Granada Freak

Glosario de Términos del Anime

Índice

- 1. Introducción
- 2. Demografías
- 3. Géneros
- 4. Otros Términos Útiles

1. Introducción

Hay tantos términos que se emplean a la hora de hablar del anime que tener una idea clara de su significado, o un diccionario al que acudir para solventar dudas, puede resultar muy útil a la hora de buscar una serie que se ajuste a nuestras preferencias.

A la hora de catalogar una obra de animación japonesa existen dos rutas muy diferenciadas pero complementarias: la demografía y el género. La primera hace referencia a la edad y el género de las personas a las que inicialmente va dirigida esa obra; la segunda hace referencia al contenido, y diferencia las historias por aspectos como el estilo, el tono o el tema.

2. Demografías

Explicación

Cuando un anime está basado en un manga o en una novela ligera es fácil conocer su catalogación demográfica oficial. La Japan Magazine Publishers Association tiene una guía que siguen prácticamente todas las revistas donde semana a semana se publican las tiras, aunque algunos de estos editores se definan como inter-demográficos. Así, esta división primaria de las obras es más sencilla en adaptaciones que en los animes originales. Hay casos en los que de una temporada a otra de un anime, este puede cambiar de demografía.

Algo a tener en cuenta es que la clasificación demográfica se asocia generalmente al manga (cómic japonés), y se traslada al anime de forma no oficial. Sin embargo, la propia división de

edades en televisión empuja a que acaben clasificándose antes o después dependiendo de si se emite por la mañana (niños), si se califica como mainstream (en primetime o por la tarde, una audiencia familiar) o jóvenes adultos (por la noche, también conocida como la Hora Otaku). También entran en juego los bloques de anime que se emplean para la emisión.

Las clasificaciones por demografía son objeto de muchas discusiones, ya que algunos toman como algo personal que les guste o disguste un título de la demografía "incorrecta". Tened siempre presente que las generalizaciones y estereotipos llevan a ese tipo de discrepancias en lo particular.

Tipos de Demografías

a. Josei

Significa "mujer" y está enfocado a mujeres jóvenes y adultas que pueden ir desde los últimos años de la adolescencia hasta los 50 años. Suelen huir de representaciones idealizadas del romance, tratando sus temáticas de forma más realista, explícita y madura. Ejemplos: 'Paradise Kiss', 'Nodame Cantabile', 'Nana', 'Usagi Drop', 'Gokusen'.

b. Kodomo

Significa "niño" y son historias orientadas al público infantil, aptas para todos los públicos. Ejemplos: 'Doraemon', 'Ikkyū-san', 'Happy Happy Clover', 'Pokémon'.

c. Shôjo / Shoujo

Significa "chica" y está enfocado a chicas preadolescentes y adolescentes, en principio entre los 8 a los 18 años. En las historias predominan las relaciones en general y el romance en particular. Los géneros son variados, pero son habituales la fantasía y las Magical Girls. Ejemplos: 'Sailor Moon', 'Kimi ni Todoke', 'Card Captor Sakura', 'Natsume'.

d. Shônen / Shounen

Significa algo así como "chaval" y está enfocado a chicos preadolescentes y adolescentes, en principio entre los 8 y los 18 años. Dentro de esta clasificación solemos encontrar series de acción, lucha y deportes; suele estar protagonizado por un chico dentro de esta demografía y tener ciertas dosis de humor. Ejemplos: 'Naruto', 'Death Note', 'One Piece', 'Dragon Ball', 'Hunter x Hunter', 'Love Hina', 'Gintama'.

e. Seinen

Está enfocado a hombres jóvenes y adultos que pueden ir desde los últimos años de la adolescencia hasta los 50 años. El trato de su contenido suele ser más complejo, maduro

y explícito que el de las series catalogadas como shônen, siendo más crudo en cuanto a la violencia (si la tiene) y más evidente en cuanto al sexo o el erotismo. En Japón, una forma de distinguir el seinen y el josei de sus versiones más "inocentes" es la complejidad de la escritura. Ejemplos: 'Tokyo Ghoul, 'Ghost in the Shell', 'Akira', 'Mushishi', 'Monster', 'Cowboy Bebop', 'Steins; Gate'

3. Géneros

Explicación

Además de la clasificación por edades, los animes también tiran de la habitual división de géneros, que se definen por el tipo de historias o tono del contenido. No voy a especificarlas todas, ya que géneros como acción, aventura, comedia, drama, fantasía, horror, histórico, magia, artes marciales, militares, cyberpunk, misterio, gore, musical, parodia, postapocalipsis, psicológico, ciencia ficción, romance, escolar, espacio o sobrenatural no son exclusivos de la animación japonesa.

Vamos a centrarnos principalmente en aquellos que son más específicos del anime, casi todos palabras japonesas. En algunos casos podemos encontrar subgéneros u otros términos frecuentes, pero de momento nos limitaremos a lo básico. Aclarar también que con los ejemplos es muy difícil encontrar series "puras".

Tipos de Géneros

a. Ecchi

Significa lascivo o sexy. El manganime catalogado aquí suele tener connotaciones sexuales de una forma más insinuante que explícita. Los desnudos, el fanservice, posturas provocadoras o la visibilidad de la ropa interior son algunos ejemplos de lo que puede contener. El grado siguiente sería el hentai.

b. Game

Existen muchos animes que se podrían englobar dentro de una categoría general de la idea de jugar. Dentro podemos encontrar diferentes acercamientos, como el Virtual Game, con historias de personajes atrapados en juegos virtuales o jugando a videojuegos multijugador ('Sword Art Online'). También el Survival Game, en el que los personajes están atrapados en algún tipo de juego (generalmente sádico o violento) de supervivencia ('Gantz'). O simplemente todo se decide por juegos, como en 'No Game, no Life'.

c. Harem

Estas historias tienen a un personaje masculino protagonista que, de alguna forma, está rodeado por múltiples personajes femeninos que giran en torno a él. Ejemplos: 'Love Hina', 'Haganai'. Cuando la protagonista es un personaje femenino y está rodeada por múltiples personajes masculinos suele llamarse Harem Inverso o Reverso. Ejemplos: 'Ouran High School Host Club', 'Fushigi Yuugi '.

d. Hentai

Es un anime pornográfico. Relaciones sexuales explícitas, muestra de genitales y de ahí al infinito. No hay límites.

e. Kaiju

Significa monstruo y es un término empleado para las historias con monstruos de dimensiones colosales. El ejemplo más claro es Godzilla. Ejemplos: 'Shingeki no Kyojin', 'Evangelion'.

f. Magical Girl

También llamado mahō shōjo, está caracterizado por historias protagonizadas por chicas que tienen algún poder especial u objeto mágico. Normalmente se dedican a salvar al mundo combatiendo con monstruos. Ejemplos: 'Sailor Moon', 'Sakura, cazadora de cartas', 'Puella Magi Madoka Magica'.

g. Mecha

Es un género derivado de la ciencia ficción, y el elemento esencial que lo define es la existencia de robots pilotados por humanos. Pueden ser mechas mecánicos ('Mazinger Z') que simplemente son controlados por una persona, o mechas biológicos ('Evangelion') que tienen conexión nerviosa (o similar) con el humano que los pilota. Otros ejemplos: 'La visión de Escaflowne', 'Full Metal Panic!', 'Gundam'. También se hacen distinciones entre robots normales o reales y super robots, que sería lo que hacen los 'Power Rangers' al juntar los robots individuales.

h. Slice of Life

No es que sea algo específico del anime, pero no es habitual encontrarlo con este término en otros ámbitos. Estas historias se caracterizan por su esencia mundana y cotidiana. Suelen tirar hacia el realismo y la rutina del día a día. Ejemplos: 'Barakamon', 'Silver Spoon'.

i. Spokon

Es un término utilizado erróneamente por los seguidores occidentales, sobre todo hispanohablantes, para referirse a los animes deportivos. En realidad es un subgénero definido por protagonistas que hacen lo que sea por ser el mejor en su deporte, aunque suponga arriesgar la vida. En los animes deportivos (sport) en general, los protagonistas suelen jugar algún deporte o pertenecer a algún equipo, y los partidos o prácticas son parte importante del contenido. Ejemplos: 'Haikyuu', 'Hajime no Ippo', 'Oliver y Benji'.

j. Yaoi

Estas historias suelen ser sexualmente explícitas o insinuantes protagonizadas por relaciones sentimentales entre dos hombres, con cierto nivel de romance e intimidad. La versión light de este tipo de historias son los shônen-ai. Ejemplos: 'Junjou Romantica', 'Gravitation'.

k. Yuri

Al igual que el yaoi, estas historias suelen ser sexualmente explícitas o insinuantes, con cierta madurez e intimidad, pero en este caso la relación sentimental es entre dos mujeres. La versión light de este tipo de historias son los shôjo-ai. Ejemplos: 'Strawberry Panic', 'Aoi Hana'.

3. Otros Términos Útiles

a. AMV

Un clásico de youtube, son vídeos musicales que recogen escenas de uno o más animes editados junto a una canción específica. La mayoría son creados por fans.

b. Anime

Es un término que engloba a la animación tradicional o por computadora de procedencia japonesa.

c. Bishōjo / Bishoujo

Es un término estético japonés utilizado para referirse a niñas bonitas, usualmente en una edad colegial.

d. Bishonen / Bishounen

Es un concepto estético japonés utilizado para describir al hombre hermoso, joven e ideal, cuya belleza y atractivo trasciende el límite de género u orientación sexual.

e. Chibi

Es como se llaman las versiones infantiles de personajes de series de manganime, generalmente para hacer comedia o porque son kawaii y ya sabemos que los japos y lo cuqui son uno. Están muy de moda.

f. Combini / Konbini

Los konbini o "tiendas de conveniencia" son una parte muy importante de la vida en Japón. Y es que en estas tiendas abiertas 24 horas al día, 7 días a la semana puedes encontrar todo tipo de productos.

g. Cosplay

El cosplay, contracción de costume play (interpretar disfrazado), es una actividad representativa, donde los participantes, también llamados cosplayers, usan disfraces, accesorios y trajes que representan un personaje específico o una idea. Los practicantes de cosplay a menudo interactúan para crear una subcultura centrada en la interpretación de roles.

h. Dorama

Es como se denominan a los dramas televisivos asiáticos. No son animados pero en ocasiones son adaptaciones en imagen real (live action) de animes. Los japoneses se especifican como i-dramas.

i. Dōjinshi / Doujinshi

Son mangas autopublicados. Se trata normalmente de fanzines de manga. El término viene de dōjin o 'grupo literario', que era la forma tradicional de producción, y shi, signo que significa 'revista' o 'distribución'. A menudo su temática es erótica, aunque no siempre.

i. Fanservice

Se denomina así a aquellos elementos que los autores incluyen por el único hecho de satisfacer a los fans o espectadores, y poco aportan a la trama o el contenido. El más

común es el fanservice sexual (desnudos, pechos enormes), pero pueden ser otro tipo de elementos, como las eternas secuencias de transformación de 'Sailor Moon'.

k. Fansub

Hace referencia a series que han sido subtituladas por un colectivo de gente de forma gratuita y altruista. El universo de los Fansubs es muy vasto en internet, y ha sido esencial para los seguidores de anime fuera de Japón.

I. Fudanshi

Es el término que se utiliza para denominar a los hombres que les gusta el yaoi, siendo "fujoshi" el término para referirse a las mujeres. En años recientes, también son llamados bushi que suena como "guerrero" y es mas varonil.

m. Fujoshi

Es un término japonés que se aplica a las mujeres aficionadas al yaoi o BL (Boy's Love), siendo una expresión conocida en Internet como referencia a una chica aficionada a los animes, mangas y/o live action de género Yaoi.

n. Gamer

Persona que juega habitualmente a videojuegos, especialmente si le gustan mucho y les dedica mucho tiempo.

o. Hikikomori

Así se les llama a individuos, normalmente entre la adolescencia y la veintena, que se niegan a abandonar su casa o habitación durante meses o años, agobiados por la sociedad japonesa y sus presiones. Son personajes habituales en cierto tipo de animes.

p. Kokoro

El término significa corazón, pero no se refiere específicamente al físico, sino algo más espiritual.

a. Lolicon

Es una contracción japonesa de la frase "Lolita complex" (complejo de Lolita). En Japón, el término describe una preferencia sexual por jovencitas que no suelen ser mayores de edad o mujeres adultas con aspecto infantil.

r. Lolita / Loli

El término se refiere a una niña o adolescente que no ha alcanzado la edad de consentimiento sexual y resulta muy atractiva sexualmente a los hombres mayores. Sea cual sea la edad se trata de una preadolescente que aparece como objeto de deseo. También en Japón hay un género del manga y del anime llamado lolicon en donde personajes femeninos tienen apariencia de lolita y pueden ser mayores de 18 años.

Si nos referimos a la moda, es una subcultura de origen japonés cuya actitud esteticista mezcla corrientes juveniles de libertad con la vestimenta de la aristocracia de los siglos pasados, principalmente las épocas del rococó, victoriana, ocasionalmente el barroco y la eduardiana.

En el manga / anime se utiliza para expresar que una chica (de cualquier edad) aparenta ser una adolescente (por su estética o mentalidad).

s. Manga

Es la palabra japonesa para designar las historietas (cómics) en general. Fuera de Japón, se utiliza para referirse a las historietas de origen japonés. Sus autores son los mangakas.

t. Manhwa

Es el término general coreano utilizado para denominar las tiras cómicas e historietas. Fuera de Corea del Sur, el término se refiere exclusivamente a las tiras cómicas surcoreanas, uno de los principales países en la producción de historietas.

u. Nakama

Se utiliza para designar a un amigo, compañero, camarada de la tripulación, aliado, en algunas situaciones se da el caso de ser pareja etc. Se relaciona con el "nakama power" o poder de la amistad, que consiste en que a medida que piensas en tus compañeros, normalmente para protegerlos, ganas más y más fuerza. Un nakama representa una relación más estrecha que un tomodachi.

v. ONA (Original Net Animation)

Son animes, capítulos especiales o temporadas creadas específicamente para su distribución en internet. Es un término en florecimiento gracias a la tecnología y el cambio en los hábitos de consumo de los jóvenes.

w. Opening / Ending

Así se denominan las secuencias de créditos que hay al inicio y al final de los episodios, respectivamente. También es como comúnmente se les llama a los temas musicales que aparecen en los créditos.

x. Otaku

Se emplea popularmente en Japón y en otros países, y se ha convertido en sinónimo de persona con aficiones apasionadas al anime, manga o dorama.

y. Otome / Galge / Eroge

Juegos de simulación de citas. Por su cercanía, a veces son llamados Visual Novel (Novelas Visuales). El término otome se refiere a un juego destinado a mujeres donde la protagonista se ve involucrada con personajes masculinos. Eroge es un subgénero de Visual Novel para un público adulto. El término galge hace referencia a un juego similar al otome pero para hombres, que interactúan con distintas chicas.

z. OVA (Original Video Animation)

Es la versión clásica del ONA, y son títulos creados específicamente para ser distribuidos en BluRay o similares, sin haber pasado previamente por televisión. Es habitual encontrar OVAs de series populares televisivas. También suele ser frecuente que estos OVA tengan mayor calidad o diseños más cuidados que los animes para televisión.

aa. Seiyū

Es el nombre dado a un actor de voz en Japón. El trabajo de un seiyū se concentra principalmente en radio, televisión y doblaje de películas extranjeras, proveen narraciones y trabajan como actores de voz en videojuegos y series de anime. El uso más característico de este término en el occidente se refiere como el actor de voz o actor de doblaje dentro de las series de anime.

bb. Seme

Es el hombre que desempeña el papel activo en las relaciones homosexuales, no solo con connotación sexual sino también haciendo referencia al que lleva el papel dominante.

cc. Shotacon

Es una contracción del argot japonés de la frase Shōtarō complex utilizado para denotar la atracción hacia personas de género masculinos pre-púberes o pubertos, o a un individuo con tal atracción.

dd. Suke

Es una combinación entre seme y uke, o bien, aquellos que desempeñan ambos papeles. Un suke puede desempeñar el papel tanto de seme como de uke en una relación entre hombres.

ee. Tankōbon / Tankobon / Tankobon

Es el término japonés para referirse a un «volumen compilatorio» de una serie en particular (como manga, novela ligera, artículos de revistas, etc.) a diferencia de revistas o series de obras completas que contienen múltiples títulos.

ff. Tomodachi

Es una palabra que se refiere a amigo/s.

gg. Tsundere

Es un término japonés utilizado para describir a una persona cuyo comportamiento inicial es frío, reservado e incluso hostil, pero que gradualmente se transforma en alguien cálido, sensible y amigable. Su antónimo es Yandere.

hh. Tsunshun

Es un personaje que actúa similar al Tsundere, siendo hostil con otras personas para luego sentirse deprimido cuando está solo, mientras reflexionan acerca de sus acciones.

ii. Uke

Es el que desempeña el papel pasivo entre los homosexuales.

jj. Yandere

Es un término japonés usado para referirse a una persona con personalidad dulce y agradable por fuera, pero hostil y agresiva por dentro. En algunos casos hasta puede llegar a matar, con el fin de que no se interpongan en sus objetivos personales y/o amorosos. Su antónimo es Tsundere.

kk. Yangire

Es un término Japonés que se utiliza para referirse a personas normales que se vuelven violentas súbitamente, en ocasiones debido a un trauma del pasado. Se suele usar en personajes que cambian de golpe por celos, irritación o cualquier cosa similar. Este comportamiento es diferente del comportamiento de un personaje "Yandere".

4. Expresiones Útiles

a. Arigato

Su significado es gracias. Pero si quieres decirlo de manera más formal se dice "arigatou gozaimasu".

b. Baka

Es una palabra japonesa cuyo significado es idiota, dependiente del contexto. En el vocabulario otaku dependiendo de la región puede ser despectiva o inocente; por ejemplo en Osaka, baka es despectivo mientras que en Tokio todo lo contrario. Además se puede interpretar como una manera cariñosa de decirlo ya que ha tenido una gran aparición en casi todos los mangas y animes.

c. Gakuen

Se refiere a una academia o escuela. También se puede aplicar a las comedias románticas de ambiente escolar.

d. Gochisoosama Deshita

Es una expresión que se puede traducir como "gracias por lo que comimos", se diría después de comer.

e. Itadakimasu

Es una expresión que significa "gracias por lo que vamos a comer" o "buen provecho" (no tiene una definición literal).

f. Kawaii

Significa "mono" o "tierno", y se utiliza para denominar a aquellos personajes, historias o diseños entrañables y dulces. Moe significa algo parecido, pero más específicamente referido a personajes.

g. Konichiwa

Significa "Buenas Tardes".

h. Ohayo

Significa "Buenos Días".

i. Onee-san / Onee-chan / Onii-san / Onii-chan

Onii-chan y Onee-chan no es más que una forma informal de hablar hermano mayor y hermana mayor. Onii literalmente significa hermano mayor y Onee significa hermana mayor. Los -chan son una honoraria de trato infantil, informada e íntima, como si fuera un diminutivo.

Lo más formal y común es usar el sufijo -san, por eso también escuchamos mucho las palabras onii-san para el hermano mayor y onee-san para hermana mayor.

j. Onegai

Es una expresión que significa "por favor", literalmente es para pedir algo o desear algo.

k. Otouto / Imouto

Los hermanos menores tienen tratamientos parecidos a las palabras otouto que significa hermano pequeño y imouto que significa hermana pequeña.

I. Sayonara

Significa "adiós".

m. Seito

Al igual que la relación entre sempai y kouhai, el sensei requiere de estudiantes. Estos son los denominados seito. No es muy común el uso de esta expresión ya que lo normal suele ser que llamen a sus estudiantes por su nombre.

n. Senpai / Sempai y Kōhai / Kouhai

Senpai (compañero de antes) y kōhai (compañero de después) son términos provenientes del idioma japonés que describen una relación interpersonal informal que se encuentra presente en las organizaciones, asociaciones, clubes, empresas y colegios de Japón.

La relación senpai-kōhai es propiamente interdependiente, ya que un senpai necesita de un kōhai y viceversa, estableciendo un lazo que se determina por la fecha de entrada a la organización. El concepto tiene su base en la filosofía japonesa y ha permeado dentro de su sociedad.

Senpai es, por tanto, el compañero mayor o superior mientras que kōhai es el compañero menor.

o. Sensei

Sensei es el término japonés con el que se designa a un maestro, a un sabio o a una persona docta. Literalmente, sensei significa 'el que ha nacido antes'. O bien, desde la filosofía, como 'el que ha recorrido el camino'. Según los japoneses tradicionales, se les denomina así porque la única diferencia que hay entre un alumno y un maestro es que este simplemente ha nacido antes, y que posee tanto el conocimiento como la experiencia, y por esa razón puede enseñar.

p. Sugoi

Es una exclamación de sorpresa o entusiasmo, equivalente a decir "¡genial!, ¡buenísimo!, ¡increíble!, ¡asombroso!".

q. Sumimasen

En el idioma japonés es una de las formas de decir "lo siento o perdón" pero se lo usa más para relajar la tensión en una conversación, es decir, como un indicador de que entiendes los sentimientos de otra persona.