Dentro de los *hentai lolicon* más significativos encontramos el *manga Shiberu* (1979), *Umi Kara kita Kikai* (*The machine which came from the sea*, 1982) y el primer *anime lolicon Lolita Anime* (1984-1985).

5.4 Otros subgéneros significativos

Es posible encontrar con frecuencia *anime* o *manga hentai* que combina los subgéneros anteriores con otros diferentes –aunque también pueden aparecer de forma independiente– que representan extravagantes fantasías sexuales y que, a pesar de gozar de una menor aceptación social, son muy populares entre los fanáticos del *hentai* y merecen por ello ser nombrados.

Por un lado, cabría destacar el ya mencionado y definido *shokushu goukan*, caracterizado por representar octópodos violando a personajes femeninos. Su máximo representante dentro del *manga* moderno es Tashio Maeda –siendo además el primer *mangaka* en trabajar este subgénero–, que como hemos visto anteriormente fue el creador del *manga Chôjin densetsu Urotsukidôji* que permitió que el *hentai* fuese conocido internacionalmente.

Por otro lado, encontramos el *futanari* que se caracteriza por representar relaciones sexuales entre mujeres y hombres hermafrodita –aunque comúnmente es la mujer la que presenta genitales masculinos–. Asimismo, también hace referencia a los personajes que tienen la habilidad de cambiar de sexo, como se

indica en el siguiente fragmento del artículo *What is futanari?*⁴⁵, que nos permite acercarnos un poco más a la definición del término y, por tanto, del subgénero:

The word “futanari” in Japanese translates directly to “(to be of) two kinds,” and is the word commonly used in the Japanese language for hermaphroditism, being both male and female. In the world of anime and manga, futanari refers to characters that have both male and female sexual characteristics, such as both breasts and a penis, usually at the same time. Sometimes, it is also used in anime to refer to a character that can switch between being male and female, thus having 100% of that sex’s characteristics, depending on with “form” they are in.⁴⁶



Ilustración 8. Ejemplo de kemonomimi hentai en el eroge Nekopara (2014)

Por último, otros subgéneros relevantes que podemos encontrar dentro del *hentai* son: *kemonomimi hentai*, caracterizado por representar relaciones sexuales con animales antropomorfos –generalmente femeninos–; *bakunyu*, en el que se representan mujeres con pechos desmesuradamente grandes; *shotacon*, subgénero equivalente al *lolicon* pero representando jóvenes de género masculino; *omorashi*, caracterizado girar en torno al fetichismo sexual relacionado con orinar o ser orinado por otra persona –conocido coloquialmente como “lluvia dorada”–; y, finalmente, el subgénero del *hentai* que no

posee un nombre determinado pero que se caracteriza por representar relaciones incestuosas, especialmente entre hermanos.

⁴⁵ <http://blog.honeyfeed.fm/what-is-futanari-definition-meaning/>

⁴⁶ “La palabra japonesa *futanari* se traduce literalmente como “(ser de) dos clases/formas” y se usa comúnmente en japonés para referirse a hombres y mujeres hermafrodita. En el mundo del anime y el manga, *futanari* se refiere a personajes que presentan al mismo tiempo tanto características sexuales femeninas, como masculinas, como por ejemplo pechos y pene. A veces, también se utiliza en el anime para referirse a personajes que pueden intercambiar sus sexos y ser hombre o mujer, teniendo el 100% de características sexuales propias del género en el que se encuentran”.

6. La producción de *anime hentai*

Actualmente y a pesar de la importante presencia de internet y el consecuente plagio, la creación, publicación y distribución de *manga hentai* no ha disminuido notablemente, pues sigue siendo publicado en revistas especializadas –como se ha mencionado con anterioridad–, en volúmenes o tomos independientes, o directamente en páginas web dedicadas a la lectura y disfrute del *manga*. Asimismo, al margen de la distribución a través de internet, su venta está asegurada en convenciones de *anime* y *manga* a nivel internacional y en sex shops físicas en Japón.

Sin embargo, si nos referimos al *anime hentai*, podemos advertir un descenso notable en la producción y la rentabilidad que genera en la actualidad y que comenzó con la llegada de internet a la mayor parte de los hogares del mundo. Podemos ver reflejada esta nueva y prácticamente exclusiva forma de difusión de *anime hentai* en este fragmento del artículo *What is hentai?*⁴⁷:

However, the effect that the Internet has had on all forms of video distribution has taken its toll. Less hentai is now produced than in previous years because DVD distribution of all movies, particularly explicit content, has been largely replaced by online distribution and viewing. Online sites have now become the major venue for distribution and viewing of hentai anime.⁴⁸

No obstante, es interesante conocer las productoras, estudios de animación y artistas más significativos que trabajan el género y que siguen produciendo y creando *hentai* a pesar de las dificultades que los nuevos tiempos presentan.

6.1 Productoras⁴⁹

Existen más de cincuenta productoras japonesas que se especializan y/o trabajan contenido *hentai* tanto a nivel de series y películas de animación, como produciendo *eroge*. En este apartado, veremos algunas de las productoras más relevantes de la industria de la animación pornográfica japonesa y sus producciones más significativas.

⁴⁷ <http://hentaiweeb.com/what-is-hentai/>

⁴⁸ “Sin embargo, el efecto que internet ha tenido sobre todas las formas de distribución de video ha pasado factura. Ahora se produce menos *hentai* que en años anteriores porque la distribución de DVDs, especialmente los de contenido explícito, ha sido reemplazada por la distribución y el visionado online. Los sitios web se han convertido en el mayor lugar de distribución y visionado de *anime hentai*”.

⁴⁹ <http://blog.honeyfeed.fm/top-8-hentai-producers-best-recommendations/>

Si las nombramos según su orden de aparición en el mercado, debemos mencionar, en primer lugar, **JapanAnime**. Esta productora debutó en noviembre del año 2000 con *Kokudo Oh*, un *anime hentai* de temática fantástica que consta de cinco episodios. Sin embargo, no consiguió alcanzar el éxito entre los *otakus* fanáticos del género hasta 2003, año en el que decide colaborar con Milky Animation Label –productora que trataremos a continuación– para coproducir dos nuevos *animés hentai*: *Mahou Shoujo* y *Enbo*, siendo esta última la que le concedió la reputación de la que sigue disfrutando hoy en día. A pesar de que no se encuentra actualmente en activo, JapanAnime ha producido más de 30 series *hentai* diferentes y ha trabajado con algunos de los estudios de animación más importantes dentro de la industria.

En segundo lugar, encontramos la célebre internacionalmente **Milky Animation Label**, compañía conocida con el nombre de Museum antes de debutar en el mundo de la animación. Siendo considerada una de las precursoras en la producción del género y habiendo colaborado con los mejores y más reputados estudios de animación, la productora ha estado en activo de forma continuada durante dieciséis años, desde su debut en 2001 hasta la actualidad. Asimismo, Milky Animation Label ha producido más de cien títulos de contenido *hentai* diferentes, entre ellos *Boin* (2005) y *Shoujo Sect* (2008), pero su serie más conocida es, sin lugar a duda, *Bible Black* (2001), alabada los fanáticos del género.

En tercer lugar, cabe mencionar otra de las compañías más exitosas de la industria desde sus comienzos en 2002, **Pink Pineapple**, productora del famoso *hentai* estrenado en 2006 *Stringendo: Angel-tachi no Private Lesson*. Considerada por muchos la compañía que lidera la industria del *hentai*, ha colaborado con un gran número de estudios de animación, producido más de ciento ochenta series y cubierto la mayor parte de subgéneros y fetiches sexuales hasta la fecha conocidos. Del mismo modo que Milky Animation Label, Pink Pineapple ha proporcionado a sus seguidores *anime* de contenido *hentai* de forma continuada desde sus inicios. Algunas de sus obras significativas son *Ai Shimai* (2001), *Stainless Night* (1995-1996) y *Hatsuinu* (2006-2008).

En cuarto lugar, encontramos la productora **Suzuki Mirano**, activa en la industria del *hentai* desde el año 2005, cuando debutó con su serie *Manin Densha*. Esta compañía resulta interesante y peculiar, pues se especializa en contenido protagonizado por mujeres que encarnan el rol dominante sexualmente –la mayoría

de *hentai* presenta al hombre en el papel dominante—, además de tratar temáticas relacionadas con la esclavitud sexual. Por ambas razones, se ha convertido en una de las productoras más exitosas en la actualidad y cuenta con múltiples series producidas, entre ellas *Helter Skelter* (2009-2014), *Gakuen Bishoujo Seisai Hiroku* (2013) y *Cafe Junkie* (2008-2009).

En último lugar, cabe mencionar una productora que se introdujo en la industria del *hentai* tardíamente, pero que ha logrado situarse entre las más notables. **Mary Jane** se especializa en historias que cuentan con un argumento sencillo y que tienen lugar, mayoritariamente, en escuelas o institutos, por lo tanto, algunos de los personajes recurrentes son estudiantes y profesoras. Produciendo contenido pornográfico desde 2010, cuenta con más de treinta títulos diferentes en su trayectoria, entre ellos *Joshikousei no Koshitsuki* (2013), *Imakara Atashi...* (2016) y *Amakano* (2016).

6.2 Estudios de animación *hentai*: autores y estilo

En el apartado anterior hacíamos referencia a las compañías que se dedican a la producción de *anime*, refiriéndonos concretamente a la organización y financiación de producciones audiovisuales. Así las cosas, en esta sección mencionaremos los estudios de animación más representativos que trabajan el género *hentai*, refiriéndonos ahora a la parte artística y la animación del producto final. Además, nombraremos algunos de los artistas más reconocidos de cada estudio, el estilo que caracteriza al mismo y algunas de sus obras más representativas.

6.2.1 Studio Jam⁵⁰

A pesar de no haber realizado ningún proyecto en los últimos nueve años, Studio Jam merece ser nombrado por la

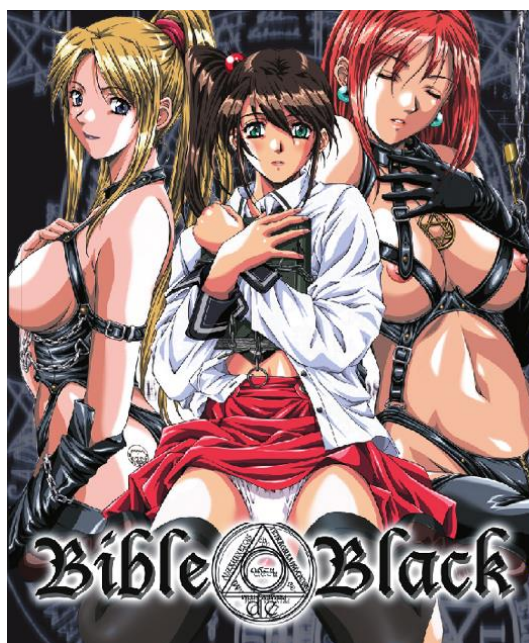


Ilustración 9. Bible Black Episodio VI (2001)

⁵⁰ <http://blog.honeyfeed.fm/top-8-hentai-studios-best-recommendations/>

reputación que posee en la industria de la animación pornográfica japonesa. Su mayor éxito fue la ya mencionada serie *Bible Black* (2001) animada por **Wataru Yamaguchi**, reconocido artista que ha trabajado para el estudio en otros títulos como *Shikkaku Ishi* (2003), así como para otros estudios de animación, como Onion Studio.

Uno de los rasgos principales de Studio Jam es trabajar con una animación y dibujos diferentes a los del resto de estudios, de corte más antiguo, pues el estilo que utilizaban no evolucionó demasiado con el paso de los años, lo que se convirtió en la marca personal del estudio y en la clave de su éxito. Otro de los rasgos característicos su estilo es la complejidad que presentan sus líneas argumentales, especialmente en comparación a otros *animés hentai*, así como tramas relacionadas con lo sobrenatural y lo siniestro.

Algunas de las obras más conocidas del estudio son *Kojin Taxi* (2002), *Inbaku Gakuen* (2002), *Cambrian* (2005) y *Kurai Mirai* (2006).

6.2.2 PoRO⁵¹

El estudio de animación PoRO debutó en 2009 dentro de la industria del *hentai* con el anime *Triangle Blue* y dio el primer paso para alcanzar el prestigio del que goza en la actualidad ese mismo año con el estreno de la famosa serie *Oni Chichi*. Ambas series fueron dibujadas y animadas por el artista **Hikaru Kinohara**, considerado el animador principal del estudio, pues ha liderado e ilustrado la mayoría del *anime hentai* que ha realizado PoRO desde sus inicios, como *Valkyrie Training* (2009), *Kowaku no Toki* (2011), *Floating Material* (2011) y *JK to Inkyo Kyoshi 4* (2011).

A pesar de que algunos de los fanáticos del *hentai* consideran que las imágenes sexuales que se muestran en sus obras son demasiado naturales, alejadas de fetiches



Ilustración 10. *Oni Chichi Reborn* (2011-2012)

⁵¹ Ibídem.

excéntricos o prácticas sexuales extravagantes, PoRO cuenta con uno de los mejores estilos de animación, así como de diseño y creación de personajes. Todos estos rasgos forman parte del *look* personal que caracteriza al estudio.

6.2.3 Office Takeout⁵²

Office Takeout ha estado presente en la industria de la animación pornográfica desde 2007, especializándose en la adaptación de obras procedentes de diferentes formatos, como *manga* o novelas gráficas. El primer *hentai* del estudio de animación fue la famosa serie *Aneki... My Sweet Elder Sister The Animation* y, en 2011 estrenaron otra de sus series significativas *Menkui!*, animada por el artista **Tomomi Kiryu**.

Office Takeout es considerado uno de los estudios más prolíficos de la actualidad, habiendo estrenado diez series solo entre los años 2004 y 2005, y se



Ilustración 11. *Aneki... My Sweet Elder Sister The Animation* (2007)

caracteriza por trabajar líneas argumentales relacionadas con la esclavitud sexual femenina y por haber realizado obras relevantes dentro de los subgéneros *lolicon* y *futanari*, como *Suki de, Suki de, Suki de The Animation* (2012) y *Koakuma Kanojo* (2013) respectivamente. Además, en lo que al estilo respecta, Office Takeout destaca por mostrar detalladamente en sus animaciones cualquier tipo de fluido –ya sea saliva, sudor, semen o flujo vaginal–, procedente de los cuerpos de los personajes y relacionado con el acto sexual.

Algunas de las series *hentai* más significativas del estudio de animación son *Harem Time The Animation* (2012), *Garden* (2013), *Furifure The Animation* (2014) y *Colosseum no Senki: Another Story* (2015).

⁵² *Ibidem*.

6.2.4 Otros estudios de animación relevantes

Los tres estudios de animación desarrollados en el apartado anterior son algunos de los más representativos y, por tanto, hay información sobre ellos –pese a ser escasa– al alcance de los seguidores del género *hentai*, mayoritariamente en japonés e inglés. Sin embargo, hay muchos otros estudios que, aun siendo igual de notables y prolíficos, son difíciles de explorar y resulta prácticamente imposible descubrir quiénes son los artistas que colaboran con ellos o cuál es el estilo que los caracteriza, entre otros aspectos.

Esto se debe a que la industria pornográfica de la animación japonesa, a pesar de ser exitosa y productiva, sigue sin estar completamente aceptada socialmente, y la información referente a productoras, estudios, artistas y procesos de creación y producción, se mantiene oculta o es inaccesible para personas que no formen parte de la industria o sean incapaces de comprender el idioma. No obstante, algunos estudios de animación merecen ser nombrados por el éxito del que disfrutaron sus creaciones a pesar de carecer de información más detallada sobre los mismos.



Ilustración 12. *Eroge! H mo Game mo Kaihatsu Zanmai* (2011)

En esta condición se encuentran: **Collaboration Works** –*Eroge! H mo Game mo Kaihatsu Zanmai* (2011) y *Tsugou no Yoi Sexfriend?* (2012) –, **Flavors Soft** –*Stringendo: Angel-tachi no Private Lesson* (2006) y *Nanase Ren* (2005)–, **Natural High** –*Boku no Pico* (2006) y *Shounen Maid Kuuro-kun: Tenshi no Uta* (2010)– y **Seven** –*Rance 01: Hiraki wo Motomete The Animation* (2014) y *Baku Ane: Otouto Shibocchau zo!* (2014) –.

7. Influencias y trascendencia: dentro y fuera de Japón

A lo largo de los apartados anteriores, hemos podido contextualizar y profundizar en el género *hentai* y en la producción del mismo, habiendo mencionado la popularidad de la que goza tanto dentro de su país de origen, Japón, como fuera del mismo. De este modo, es interesante dilucidar con más detenimiento la presencia del *hentai* y su influencia en ciertos aspectos sociales y culturales, así como aventurarnos a realizar una aproximación del futuro que le aguarda a la producción y comercialización del género.

Desde el punto de vista social y como hemos mencionado con anterioridad, Japón se ha visto vastamente influenciada no solo por el *anime* y el *manga*, sino también por el *hentai*, especialmente en áreas urbanas cosmopolitas, como las ciudades de Tokio o Kioto.

Esta influencia se hace patente en la existencia de establecimientos, específicamente *sex shops*, que se dedican a la venta exclusiva de productos *hentai*, extraídos o inspirados en las series y personajes representativos del género; en las máquinas expendedoras de ropa interior, confeccionada de manera que el consumidor tenga la sensación de que el producto ha sido usado; en los carteles presentes en las calles de algunos barrios japoneses que muestran chicas *anime* al desnudo; en la adopción de algunos de los términos sexuales mencionados en producciones *hentai*, o en la forma de vestir de las y los jóvenes, especialmente en lo que concierne a uniformes escolares o la famosa práctica del *cosplay*.

El *cosplay* consiste en disfrazarse de un personaje perteneciente al mundo de la animación japonesa, incluidos los mencionados *eroge*, por diversión o de forma profesional, e imitar sus gestos, forma de hablar y de actuar. A pesar de que el vestuario para realizar *cosplay* puede adquirirse en diferentes establecimientos especializados, la mayoría de *cosplayers*⁵³ dedican tiempo y dinero al diseño y elaboración de sus propios trajes.



Ilustración 13: Ejemplo de cosplay hentai perteneciente al manga *Girls Gotta Guns*.

⁵³ Persona que práctica el *cosplay*.

En Japón, su importancia es tal que existen discotecas para jóvenes *cosplayers* en las que incluso interactúan entre ellos pretendiendo ser el personaje al que representan⁵⁴. Sin embargo, la trascendencia de este fenómeno es internacional y culmina en las convenciones de *anime* que tienen lugar anualmente en diferentes países del mundo. En ellas, los asistentes pueden acudir encarnando a sus personajes predilectos y concursar para determinar quién ha confeccionado el mejor *cosplay* de la convención, además de exhibir sus trajes y realizar interpretaciones propias de sus personajes. Según Santiago Benvenuto, analista de redes sociales del sitio web *Vix*, en su artículo *¿Qué es el cosplay?* la práctica del mismo se ha convertido en todo un arte.

Asimismo, las mencionadas convenciones de *anime* son otro claro ejemplo de la influencia que el *hentai* tiene no solo en Japón, sino alrededor de todo el mundo; de hecho, las más importantes se llevan a cabo en Estados Unidos. Además de los concursos –entre ellos los de *cosplay*–, en estas convenciones, formadas por múltiples tenderetes, se realizan visionados de capítulos o películas *anime* y se pueden comprar tanto productos típicos de la gastronomía japonesa, como cómics *manga*, *merchandising*⁵⁵ de las series más populares, ropa y complementos entre muchos otros. A pesar de que no ha sido organizada hasta el momento ninguna convención dedicada únicamente al *hentai*, en las convenciones de *anime* se pueden encontrar secciones y tiendas dedicadas exclusivamente a la venta de productos *hentai* que son sumamente populares y, por tanto, rentables. Por último, cabe destacar el Festival de *Hentai* para los asistentes mayores de 18 años que alberga desde 2014 la *Anime Expo* en el Centro de Convenciones de Los Ángeles, California y que se sigue realizando debido al éxito obtenido en las ediciones pasadas.

7.1 El porvenir del *hentai*

El éxito del *anime hentai* es innegable y promete seguir en aumento en los próximos años. Gracias a internet y las nuevas plataformas diseñadas para la producción, difusión y disfrute de contenido audiovisual, cada vez más series, películas *anime* y *eroges* están al alcance del espectador.

En los últimos años, oriente –especialmente Japón y la República Popular China– ha mostrado gran interés por estas nuevas plataformas para la exportación

⁵⁴ BENVENUTO, S. (2005-2017) <<http://www.vix.com/es/btg/comics/2757/que-es-el-cosplay>>

⁵⁵ Conjunto de productos publicitarios para promocionar una serie, película, videojuego, artista, etc.

de su propio contenido audiovisual, debido al éxito que han obtenido en occidente y a las escasas limitaciones que presentan. Una de las más populares es Netflix, que además de emitir producciones procedentes de áreas como Norteamérica, Inglaterra o España entre muchas otras, comenzó a incluir series y películas *anime* durante el pasado año y, actualmente, ofrece una sección exclusiva para el mismo.

Sin embargo, Netflix no es la única. La mundialmente conocida plataforma de software y videojuegos Steam tiene a la venta desde hace varios años videojuegos de contenido *hentai*–*eroges*– y, recientemente, ha establecido una colaboración con Crunchyroll, otra de las plataformas para el visionado de *anime*, con el fin de comercializar –comprar o alquilar– este contenido audiovisual en ambos soportes. Asimismo, existen múltiples páginas web gratuitas que ofrecen exclusivamente *streaming*⁵⁶ de producciones *hentai*, siendo algunas de las más conocidas Hentai Heaven o Hentaigasm.

Por esta razón, es posible deducir que en un futuro próximo las plataformas de pago más populares incluirán entre sus títulos *anime hentai* e incluso se crearán nuevos soportes exclusivos en los que las productoras y estudios japoneses que trabajan este género puedan divulgar sus creaciones sin límites y obtener un alcance prácticamente global.

7.2 Posible rival: Source Filmmaker

Actualmente, no existe en el mundo de la animación un rival para el *hentai* que se dedique exclusivamente a producir contenido pornográfico y que, por tanto, se pueda considerar un obstáculo en el éxito que ha alcanzado este género y que continúa en aumento.

Sin embargo, existe un software de animación que no fue diseñado para propósitos relacionados con la pornográfica pero que, aunque no es excesivamente popular todavía, podría llegar a alcanzar un éxito notable en el futuro y quizá suponer una leve amenaza para las productoras de *anime hentai*. Es el caso de Source Filmmaker, desarrollado por la empresa de videojuegos estadounidense Valve, creadora también de la ya mencionada plataforma Steam, y lanzado al mercado en el año 2012.⁵⁷

⁵⁶ Reproducción online de un contenido audiovisual sin interrupciones.

⁵⁷ http://store.steampowered.com/app/1840/Source_Filmmaker/?l=spanish

Este software de animación 3D, gratuito en su versión beta, puede ser utilizado por el usuario que lo adquiera para producir películas de animación a partir de personajes ya existentes en videojuegos y series o modelados por él mismo con la ayuda del programa. De este modo, se presenta como una prometedora herramienta que los fanáticos de



Ilustración 14. Ejemplo de escena creada con el software Source Filmmaker.

videojuegos, y contenido audiovisual en general, pueden utilizar para desarrollar sus habilidades creativas e inventar situaciones alternativas para sus personajes favoritos. No obstante, algunos usuarios decidieron aprovechar las herramientas que ofrece el software para desarrollar sus propias películas pornográficas y hacer realidad las fantasías sexuales en las que deseaban ver a dichos personajes.

A pesar de que estas prácticas pornográficas a partir de personajes de animación o videojuegos no han sido ideadas por los creadores de este software, sí que ha permitido que usuarios inexpertos puedan desarrollarlas y, por tanto, se popularicen. De este modo, Source Filmmaker podría llegar a alcanzar un gran éxito y tal vez –aunque resulta un verdadero desafío– llegar a ser un digno rival para la industria del *hentai*.

8. Conclusión

Tras abordar todas las cuestiones que proponíamos en el índice del trabajo y siendo finalmente conocedores de los aspectos que definen, contextualizan, conforman y emanan del género *hentai*, trataremos de concluir dando respuesta al objetivo principal que establecíamos: ¿cuál es la clave del éxito del *hentai*?

Si observamos de nuevo la cantidad de subgéneros que hemos mencionado, siendo estos los más importantes, pero no los únicos, y la existencia de contenido *hentai* para cualquier fetiche o fantasía sexual que el ser humano pueda imaginar, es posible llegar a la conclusión de que este género pornográfico ha alcanzado su innegable éxito justamente gracias a ello.

El *hentai* posee la ventaja de utilizar personajes animados que, por tanto, no siguen necesariamente las normas o códigos morales establecidos por la sociedad y a los que habitualmente tiene que ajustarse la pornografía que trabaja con personas reales. De este modo, la deshumanización de los personajes que vemos en las producciones de *anime hentai* y los actos sexuales que efectúan, permiten a los espectadores:

[...] explore forbidden areas of their imaginations and desires without being held back by the taboos, which might interfere if the characters were human and relatable. The fantasy nature of hentai, in other words, makes it an arguably-acceptable outlet for fetishes and impulses which might otherwise be completely shameful in the minds of the viewers, not to mention illegal.^{58 59}

En definitiva, mientras que la pornografía tiene que presentar ciertos límites al utilizar personas reales en sus películas, el *hentai* puede satisfacer cualquier deseo imaginable por el espectador, por muy extravagante que pueda parecer.

Asimismo, resulta interesante mencionar cómo este género nace en una sociedad sexualmente introvertida tras el proceso de occidentalización sufrido, pudiendo ser precisamente una respuesta a esta introversión. No es de extrañar pues que, tanto países con políticas sexuales más liberales, como otros –siendo el caso de la República Popular China– en los que la insinuación o muestra de deseo

⁵⁸ <http://hentaiweeb.com/what-is-hentai/>

⁵⁹ “explorar áreas y deseos prohibidos de su imaginación sin la necesidad de contenerse por los tabúes, que pueden interferir si los personajes son humanos y es fácil sentirse identificados con ellos. En otras palabras, la naturaleza fantástica del *hentai* hace posiblemente aceptables los fetiches e impulsos que de otro modo podrían ser completamente vergonzosos en la mente de los espectadores, por no mencionar ilegales.”

sexual es inconcebible socialmente, sean consumidores de *hentai* e incluso goce de una popularidad extraordinaria.

9. Bibliografía

- CAVALIER, S. (2011). *The World History of Animation*. University of California.
- CLEMENTS, J. y otros (2015). *The Anime Encyclopedia, 3rd Revised Edition: A Century of Japanese Animation*. Stone Bridge Pr.
- DENISON, R. (2015). *Anime: A Critical Introduction*. Film Genres Editorial.
- FRANCISCO, A. (2014). Shunga: Japan's Ancient Erotica. [Consultado: 10/08/2017] <<https://www.tofugu.com/japan/shunga-japanese-erotica/>>
- FRÜHSTÜCK, S. (2003). *Colonizing Sex: Sexology and Social Control in Modern Japan (Colonialism)*. California. University of California Press.
- GALBRAITH, P. (2013). *Lolicon: The Reality of 'Virtual Child Pornography' in Japan*. University of Tokyo.
- HANASHIRO, E. y otros. <<http://blog.honeyfeed.fm>>
- HERNÁNDEZ, M. (2017). *Manga, anime y videojuegos: Narrativa cross-media japonesa*. Universidad de Zaragoza.
- HORNO, A. (2015). *Los orígenes del cine de animación japonés: De Katsudō Shashin a Astroboy*. Granada. Editorial Godel Impresiones Digitales S.L.
- KINCAID, C. (2014). *Hentai: What is it, really?* [Consultado: 13/07/2017] <<http://www.japanpowered.com/anime-articles/hentai-what-is-it>>
- LLERENA, G. (2010). *El poder de la sexualidad como fuerza creativa en la mitología Shinto*.
[Consultado: 10/08/2017] <<https://guillermollerena.wordpress.com/2010/11/04/el-poder-de-la-sexualidad-como-fuerza-creativa-en-la-mitologica-shinto/>>
- MCLELLAND, M. (2006). *A Short History of 'Hentai'*. [Consultado: 15/07/2017] <<http://intersections.anu.edu.au/issue12/mclelland.html>>
- NAUMANN, N. (2009). *Antiguos mitos japoneses*. Herder.
- PATTEN, F. (1998). *The Anime "Porn" Market*. [Consultado: 15/07/2017] <<https://www.awn.com/mag/issue3.4/3.4pages/3.4patten.html>>

RODRÍGUEZ, L. (2011). *El Japón actual y su actitud hacia el sexo*. [Consultado: 20/07/2017] <<https://japonismo.com/blog/japon-y-el-sexo>>

RODRÍGUEZ, L. (2011). *La variadísima industria del sexo en Japón*. [Consultado: 20/07/2017] < <https://japonismo.com/blog/la-variadisima-industria-del-sexo-en-japon>>

TODOME, S. (2013). *A History of Eroge*. [Consultado: 19/07/2017]

<<https://archive.is/20121205102947/http://www.shii.org/geekstories/eroge.html>>

What is hentai? (2016). [Consultado: 28/07/2017] <<http://hentaiweeb.com/what-is-hentai/>>