

**Kasaysayan ng *Anime*, Ang Pagpasok Nito sa Pilipinas, at Ilang  
Tekstwal na Pagsusuri sa Proseso ng Dubbing Nito**

***(Anime's History, its Entry into the Philippines,  
and Preliminary Textual Analysis of its Dubbing Process)***

Ramilito B. Correa  
De La Salle University-Manila  
ramilito.correa@dlsu.edu.ph

**ABSTRAK**

Laganap at popular ang panonood ng anime hindi lamang sa Pilipinas kundi maging sa buong daigdig. Sa Pilipinas, hindi maikakailang bahagi na ng kulturang Pilipino ang panonood ng anime. Sa palabas na ito, walang pinipiling edad o antas ng lipunan ang manonood nito. Bagamat humigit-kumulang sa apat na dekada na itong napapanood sa Pilipinas, mula dekada 70 hanggang ngayon, unti-unting nabago ang wikang ginagamit sa panonood nito. Dati-rati, ang mga Japanese animation o anime ay dubbed sa wikang Ingles mula sa orihinal nitong wikang Nihonggo. Ingles ang wikang ginagamit noon sa anime dahil ito ang lingua franca ng daigdig. Dahil sa sobrang pagkahilig ng mga Pilipinong manood sa palabas na ito, higit itong nailapit sa puso ng masa sa pamamagitan ng pagsasalin nito sa Filipino. Sa paraan ng tinatawag na dubbing, higit na lumapit sa puso ng Pilipinong manonood ang palabas na ito dahil sa ang ginamit na wika ay ang wikang naiintindihan nila. Lalamanin ng pag-aaral na ito ang sumusunod: 1. pagtalakay sa kasaysayan ng anime mula sa pag-usbong nito sa bansang Hapon, patungo sa paglaganap nito sa iba't ibang sulok ng daigdig, hanggang sa pagpasok nito sa Pilipinas; 2. paglalahad ng proseso ng dubbing ng anime mula sa pananaliksik at pakikipanayam sa mga praktisyuner na dubber; at 3) tekstwal na pagsusuri sa naganap na pagsasalin.

**Mga Susing Salita:** anime, dubbing, tekstwal na pagsusuri, araling pangkultura, araling midya

~~~

**ABSTRACT**

*The worldwide popularity of Japanese animation or anime has made it an integral part of Filipino culture. Watching anime among Filipino viewers transcends the barriers of age and socio-economic status. In the more or less four decades of Japanese animation shows in Philippine television since the 1970s, gradual changes have taken*

place, specifically, in the medium of communication from the original Nihonggo. Japanese animation is now available in English – the lingua franca of the world. The general acceptance of anime among local viewers made way for its translation in Filipino. Through dubbing in the vernacular Filipino language, Japanese animation has appropriated for itself a niche in the hearts of Filipino television aficionados nationwide. This paper encompasses the following: 1. history of anime from its origin in Japan, to its worldwide expansion until its entry into the Philippines; 2. process of translating Japanese anime to Filipino through dubbing; and 3. textual analysis on the dubbing process.

**Keywords:** anime, dubbing, textual analysis, cultural studies, media studies

~~~

## Introduksyon

Hindi maikakaila na bahagi na ng kulturang Pilipino ang *anime*, isang panooring nagmula sa kultura ng mga Hapon. Dala marahil ito ng pagkahilig ng mga Pilipino sa mas mauna pang panoorin na galing naman sa Kanluran, ang *cartoons*. Ganunpaman, hindi batid ng karamihan sa atin kung ano ang kasaysayan ng *anime*, kung saan at kailan ito nagsimula at kung kailan ito pumasok sa mundo ng telebisyon, hanggang sa maging isa ito sa mga pangunahing panoorin ng mga Pilipino?

Tatalakayin sa papel na ito ang mga katanungang inilahad sa itaas upang higit na makatulong kung bakit ito naging bahagi ng kulturang Pilipino hanggang sa kasalukuyan. Dagdag pa rito ang ilang tekstwal na pagsusuri sa naging proseso ng pagda-*dub* nito sa Filipino.

## Kasaysayan ng Paglitaw ng *Anime*

Hinango at kinalap ng risertser ang mga detalye sa kasaysayan ng paglitaw ng *anime* sa iba't ibang artikulo kabilang na rito ang “The Beginnings of Anime and Manga” ni Sharer (2001) gayundin sa artikulo ni Patten (2003) na may titulong “A Capsule History of Anime.” Ang *anime* ay nagmula sa komiks o babasahing Hapon na kung tawagin ay *manga*. Ang salitang *manga* ay nilikha ng artistang si Hokusai, isang mahusay na tagaguhit na nabuhay mula 1760 hanggang 1849 at nag-iwan ng 30,000 likhang-sining. Ang kanyang terminong ito ay mula sa kanyang mga obra mula sa dalawang salita, ang salitang ‘*man*’ na nangangahulugan ng “*in spite of oneself*,” “*lax*,” o “*whimsical*” at ng salitang ‘*ga*’ na nangangahulugan ng larawan.

Ang unang halimbawa ng mga tinatawag na *manga* ay mga ‘*picture scroll*’ na nilikha ng mga Budistang monghe noong ikaanim at ikapitong siglo.

Noong mga huling taon ng ika-18 siglo, ang mga 'dilaw na pabalat' (*yellow covers*) o '*kibyoushi*' ay naging popular sa iba't ibang sulok ng daigdig. Ito ay mga kwento para sa mga may sapat na gulang kung saan makikita ang usapan sa loob ng bawat ilustrasyon. Naglalaman ito ng iba't ibang uri ng paksa na karaniwang kontrobersyal. Di-naglaon, ipinagbawal ang pagpapalabas nito dahil sa pagtuligsa sa mga awtoridad sa pamamagitan ng satirikong pamamaraan.

Sa ilalim ng impluwensyang Europeo, nagsimulang magpalabas ng mga nakakatawang magasin ang bansang Hapon. Pinakapopular dito ang *Marumaru Chimbun* na nalathala noong 1877.

Nonng mga huling taon ng ika-19 siglo, ang mga komiks na katulad ng nasa *New York World* ni John Pulitzer ay lumitaw sa mga pahayagang Hapones na siyang nagpatanyag sa mga mangguguhit na Hapones.

Noong mga unang taon ng ika-20 siglo, ang mga *motion picture* at *audio* na kasama nito ay bago pa lamang nagsisimula o nasa kamusmusan pa lamang nila. Ang pandarambong ng mga Kanluraning artista sa industriya ng pelikula ay sinundan ng mga taga-Silangan kabilang na ang bansang Hapon. Ang mga kauna-unahang *animated films* ay isinilang din sa panahong ito, at ang ideya ng '*cartoon*' ay bago pa lamang sumisibol sa mga pahina ng pahayagan at pelikula. Bagama't ang Kanlurang bansa ay may kakaunting likhang *animated* noon, sila pa rin ang umuusad sa larangang ito, at noon lamang 1914 nang ang mga kartunistang Hapon ay nagsimulang mag-eksperimento ng kanilang sariling *animated motion pictures*, at ang mga napapanood sa malalaking puting tabing ay hindi gaanong nababanggit.

Bahagi ng pangyayaring ito ay ang malinaw na dahilang nakapangyayari na ang mga *animators* ng Kanluran, karamihan ay pinasikat na karakter ng Walt Disney Studios tulad ng *Mickey Mouse*, *Donald Duck*, *Goofy* at marami pang ibang popular na *cartoon characters* na kilala pa rin hanggang sa ngayon. Ang Fleischer Brothers naman ang nagpakilala ng *Popeye the Sailor* at *Superman* ngunit mas nakilala sila sa pagpapalabas ng karakter na si *Betty Boop*. Ang dalawang makapangyarihang kompanyang ito sa mundo ng anime syon ang siyang nagtakda ng pamantayan sa midyum na "*cartoon*" sa mga nagdaang taon. Ang Disney, na may mga *full-length creation* tulad ng "*Snow White and the Seven Dwarfs*" at ng maiikling palabas tulad ng "*Steamboat Willie*" kung saan unang lumitaw si *Mickey Mouse*, ay nagsilbing instrumento sa pagdikta ng pamantayan para sa *animated materials*.

Kung paghahambingin ang dalawa, naging mabagal ang mga Hapones sa pagpasok sa kaharian ng anime syon, at katulad ng nabanggit na, hindi sila gaanong nabigyan ng pagkilala noong mga unang panahong pumasok ang *animated filmography*. Bagama't masasabing ito ay bahagi ng katangian ng mga Hapones bilang

pagiging normal na konserbatibo o makaluma, maaari ring banggitin ang ginawa ng mga Hapones, halos limampung dekada na ang nakakaraan, nang pumailanlang ang bansang Hapon sa global na paghiwalay ng sarili, na siyang nagsilbing faktor sa pagtanggap o siguro'y pagtutol sa eksperimental na midyum ng produksyong pampelikula tulad ng animeysyon. Sa panahong ito, masasabing hindi kayang tumbasan o parisan ang anumang rebolusyunaryong produkto ng animeysyon na gawa sa Kanluran.

Ganunpaman, nang dumating ang Ikalawang Digmaang Pandaigdig, nagsagawa at dumanas ng pagkilos ang mga Hapones para sa mundo ng animeysyon na taliwas sa naunang ipinakilala ng taga-Kanluran. Ito ang nagsilbing mga binhi sa pagsibol ng isang panibagong midyum na kung tawagin ay *anime*.

Noong kasagsagan ng Ikalawang Digmaang Pandaigdig hanggang sa matapos ito, isang pangalan ang lumitaw, si Osamu Tezuka. Isang dating manggagawa sa pabrika noong panahon ng giyera na naghangad maging doctor, si Tezuka ay labis na naimpluwensyahan ng mga naunang animeysyon ng Walt Disney at Fleischer Brothers ng Kanluran. Noong bata pa siya, aliw-na-aliw niyang pinapanood ang kanyang ama sa pagpapalabas ng rolyo ng pelikula sa *projector* na ang itinatampok ay ang mga karakter na sina *Mickey Mouse* at *Donald Duck*. Hinahangaan, kinikilala at iginagalang din si Tezuka sa tuwing gumuguhit siya ng mga sariling karakter buhat sa kanyang napapanood. Dahil sa kanyang naging maalab na pagmamahal sa animeysyon, dumating sa kanya ang di-inaasahang tagumpay sa hinaharap. Si Tezuka rin ang dahilan kung bakit isinilang ang tinatawag nating *anime* at *manga*.

Sinasabi ng mga historyador at tagahangang may kaalaman sa larangang ito, na si Tezuka ang siyang talagang nagpasimula ng *anime* at *manga* at marami silang patunay dito. Ayon kay Tezuka, nagbibigay ng limitasyon ang komiks kaya nagsimula siyang gumamit ng *cinematic techniques*. Si Tezuka ang unang nagpalabas ng may mala-nobelang haba ng "*Shintakarajima*" o ang "*New Treasure Island*" noong 1947. Ang palabas na ito ay kinilalang kauna-unahang "*tankoubon*" o kung tawagin ng mga taga-Kanluran ay "*graphic novel*."

Nong 1956, itinatag ang Toei Animation na pinamunuan ni Hiroshi Okawa bilang presidente. Ayon kay Okawa, nais niyang lumikha ng isang *Japanese film studio* na maihahalintulad sa Disney.

Noong 1963, si Tezuka ang unang nagprodyus ng matagumpay na animeysyong kinilala sa buong daigdig, ang "*Testuwan Atomu*" o mas kilala natin sa pamagat na "*Astro Boy*." Naging kasama rin ni Tezuka ang Toei Animation bilang taga-disenyo ng kanyang mga karakter sa kanyang produksyong Tezuka's Mushi Productions na isa sa mga kauna-unahang *Japanese animation studios*.

Sa kanyang mga nabubuong istorya at animeasyon, si Tezuka ay isang tagapagbunsod o *pioneer* para sa mga Hapones. Sa kanyang pagguhit, batay sa impluwensya ng pinapanood na *cartoon* noong siya ay bata pa, gumagamit si Tezuka ng malalaking hitsura ng ulo na may mukhang expresib bilang estilo ng kanyang mga drowing. Ang di-karaniwang laki ng mga mata, lalo na't kung bibigyan ng diin, ay gustong-gustong ipakita ni Tezuka sa mga manonood ang iba't ibang uri ng emosyon ng kanyang mga karakter. Naisip niyang ang mga di-karaniwang sukat ng mata ang siyang makapagbibigay-diin dito. Ang drowing at estilo ng animeasyong ito ni Tezuka ay nagpatuloy na makaimpluwensya ng mga gumuguhit ng *anime* at *manga*. Hanggang sa ngayon ay nakikita pa rin ang ganitong *trend* sa mga napapanood nating popular na *anime*.

Si Tezuka at ang kanyang *studio* ay mga rebolusyunista rin ng mga mahahabang istorya at banghay o *plot* sa kanilang animeasyon. Hindi katulad sa Kanluran, ang mga indibidwal na *cartoon* ay likas na *episodic* tulad ng "*stand-alone*." Ang *Astro Boy* ni Tezuka, na sinundan ng "*Kimba the White Lion*" ay nagpapakita ng sunud-sunod na takbo ng kwentong umiikot sa iba't ibang karakter, maging sa bida o sa kontrabida. Ang mga karakter ay maaaring magbago - halimbawa ay si Kimba, na lumaki mula sa isang maliit na leon patungo sa isang ganap na leon. Ang paggamit ng mga ganitong banghay ay karaniwan lamang ginagamit sa mga *live-action TV series* na siyang naging dahilan kung bakit ito naging mabenta o pumatok sa panlasa ng mga manonood.

Habang ang Mushi at Toei ay patuloy na namamayagpag sa idinudulot na tagumpay ng *Japanese animation*, ang midyum na *anime* ay nagsisimula nang magbago at lumago. Sa panahon ng dekada '70 ay may mga pagbabagong nakita sa midyum ng animeasyon. Nagsimula na itong humiwalay sa anyong may dating impluwensya ng Kanlurang produksyon. Ang bansang Hapon ang naging batayan at sentro sa pagbuo ng animeasyon. Itinuring na 'kakaiba' ang kanilang produksyon na siyang naging pundasyon ng ibang prodyuser sa paggawa ng *anime* bilang midyum.

Isa sa mga naging halatang '*trend*' sa *anime* ay ang paglitaw ng mga *mecha*. Ito ang tawag sa pinaikling salitang '*mechanical*'. *Mecha* ang tawag sa mga dambuhalang robot at makina na naging tipikal sa mga napapanood na *anime* ngayon. Ang *mecha anime* ay naging *sub-genre* ng mismong *anime*. Nagsimula ang mga palabas na ito noong dekada '70.

Ang isa sa pinakanaunang *mecha* na tipo ng *anime* ay ang *Mazinger Z*, isang likha ng artistang si Go Nagai, na siyang nakaimpluwensya ng naging '*trend*' sa mga sumunod na taon. Ang istorya ay umiikot sa isang *evil mad scientist* na si Dr. Hell, na may malawak na kaalaman sa *robotic technology* at nakaimbento ng mga higanteng robot upang sirain ang mundo. Upang labanan ito, isa pa ring *scientist* ang lumikha ng isang robot sa pamamagitan ni *Mazinger Z*, isang robot na nagtataglay ng abilidad at

maraming sandata. Sa kasawiang-palad, napatay ni Dr. Hell ang *scientist* na umimbento kay *Mazinger Z*. Ang apo ng *scientist* na ito na nagngangalang *Koji Kaboto* ang siyang nagpatuloy sa ipinaglalaban ng kanyang lolo at siya na ring nagmaniobra ng dambuhalang *mecha*. Ang pagpapalabas ng robot sa telebisyon na ito ay nagpatuloy hanggang sa isapelikula pa. Ang *Mazinger Z* ay isa sa mga matatagumpay na *mecha anime* kaya't nasundan ng marami pang animeysyon na katulad nito.

Dahil sa kasikatang dala ng mga dambuhalang robot na nagsasagupaan at kumakatawan sa kabutihan at kasamaan, sumikat din ang *live-action series* na *Ultraman* sa bansang Hapon at sa iba pang sulok ng mundo, kasama na ang Pilipinas.

Isa pa ring kumbensyon ang madalas na gamitin sa *anime* noong dekada '70, ang kumbensyunal na banghay tungkol sa tunggalian ng mga "alagad ng kabutihan" laban sa 'alagad ng kasamaan.' Makaraan ang ilang panahon, ipinasok sa estilo nito ang ilang baryasyon sa takbo ng istorya nito hanggang sa magsimula nang lumitaw ang mga lutang na karakter sa mga ganitong tema. Ang *anime* na *Lupin Sansei* o *Lupin III* ay nakapokus sa isang varayti ng 'alagad ng kabutihan' dahil sa may mga katangian siyang kulang sa prinsipyo o walang konsensya (*unscrupulous*). Magnanakaw kasi ang karakter ni *Lupin*. Ang mga masalimuot na pakikipagsapalaran ni *Lupin* ay kabilang sa mga kilalang serye ng kakaibang 'trend' sa *anime*. Nakilala rin natin ang tauhang si *Devilman* na may imaheng 'anti-hero.' Dahil sa mga katangiang ito nina *Lupin* at *Devilman*, nadagdagan pa ang pagbuo ng mga karakter na hindi karaniwan sa larangan ng *anime*.

Ang *mecha* at ang 'kakaibang' karakterisasyon, kung minsan, ay nagsasama pa; ganunpaman, ang mga seryeng may drama at aksyon ang pinakamatagumpay na estilo ng *anime* kahit anong panahon pa man ito lumitaw. Ang *Mobile Suit Gundam*, na unang napanood noong 1979 ay tumatalakay tungkol sa digmaan ng mundo at ng unang mananakop dito mula sa ibang planeta, ginamit ang isang dambuhalang robot na may mga armas pandigma upang labanan ang mga ito. Ang *Gundam* bilang isang *mecha* ang isa sa mga pinakaminahalang mga manonood noong mga panahong iyon. Sa katunayan, nagkaroon pa ng isang *healthy merchandising market* para sa pagpapalaganap ng natamong popularidad nito. Dagdag pa sa mga makapigil-hiningang sagupaan, ang mga tematiko ng digmaan ay ipinakilala rin sa mga serye nito. Laging may ibinibigay na dahilan kung bakit nagkakaroon ng digmaan. Ang mga sitwasyon at pag-iisip ng mga pangunahing tauhan sa bawat serye ay pumupukaw sa mga manonood lalo't higit ang mga aksyon dito. Dahil sa tagumpay ng mga serye ng *Gundam* ang mga samahan at kilusan tungkol sa *anime* ay nagsimula nang lumaganap sa bansang Hapon at sa iba't ibang sulok ng mundo.

Ang animeysyon ng bansang Hapon ay pumailanlang sa kasikatan noong tag-init ng 1977 nang maipalabas ang pelikulang *Uchu Senkan Yamato* (*Space Cruiser*



*Yamato*), sinasabing dahil sa pagkuha nito sa puso at damdamin ng mga bata at kabataan kaya naging *box-office hit* ito. Ang tagumpay nitong “*sci-fi anime*” ang naging pangunahing sanhi ng paglitaw ng bagong kalagayang kultural ng animeasyon.

Nang pumasok ang dekada '80, nagsimula nang bumulusok paitaas ang *anime*. Sa pagkakataong ito, ang *Japanese animation medium* ay naging pambansang tagapagtaguyod at tila kultong naging paborito ng mga tagahanga, Kinilala ito sa tawag na *Japanimation*. Nagpatuloy ang *Japanimation* sa pagsulong bagamat may ilang *anime series* na hindi masyadong nakilala kahit pa nakapasok sa internasyonal na produksyon tulad *Speed Racer*. May mga biglaan ding itinigil ang papagpapalabas sa publiko tulad ng *Robotech* o kaya'y drastikong binago ang banghay o *storyline*.

Habang sina Takahashi at iba pang mga kasama nito ay patuloy na dinedevelop ang pagsasalaysay ng kwento sa *anime*, si Go Nagai, ang lumikha ng *Mazinger Z*, ay patuloy na dinedevelop ang aspekto ng *anime* para naman sa hindi na bata o *adult*. Ganunpaman, minimal pa ring makikita sa mga likha ni Nagai ang estilong sinimulan ni Tezuka sa *manga*. Hangad ni Nagai na basagin ang konseptong ang *anime* ay para sa mga bata lamang.

Simula pa noong mga unang taon ng dekada '70, ang bilang ng mga kilalang *anime series* kung hindi man dumoble ay trumiple pa. Ang dati nang mga matatatag na kumpanya sa larangan ng *anime* na Toei Animation at Tezuka Production ay nadagdagan din ng mga kumpanyang pamproduksyong Shogakukan/Kitty Films at Pioneer. Ngunit ang kahuli-hulihang pagtatatag ng mga nasyonal at internasyonal na kumpanyang pang *anime* ay inaasahan pang magsisipagdatingan.

Sa kasaysayan ng *anime*, dalawa ang talagang nagtagumpay o malayu-layo ang narating nang maging popular ang larangang ito. Una ay ang *Akira* na ini-*release* noong 1988 na kinilala sa buong mundo. Ang tagpuan ay ginawa sa makasaysayang lugar ng Tokyo. Ang pelikula ay nagtatampok sa isang *motorcycle gang* na humarap sa mga problemang internal matapos nilang matuklasan ang isang batang may pambihirang *psychic abilities*. Sa di-kalaunan, ang pakikipagtunggaling ito ay lalong naging masalimuot nang makisangkot pa ang *military, government scientists*, at iba pang sindikato. Dahil sa pambihira nitong pagpapakita ng kahanga-hangang animeasyon, bakbakan at kapana-panabik na takbo ng istorya, ang *Akira* ay naging isa sa pinakakilalang *anime feature film* hindi lamang sa bansang Hapon, kundi maging sa iba't ibang sulok ng mundo. Ito ang dahilan kung bakit ang mga tagahanga nito ay naibigan ang ganitong klase ng *genre*.

Noong 1995, dumating ang ikalawang tagumpay dahil sa layo ng narating ng *anime*. Ang *Ghost in the Shell* ni Masamune Shirow, isa pang pelikulang ginawang tagpuan ang *cyberpunk-like era*. Sa panahong ito, ang mga tao ay napagyaman ang

sarili sa mga bahagi ng *cybernetics* at napagdalubhasaan na ang kakayahang maglakbay sa pamamagitan ng dagat ng impormasyon na katulad ng *internet*, isang kahariang lumitaw na lagpas sa hinagap ng tao.

Sa pagkakataong ito, ang base ng napakaraming tagahanga ay lalo pang lumalawak kahit pa sa mga internasyonal na lugar kung saan ang *Disney* at *Looney Tunes* ay siyang naging pamantayan. Ang *anime* sa wakas ay muling bumalik at nagkaroon ng lugar na katatayuan nito.

Sa ngayon, ang *anime* ay masigla at buhay na buhay, at patuloy na lumalaki at lumalawak. Sa bansang Hapon, ang mga bagong serye ay ipinapalabas na sa mga TV network araw-araw na tila baga wala nang katapusan. Ang mga matatatag na studio tulad ng *Toei* ay nanatiling nangunguna sa mga baguhang *animation studios* upang lumikha ng bago at kapana-panabik na mga serye ng *anime*. Bagamat noong 2001, ang pag-urong ng ekonomiya ay tila nakaapekto sa bansang Hapon, ang midyum na *anime* ay mahusay na nakakaayon sa takbo ng ekonomiya ayon sa internasyonal na pananaw. Ang patuloy na pag-*release* ng *anime* sa bansang Hapon ay nagbibigay-katiyakang mabubuhay pa rin ito sa gitna ng dinaranas na kagipitan sa kanilang ekonomiya.

Kung titingnan ang takbo ng *anime* sa internasyonal na paningin, lalo na sa Kanluran, ito ay lumalaki sa mas mataas pang antas lalo na sa pagpasok ng ika-21 siglo. Ang mga kumpanyang tulad ng *Bandai Entertainment*, *V12 Video*, *ADV Films* at *Pioneer* ay lalo pang lumawak at kumita nang malaki kumpara sa mga nakaraang taon. Nakapagre-*release* sila ng maraming popular na serye mula sa bansang Hapon sa format ng VHS at DVD. Ang paparami nang paparaming base ng mga tagahanga at pagdating ng napakaraming magagandang nai-*release* ay nagbigay-lehitimo sa paglitaw ng mga walang kapagurang indibidwal na nagsusumikap upang dalhin ang *Japanese animation* sa iba't ibang dako ng mundo, sa format na gamit ang orihinal na wikang *Nihonggo* o kaya'y *dubbed* na. Ang malawak na gamit ng *internet* ay nagsilbing tagapagpaliyab sa kamalayan ng *anime*. Ang mga *sites* tulad ng *Animeinfo.org* at iba pang tumutulong upang magbigay ng impormasyon at makapagpalalim sa interes sa naturang midyum, tulad na rin ng *Rightstuf.com* at *Animation.com* na naglilingkod bilang tagabenta ng produkto ng mga *anime-related merchandise*. Ang mga kumbensyon ng *anime* sa Estados Unidos tulad ng *Anime Expo* ng West Coast at *Anime Central* ng Midwest, ang *Otakon* ng East Coast ay mga naging faktor din sa pagdadala ng mga tagahanga ng *anime* na may iba't ibang edad sa pagpapahalaga sa midyum sa halos malapit nang maglimampung taon.

Sa pangkalahatang mata ng publiko, ang *anime* ay patuloy pa ring umuunlad bilang maayos na kinikilalang midyum. Bagamat naroroon pa rin ang *mainstream media*, ang mga istiryotipo at maling interpretasyon, katulad din ng mga patas at



obhektibong mga kwento, ang pagkilala sa *anime* ay patuloy pa ring umuunlad mula sa pinag-ugatan nito noong dekada '70 at maging sa pagbulusok nito noong dekada '80 at '90. Ang *Akira* noong 1988 ay pumatok nang husto sa takilya, at muling pinagdadalubhasaan para sa pandigdigang *release* nito na maaaring mapanood muli sa lalong madaling panahon. Ang mga nakaraang *animated feature films* na *Perfect Blue* at *Princess Mononoke* ay kinatatampukan ng mga kilalang aktor para sa *dubbed* na Ingles, at ang *Toonami* ng *Cartoon Network*, kahit pa pinupuna ng maraming tagahanga dahil sa sobrang pag-eedit, ay nagsisilbi pa ring napakalaking impluwensya nitong mga nagdaang taon upang magdala pa ng mga bagong tagahanga ng *anime* dahil sa pagpapalabas nito ng serye ng *Tenchi Muyo*, *Dragonball Z*, *Gundam Wing*, *The Big O* at marami pang iba.

Dahil dito at sa napakarami pang faktor na naroon, ang kinalabasan nito sa *anime* ay naging napakaganda dahil ito'y nanatiling bago at kawili-wiling midyum sa maraming tagahanga, nasyonal man o internasyonal. Ang kasaysayan ng *anime* ay napakaprogresibo na nagpapakita ng isang midyum na nakapagpabago at nagpalaganap nang lubos sa loob ng maraming taon. Ang kinabukasan ay maaaring magdala pa ng mga pagbabago para sa *Japanese animation* at maraming tagahanga.

### **Mga Karaniwang Elemento ng *Anime***

May malaking kaibahan ang *Japanese animation* o ang *anime* sa *cartoons* ng mga taga-Kanluran. Sina Bright at Shellito ay nagtipon ng apatnapu't anim (46) na batas ng *anime* sa artikulong "The Laws of Anime" (2003). Naririto ang ilan sa mga natatangi at karaniwang elemento na bahagi ng estilong *anime* at ang dahilan ng kanilang mga anyo:

1. *Mata* – Kapansin-pansin na ang mga mata ng mga tauhan sa istorya ng *anime* ay kadalasang mas malaki kaysa ordinaryo. Ito ay dahil may mukhang kaaya-aya ang anyo ng mga tauhang may malaking mata. Natural na pinapaboran ng tao ang malalaking mata kaya tayo naaakit sa mga sanggol o maging sa mga tuta. Kapansin-pansin ding kapag may matinding emosyon ang isang pangunahing tauhan sa *anime*, lagi nitong binibigyang-pansin ang mata bilang pagpapakita ng emosyon: Halimbawa'y pangingslap ng mata sa pagkagulat, pagkatuwa at kagalakan o kaya nama'y pangingilid ng luha hanggang sa ganap na tumulo sa sandali naman ng kalungkutan o sa nag-uumapaw na kasayahan. Isa pa rin marahil sa pagbibigay-diin sa mata ng bawat karakter ay ang kasabihang "Ang mata ay bintana ng ating kaluluwa." Ang makikita ng sinuman, maging ang kaluob-luoban ng tao ay sa pamamagitan ng kanyang mata.

2. *Imposibleng kulay o estilo ng buhok* – Madalas tayong makakita sa pinanonood na *anime* ng mga kulay ng buhok na iba-iba tulad ng berde, asul, pula at dilaw. Maging ang

mga ayos ng buhok ng mga tauhan dito ay hindi natin karaniwang nakikita sa ayos ng buhok ng karaniwang tao o maging ng mga artista. Ang kulay at estilo ng buhok ang karaniwang nagsisilbing palatandaan upang makilala ang mga tauhan. Ang ayos naman ng buhok ng mga tauhan ay karaniwang mahahaba, makakapal at pahiwa-hiwalay at patasuk-tusok. Kapansin-pansin ito sa mga tauhan ng *Dragonball Z* na sina *Goku*, *Gohan*, at *Piccolo*.

3. *Pananamit ng mga tauhan* – Hindi rin nagsusuot ng mga karaniwang damit ang mga pangunahing tauhan sa *anime* bagama't ang kasuotan nila ay malayung-malayo sa estilo ng pananamit ng mga *superheroes* na ipinakilala ng mga taga-Kanluran. Sa mga Kanluraning *superheroes*, karaniwang makikita ang mga nakasuot ng kapa o nakatakip ang mukha. Hindi ganito ang estilo ng mga *superheroes* sa *anime*. Hindi kailangang magsuot ng mga ganitong uri ng kostyum ang mga tauhan para lamang magmukhang kakaiba sa karaniwang tao. Sa *Sailormoon* halimbawa, ang mga pangunahing tauhang babae ay mga palda at blusa na *sailor-type*. Ganito ang mga karaniwang uniporme sa mga paaralan ng bansang Hapon simula pa noong 1930s.

4. *Mga robot o mecha* – Ang paggamit ng mga robot sa pakikipaglaban ay pagpapakita ng hilig ng mga Hapon sa teknolohiya at ang dangal ng pisikal na laban. Napakaraming sumikat na *mecha* sa *anime*: *Astroboy*, *Voltes V*, *Mazinger Z*, *UFO Grendaizer*, *Balatak*, *Mekanda Robot*, *Daimos*, at *Voltron*. Karaniwan din sa mga robot na ito ay may katangiang magpalit ng anyo o mag-*transform* mula sa isang pangkaraniwang *spaceship* patungo sa isang higanteng *mecha* na halos kasinlaki ng mga gusali.

5. *Ang pagpapaunlad ng tauhan (character development)* – Ayon kay Antonia Levy na sumulat ng *Samurai from Outer Space*, ang isa mga dahilan ng pagtatamo ng popularidad ng *anime* ay ang pagkakapareho nito sa mga *soap opera*. Ang istorya ay nabubuo at unti-unting nagkakaroon ng development sa bawat *episode* bunga ng masasalimuot na pangyayaring umuusbong sa bawat tauhan. Halimbawa ay ang mga karakter na sina *Richard* at *Erika* ng *Daimos*, matapat na nag-iibigan sa isa't isa ngunit tila inilalayo ng tadhana dahil sa ganap na magkaiba ang kanilang mga lahi. Si *Richard* ay *earthling* o karaniwang taong nabubuhay sa planetang mundo, samantalang si *Erika* na taga-ibang planeta, ang hitsura ay tila anghel na *Egyptian* na may malalaking pakpak. Naging madamdamin din ang bawat tagpo sa *Voltes V* sa pamamagitan ng tatlong magkakapatid na lalaking sina *Steve*, *Big Bert*, at *Little John* dahil sa pananabik nilang makita ang nawawalang ama at inaasahang buhay pa na si *Dr. Armstrong*, ang isa mga gumawa ng tagapagtanggol na robot na *Voltes V*.

Ang mga katangian at elementong ito ay karaniwan na nating mapupuna sa mga napapanood nating *anime* dito sa Pilipinas.

## Produksyon ng *Anime* sa Japan

Dahil sa taglay na popularidad ng *anime* sa bansang Hapon, nagkaroon dito ng malawakang produksyon ng *anime*. Naging isa sa pangunahing komoditi ng bansang Hapon ang *anime* kaya naman nagkaroon ng tatlong pangunahing format ang *anime*.

Tulad ng *American cartoons*, ang *anime* ay regular na pinoprodyus sa iba't ibang format. May mga pelikula, panooring pantelebisyon, at may direktang naka-*video* na (*direct-to-video*) o ang tinatawag na *Original Video Animation* (OVA). Ang bawat format na ito ay karaniwan na sa *anime*. Ang mga ito ay may iba't ibang paraan ng alokasyon sa badget at *scheduling requirements* sa panahon ng produksyon.

## Ang Proseso ng Pag-angkat ng mga *Anime* mula sa Ibang Bansa Patungong Pilipinas at Kung Paano Ito Idinadab sa Filipino

Dala ng penomenong dulot ng *anime* sa iba't ibang sulok ng daigdig. Nagkaroon ng interes ang Estados Unidos upang magamit ito sa pagpapalaganap ng makapangyarihang taglay ng wikang Inggles. Dahil nga sa ang Ingles ang kinikilalang *lingua franca* ng daigdig, ginamit ang Ingles bilang midyum na wika sa *anime* sa pamamagitan ng prosesong tinatawag na *dubbing*. Samakatuwid, ang mga karakter ng *anime* na likha ng bansang Hapon ay napapanood na nagsasalita ng wikang Ingles. Kung minsan naman, sa mga dambuhalang istasyong dayuhan tulad ng AXN, gumagamit ito ng dalawang sistema sa paggamit ng Ingles, ang *dubbing* at *subtitling*. Kung hindi man *dubbed* sa Ingles ang mga sikat na palabas na *anime*, *subtitled* naman ito sa Ingles. Sa madaling salita, kung hindi naririnig ang Ingles sa ibinubuka ng bibig ng mga karakter sa *anime*, nababasa naman ito sa ilalim ng *TV screen* o maging sa *wide screen*. Halos lahat ng *English-dubbed anime* ay karapatang-ari ng mga *American TV networks* katulad halimbawa ng Hanna-Barbera, na siyang bumibili sa karapatan ng *anime*, at ang network ding ito ang nagsusuplay ng *English dubbing* para sa *anime* na ito sa iba't ibang sulok ng mundo. Si Peter Keefe ang *executive producer* nito; siya rin ang responsable sa ilang matatagumpay na cartoons, tulad ng *Teenage Mutant Ninja Turtles*.

Sa Pilipinas, ang palabas na *anime* na kanilang inaangkat buhat sa ibang bansa ay karaniwan nang *synched* o *dubbed* sa Ingles. Sa madaling salita, binibili ito ng malalaking *Philippine TV network*, tulad ng ABS-CBN at GMA 7, sa Estados Unidos halimbawa na ang *American TV network* na Hanna-Barbera. Kung may mga pagkakataong ang nakuha o nabiling produkto ay hindi *synched* o *dubbed* sa Inggles, nagbabayad ang *local networks* na ito ng mga Pilipinong may sapat na kaalaman sa Nihonggo upang isalin ito sa Ingles patungong Filipino, o kaya'y tuwiran itong isalin sa Filipino.

Ang *Ghostfighter* halimbawa ay isinalin ng Telesuccess Productions mula sa wikang Nihonggo patungo sa wikang Inggles. Ang Ingles na bersyon ay tinatawag na “*The Poltergeist Report*.” Mula sa Ingles ay muli itong isinalin sa wikang Filipino.

### **Mga Tiyak na Detalye sa *Dubbing***

Ayon sa mga nakalap na impormasyon ng risertser mula sa sariling pakikipanayam sa mga dubber, gayundin ang mayamang impormasyon nakuha mula sa iba pang dubber na nakapanayam naman ng kanyang mga estudyante, narito ang mga naitala niyang mga detalye sa dubbing:

#### **1. Pagkuha ng Materyal at Proseso ng Pagsasalin**

Ayon kay Villacorta (2006), dubber at dubbing director, may immediate superior ang kanilang network na ABS-CBN upang pumunta sa ibang bansa (kung anime ay sa bansang Japan). Maghahanap siya ng materyal na maaaring bilhin at dadalhin niya iyon pagbalik sa Pilipinas. Siya (immediate superior) na rin ang mag-aayos ng kontrata sa pagitan ng dalawang kumpanya (mga TV network sa Pilipinas at Japan) upang isara na ang kasunduan. Kung ang napiling programa ay kasalukuyan pa ring isinasahimpapawid sa ibang bansa, hinihintay munang matapos ang episode nito bago ipadala sa Pilipinas.

Madalas na ang iskript ng nabiling produkto ay nakasalin na sa Ingles, ayon pa rin kay Villacorta (2006). Kung minsan naman, nasa wikang Japanese pa ito. Sa ganitong sitwasyon at pagkakataon. Maghahanap ang network ng tagasalin at babayaran nila ito sa mas mataas na halaga.

Sa paliwanag naman ni Labalan (2006) dumarating na sa kanila ang iskript na nakasulat sa Ingles. Sila na ang humahanap ng tagasalin sa Tagalog (Filipino). Kung minsan naman, nasa Japanese ang iskript, ipapatransleyt ito sa sa Ingles o kaya ay direkta nang isasalin sa Tagalog.

Ayon naman kay Sagrado (2006), ang kumpanya ng Telesuccess Productions ang karaniwang nangangasiwa ng pagsasalin ng mga iskript mula sa Nihonggo patungong Ingles. Subalit may mga pagkakataong ang iskript na natatanggp nila hindi ay sa kumpanyang ito nanggaling. Halimbawa na rito ang anime na 'One Piece' na ipinalabas ng GMA 7 noong 2000-2002, na hindi natapos, at muling ngayong isinasahimpapawid ng nasabi ring istasyon tuwing umaga ng Lunes hanggang Biyernes. Ang 'One Piece' ay isinalin sa Inggles ng Alchemy Studios mula sa wikang Nihonggo. Idinagdag pa ni Sagrado na batay sa kanyang kaalaman sa wikang Nihonggo, may mga pagkakataong mali ang salin ng mga salitang nasa Ingles.

Ipinaliwanag naman ni Villacorta (2006) na kung may mali o hindi maganda ang pagkakasalin, on-the-spot na nila itong binabago. May kalayaan silang mag-rephrase o baguhin ang buong linya.

## **2. Pagpili ng Talents/Boses**

Ayon kay Hernandez (2004), Wala silang pormal na pag-aaral ng dubbing bagama't may kakayahan ang bawat dubber na magpalit-palit ng mga boses. Nagkataon lamang na kinailangan noon ng maraming boses sa Yugioh. Isa siya sa mga nag-audition para sa boses ni Pegasus at mapalad na napiling magsatinig nito.

Ayon naman kay Sagrado (2006), Ang direktor ng anime ay may mga naisip nang klase ng boses sa bawat karakter ng anime. May pool of dubbbers na siyang kokontakin o tatawagan upang mag-audition. Ipababasa sa mga dubbbers ang iskript. Kailangan nila itong ikilos, i-sync at unawaing mabuti. Subalit kung minsan, impromptu ang pagbabasa at hindi na dumadaan pa sa rebyu. Ganito rin ang paliwanag nina Mr. Rober brillantes at Mr. Benjie Dorango (2006).

Sa sitwasyon naman ni Labalan (2006), hindi naging mahirap sa kanya ang maging voice talent dahil ang kaynag mga magulang ay nasa ganito nang larangan. Anak siya ni Ms. Vangie Labalan, radio drama talent at dubber ng Marimar na kilala commercila model at artista sa TV at pelikula. Walong taong pa lamang si Mr. Labalan na-train na siyang mag-voice talent. Propesyunal din siyang modelo ng print, radio at TV commercials. Dahil dito, hindi siya nahirapang mapabilang sa hanay ng magagaling na dubbbers sa Pilipinas.

Sa paliwanag naman kay Villacorta (2006), kung minsan, gusto ng management ang mga bagong boses. Dahil dito, nagpapa-audition sila ng mga bago o hindi pa propesyunal sa larangang ito. Ang dilema nga lamang daw, ayon sa kanya, ay lalong tumatagal ang pagrerekord ng dubbing.

## **3. Ang Proseso ng Dubbing, Editing at Pagsasahimpapawid**

Ayon kay Kanapi (2003), matapos ang pagsasalin, duon na nila sinisimulan ang pagdadab. Sa una, ipini-preview muna nila ang natapos na dubbing, kung may ilang kamalian at nangangailangan ng pagwawasto, silang mga dubber na mismo ang responsable sa pag-a-adjust at pag-eedit ng script/transcript sa pamamagitan ng paulit-ulit na pag-playback hanggang sa maperpekto ito. May mga pagkakataon daw kasi na ang mga nagamit na salita sa dubbing ay lumilitaw na 'baduy' sa panlasa ng kanilang tagapanood o kaya nama'y mali ang nagiging kahulugan. Kung minsan naman, dahil sa

mabibilis na pagdeliber ng mga linya ay hindi maiiwasang mabulol mismo ang mga dubber.

Ayon pa rin kay Kanapi (2003), bagama't nakaaaliw diumano ang trabahong ito, hindi biro ang hirap na dinaranas nila dito. Ang mga ipinapalabas na episode na anime ng GMA 7 sa prime time ay karaniwan nilang ginagawa sa umaga ng araw ding iyon. Bago mananghalian ay ipinadadala na ito sa tanggapan ng Movie Television Review and Classification Board (MTRCB) para sa pagpapatibay at pagbibigay ng kaukulang reytng. Matapos mapagtibay ng board, doon pa lamang ito isasalang sa himpapawid kinahapunan o kinagabihan. Samakatuwid, may pagkakataong gahol sa panahon ang mga dubber ng GMA 7 upang masuri at marebyu ang naging produkto nila ng pagda-dub para sa araw na iyon.

Samantalang ayon naman kay Hernandez (2004), isang linggo bago ipalabas ang anime, tinatapos na nila ang pagdada-dub. Isang linggo ang inilalaan nilang palugit sa bawat segment na ipapalabas upang maiwasto pa nila ang ilang kamalian o ang mungkahing pagbabago ng MTRCB.

Ayon pa rin kay Hernandez (2004), ang management na ang nangangasiwa sa iskript kung paano ito isasalin sa Filipino. Nagbabayad ang ABS CBN 2 ng mga tagasalin sa labas (hindi ang mga dubber). Subalit sa sistema na mismo ng pagdada-dub, napipilitan ang mismong direktor at mga dubber na baguhin ang salin, lalo pa nga't hindi ito sync sa buka ng bibig ng karakter sa anime.

## **Textwal na Pagsusuri**

Sa pagsasa-Filipino ng mga panooring ito, may tiyak na apropiasyong naganap sa *anime* dahil sa paggamit ng bagong midyum na 'pumatok' sa panlasa ng mga Pilipino. Sa naging pagsusuri ng risertser, narito ang ilang nakitang naganap/nagaganap na apropiasyon nang idab ang mga ito wikang Filipino:

### **1. Ang pagpapalit ng mga pangalan ng karakter**

Ang mga pangalan nating mga Filipino ay malinaw na hinalaw sa mga wikang banyaga, mga pangalang Kanluranin o mga pangalang pang-Amerikano o Inggles. Ang mga pangalang ito na hango sa Inggles ay ginamit upang ipangalan sa mga karakter ng *anime*. Dahil sa taglay na mga pangalan ng mga karakter na ito, naapropriyeyt ang mga pangalang Inggles upang higit na maging Pinoy ang dating sa mga manonood dahil nga sa ang mga ganitng pangalang Inggles ay karaniwan na ring ginagamit ng mga Pilipino kung kaya naiuugnay nila ang kanilang mga sarili sa bawat karakter ng *anime*. Ang mga sumusunod na pangalan ng mga karakter sa *anime* ay binago o pinalitan mula sa pangalang Hapones tungo sa mga karaniwang pangalan ng mga Amerikanong inapropriyeyt bilang pangalang Pilipino:



Hapones	Filipino
a. Urameshi Yusuke	Eugene
b. Jaganashi Hiei	Vincent
c. Kurama; Minamono Shuichi	Dennis
d. Kazuma Kuwabara	Alfred
e. Genkai	Master Jeremiah
f. Jorjuru	George
g. Botan	Charlene
h. Kenichi Gou (Cruiser)	Steve Armstrong
i. Daijorou (Panzer)	Big Bert Armstrong
j. Hiyoshi (Frigate)	Little John Armstrong
k. Megumi (Lander)	Jamie Robinson
l. Ippei (Bomber)	Mark Gordon

Hindi ba't naging karaniwan na sa Pilipino ang mga pangalang Eugene, Vincent, Dennis, Alfred, Jeremiah, George, Charlene, Steve, Bert, John, Jamie at Mark? Karaniwan sa mga pangalang ito ng mga Pilipino ay Kanluranin o hango sa Ingles, lalo na ng mga nasa henerasyon ngayon. Kung minsan pa nga ay mga doble pa ang pangalan tulad ng Mark Eugene, John Richard at iba pa. Karaniwan ding ang isa sa dalawang pangalang ito ang ipinantatawag nila bilang palayaw. Ibig sabihin, si Mark Eugene ay maaaring tawaging Mark o Eugene, alinman sa dalawa ng magkarugtong na pangalan ang nais niyang gamitin. Madalas din namang mayroong mga palayaw na pinaikli at karaniwang nasa isa hanggang tatlong pantig lamang ito. Kung mapapansin, ang mga ipinalit na pangalan sa mga tauhan ng *Ghostfighter* at *Voltes V* ay kanluraning karaniwang ipinapangalan din sa mga Pilipino. Dahilan sa ang mga manonood ay Pinoy, gumamit ang tagasalin nito o *dubber* nito (na sinang-ayunan ng produksyon) ng mga pangalang mabilis bigkasin, maiikli at madaling tandaan. Mga panglaang ginagamit din ng mga Pilipino. Mga pangalang hango sa wikang Inggles.

## **2. Ang pagpapalit ng mga orihinal na titulo**

Dahilan sa kakaunti lamang o halos mabibilang mo sa daliri ang mga Pilipinong ganap na nakakapagsalita at nakakaunawa ng Nihonggo, hindi makapupukaw ng atensyon sa mga Pilipino ang pamagat na hindi nila naiintindihan. Nagkaroon pa rin ng

kapangyarihan ang masang manonood kung anong wika ang dapat gamitin ng kanilang panonoorin. Dahil dito, upang mapukaw ang kanilang atensyon, ang mga titulong Nihonggo ay pinalitan ng wikang naiintindihan ng mga Pilipino.

Hapones	Filipino
a. Yu Yu Hakusho	Ghostfighter
b. Meitantei Conan	Conan
c. Ruroni Kenshin	Samurai X
d. Weiss Kreuz	Knight Hunters
e. Lupin Sansei	Lupin III
f. Kido Senshi Gandamu	Mobile Suit Gundam
g. Uchu Senkan Yamato	Space Cruiser Yamato
h. Ginga Tetsudo 999	Galaxy Express 999
i. Lum Urusei Yatsura	Those Obnoxious Aliens

Sa mga ginamit na bagong titulo ng seryeng *anime*, higit na lumapit ang ugnayan ng Pilipinong manonood at dayuhang palabas. Ang mga salitang ipinalit bilang titulo ng programa ay higit na naiintindihan ng masang Pilipino dahil sa mas nauunawaan nila ang Ingles kaysa Nihonggo. Dahil sa pagiging dinamiko ng wika, naiaapropriyeyt ang wikang Ingles sa wikang Filipino.

### **3. Ang pagpapalit ng gender ng tauhan**

Hindi rin maitatangging ang lipunang Filipino ay lipunang pinaghaharian ng kaisipang patriyarkal. Kapag lalaki ang bida, kapag lalaki ang nagtataglay ng kapangyarihan, kapag lalaki ang tagapagtanggol ng naaapi, patok na patok ito sa panlasa ng lipunang Pilipino bilang manonood. Ganito ang nangyari sa katauhan ni *Genkai* o mas kilala ng mga Pilipinong manonood bilang *Master Jeremiah*. Sa orihinal na bersyong *Yu Yu Hakusho*, si *Genkai* ay isang babaeng karakter subalit nang idab na ito sa Filipino, siya ay naging lalaking tinawag na *Master Jeremiah* sa Finilipinong bersyong *Ghostfighter*. Ang pagpapalit ng *jender* mula sa pagiging babae patungo sa pagiging lalaki ay pagsasakultura ng *anime* sa lipunang Pilipinong pinaghaharian ng kaisipang patriyarkal.

### **4. Ang pagpapalit ng estilo o pagmodifay ng dayalogo**

Nakatawag din ng pansin ang naging 'tono' ng mga dayalogo sa *Ghostfighter*. Sa orihinal, 'seryoso' ang palitan ng dayalogo ng mga karakter dito. Subalit nang isalin na ito sa Filipino, nabago ang 'tono' nito. Halos ang bawat eksena sa serye ay may mga dayalogong hinaluan ng katatawanan. Dala na rin marahil sa pagiging masayahin ng mga Pilipino, hinaluan ng mga tagasaling Pilipino ang ilang dayalogo upang makapasok sa kultura ng Pinoy. Dahil dito, lalo itong kinagiliwan ng mga manood dahil sa naging 'Pinoy ang dating!' nito. May *sense of humor* o sa karaniwang pahayag ay tinatawag nating 'kwela'.

### **5. Ang pananatili ng ilang terminong Ingles**

Bahagi na rin ng kulturang Pilipino ang paggamit ng mga salitang Ingles o anumang salitang dayuhan. Isa sa mga dahilan kung bakit ito ginagamit ay wala itong katutubong katumbas bunga ng hindi ito sariling atin. Maaaring ito ay bagay o ideya na tuwirang nagmula sa mga dayuhan, na naging bahagi na ng kulturang Pilipino. Kung hindi man ito ang dahilan, maaaring higit itong naiintindihan sa wikang dayuhan kaysa katutubong katumbas nito. Halimbawa nito ang mga salitang *commentator*, *ring*, *announcer*, *blade*, *laser sword* at marami pang iba. Sa paraang ito, inaapropriyeyt pa rin ang makapangyarihang wikang Ingles sa wika ng masang tinatawag na Filipino.

### **6. Ang temang 'melodrama'**

Isa rin sa mga dahilan kung bakit nagkakaroon ng maraming tagasubaybay ang *anime* ay sapagkat may mga elemento itong maihalintulad sa mga *Mexican telenovela*, *soap opera* at *Koreanovela* o *Chinovela*. Likas sa lipunan at kulturang Pilipino ang pagkahumaling sa mga panooring may ganitong tema.

Bahagi ng kulturang Pilipino ang tapat na pag-iibigan ng magkasintahan, o kaya'y ang di-inaasahang pag-iibigan ng dalawang tauhang nabibilang sa magkaibang mundo. Halimbawa ay pag-iibigan sa *anime* na *Daimos* nina *Richard* isang *earthling* at *Erica* na hindi *earthling*. Naroon din ang tema ng pagtitiwala sa kakayahan ng ama sa kanyang anak o ang pagtitiwala ng anak sa kakayahan ng kanyang ama na tema naman sa *Dragonball Z* at *Voltes V*. Kultura din ng lipunang Filipino ang matapat na pagsasamahan ng magkakaibigan, bukambibig natin ang mga katagang: "Sa oras ng kagipitan, walang iwanan!"

Dahil sa ang *anime* ay may *plot* na nagtataglay ng development o pataas nang pataas ang kawilihan, ang elementong *melodramatic* ay matatagpuan din sa panood nito. May mga eksena ritong makapigil-hininga, may nakakapanikip ng dibdib, may nakakapangilid ng luha, at may pagkakataong hindi mo na mapipigil pa ang mapaiyak dahil sa madamdaming mga tagpo.

Hindi maikakailang malaki ang naging gampanin ng pagsasafilipino nito sa tinamasa nitong tagumpay sa telebisyon. Sa katunayan, dahil sa kasikatan ng *anime* na ito, isinapelikula pa ito ng Star Cinema na ginampanan ng mga kilala at magagaling na artista sa pelikula at telebisyon.

Patunay na ang tinamong tagumpay ng bawat *anime* na ito ay bunga ng pagdadab nito sa wikang higit na naiintindihan ng marami ang wikang wala sa kapangyarihan ngunit nagiging mabisang midyum sa pagpapataas ng reyting ng isang istasyon sa telebisyon. Binubuwag ng wikang Filipino, na wika ng masa, ang kapangyarihang taglay ng wikang Ingles sa pamamagitan ng *dubbing*. Sa Pilipinas, malinaw ang apropiasyon ng *anime* sa lipunang Pilipino, malinaw ang kapangyarihan taglay ng Filipino sa *Philippine TV*.

Sa pagtatapos, ang tagumpay ng panooring *anime* ay naisulong sa kamalayan ng lipunang Pilipino dahil sa paggamit ng wikang Filipino na nagkaroon ng ganap na kapangyarihan at pinangibabawan ang wikang Ingles ng sinasabing wika ng gobalisasyon.

#### **SANGGUNIAN:**

Ahn, Jiwon. 2002. "Animated Subjects: On the Circulation of Japanese Animation as Global Cultural Products." *Spectator: The University of Southern California Journal of Film and Television* 22 (1).  
<http://search.proquest.com/openview/3b0d6dc834037558/1?pq-origsite=gscholar&cbl=15260>

Ashcroft, Bill et. al. 1989. "Cutting the Ground: Critical Models of Post-colonial Literatures" and "Re-Placing Language," in *The Empire Writes Back*. Routledge. London.

Blatna, Renata. 2001. "Explicitness vs. Implicitness in the Films Dubbed from English into Czech." Paper presented at the Chinese University of Hong Kong for the International Conference on Dubbing and Subtitling in a World Context. Hong Kong.

Bright, Darrin at Ryan Shellito. 2000. "The Laws of Anime."  
<http://www.bright.net/~nyla/animelaw.html>

Cirulnick, Bryan. 2003. "HISTORY OF ANIME: Osamu Tezuka."  
<http://www.tapanime.com/info/history.html>

Craig, Timothy J. 2000. *JAPAN POP! Inside the World of Japanese Popular Culture*. M.E. Sharpe. Armonk, New York.

Hernandez, Godofredo. 2004. Interbyu.

Kinsey, Anthony. 1970. *Animated Film Making*. Studio Vista. London.

Maelstaf, Raoul. 1976. *Animated Cartoons in Belgium*. Ministry of Foreign Affairs, External Trade and Cooperation in Development. Brussels. Belgium.

Labalan, Carlo Eduardo. 2006. Interbyu.

Lent, John A. 2000. "Animation in Asia: appropriation, reinterpretation, and adoption or Adaptation." <http://www.latrobe.edu.au/screeningthepast/firstrelease/fr1100/jlfr11c.rtf>

Patten, Fred. 2003. "A Capsule History of Anime." <https://www.awn.com/mag/issue1.5/articles/patten1.5.html>

Sagrado, Charmaine. 2006. Interbyu.

Sharer, Liana. 2001. "The Beginnings of Anime and Manga." The University of Michigan Japanese Animation Group. [http://www.umich.edu/~anime/info\\_animehistory.html](http://www.umich.edu/~anime/info_animehistory.html)

Villacorta, Wendy. 2006. Interbyu.

Williams, Raymond. 1974. *Television: Technology and Cultural Form*. William Collins Sons And Co. Ltd. Glasgow.

Zwick, Jim. 2003. "History of Political Cartoons." [http://www.boondocksnet.com/gallery/cartoons\\_history.html](http://www.boondocksnet.com/gallery/cartoons_history.html)

### **Tungkol sa May-akda:**

#### **RAMILITO B. CORREA**

Kasalukuyang Assistant Professor at nagsimulang magturo sa De La Salle University-Manila noong 1996. Naging Pangalawang Tagapangulo ng Departamento ng Filipino noong 2005-2007 at 2008-2014. Tapos ng Bachelor of Science in Elementary and Secondary Education Major in Filipino – Cum Laude sa Philippine Normal University noong 1993, Master of Arts in Teaching – Major in Pagtuturo ng Filipino sa PNU noong 1999, Master of Arts in Language and Literature-Filipino sa DLSU-Manila noong 2001, at kasalukuyang tinatapos ang Doctor of Arts in Language and Literature- Filipino. Siya ang kasalukuyang Pangulo ng Sanggunian sa Filipino (SANGFIL).