

CONAN, EL NIÑO DEL FUTURO (1978):
ALEGORÍA DE LA LUCHA CONTRA EL SISTEMA HEGEMÓNICO

Historial editorial

Recepción: 1o. de junio de 2022

Revisión: 1o. de julio de 2022

Aceptación: 19 de septiembre de 2022

Publicación: 28 de diciembre de 2022

Conan, el niño del futuro (1978): alegoría de la lucha contra el sistema hegemónico

Future Boy Conan (1978): Allegory of the Struggle Against the Hegemonic System

Sacralidade e transcendência:

Conan-O Rapaz do Futuro (1978): alegoria da luta contra o sistema hegemônico

Jesús Miguel Delgado Del Aguila

*Universidad Nacional Mayor de San Marcos
tarmangani2088@outlook.com*

RESUMEN

Conan, el niño del futuro (1978) es un dibujo animado oriental que plasma a una sociedad futurista que ha sobrevivido a la Tercera Guerra Mundial. El personaje principal, un niño de 10 años, aparece en la historia para impedir que el grupo hegemónico continúe con su pretensión de dominar el mundo, sin importar la tiranía que ejercen contra los ciudadanos. Para lograr ese vil propósito, las autoridades de Isla Industria han incurrido en escenarios en los que se observa la esclavitud, la dificultad para expresarse con libertad y el sometimiento obligatorio a las decisiones del sistema. Esas actitudes no solo revelan un contexto recreado en un mundo ficcional, sino que es latente al apreciar las revueltas sociales de la actualidad. A ese tipo de manifestación por los derechos, se le agrega otra modalidad correlativa: la censura. Esta se concreta de forma implícita y sutil, con el objetivo de que las víctimas desacrediten sus derechos y no reclamen ante los abusos frecuentes de un gobierno que los sanciona, los encarcela o los exilia con injusticia. Su condición de peligro para la hegemonía es esencial, porque puede acarrear una toma de conciencia para los demás pobladores y una posible rebelión. Para finalizar, esta investigación se valdrá de las teorías poscoloniales e interculturales para evidenciar cómo un proyecto político se instaura en un anime japonés y, en especial, en el protagonista que desea reorientar a toda una sociedad, junto con ese sistema represivo inherente.

Palabras clave: Conan, Niño del futuro, Anime, Hegemonía, Censura, Libertad, Esclavitud, Derechos humanos.

ABSTRACT

Future Boy Conan (1978) is an oriental cartoon that depicts a futuristic society that has survived the Third World War. The main character, a 10-year-old boy, appears in the story to prevent the hegemonic group from continuing its claim to dominate the world, regardless of the tyranny they exercise against citizens. To achieve this vile purpose, the Isla Industria authorities have incurred in scenarios in which slavery is observed, the difficulty of expressing themselves freely and the mandatory submission to the decisions of the system. These attitudes not only reveal a context recreated in a fictional world, but it is latent in appreciating the social upheavals of today. To this type of demonstration for rights, another correlative modality is added: censorship. This is specified in an implicit and subtle way, with the aim that the victims discredit their rights and do not claim against the frequent abuses of a government that sanctions, imprisons or exiles them with injustice. Its condition of danger for the hegemony is essential, because it can lead to an awareness for the other inhabitants and a possible rebellion. To conclude, this research will use postcolonial and intercultural theories to show how a political project is established in a Japanese anime and, especially, in the protagonist who wishes to reorient an entire society, together with that inherent repressive system.

Keywords: Conan, Future boy, Anime, Hegemony, Censorship, Liberty, Slavery, Human rights.

RESUMO

Conan - O Rapaz do Futuro (1978) é um desenho oriental que retrata uma sociedade futurista que sobreviveu à Terceira Guerra Mundial. O personagem principal, um menino de 10 anos, aparece na história para impedir que o grupo hegemônico continue sua pretensão de dominar o mundo, independentemente da tirania que exercem contra os cidadãos. Para atingir esse vil propósito, as autoridades da Isla Industria incorreram em cenários em que se observa a escravidão, a dificuldade de se expressar livremente e a submissão compulsória às decisões do sistema. Essas atitudes não apenas revelam um contexto recriado em um mundo ficcional, mas também é latente ao apreciar as convulsões sociais atuais. A esse tipo de manifestação por direitos, acrescenta-se outra modalidade correlativa: a censura. Isso é feito de forma implícita e sutil, com o objetivo de que as vítimas desacreditem seus direitos e não reclamem dos frequentes abusos de um governo que as pune, aprisiona ou exila com injustiça. Sua condição de perigo para a hegemonia é essencial, pois pode levar a uma conscientização dos demais habitantes e uma possível rebelião. Para concluir, esta pesquisa utilizará teorias pós-coloniais e interculturais para mostrar como um projeto político se estabelece em um anime japonês e, principalmente, no protagonista que deseja reorientar toda uma sociedade, juntamente com esse sistema repressivo inerente.

Palavras-chave: Conan, O Rapaz do futuro, Anime, Hgemonia, censura, Liberdade, Escravidão, Direitos humanos.

INTRODUCCIÓN

Conan, el niño del futuro (1978) es un anime japonés de 26 capítulos, que ha sido dirigido por Hayao Miyasaki. La historia de este dibujo animado se ambienta en el año 2028, en el que se aprecia un contexto posapocalíptico, producto de guerras tecnológicas. Frente a ello, la trama presenta a un personaje que se llama Conan, quien será un sobreviviente de esa catástrofe mundial. Su intervención será importante, ya que él se percatará de que existen otras personas con vida, pero que tienen un propósito maligno y perverso. Esa vil intención la puede reconocer desde que aparece Lana, una niña que es capturada en la isla Nokosare por los soldados de Lepka, el dueño de Isla Industria. La captura y la retención de Lana se justificará para ellos porque ella conoce unas coordenadas del Sol que serán de utilidad para la elaboración de un proyecto tecnológico que había emprendido su abuelo, el doctor Lao, quien a la vez era el culpable de que se viviera ese mundo posapocalíptico. Él había sido un científico que inventó un material propicio para la fabricación de armas magnéticas que ocasionaron la destrucción de la Tierra. Finalmente, Conan podrá evitar que Lepka concrete su objetivo, y destruirá la Torre Solar que se encuentra en Isla Industria; pero, para ello, tendrá que atravesar por una serie de sucesos que retrasan su recorrido y en los que va conociendo a otros personajes, como Jimsy, el capitán Dyce o la vicepresidenta Monsley.

129

Tomando en cuenta el resumen de la historia de Conan, el niño del futuro (1978), expondré el objetivo de este trabajo. Este consiste en detectar las formas de hegemonía que se han desarrollado en el anime. Para ello, haré un análisis que partirá de un soporte teórico en concreto, así como recurriré a capítulos específicos de este dibujo animado.

Primero, se explicará cómo está incorporada la hegemonía, a partir de la exposición de los personajes. Por un lado, se encontrará Lepka, quien es el responsable de que exista todo el caos que se desarrolla en la historia. Y, por otro lado, se hallarán los esclavos, quienes son una mera representación explícita de la forma de imponer un abuso sobre los derechos humanos de los demás. Para fundamentar este segmento, recurriré a algunos argumentos que desarrolla el teórico Zygmunt Bauman en su libro *Tiempos líquidos. Vivir en una época de incertidumbre* (2008).

Segundo, desarrollaré la noción de héroe que elabora Mijaíl Bajtín (1998; 2003), con el propósito de que este pueda ser confrontado con la pretensión del protagonista Conan. Nuevamente, la percepción de Zygmunt Bauman (2008) será de utilidad para complementar esta idea. Asimismo, los estudios de Eric Landowski (2007) y María Yé-

benes (2004) propiciarán planteamientos que termina de consolidar la identidad de este personaje, quien procurará revertir ese orden social que se muestra de un modo conflictivo e injusto.

Tercero, confrontaré las tesis doctorales de Laura Montero (2011) y Raúl Fortes (2017) para relacionar y argüir el aporte que genera el protagonista con respecto a la colectividad que se incorpora en este anime desde una perspectiva social. Luego, añadiré los postulados de Mijaíl Bajtín (2003), Zygmunt Bauman (2008) y Carlos Pacheco (1992) para que sirvan como herramientas para dilucidar cómo la clase hegemónica está conduciendo una situación deleznable en América Latina, como la difusión malintencionada de noticias falsas y su intento por manipular las conciencias.

Habiendo expuesto el tratamiento de cada segmentación, procederé a hacer la explicación correspondiente para cada caso.

130 FORMAS DE EJERCER EL PODER: UNA ESCLAVITUD SERIALIZADA

La historia de Conan, el niño del futuro (1978) muestra un tema central que es una posición antagónica de lo que el protagonista no desea que se concrete: el abuso de autoridad de la clase hegemónica sobre los pobladores. Quien está a cargo de todo este vil proyecto es Lepka, quien es dueño de Isla Industria, tiene muchos allegados que trabajan para él y, además, cuenta con esclavos que él mismo escoge para que hagan trabajos forzados para su beneficio. Estos esclavos llevan una marca en la frente en forma de cruz (Miyasaki, 1978, “Una ciudad llamada Industria”, capítulo 5). En una oportunidad, Lepka amenaza a Lana y le muestra la pistola que ocasiona esas marcas, con la intención de infundirle miedo: “Mira. Esta pistola marca a las personas que ya no son indispensables. [...] Y la marca se queda para siempre. Ahora mismo podría marcarte la cara. Esperaré un día más. Tienes un tiempo para pensarlo” (Miyasaki, 1978, “Una ciudad llamada Industria”, capítulo 5).

Todos estos esclavos parecen seriales; incluso, están retratados con el mismo rostro y emplean la misma vestimenta (Miyasaki, 1978, “Una ciudad llamada Industria”, capítulo 5). No tienen conciencia de su libertad y sus derechos. No pueden ponerse de acuerdo y rebelarse. Están acostumbrados a esos trabajos mecánicos y repetitivos. Asimismo, sus identidades en sí no importan. Su utilidad es correlativa con los intereses de la clase hegemónica —las autoridades de la Isla Industria—. Ellos deben producir, sin considerar que gocen de una retribución y de derechos. No existe ningún vínculo ni responsabilidad de las élites por preocuparse en solucionar una situación que

aturde a los ciudadanos, tal como lo argumenta Zygmunt Bauman en su libro *Tiempos líquidos. Vivir en una época de incertidumbre* (2008, p. 115). Situaciones como las ya mencionadas únicamente reflejan las limitaciones de las elecciones individuales (Bauman, 2008, p. 7). En ese sentido, la parte ética no está siendo bien direccionada por las autoridades de Isla Industria; es más, ni siquiera se piensa en ella. Solo se considera que estos súbditos se enfoquen en el máximo desarrollo posible de sus intereses. En otras palabras, el trabajo que desarrollan propiciaría que ellos como Estado mantengan sus formas de producción y que, a la vez, los soldados de Isla Industria cuenten con ciertos privilegios como élite que son. Ante esa forma malvada de llevar la vida de distintas personas, no se espera un buen propósito. Se trata de un “futuro incierto de la humanidad” (Fortes, 2017, p. 192).

CONAN COMO REPRESENTACIÓN CONTRAHEGEMÓNICA

Conan es el protagonista de la historia de este anime. Principalmente, este personaje se presenta como un sobreviviente de la catástrofe que le ha ocurrido a la Tierra. Su participación resulta significativa cuando es expuesto como una respuesta notoria al abuso que están ejerciendo las autoridades de Isla Industria, que empezará con el secuestro de Lana para los fines egoístas de Lepka en esa localidad (Miyasaki, 1978, “Supervivientes de la isla perdida”, capítulo 1). Desde allí, se puede apreciar su forma de percibir el mundo. Él busca que se instaure una sociedad utópica, sin importar los medios que emplee para conseguirlo. Por esa razón, hace una promesa en la tumba de su abuelo: “Tengo que rescatar a Lana ahora mismo. Voy a encontrarla. Buscaremos amigos, y regresaremos a esta isla” (Miyasaki, 1978, “La despedida”, capítulo 2). Sobre esa cosmovisión, Zygmunt Bauman ya la justificaba de la siguiente manera: “Cualquier forma de infelicidad determinada socialmente es un reto, un ultraje y una llamada a las armas” (2008, p. 83). En otras palabras, hay algo de revolucionario en él —una peculiaridad que es propia de los héroes, según Eric Landowski (2007, p. 226)—. En ese sentido, Conan emprenderá un recorrido por alterar ese orden que se ha instaurado de forma injusta y egoísta. El personaje intentará impedir que quienes gobiernan Isla Industria no sean capaces de apoderarse de la Tierra. Sin embargo, lo curioso es que Conan no cuenta con un respaldo considerable para poder enfrentarse a todo ese séquito, que incluso maneja armas y posee instrumentos sofisticados para ejercer mayor violencia.

Frente a ese obstáculo, a Conan se le ha dotado de una inteligencia con respecto a lo que es justicia¹. Asimismo, se le ha atribuido un poder extraordinario por naturaleza misma. Esa cualidad es la que la señorita Monsley admira en él; incluso, le asusta; más bien, su intención es querer incorporarlo en su equipo, tal como se lo expresa a Lana en el siguiente diálogo:

—Creo que su nombre es Conan. De pronto, me atacó diciendo “Entréguenme a Lana”. Es increíble: ha venido a Industria para buscarte. Es un niño tonto, pero demuestra mucha valentía. Creo que lo voy a entrenar, y eventualmente será un buen ciudadano. Eso será una vez que lo entienda bien, claro (Miyasaki, 1978, “Una ciudad llamada Industria”, capítulo 5).

132 Con ese diálogo, queda demostrado que la configuración de Conan es admirable; incluso, para sus enemigos. Podría a llegar a ser útil. Tiene una fuerza y un potencial para luchar. Por ende, al tratarse del héroe de la historia, su composición es muy particular. A él, se le han incorporado patrones independientes que reafirman su condición heteróclita de la del resto de personajes (Bajtín, 1998, p. 174). Y esa peculiaridad es cierta. Se vale por sí mismo. Sabe cómo alimentarse en el hábitat donde se encuentra. Pero más allá de estas condiciones normales, este protagonista posee rasgos que implican una confrontación con lo fantástico. Es capaz de enfrentarse a diversos soldados armados, y no resultar herido; a lo mucho, terminará inconsciente o retenido. Resiste azotes con una madera que el capitán Dyce ordena que le propinen (Miyasaki, 1978, “El Barracuda”, capítulo 4). Se trepa a una avioneta en pleno funcionamiento, y cae al mar luego de que este está volando desde lo más alto (Miyasaki, 1978, “Supervivientes de la isla perdida” y “La despedida”, capítulos 1 y 2). Ocurre también algo similar cuando lucha contra Lepka en una gigantesca nave que se desplaza por los cielos (Miyasaki, 1978, “El gigante” y “El fin de Industria”, capítulos 24 y 25). En otra oportunidad, cae de pie desde lo alto de la Torre Solar de Isla Industria cuando rescata a Lana, y no repercute en su físico: puede seguir avanzando de lo más normal (Miyasaki, 1978, “La rebelión de Dyce”, capítulo 6). Una roca gigante le golpea la sien, sin ocasionarle la muerte (Miyasaki, 1978, “El barco cañonero”, capítulo 18). Cae a lo más profundo del mar con unas esposas de metal entre las manos, y consigue salir de allí victorioso; incluso, en esa ocasión, lleva a Lana como compañía, a quien también salva

1. El conocimiento que adquiere Conan es de índole práctica. Funciona en una determinada situación. Sin embargo, es notorio ver otros tipos de inteligencias o saberes que tienen otros personajes. El dueño de Isla Industria, Lepka, tiene un conocimiento orientado a la destrucción del planeta. El doctor Lao, abuelo de Lana, cuenta con un saber científico y tecnológico; además, es capaz de comunicarse telepáticamente, así como también lo realiza su nieta cuando se comunica con él o con Tekki, un ave marina.

(Miyasaki, 1978, “La fuga”, capítulo 8). El personaje no tiene miedo a enfrentarse. No es consciente del peligro que supone exponerse a situaciones que podrían generar su muerte instantánea. Para Conan, todas estas hazañas en las que él demuestra su valentía y la victoria de los obstáculos que le ponen las personas que trabajan para Lepka no son más que retos. Esa peculiaridad tiene una explicación. Mijaíl Bajtín (1998, p. 201) sostendría que su condición de héroe suscita que este se ponga en constantes pruebas para consolidar o reafirmar su valor —su axiología.

En términos de María Yébenes (2004, pp. 1-7), lo que logra el director de este anime, Hayao Miyasaki, es instalar en el televidente la idea de que lo armonioso y el retorno de lo natural son elementos propicios y estéticos para seguir viviendo. En ese sentido, todo lo que genere caos, abuso o destrucción implica hacer referencia a todo lo contrario de su proyecto. Justamente, Conan desea destruir ese paradigma imperante. Al respecto, un proverbio antiguo dice lo siguiente: “Si quieres paz, preocúpate por la justicia” (Bauman, 2008, p. 13). Por ese motivo, el protagonista será objeto de censura. Su tan sola presencia interfiere los planes de Isla Industria. No es alguien a quien puedan tolerar. De por sí, su existencia es incómoda para ellos; y, por ende, la mejor solución para continuar con sus propósitos perversos es exterminándolo.

De todo ello, hay un aprendizaje. Mijaíl Bajtín lo planteaba de la siguiente manera: “Con los héroes se polemiza, se aprende, se intenta desarrollar sus puntos de vista hasta formar un sistema acabado” (2003, p. 13). Es eso lo que se logra. Por medio de Conan, se puede conocer cómo la clase hegemónica ha establecido con naturalidad y sin cargo de conciencia una sociedad esclavizada que trabaja para sus propios intereses. A través del protagonista, se consigue un efecto mimético y catártico que produce en el televidente la idea adecuada de lo que es la justicia.

COMPARACIÓN DEL TRABAJO SOCIAL Y POLÍTICO CON LATINOAMÉRICA CONTEMPORÁNEA

En las tesis doctorales de Laura Montero (2011, p. 253) y Raúl Fortes (2017, p. 148), se desarrolla la idea de que, en Conan, el niño del futuro (1978), el protagonista adquiere un conocimiento de toda la odisea que realiza para luego retornar a su isla Nokosare e incorpore todos sus saberes para una mejoría en la caza, la pesca y la agricultura. Con ello, queda demostrado que la transición que se genera resulta ser empírica, y no tanto institucionalizada por la economía de la

colectividad ni tampoco se espera un cambio gratuito en el espacio donde se desenvuelve. En otras palabras, la victoria de Conan solo es la detención de todo plan perverso de Lepka con su Isla Industria, con respecto a las restricciones de libertad y voluntad de los implicados. Con todo lo acontecido, no solo Conan, sino cada personaje volverá a su lugar de origen para retomar sus vidas, sin contar con el respaldo de nadie. Cada uno deberá trabajar y pensar en un desarrollo que podría favorecer a la colectividad. Este recorrido es similar al que se desarrolla en el mito platónico de la caverna, en la que una persona tiene el deber de retornar a su sociedad para instruirla y liberarla de las ataduras con las que han vivido engañados.

134 Por lo tanto, hay un aprendizaje y un cambio que consigue el protagonista en función de la sociedad que él conoce que está siendo perjudicada. Es más, su victoria no solo implica la obtención de bienes y la recuperación de una libertad perdida, sino que otros personajes también atraviesan por una transmutación con un buen propósito. Esto ocurre con la señorita Monsley y el capitán Dyce, quienes sirvieron gran parte de su vida al señor Lepka; encima, tenían roles y cargos altos. No obstante, el desarrollo de la trama genera que ellos recapaciten y reorienten el rumbo de sus vidas. Por ende, se cumple una de las cualidades que mencionaba Bajtín (2003, p. 77), quien consideraba que un héroe provoca que su entorno asuma una autoconciencia de lo ocurrido. En este caso, las personas involucradas no solo reconocen y distinguen el bien del mal, sino que proceden a actuar de un modo más bondadoso y armonioso.

Ahora, con respecto a la comparación de Conan, el niño del futuro (1978) con la situación latinoamericana, es evidente por los casos del aprovechamiento de la clase hegemónica, que se aprecia a través de la invención y la propagación de noticias falsas, tal como ocurre en Perú, México, Brasil, Chile, entre otros países (Castro, 2021; De Barcelós, et al., 2021; El Mostrador, 2021; El País, 2021; Domínguez, 2020). La finalidad de esta práctica malintencionada es que la clase hegemónica permanezca con sus privilegios, sin importar que se generen conflictos entre ciudadanos de izquierda contra los de derecha.

Para Carlos Pacheco (1992, p. 17), la hegemonía privilegiará a estos medios de comunicación para que pongan su atención en temas específicos y que les conviene, así como conseguirán que se desplacen las problemáticas de otros sectores por considerarlas inoportunas o peligrosas para sus intereses personales. Por ejemplo, en el Perú actual, hay toda una preferencia por parte de los medios de comunicación tradicionales que hacen noticia de temas que los dueños de televisión exigen que hagan (Peruano Informado, 2021a). No van a contradecir

a lo que se les ordena; caso contrario, son despedidos (Peruano Informado, 2021b). La verdad tal como es no será transmitida. Y, si se conoce la realidad de una noticia falsa que ellos mismos han transmitido, no se tomarán el tiempo para resarcir ese error. La burocracia, los contratos arbitrarios, la creación de normas arbitrarias, la corrupción, la explotación del personal, la difamación y la incitación infundada al odio son unas cuantas características que se han insertado a nivel global en Latinoamérica de forma implícita y explícita. Lo peor de todo es que en medio de esa introducción de información manipulada se promueve la idea de que ellos están a favor de una democracia (Liberación, 2021) y que todo lo que realizan es constitucional, así generen daños y perjuicios a terceros.

Sin embargo, ante esta situación, siempre habrá un modelo ético y honrado a seguir para contrarrestar esa gran gama de atrocidades que incorporan las clases hegemónicas con mucha astucia. Esa labor será ardua y difícil, ya que las censuras y la ignorancia de muchas personas impedirán que se consiga un trabajo en conjunto y progresista. Los héroes o quienes conocen la verdad y ven desde afuera cómo sus compatriotas están siendo manipulados y convertidos en humanos seriales —como ocurre con los esclavos de Isla Industria— tienen la responsabilidad de concientizar al resto de ciudadanos o, al menos, mantener esa conciencia que les permite discernir cuándo hay intentos abruptos de querer imponer una mentira sobre una verdad. Zygmunt Bauman expone ese mismo propósito de la siguiente manera:

Si la “protección realmente disponible” y los beneficios de que disfrutamos no alcanzan el grado ideal, si las relaciones no nos satisfacen, si las normas no son como debieran ser (o como creemos que podrían ser), estamos inclinados a sospechar, como mínimo, la existencia de una falta censurable de buena voluntad, pero la mayoría de las veces presuponemos que existen manipulaciones hostiles, complots, conspiraciones, un intento criminal, un enemigo esperando en la puerta o bajo la cama, un culpable con un nombre y una dirección aún por descubrir, aún por llevar ante la justicia. En pocas palabras, una malevolencia premeditada (Bauman, 2008, p. 83).

Esta cita permite diferenciar ese criterio que uno debe adoptar frente a lo que masivamente intentan imponer las clases hegemónicas. La condición de libertad del ser humano hace que uno tenga la posibilidad de poder elegir. No existen personas que estén conformando parte de la ciudadanía y que, a la vez, se encuentren esclavizados como los personajes de Conan, el niño del futuro (1978). No obstante, en la actualidad, parece que hay gente a la que se le ha eliminado su capacidad para discernir una verdad de una mentira, y solo repiten los discursos que propagan de forma malintencionada los voceros de los dueños de los canales de televisión nacional.

CONCLUSIONES

Este estudio sobre Conan, el niño del futuro (1978) permitió dilucidar cómo la hegemonía estaba instalada en distintos elementos que conformaban la historia de este anime. Para conseguirlo, fue de utilidad la constatación con los capítulos de este dibujo animado, así como con el soporte teórico.

Para empezar, se recurrió a la fuente de Zygmunt Bauman (2008) para explicar cómo la hegemonía estaba incorporada. La detección de tipos de personajes era notoria. Lepka representaba todo el poder que requería para que su objetivo egoísta de dominar el mundo fuera asequible. Por otro lado, se evidenciaba la clase trabajadora, que era representada por esclavos que estaban privados de cualquier forma de libertad y derechos.

136 En segundo lugar, retomé los planteamientos de Bajtín (1998; 2003), Bauman (2008) y Landowski (2007) para articular la noción de héroe que era incorporada en el personaje principal, Conan. El reconocimiento de las acciones de este protagonista resultó algo más complejo, ya que involucraba un concepto algo confuso, como el de revolucionario o el que transgredía las normas. Sin embargo, se explica en este trabajo que Conan tiene un propósito integrador: busca que se haga justicia ante la carencia de voluntad y defensa de derechos de los mismos personajes.

Para terminar, recurrí a estudios sobre *Conan, el niño del futuro* (1978) y formulaciones teóricas para comparar el contexto que se aprecia en el anime con la situación global por la que atraviesan varios países latinoamericanos. Una forma de evidenciar esa anomalía se demostró a través de las noticias falsas y los intentos desesperados por manipular las conciencias de los ciudadanos. ■

REFERENCIAS

- BAUMAN, Z. (2008). *Tiempos líquidos*. Vivir en una época de incertidumbre. Ciudad de México: Tusquets Editores.
- BAJTÍN, M. (1998). *Estética de la creación verbal*. México: Siglo Veintiuno Editores.
- BAJTÍN, M. (2003). *Problemas de la poética de Dostoievski*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- CASTRO, A. (2021). Desinformación y falsas acusaciones de fraude en la recta final de las elecciones en Perú. Ojo Público. <https://bit.ly/3PtmRSF>
- DE BARCELOS, T., Muniz, L., Dantas, D., Cotrim, D., Cavalcante, J. y Faerstein, E. (2021). Análise de fake news veiculadas durante a pandemia de COVID-19 no Brasil. *Rev. Panam. Salud Publica*, 45: 1-8. <https://doi.org/10.26633/RPSP.2021.65>
- DOMÍNGUEZ, G. (2020). Venezuela, campo abonado para las noticias falsas. Agencia EFE. <https://bit.ly/3yWIOVz>
- EL Mostrador (2021). Gobierno desmiente fake news y aclara que sitio web mevacuno.cl “es legítimo y no robará sus claves únicas”. El Mostrador. <https://bit.ly/38FoCeQ>
- EL País (2021). La tormenta de fake news no para. *El País*. <https://bit.ly/3G7fFas>
- FORTES, R. (2017). Hayao Miyazaki, la lámpara maravillosa. Un estudio de su cine y de sus referencias humanistas a la luz de las conexiones culturales entre Japón y Occidente. Tesis doctoral. Valencia: Universidad de Valencia.
- LANDOWSKI, E. (2007). *Presencias del otro*. Lima: Fondo Editorial de la Universidad de Lima.
- LIBERACIÓN (2021). Keiko Fujimori quiere darle lecciones de democracia a Pedro Castillo (video). https://youtu.be/TafRO-_WEEw
- MIYASAKI, H. (1978). *Conan, el niño del futuro*. Japón: Nippon Animation.
- MONTERO, L. (2011). La construcción de la identidad en la obra de Hayao Miyazaki: memoria, fantasía y didáctica [Tesis doctoral]. Universidad Autónoma de Madrid, Madrid, España.
- PACHECO, C. (1992). *La comarca oral. La ficcionalización de la oralidad cultural en la narrativa latinoamericana contemporánea* (1.a ed.). Caracas: La Casa de Bello.
- PERUANO Informado (2021a). Economista de Pedro Castillo pone en evidencia a periodistas “mermeleros” (video). https://youtu.be/y9_c-2IcK-Q

CONAN, EL NIÑO DEL FUTURO (1978)

- PERUANO Informado (2021b). Despiden periodistas que denunciaron a director periodístico que impuso noticias en favor de Keiko (video). <https://youtu.be/Bfje94FXUpc>
- SIBERTIN-Blanc, G. (2017). Política y Estado en Deleuze y Guattari. Ensayo sobre el materialismo histórico-maquinico. Trad. de Alejandro Arciniegas. Bogotá: Universidad de los Andes, Ediciones Uniandes.
- YÉBENES, M. (2004). Los lenguajes del código animado. Estudio de la estética del anime (cine de animación japonés). En El Autor. Abacus, pp. 1-8. Madrid: Universidad Europea de Madrid. <https://bit.ly/3PuUraZ>

