

# Entre viñetas y verdades: la discapacidad y la cultura japonesa

10.09.2025

Noelia Pajón



El surgimiento del anime en Japón fue en medio de guerras, pobreza y pasión por dibujar.

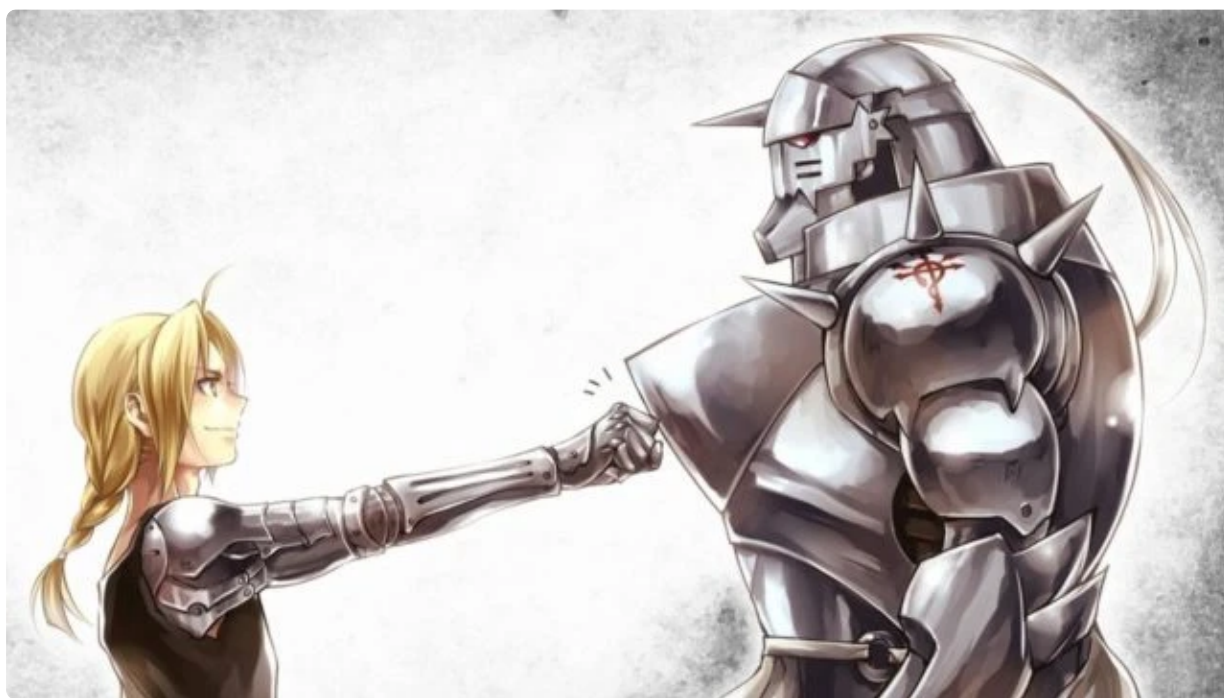
Las primeras películas duraban apenas cinco minutos y eran dibujadas a mano, cuadro por cuadro.

A simple vista, el anime parece hecho de exageraciones visuales, poderes imposibles y tramas que desafían toda lógica. Pero si afinamos la mirada, entre las viñetas y secuencias animadas, empiezan a aparecer cuerpos no hegemónicos, historias de dolor y resiliencia, y una pregunta incómoda que atraviesa la cultura global: ¿cómo representa el anime a las personas con discapacidad?

## Discapacidad en mundos fantásticos

En muchas series, la discapacidad es abordada desde lo simbólico o metafórico. En **"Fullmetal Alchemist": Brotherhood**, Edward Elric pierde un brazo y una pierna tras intentar revivir a su madre con alquimia. El dolor y la prótesis mecánica (automail) no se ocultan: se convierten en parte de su identidad y su lucha. En un diálogo que resume esta relación con la discapacidad, Edward afirma:

*"No me arrepiento de lo que hice. No sé si eso significa que pude salvarte a vos."*



*En la imagen se ve la ilustración de Edward con su prótesis del brazo derecho, chocando con su hermano Alphonse, quien está dentro de una armadura.*

## La discapacidad, lejos de reducirlo, lo impulsa

Este tipo de dilemas, aunque metafóricos, conectan con experiencias reales de exclusión, transición e identidad.

En **"A Silent Voice"** (Koe no Katachi), la discapacidad no es una alegoría. Shouko Nishimiya es una joven sorda que

sufre *bullying* en la infancia. El relato, contado desde el punto de vista de su agresor, revela las fallas de una sociedad que no sabe convivir con la diferencia. Aquí, la discapacidad es real, sensible y estructural: está en el lenguaje, en la educación, en los vínculos.

*"¿Podés entenderme? ¿Aunque no escuche, aunque no hable bien?"*, dice Shouko. Y duele.



La imagen muestra una página del "manga" (palabra japonesa para referirse a las historietas o cómics) donde se ve a Shoya Ishida preguntando en Lengua de Señas a Shouko Nishimiya "¿Podemos ser amigos?"

## Representación y realidad

Aunque hay ejemplos notables, muchos animes caen en estereotipos. A veces, el personaje con discapacidad es sabio pero marginal (el ciego que ve más que los demás), o es héroe gracias a su "superación", como si ser una persona con discapacidad fuera un obstáculo a vencer, y no una forma legítima de estar en el mundo.

Tampoco abundan protagonistas femeninas con discapacidad que no estén sexualizadas o infantilizadas. La intersección entre género y discapacidad sigue siendo una deuda pendiente.

Desde la teoría crítica, autores como Tom Shakespeare (sociólogo inglés) advierten que representar la discapacidad sin caer en el "inspiracionalismo" (el famoso "pese a todo, lo logró") es un desafío narrativo que pocos medios encaran de forma auténtica. El anime, aunque en algunos casos lo logra, aún reproduce estos moldes.

## ¿Y en América Latina? ¿Y en Argentina?

En Latinoamérica, el consumo de anime no para de crecer. Según datos recientes, más del 85 % de la audiencia de "**Crunchyroll**" (es un servicio de streaming por suscripción enfocado en anime, manga y dramas asiáticos, incluyendo contenido de Japón y Asia

Oriental) a nivel global está entre los 18 y 35 años. En Argentina, si bien no hay cifras oficiales, se estima que gran parte de los fanáticos está conformado por jóvenes adultos que crecieron viendo Dragon Ball, Sailor Moon y Naruto en la TV abierta. Ahora, esos mismos fans consumen anime en plataformas como Netflix o Crunchyroll, con una mirada más crítica.

Pero ¿se está discutiendo la discapacidad en este contexto cultural? Hasta el momento, en Argentina no existen estudios o políticas específicas que analicen la representación de la discapacidad en el anime desde una perspectiva local. Tampoco hay iniciativas que vinculen directamente la accesibilidad (por ejemplo, subtítulo accesible o doblajes con lengua de señas) con la difusión de este tipo de contenidos.

Lo que sí existe es una creciente comunidad que conversa, reflexiona y produce desde la intersección de la discapacidad, el arte y la cultura. Colectivos como Narración Accesible, proyectos de doblaje inclusivo o talleres sobre accesibilidad audiovisual en universidades muestran que el campo está en expansión, aunque aún fragmentado.

### **Una oportunidad para narrar distinto**

El anime, como todo arte narrativo, no es ni bueno ni malo en sí mismo. Pero tiene un enorme potencial para contar historias que salgan del molde, que incluyan personajes con discapacidad desde la complejidad, sin edulcorarlos ni volverlos héroes por defecto. Es también una herramienta para repensar la accesibilidad desde lo estético: ¿cómo sería un anime hecho por y para personas con discapacidad? ¿Qué pasaría si una convención de anime tuviera intérpretes de lengua de señas, audiodescripción y espacios seguros para neurodivergentes?

Esas preguntas, aún sin respuesta, son puertas abiertas para una nueva forma de mirar.



**Noelia Pajón**

---

