LA NARRACIÓN COMPLEJA EN EL ANIME POSTCLÁSICO:

La ambigüedad narrativa en
la animación comercial japonesa

ANTONIO LORIGUILLO-LÓPEZ

DIRECTORES

JAVIER MARZAL FELICI

JOSÉ ANTONIO PALAO ERRANDO

ENERO 2018

UNIVERSITAT
JAUME·I

Programa de Doctorat en Ciències de la Comunicació
Escola de Doctorat de la Universitat Jaume I

LA NARRACIÓN COMPLEJA EN EL ANIME POSTCLÁSICO: LA AMBIGÜEDAD
NARRATIVA EN LA ANIMACIÓN COMERCIAL JAPONESA

/

LA NARRACIÓ COMPLEXA A L'ANIME POSTCLÀSSIC: L'AMBIGÜETAT NARRATIVA
A L'ANIMACIÓ COMERCIAL JAPONESA

/

COMPLEX NARRATION IN POST-CLASSICAL ANIME: NARRATIVE AMBIGUITY IN
JAPANESE COMMERCIAL ANIMATION

Memòria presentada per Antonio Loriguillo López **per optar al grau de doctor amb menció**
de doctor internacional per la Universitat Jaume I.

Antonio Loriguillo López

Javier Marzal Felici

José Antonio Palao Errando

Castelló de la Plana, gener 2018

Esta obra esta sujeta a la Licencia Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 España de Creative Commons.

Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/> o envíe una carta Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Esta tesis doctoral ha sido realizada con las ayudas para la promoción de la investigación científica, el desarrollo tecnológico y la innovación en la Comunitat Valenciana para el año 2015 mediante la ayuda para la contratación de personal investigador en formación de carácter predoctoral, Programa VALi+D con la referencia ACIF/2015/162; y para el año 2016 mediante la beca para estancias de contratos predoctorales en centros de investigación fuera de la Comunitat Valenciana, referencia BEFPI/2016/055.

Asimismo, también ha contado con el apoyo del Proyecto de Investigación *La crisis de lo real: la representación documental e informativa en el entorno de la crisis financiera global*, financiado por la Universitat Jaume I, para el periodo 2015-2017, con código P1·1A2014-05, bajo la dirección del Dr. Javier Marzal Felici.

*

This doctoral thesis has been carried out with the support of a research fellowship granted by Comunitat Valenciana for 2015 through the scholarship Programa VALi+D with reference ACIF/2015/162; and for 2016 through the additional stipend for predoctoral stays in research centers outside Comunitat Valenciana with reference BEFPI/2016/055.

*Besides, it has also been supported by the research Project *La crisis de lo real: la representación documental e informativa en el entorno de la crisis financiera global*, funded by Universitat Jaume I for 2015-2017 with reference P1·1A2014-05, under the supervision of Dr. Javier Marzal Felici.*

Esta tesis doctoral incluye, de manera revisada, elementos publicados bajo la forma de los artículos y los capítulos de libro que figuran a continuación. Quiero expresar mi agradecimiento a los editores y a revisores anónimos por sus apuntes constructivos ofrecidos durante los procesos de edición.

(2013). Torsión de la serie por la trama: el caso de The Melancholy of Haruhi Suzumiya. En N. Parejo y F. J. Gómez Tarín (Eds.), *El análisis de textos audiovisuales: construcción teórica y análisis aplicado* (pp. 57-75). La Laguna: Sociedad Latina de Comunicación Social.

(2014). Sísifos modernos: narrativas no lineales aplicadas a las adaptaciones de videojuegos en la animación japonesa. *FOTOCINEMA. Revista científica de cine y fotografía*, (9), 221-236.

(2015). Anime, fansubs y el texto verdadero: The Melancholy of Haruhi Suzumiya o la ficción televisiva con límites en la era de la inteligencia colectiva. *Revista Kokoro, Monográfico* (2).

(2016). ¿Cómo lo haría Haruhi? La construcción del media mix de Suzumiya Haruhi. En A. Lozano-Méndez (Ed.), *El Japón contemporáneo. Una aproximación desde los estudios culturales*. (pp. 171-192). Barcelona: Edicions Bellaterra.

(2017). Crowdfunding Japanese Commercial Animation: Collective Financing Experiences in Anime. *International Journal on Media Management*, 19(2), 182-195.
<http://doi.org/10.1080/14241277.2017.1298112>

RESUMEN

Pese a tratarse de uno de los productos más populares de la periferia del entretenimiento audiovisual global, la historiografía del *anime* (la animación comercial japonesa), parcial en su mayoría hacia enfoques culturalistas, presenta importantes carencias en lo relativo al análisis narratológico de la complejidad de sus largometrajes y sus series de televisión. En esta investigación proponemos un acercamiento a la narración compleja en el *anime* —rasgo clave en la construcción de su identidad como producción cultural— a través de la poética histórica de los modos de narración realizada por David Bordwell y las herramientas de análisis filmico categorizadas por Edward Branigan. Con la aproximación a este objeto de estudio tratamos de abordar la aparición de la complejidad narrativa en el seno de la producción audiovisual comercial (cine y ficción televisiva) contemporánea desde los estudios en Comunicación. ¿Debe su irrupción en el *mainstream* a la enésima reacción mediafóbica por parte de los productores comerciales ante la amenaza de la interactividad, ventaja competitiva de los videojuegos? ¿Obedece más bien a una estrategia que se sirve de la experimentación narrativa en la era de la multipantalla para centrarse en sus múltiples nichos de mercado y en las audiencias atomizadas? ¿O se trata de la hibridación definitiva de modos narrativos anteriormente opuestos (clasicismo vs. arte y ensayo)? Para contextualizar, buscamos primero respuestas en las tendencias internacionales del cine comercial (congregadas bajo la etiqueta de las *películas puzzle*) y en la ficción televisiva contemporánea (*televisión compleja*). Para explicitar la relación entre la complejidad narrativa y la documentada evolución del *anime* como medio en el contexto del entretenimiento japonés proponemos una cronología del *anime* complejo en tres fases: el asentamiento de la madurez narrativa con el estreno de *Yamato* y de *Gundam*, la irrupción de las ediciones domésticas bajo el formato OVA y el salto de los *otaku* a la producción profesional en la era del *narrowcasting* televisivo actual. A ésta última etapa pertenecen los casos de estudio —el filme *Perfect Blue* y la serie *The Melancholy of Haruhi Suzumiya*—, sobre las que realizamos un análisis narratológico aplicado. Con ello, constatamos que la presunta simplicidad narrativa atribuida al *anime* no es tal, y que los textos analizados (largometrajes y series de televisión) se alzan como hitos clave para el asentamiento de otro tipo de narración en la industria de la animación japonesa contemporánea, uno que lejos de ser formulaica, tiene correspondencia con la estimulante emergencia de la experimentación narrativa en las obras comerciales internacionales.

PALABRAS CLAVE

Animación; Anime; Análisis filmico; Cine postclásico; *complex TV*; Narración filmica; Narratología; *Puzzle films*; Poética histórica

ABSTRACT

In spite of being one of the most popular products on the periphery of the global audiovisual entertainment industry, historical studies of *anime* (Japanese commercial animation), most of which are biased towards culturalist approaches, are seriously lacking in narratological analysis of complexity in feature films and television series of this kind. In this research, we propose to explore complex narration in *anime*—a key feature in the construction of its identity as a cultural product—through the historical poetics of modes of narration defined by David Bordwell and the tools of film analysis categorised by Edward Branigan. With our approach to this object of study, we seek to address the rise of narrative complexity in contemporary commercial audiovisual production (film and television fiction) from the perspective of Communication studies. Does it owe its appearance in the mainstream to yet another mediaphobic reaction on the part of commercial producers to the threat of interactivity that gives video games a competitive advantage? Or is it the product of a strategy to make use of narrative experimentation in the multi-screen era to target its various market niches and atomised audiences? Or is it the definitive hybridisation of narrative modes that were once diametrically opposed (classical cinema vs. art cinema)? To contextualise the phenomenon, we will seek answers firstly in international trends in commercial cinema (classifying these trends collectively under the label of “puzzle films”) and contemporary television fiction (“complex TV”). To make clear the relationship between narrative complexity and the documented evolution of *anime* as a medium in the context of Japanese entertainment, we propose a three-stage timeline for complex *anime*: (1) the establishment of narrative maturity with the release of products like *Yamato* and *Gundam*; (2) the rise of home video editions in OVA format; and (3) the leap made by *otakus* into professional production and television narrowcasting of today. Belonging to this last stage are our case studies (the film *Perfect Blue* and the series *The Melancholy of Haruhi Suzumiya*), which will be subject to an applied narratological analysis. The objective of this analysis is to prove that the idea of narrative simplicity normally attributed to *anime* is erroneous, and that the texts analysed (feature films and television series) represent milestones in the establishment of a different type of narration in the contemporary Japanese animation industry, which, far from being formulaic, is a reflection of the exciting emergence of narrative experimentation in international commercial productions.

KEYWORDS

Animation; Anime; Film Analysis; Post-classical cinema; *complex TV*; Film Narration; Narratology; *Puzzle films*; Historical Poetics

AGRADECIMIENTOS

Y Shimamura, mientras la escuchaba, empezó a pensar que también él era un poco como la muchacha, con sus ensueños sobre el ballet occidental. También él se alimentaba al azar de obras excéntricas, y se empeñaba en relacionar con palabras extranjeras y fotografías remotas las vagas imágenes y las especulaciones abstractas en que se mecía su mente.

Yasunari Kawabata. *País de nieve* (2005: 53)

Quiero agradecer en primer lugar la generosidad de los directores de esta investigación. A Javier Marzal Felici, por apoyar este proyecto y por apostar por un tipo de universidad humano. A José Antonio Palao Errando, porque sin sus clases de *Teoría de la Comunicación Audiovisual* y sin su curiosidad sempiterna probablemente no estaría aquí.

También quiero agradecer a la dirección y a los miembros del Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universitat Jaume I por su apoyo e interés, en especial a los integrantes del grupo de investigación ITACA-UJI. Asimismo, quiero hacer constar la importancia que para esta investigación han tenido tanto Alicia Bruno como la OCIT-UJI (Maribel Gil Ruiz) y el tándem compuesto por la biblioteca de la Universitat Jaume I (Carmen Martínez) y el Catàleg Col·lectiu de les Universitats de Catalunya.

A Warren Buckland le agradezco tanto su predisposición a supervisar mi estancia en Oxford Brookes como su implicación y consejos para el planteamiento de la investigación y el análisis de *Perfect Blue*. Dolores P. Martínez y Shiro Yoshioka ofrecieron unos valiosos comentarios sobre la narración compleja en el *anime* —ありがとうございました—. También quiero agradecer a Marc Steinberg, a Yuki Takinami y a la organización del Kadokawa Media Mix Summer Program (2014) por permitirme recoger los testimonios de los responsables de *Suzumiya Haruhi* que se incluyen en esta investigación.

En estos años también he tenido la suerte de contar con personas que me han acompañado y me han salvado de caer, como Shimamura, en la soledad del que vive de los objetos de estudio distantes.

A las familias Sorolla Gallén y Romero Noreña por su hospitalidad y amabilidad a tiempo completo en estos años.

A José Montaña Muñoz, el mejor guía posible en la bahía de Tokio.

A Artur Lozano Méndez, que mantiene abierta la puerta de los estudios japoneses que él y José me abrieron.

A Agustín Rubio Alcover, mentor, por su cálida acogida.

A Víctor Navarro Remesal, por su complicidad virtual y, cuando se puede, tangible.

A Marta Martín Núñez, por su confianza y ejemplo, con mi admiración —y a Père Jules, en su totalidad—.

A Shaila García Catalán, por su entrega sin reservas y por traernos el puzle que nos ocupa.

A Iván Bort Gual, por su entusiasmo sincero, catalizador de tanto para tantos como yo.

A Maria Medina Vicent y a Àngel Escrig, por las risas entre pares cuerdos (o no), aquí y allí.

A Pablo Llorens Colera, compinche y directorio de todo lo relativo a lo subcultural.

A Víctor Radoselovics Serna, por *Perdición*, por *McCabe & Mrs. Miller* y por su afecto.

A Alberto Mundina Francisco, por una filosofía de vida que (creo) me representa desde que tengo uso de razón.

Quiero acordarme también de mi familia, a quien dedico este trabajo con cariño, por haberme traído hasta aquí. A mi hermano Pablo, por los *loles*. A mi padre Antonio, el más relevante Loriguillo para la comunidad científica (Loriguillo, Silva y Perez-Bendito, 1987, 1988) y el referente en lo demás para mí. A mi madre M^a Luisa, por la dignidad y por su sacrificio.

A Teresa Sorolla Romero, no solo por haber sobrevivido a esta *tesitura*, sino también por hacer de estos años los más afortunados de mi vida.

ÍNDICE GENERAL

Notas preliminares 15

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN 16

Justificación e interés del tema 19

Novedad de la investigación 27

Hipótesis y objetivos 33

Metodología y conceptos básicos 35

 Fase exploratoria 35

 Fase analítica 45

 Fase conclusiva 51

 Corpus de análisis 51

Estructura de la tesis 53

BLOQUE I: LA COMPLEJIDAD NARRATIVA EN EL POSTCLASICISMO AUDIOVISUAL 56

Capítulo primero: La complejidad narrativa en el cine postclásico 58

 1.1. Complejidad narrativa en el postclasicismo audiovisual 61

 1.1.1. El modo de narración clásico 69

 1.1.2. El modo de narración del cine de arte y ensayo 74

 1.1.3. El modo de narración postclásico 76

 1.1.4. Ubicando la complejidad narrativa en el cine comercial contemporáneo 79

 1.2. Películas puzle 85

 1.2.1. Etimología (a modo de introducción) 85

 1.2.2. Hacia un modo de narración de las películas puzle 93

 1.2.2.1. Cognoscibilidad 93

 1.2.2.2. Autoconsciencia 98

 1.2.2.3. Comunicabilidad 101

 1.2.3. Películas puzle imposibles y la frontera del arte y ensayo 103

 1.3. Conclusiones del capítulo primero 108

Capítulo segundo: La complejidad narrativa en las series de televisión dramáticas contemporáneas 112

 2.1. Narración en la ficción televisiva 115

 2.2. *Televisión compleja* 122

 2.2.1. Revisión crítica del concepto de Mittell y aportaciones teóricas a la complejidad narrativa en televisión 124

 2.2.2. La poética de la complejidad narrativa en las series dramáticas norteamericanas contemporáneas 134

 2.2.2.1. Cognoscibilidad 134

 2.2.2.2. Autoconsciencia 144

 2.2.2.3. Comunicabilidad 155

 2.2.3. Textualidad aumentada: paratextos, fans, *transmedia* 160

 2.3. Conclusiones del capítulo segundo 164

BLOQUE II: LA COMPLEJIDAD NARRATIVA EN EL ANIME 168

Capítulo tercero: *Anime, la animación comercial japonesa* 170

- 3.1. Las formas dominantes de la animación y su influencia en el *anime* 173
 - 3.1.1. El *cartoon* de preguerra 179
 - 3.1.1.1. La llegada de la animación y de influencias culturales occidentales a Japón 180
 - 3.1.1.2. Primera generación de animadores japoneses 183
 - 3.1.1.3. Consolidación de la producción industrial en la animación 185
 - 3.1.1.4. Segunda generación de animadores japoneses 188
 - 3.1.1.5. Animación y propaganda bélica 191
 - 3.1.2. El largometraje Disney y la animación completa 194
 - 3.1.2.1. El proyecto mimético de Disney 195
 - 3.1.2.2. La irrupción de Tōei Doga 204
 - 3.1.3. UPA, Hanna-Barbera y la animación limitada 208
 - 3.1.3.1. Series animadas para televisión 208
 - 3.1.3.2. Precedentes del anime televisivo en Japón 215
- 3.2. Definiendo el anime 219
 - 3.2.1. Rasgos estéticos: animación selectiva 219
 - 3.2.1.1. *Astroboy* como configurador del anime 219
 - 3.2.1.2. La animación limitada en *Astroboy* 220
 - 3.2.1.3. *Astroboy* como configurador del anime de ciencia-ficción 224
 - 3.2.1.4. Anime y animación selectiva hoy 225
 - 3.2.2. Rasgos industriales: media mix y diseño de personajes 230
 - 3.2.2.1. Definiendo el media mix 230
 - 3.2.2.2. El media mix de *Astroboy* y la maldición Tezuka 233
 - 3.2.2.3. *Sekaiikan*: el pilar del media mix 236
 - 3.2.2.4. La importancia del diseño de personajes 238
 - 3.2.2.5. La maldición Tezuka hoy: condiciones de producción 243
 - 3.2.3. Integración en *Cool Japan* y expansión al mercado global 247
 - 3.2.3.1. Anime como embajador cultural de Japón 247
 - 3.2.3.2. Exportando anime 250
 - 3.2.3.3. Micromecenazgo de anime a escala internacional 253
 - 3.2.3.4. *Fansubs* 263
- 3.3. Conclusiones del capítulo tercero 270

Capítulo cuarto: *La complejidad narrativa en el anime contemporáneo* 272

- 4.1. Cronología de la complejidad narrativa en el anime 275
 - 4.1.1. Orígenes (1974-1983) 275
 - 4.1.1.1. *Space Battleship Yamato* 276
 - 4.1.1.2. *Gundam* 278
 - 4.1.2. Experimentación en el formato OVA y el salto de los fans a la producción (1984-1997) 282
 - 4.1.2.1. Mamoru Oshii 285
 - 4.1.2.1.1. *Beautiful Dreamer* 286
 - 4.1.2.1.2. *Twilight Q: Mystery File 538* 294
 - 4.1.2.2. El surgimiento de Studio Gainax 297

4.1.2.2.1. <i>Otaku no Video</i>	297
4.1.2.2.2. <i>Gunbuster</i>	300
4.1.2.2.3. <i>Evangelion</i>	302
4.1.3. <i>Narrowcasting</i> y nichos de mercado (1998-2018)	310
4.2. Hacia un modo de narración del anime complejo	318
4.2.1. Cognoscibilidad	318
4.2.1.1. <i>Black Rock Shooter</i>	318
4.2.1.2. <i>Ghost in the Shell 2: Innocence</i>	319
4.2.1.3. <i>Kurozuka</i>	324
4.2.1.4. <i>The Tatami Galaxy</i>	331
4.2.1.5. La muerte del avatar, el bucle del anime complejo	336
4.2.1.5.1. <i>Higurashi When They Cry</i>	341
4.2.1.5.2. <i>Steins;Gate</i>	345
4.2.1.5.3. <i>Re:Zero</i>	348
4.2.2. Autoconsciencia	352
4.2.2.1. <i>Bakemonogatari</i>	352
4.2.2.2. <i>Boogiepop Phantom</i>	354
4.2.2.3. <i>Baccano!</i>	357
4.2.2.4. <i>Madoka Magica</i>	358
4.2.3. Comunicabilidad	362
4.2.3.1. <i>Serial Experiments Lain</i>	362
4.2.3.2. <i>Mind Game</i>	366
4.3. Conclusiones del capítulo cuarto	371

BLOQUE III: ANÁLISIS TEXTUAL 374

Capítulo quinto: *Perfect Blue* 376

5.1. Entendiendo <i>Perfect Blue</i>	379
5.1.1. Producción y relación con la libertad creativa de las OVA	379
5.1.2. Marco teórico y metodología aplicada	380
5.1.3. Sinopsis	383
5.1.4. Análisis del filme	387
5.1.4.1. Estructura	387
5.1.4.2. Escena a escena	390
5.1.4.3. Resumen	422
5.1.5. La complejidad en la focalización	423
5.1.5.1. Rumi como responsable de <i>El rincón de Mima</i>	427
5.1.5.2. Rumi droga a Mima	429
5.1.5.3. Rumi como asesina de Murano	431
5.1.5.4. Conclusión	434
5.1.6. La crítica a la figura de la <i>idol</i> en la industria mediática japonesa	435
5.2. <i>Metanime</i> en la filmografía de Kon	438
5.2.1. <i>Millenium Actress</i>	440
5.2.2. <i>Paranoia Agent</i>	446
5.2.3. <i>Paprika</i>	448
5.3. Conclusiones del capítulo quinto	456

Capítulo sexto: *The Melancholy of Haruhi Suzumiya* 460

- 6.1. El origen del media mix: la adaptación de *light novel* de Kadokawa 463
 - 6.1.1. Serialización en la revista *The Sneaker* 463
 - 6.1.2. La *light novel* como núcleo del media mix: el caso de Kadokawa 466
- 6.2. Primera temporada: el desorden de Haruhi Suzumiya 472
 - 6.2.1. Sinopsis 473
 - 6.2.2. Estructura 477
- 6.3. Segunda temporada: otra vuelta de tuerca 481
 - 6.3.1. Sinopsis 482
 - 6.3.2. Estructura y narración 483
- 6.4. Negociando la narración compleja 487
 - 6.4.1. La narración en *The Melancholy of Haruhi Suzumiya* 487
 - 6.4.2. Distribución oficial: orden de las ediciones domésticas 492
 - 6.4.3. Recomendaciones de comunicados *otaku* y *fansubs* 494
- 6.5. El paso a la gran pantalla: *The Disappearance of Haruhi Suzumiya* 499
 - 6.5.1. Sinopsis: un cuento de Navidad 499
 - 6.5.2. Universos paralelos para *dummies* 500
 - 6.5.3. Un *spin-off* adaptado: *The Disappearance of Nagato Yuki-chan* 504
- 6.6. Fenómeno mediático y media mix de la franquicia 506
 - 6.6.1. *Hare Hare Yukai* y sinergias con la industria musical 507
 - 6.6.2. *Seichi junrei* y *butaitanbou*: peregrinaciones a las localizaciones de *Haruhi Suzumiya* 510
 - 6.6.3. *Haruhiism* y otras apariciones mediáticas 516
- 6.7. Conclusiones del capítulo sexto 519

CONCLUSIONES 522

- Verificación de la hipótesis 525
- Consecución de los objetivos planteados 529
- Futuras líneas de investigación 531

CONCLUSIONS 534

- Verification of the hypothesis 537
- Achievement of objectives 541
- Future lines of research 543

GLOSARIO 545

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 551

En Japón, los **nombres de personas naturales** suelen escribirse empezando por el apellido y acabando por el nombre de pila. Para facilitar la lectura, en esta tesis optamos por el orden convencional en Occidente: el nombre de pila primero seguido del apellido (por ejemplo, Satoshi Kon, y no Kon Satoshi).

Para la transcripción de aquellas **voces japonesas** citadas que no cuentan con traducción directa al castellano empleamos el sistema de romanización Hepburn. Presentamos estas palabras dentro del cuerpo del texto en cursiva (por ejemplo, *kaijū* o *yume*). Hacemos una excepción en el caso de aquellos términos que, una vez definidos, aparecen repetidamente a lo largo del escrito (por ejemplo, anime o media mix). La permeabilidad con la que voces anglosajonas ha penetrado en la lengua japonesa puede rastrearse también en los títulos de muchas de las obras citadas a lo largo del texto. En estos casos, optamos por la reproducción de los títulos en la voz inglesa pretendida y no por la romanización de la pronunciación japonesa de los mismos (por ejemplo, *Perfect Blue*, y no *Pāfekuto Burū*).

Para la **cita de largometrajes, medimetrajes, cortometrajes y spots** empleamos el modelo propuesto por el grupo de investigación ITACA-UJI (Investigación en Tecnologías Aplicadas a la Comunicación Audiovisual), al que añadimos, en el caso del anime, la mención a los estudios de animación responsables:

Título de la pieza en castellano (Título original, Director, [Estudio de animación, Año de estreno).

Por ejemplo: *El viento se levanta (Kaze Tachinu, H. Miyazaki, Studio Ghibli, 2013)*

Para la **cita de series de televisión y de episodios** empleamos el modelo propuesto por Iván Bort Gual (2012: 53-54), al que añadimos, en el caso del anime, la mención a los estudios de animación implicados:

Título de la serie en castellano / inglés (Título original, Creador, [Estudio de animación,], Network: Año de estreno - Año de finalización).

Por ejemplo: *Puella Magi Madoka Magica (Mahō Shōjo Madoka Magika, A. Shinbo, Shaft, TBS: 2011)*

#00x00: Título del episodio, Director, Network: Año(s) de emisión).

Por ejemplo: *#01x04: Haruhi Suzumiya no Taikutsu, T. Ishihara, Kyoto Animation, Tokyo MX: 2006)*

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

JUSTIFICACIÓN E INTERÉS DEL TEMA /
NOVEDAD DE LA INVESTIGACIÓN / HIPÓTESIS Y
OBJETIVOS / METODOLOGÍA Y CONCEPTOS BÁSICOS
/ ESTRUCTURA

JUSTIFICACIÓN E INTERÉS DEL TEMA

ESTA TESIS DOCTORAL PROPONE una aproximación crítica a la complejidad narrativa en el anime, la animación comercial japonesa. Entendemos como complejidad narrativa el resultado de una narración cuya coherencia es deliberadamente ofuscada.

La elección de este objeto de estudio responde a la intención de abordar una aparente contradicción: la consolidación de la narración compleja en el cine y la ficción televisiva comerciales. Partimos de una concepción del cine y la televisión *mainstream* como producciones culturales cuyos contenidos están estructurados por un marco espacio-temporal concreto, el contexto socio-histórico en el que son creados; unas producciones culturales que, a su vez, tienen una influencia potencial en la perpetuación de las estructuras sociales que las apoyan desde su capacidad prescriptora, interpelación del individuo mediante, de las acciones y los principios vitales que deben regir las existencias de los miembros de una sociedad —“la industria cultural” (Horkheimer y Adorno, 1994) o los “aparatos ideológicos del Estado” (Althusser, 1988)—. Aunque remontarnos a la descomposición del sistema de estudios clásico de Hollywood pueda resultar remoto en una era de cambios mediáticos fugaces como la actual, el patrón narrativo básico del cine y la televisión comercial, el Modo de Representación Institucional (Burch 1987; en adelante MRI)¹, continúa vigente en la producción comercial, aún basada mayoritariamente² en sus rasgos narrativos definitorios: una

¹ Aunque vamos a emplear el término MRI a lo largo de este texto, conviene en este momento recuperar las consideraciones de Palao Errando en torno al mismo (2004: 90-93), ya que se trata de un conjunto inconsistente de normas que nunca encuentra una encarnación en forma de película que adapte sin fisuras todo el modelo.

² Esta consideración alude tanto al número de filmes que los suscriben como al porcentaje de

clausurada y linealmente progresiva (Marzal-Felici, 1994). Pese a la constante adopción de la experimentación de las poéticas de otros modos de producción cinematográfica (Bordwell et al., 1997), y aunque no pueden ser equiparables en sofisticación al “cine de integración narrativa” (Gunning, 1986), la producción *mainstream* actual de cine postclásico (Thanouli, 2009) no sólo tensa al máximo los recursos narrativos y expresivos del MRI sino que se mantiene en sus límites — p.ej. atiéndase a la “continuidad intensificada” del cine de Hollywood contemporáneo enunciada por Bordwell (2002) o a la espectacularidad del cine contemporáneo descrita por Company y Marzal Felici (1999)—. El refuerzo de la ideología dominante es abordado desde un amplio número de enfoques metodológicos, en especial desde los estudios culturales, críticos con los convencionalismos del cine y la televisión comercial —desde las aproximaciones al *star system* hasta su identificación con los pilares del *American way of life* (individualismo, doctrina del trabajo duro, fe en el profeso material; Dyer, 2001: 43)—, señalados a su vez como auténticos herederos del melodrama burgués y sus ideales que encuentran eco en la visión del mundo de la cultura hegemónica.

En este trabajo ponemos atención en las tensiones que la narración compleja ejerce sobre los postulados del MRI, complacientes con la ausencia de ambigüedades en favor de una absoluta certeza y de una cadena de causas y efectos fácil de seguir mediante la puesta en juego de emociones universales para el espectador, una concepción similar a la defendida por Palao Errando (2004: 93):

La idea de un Modelo de Representación, de fundamentación metonímica, que ejerza el papel de marco ontológico para la experiencia de un mundo pleno es inherente a la concepción cosmológica de la Modernidad Occidental. Sin ambages: *el MRI, [es] la traducción del Modelo Mecanicista del Universo al ámbito de la representación audiovisual; infinitud, contigüidad, homogeneidad e imposibilidad lógica del vacío son sus fundamentos para guiar a la experiencia del Ser por los caminos de la plenitud óptica.*

metraje de cada uno de ellos que respeta el MRI. Aunque a lo largo de un filme hay excepciones, suscribimos la boutade de Bordwell cuando afirma que “[e]n el cine de Hollywood, no hay películas subversivas, sólo momentos subversivos” (1997: 90).

Bajo este punto de vista, ¿debería ser el afianzamiento de la complejidad en las narraciones comerciales interpretado como un nuevo episodio de reacción mediafóbica (Young, 2006) por parte de los productores de cine y la ficción televisiva convencional ante la amenaza de la interactividad³ de los videojuegos? ¿Es simplemente una calculada concesión a la experimentación, siempre atractiva para nichos de mercado identificados? ¿O se trata más bien de la definitiva hibridación de Hollywood con el cine independiente de arte y ensayo, otrora opuestos modos de producción?

Son dos los principales argumentos para proponer este objeto de estudio.

- En primer lugar, el anime es una de las formas de entretenimiento audiovisual más populares en las sociedades contemporáneas⁴, uno de los productos culturales más difundidos por todo el mundo y pieza clave de los *media mix*⁵ (Steinberg, 2012a), la construcción de franquicias *cross-media* en Japón.
- En segundo lugar, la aparente paradoja que supone la continua producción de anime narrativamente complejo desde el seno de uno de los centros de creación de contenidos comerciales más prolíficos del planeta. La enorme capacidad productiva de la industria de la animación japonesa deja cifras apabullantes. Si consultamos la relación de anime emitido en 2016 encontramos un total de 233 nuevas series (y otras 108 secuelas de programas en emisión continuada; en ambos casos récords históricos del periodo 1963-2015 según Masuda et al., 2016: 5). El contraste con los números de la parrilla televisiva norteamericana, tan influyente o más que la industria cinematográfica en su campo, puede ser útil para atender a la magnitud de las diferencias. Si tomamos como estándar la producción de una *major* de la televisión por cable (HBO, AMC), su media es de tres series nuevas al año.

³ Aunque esta interactividad haga alusión a los márgenes enunciativos del videojuego, podemos hablar más bien de “libertad dirigida”, como advierte Víctor Navarro Remesal (2016).

⁴ Una popularidad que, en el caso español, renueva sus votos cada año mediante numerosos eventos a lo largo de todo el territorio. Su referente es el Saló del Manga de Barcelona, cuya vigésima segunda edición (2016) obtuvo una cifra récord de 142.000 visitantes (Berengueras, 2016).

⁵ En glosario.

A pesar de lo sugerente que pueda resultar, la comparación entre la industria del anime y la de las series dramáticas estadounidenses es injusta. Como vemos más adelante, las diferencias, ya tratadas por un notable número de investigaciones referentes a la economía política en la cultura local japonesa, son notables en lo relativo al modelo productivo, a las formas de emisión y distribución, a su relación industrias vecinas y a su manera de consumo. Ambas mantienen divergencias estructurales que no sólo impiden realizar una analogía concluyente, sino que dan pistas de algunos de los rasgos más interesantes de una de las más influyentes alternativas al entretenimiento audiovisual anglosajón. A lo prolífico en la producción cabe añadir que, tras la masiva exposición internacional de la que goza en la primera década del nuevo milenio —de entre numerosos hitos⁶, podemos ubicar la cima en el Oscar a mejor película de animación en 2003 a *El viaje de Chibiro* (*Sen to Ghibli no Kamikakushi*, H. Miyazaki, Studio Ghibli, 2001)—, la animación japonesa pasa a ser uno de los estiletes de *Cool Japan*, la marca apropiada por el Ministerio de Economía, Comercio e Industria japonés (METI) para estimular la presencia de sus industrias culturales en el extranjero⁷. Bajo esta denominación, la iniciativa no tiene en su avanzadilla, como otrora, artefactos electrónicos ni automóviles, sino que sus esfuerzos están ahora depositados en las exportaciones culturales, en cuya vanguardia se hallan los videojuegos, el anime y el manga. Esta asociación no es casual ya que desde los orígenes de la década de 1960 las estrechas alianzas de estos tres sectores —a los que cabe añadir tanto a la industria musical como a la juguetera y a la del *merchandising*— han sido esenciales para la construcción de media mix en torno a contenidos de carácter transversal. Tanto que, para muchos de los teóricos que

⁶ Si *Los Simpson* (*The Simpsons*, M. Groening, Fox: 1990-) es el mayor directorio de cultura popular del audiovisual contemporáneo, los tributos realizados a los orígenes del anime (#15x22: *Fraucast News*, B. Anderson, Fox: 2004), a Hayao Miyazaki (#25x10: *Married to the Blob*, C. Clements, Fox: 2014) y a toda un popurrí de personajes de la *Shōnen Jump* (#26x04: *Treehouse of Horror XXV*, M. Faughnan, Fox: 2014) pueden entenderse como una pista de su popularidad internacional.

⁷ Su política consiste en transformar el atractivo de contenidos culturales producidos en Japón (como el anime, el manga, la música o la gastronomía, entre otros) en valor adicional para la influencia del país en el resto del mundo (METI, 2014: 2).

investigan el paradigma de las narraciones *transmedia* (Jenkins, 2008; Scolari, 2013), con la animación japonesa nace una suerte de *cross-media avant la lettre*. En la actualidad, el anime está más extensamente distribuido que nunca a través de la amplia variedad de operadores de video a la carta y *streaming* como Amazon o Netflix, ambas plataformas también implicadas en su producción (Kamen, 2016). Por todo lo expuesto, la historia del anime constituye un yacimiento de experiencias que pueden ser de gran utilidad para interpretar el presente y el futuro del entretenimiento audiovisual en la periferia de la globalización, donde el ámbito audiovisual comercial sigue liderado por las descomunales franquicias *made in* Hollywood. Por su manifiesta condición de cruce de caminos de diversos fenómenos de trascendencia global, la investigación en anime aglutina buena parte de las reflexiones más estimulantes en el campo de los estudios en Comunicación.

Otra de las razones para llevar a cabo esta investigación se debe a la situación particular del estudio académico del anime. A pesar de su eminencia como una forma de arte notablemente distribuida y estimada, los estudios sobre anime (*Anime-gaku*) no han recibido grandes atenciones por parte de las instituciones académicas japonesas hasta la primera década de los 2000 (Allen y Sakamoto, 2006: 4; Clements, 2013: 14). Las universidades no han desarrollado programas de estudio en torno a su rica *taishūbunka* (cultura de masas) de posguerra⁸. Las principales causas podemos buscarlas tanto en la “miserable” situación de los estudios en humanidades y ciencias sociales (Yoshimoto, 2006: 93) —recientemente amenazados de extinción en las universidades de todo el país a instancia del Ministerio de Educación (Kingston, 2015) con la excusa de priorizar recursos en la educación superior en otros campos— como en la invisibilidad de la teoría mediática japonesa fuera de sus fronteras⁹. Paradójicamente, aunque los

⁸ Una situación parcialmente enmendada con la limitada puesta en marcha de estudios específicos en torno al anime y al manga en centros privados (Mōri, 2011: 37). Célebre es el caso de la facultad de manga de la Kyoto Seika Daigaku, co-impulsora del Museo Internacional del Manga de Kyoto que abrió sus puertas en noviembre de 2006.

⁹ La alienación de los investigadores japoneses con respecto a la posición de Japón dentro de las jerarquías internacionales de producción teórica en el caso de los *Media Studies* parece invertirse a lo largo de la última década tras la resonancia internacional de autores *zeronendai* como Hiroki

estudiantes japoneses en el extranjero están tradicionalmente ligados a estudios técnicos, el interés de estudiantes universitarios provenientes de Occidente en Japón se ha centrado en las artes y humanidades (Wilkinson, 1990: 250). Visto en diversos foros académicos como un producto de comercialidad equiparable a la de la comida basura (Gan, 2009: 39) a la manera del *Saturday morning cartoon* norteamericano, el interés sobre el manga y el anime por parte de especialistas extranjeros basados en las ciencias sociales ha ayudado a identificarlos como objetos paradigmáticos de estudio para la investigación multidisciplinar en la producción comercial de cultura.

La legitimización del anime no es un fenómeno único en el contexto del tratamiento académico de la cultura popular, y su consolidación puede rastrearse en la sensibilidad *camp* que siempre subyace a los estudios universitarios en cine y televisión desde la apertura de intereses de la crítica artística desde mediados de la década de 1950 y, posteriormente, a través de los estudios culturales. Los *Anime Studies* aplican generalmente el proceso de interpretación/transformación de la crítica *camp* (Taylor, 2001) al anime —sin duda, un objeto de *mass-art* tan atractivo como en su momento lo fueron las películas de Hollywood para los críticos franceses de los cincuenta—, recreando las interpretaciones mitológicas propias de su metodología y fusionándolas con aproximaciones culturalistas. Este enfoque resulta en contribuciones que tienen poco interés en sus objetos de estudio como tales. Por ejemplo, en una empresa análoga a la nuestra —el estudio de las poéticas del cine de Wong Kar-wai—, Gary Bettinson (2014) identifica que las aproximaciones verticales (de abajo a arriba), las dominantes en los estudios del cine en Hong Kong, conducen a una minimización de las películas a meras reducciones alegóricas con fines heurísticos para tratar con temas centrales del culturalismo transnacional (Identidad, Historia). Las principales fuentes académicas sobre la identidad histórica del anime están de acuerdo en rechazar los argumentos de inspiración supremacista (*nihonjinron*¹⁰) sobre el exclusivo linaje del anime en la

Azuma u Ōtsuka Eiji en la década de 2000 (Steinberg y Zahlten, 2017: 9).

¹⁰ Auspiciada por ensayos pretendidamente académicos adscritos a determinados sectores de la sociedad japonesa y cuyos orígenes pueden trazarse hasta la propaganda imperialista, esta corriente

tradición de la representación visual japonesa y consideran que la verdadera base del arte que deviene en anime proviene de la forma de expresión dominante del medio animado en el siglo XX: la animación tradicional del estudio Disney. Por ejemplo, Hiroki Azuma define el estado de su país como un “pseudo-Japón manufacturado a partir de material de los Estados Unidos” (Tsutsui, 2010: 31)¹¹, una afirmación que coincide con el que, a juicio de Koichi Iwabuchi, es el rasgo determinante de la producción cultural japonesa: la “Japanización” de las influencias occidentales (2002: 9-10). Como vemos en el *Capítulo tercero*, la animación japonesa presenta tres fases de marcada influencia por parte tanto de los cortometrajes de animación sonora previos a la II Guerra Mundial, el largometraje a color de Disney y las series de televisión animadas desarrolladas por Hanna-Barbera.

Ya en la época actual, el antropólogo cultural Ian Condry distingue dos corrientes entre los productores de entretenimiento comercial en la actualidad: “por un lado, una creciente masificación de la cultura popular, y por otro, una creciente diversificación de nichos de mercado con fans altamente especializados”¹² (2004: 20). En este contexto, la emergencia de la narrativa compleja en el anime puede relacionarse con la conocida como *Long Tail*¹³ de la producción y distribución de cultura popular contemporánea (C. Anderson, 2008): la consolidación de mercados nicho y subculturas como metas comerciales tan rentables como los más populares *blockbusters*. Este proceso es paulatino en el mercado del anime en Japón. El seguimiento de culto a anime pioneros de la

discursiva se basa en la presentación de “un particularismo japonés irreductible” (Lozano Méndez, 2009: 11-12) que, tras su gran popularidad en los años setenta y ochenta (Yoshino, 2006: 53), ha acabado por definir alguna de las verdades socialmente aceptadas sobre los rasgos japoneses y toda una serie de tópicos del carácter japonés y de la presunta diferencia radical con el modo de ser occidental. Para diversos investigadores en la cultura popular (Tobin, 2004: 260-261; Hernández Pérez, 2013: 30; Pelletier-Gagnon, 2011: 102-105), la aceptación de esta diferencia por parte de los productores culturales japoneses ha inhibido la exportación de contenidos culturales japoneses, siempre fuente de dudas a sus responsables por el miedo a la incompreensión y al rechazo en el resto del mundo.

¹¹ Traducción del autor, como las restantes si no se indica lo contrario. Original: “pseudo-Japan manufactured from U.S. produced material”.

¹² Original: “one, an increasing massification of popular culture, and the other, an increasing diversification of niche markets with intensely specialized fans”.

¹³ En glosario. Una tendencia también aplicada a la circulación de cine periférico por Iordanova (2008).

ciencia ficción como *Space Battleship Yamato* (*Uchū Senkan Yamato*, L. Matsumoto, Academy Productions y Group TAC, Yomiuri TV: 1974-5) o *Gundam* (*Kidō senshi Gundam* 0079, Y. Tomino, Nippon Sunrise, Nagoya BN: 1979-80) por parte de fans estusiastas —la primera generación de *otaku*¹⁴ (Azuma, 2009: 6-7)— sienta las bases para la transición de algunos de estos fans al otro lado de la animación como creadores. Este hecho, junto al surgimiento del mercado de vídeo doméstico en la década de 1980 y la consecuente aparición del formato OVA establecen un fértil terreno para la exploración de temas más oscuros y complejos sin las restricciones impuestas por el mercado *mainstream* (Napier, 2007: 118). El eventual declive del formato OVA en los noventa coincide con la consolidación de los operadores de televisión por satélite y por cable en Japón, los nuevos repositorios del anime complejo, esta vez en la forma de series de televisión que cubrirían buena parte de la creciente demanda de los succulentos nichos de mercado de consumo *otaku* mediante la producción a través de los media mix, las estrategias *cross-media* desarrolladas por los comités de producción (*seisaku iinkai*) —las alianzas entre los principales actores de la industria del entretenimiento japonés (editoriales, estudios de animación, discográficas, jugueteras, etc.)—. Es en este contexto donde podemos entender la emergencia del estudio Gainax, fundado por autoproclamados *otaku* (Takeda, 2005) y creadores de *Neon Genesis Evangelion* (*Shin Seiki Evangerion*, H. Anno, TV Tokyo Network: 1994-1995), indiscutiblemente el mayor referente para los siguientes anime narrativamente complejos, junto a las obras de Mamoru Oshii o las obras metaficcionales de Satoshi Kon.

¹⁴ En glosario.

NOVEDAD DE LA INVESTIGACIÓN

La novedad del anime viene marcada parcialmente por suponer un cruce entre contextos de baja sofisticación y otros de tecnología punta, hasta tal punto que se hace imposible trazar una distinción firme entre baja y alta tecnología. De manera similar, en el caso del anime es complicado delimitar la línea entre alta y baja cultura, o entre la experimentación de vanguardia y las industrias culturales de masas¹⁵ (Lamarre, 2009: XIV)

La principal novedad que plantea esta tesis está relacionada con el singular enfoque desde el que pretendemos abordar el anime: el análisis narratológico de algunas de sus obras clave que, desde la década de 1980, presentan rasgos inequívocos de complejidad narrativa. Los denominados *Anime Studies* devienen en su dimensión occidental en una suerte de cajón de sastre en cuanto a puntos de vista desde los que abordar un mismo objeto. Hasta aquí ninguna novedad con respecto a los estudios filmicos. Ahora bien, apreciamos tendencias dominantes dentro de la disciplina, muy marcada por la condición de epítome de arte de masas (Carroll, 2002), el cuerpo de estudio predilecto de los estudios culturales. El documentalista Mikhail Koulikov, editor del blog *Anime & Manga Studies*, lleva a cabo un mapeo de las principales áreas bibliográficas de las que han bebido las principales investigaciones académicas occidentales sobre anime en los últimos veinte años. Su diagnóstico alumbra la homogeneidad palpable de los puntos de vista empleados —desarrollados primordialmente desde la literatura, los estudios japoneses o asiáticos y los estudios filmicos (Koulikov, 2015)— e incluso de los objetos de estudio, principalmente los anime mejor distribuidos por las parrillas televisivas de todo el mundo y los largometrajes del Studio Ghibli¹⁶. La mezcla de

¹⁵ Original: “The novelty of anime comes in part from their ability to cross between ostensibly lowtech and high-tech situations, to the point that it becomes impossible to draw firm distinctions between low and high tech. Similarly, it is difficult in the context of anime to draw a line between high culture and low culture, or between avant-garde experimentation and mass culture industries”.

¹⁶ Especialmente reseñable es el hecho de que sean las obras de Hayao Miyazaki las que aglutinen

estas tendencias convierte el campo de los *Anime Studies* en un lodazal metodológico que, influenciado primordialmente por los estudios culturales, aborda los diversos asuntos en torno a la periferia del anime, dejando de lado alguno de los rasgos más relevantes como texto autónomo.

La particular progresión que la industria y el estilo de la animación japonesa sigue en paralelo a la animación occidental puede comenzar a entenderse desde el diferente estatus que ocupa el medio animado en Japón. En contraste con el aún dominante modelo de largometraje animado norteamericano —en cuyo estilo y trama aún perduran los esquemas del Hollywood clásico presentes desde *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, D. Hand, Walt Disney Productions, 1937)—, el amplio espectro de la animación japonesa, no encorsetada por la etiqueta “para todos los públicos”, comprende una estimulante variedad de géneros comerciales. El ritmo creativo de la industria de la animación japonesa convierte al anime en una de las formas de la cultura visual emergente del cruce de caminos que representa la producción transcultural de los últimos venticinco años (Brown, 2006: 1). Temporada a temporada, una vasta cosecha de producciones anime llegan al mercado. De entre ellas, un ramillete creciente de obras va más allá de los convencionalismos comerciales y asume creativamente las audacias narrativas y formales de las más innovadoras tendencias de la televisión y el cine contemporáneo: las denominadas *películas puzzle* (Buckland, 2009b) y la *televisión compleja* (Mittell, 2015). El punto común entre ambas es la apuesta por una narrativa que estimule al espectador contemporáneo, por cuya atención cine y televisión compiten con la industria que se alza como la más rentable del mercado audiovisual contemporáneo: la de los videojuegos y las aplicaciones interactivas.

una mayor cantidad de atención académica, en clara analogía con la distorsionada consideración de Osamu Tezuka como el “Dios del manga” en Japón: “la nueva generación de estudios sobre manga se divide en tres objetos principales: la historia del manga, la vida y obra de Tezuka Osamu y la teoría del manga. [...] La intensidad en la concentración en los manga de Tezuka Osamu [...] eclipsó la presencia pública de otros artista y ayudó a crear la equivocada impresión de que Tezuka Osamu fue el único pionero del manga de la primera posguerra” (Kinsella, 2000: 98-100). Original: “The new school of manga studies is divided into three main subjects: manga history, the life and work of Tezuka Osamu, and manga theory. [...] The intensity of the focus on Tezuka Osamu’s manga [...] overshadowed the public presence of other manga artists and helped to create the inaccurate impression that Tezuka Osamu was the sole pioneer of early post-war manga”.

En plena lucha por espectadores en el contexto multipantalla, la estructura hipertextual Web y los finales alternativos propios del videojuego parecen influir a creadores audiovisuales de todo el mundo, que las adaptan a guiones comerciales, otrora sumisos a las premisas esenciales del relato clásico y a su traslación a la gramática audiovisual del MRI —linealidad, causalidad y *raccord*—. En la última década se ha desarrollado una serie de investigaciones acerca de la complejidad creciente de textos cinematográficos y televisivos. La huida sistemática del MRI y la “torsión del argumento por la trama” (Palao Errando, 2007: 180) obligan al lector a tomar una posición activa, cercana al ideal de Barthes sobre el proceso de lectura, en el que el Texto no puede existir sin la intervención del Lector/Creador activo:

El Texto (tan solo en su frecuente ‘ilegibilidad’) decanta la obra (si la obra lo permite) desde su consumo y lo recoge como juego, actividad, producción, práctica. [...] Requiere la abolición de la distancia entre lectura y escritura, pero en absoluto por intensificar la proyección del lector en la obra, sino por su unión en una única actividad signifiicante¹⁷. (Barthes, 1996: 162).

Un filme como *Memento* (C. Nolan, 2000), paradigmático de las *películas puzzle* y cuya receta —el revelado del dispositivo enunciativo a través de la disposición no lineal de las secuencias, la focalización en un protagonista traumatizado, la autarquía del cuadro y la alusión a las disociaciones de la identidad y la memoria— es asumida sin rubor por sucesivas producciones de la siguiente década, demanda precisamente de una posición de diligente implicación del espectador con el relato —un ente espectral que, como el ciudadano contemporáneo, sepa ver más allá de los fascinantes trucos retóricos para poder llegar a la verdad—. En palabras de Palao Errando (2007: 192), “[l]a propuesta de la torsión implica un sujeto de la enunciación en sentido fuerte y, por tanto,

¹⁷ Original: [t]he Text (if only by its frequent ‘unreadability’) decants the work (the work permitting) from its consumption and gathers it up as play, activity, production, practice. [...] [R]equires that one try to abolish the distance between reading and writing, in no way by intensifying the projection of the reader into the work but by joining them in a single signifying practice”.

también un lector en sentido fuerte”, esto es, un “espect-actor” (Arnau Roselló y Galán Cubillo, 2014: 363) que, plenamente imbuido en la era de la interacción digital, sea capaz de asumir el desafío de sentido. Uno de los intereses de esta investigación es aplicar la extensa literatura sobre lo que se conoce como “cine postclásico” a textos audiovisuales del anime que presentan rasgos evidentes de complejidad: bucles temporales, focalizaciones reducidas y/o múltiples contradictorias, finales alternativos y la auto-referencialidad. Ahondar en la capacidad de estos textos para desvelar los engranajes que hacen funcionar los relatos —y en su manera de conseguirlo— es un paso clave para discernir si esta actitud aparentemente radical en términos narrativos se corresponde con una verdadera resiliencia a la estandarización o, si, por el contrario, se trata de un aparente “ritual carnavalesco” (Sorolla-Romero y García-Catalán, 2013: 117) para la mera generación de una ventaja competitiva en el hipersaturado mercado de la animación japonesa comercial.

El embrollo voluntario de las estructuras narrativas en un medio de expresión tan comercial como la animación japonesa también es representativo del estado del cine de animación. La complejidad narrativa en el anime puede ser interpretada como una de las respuestas más atrevidas al acorralamiento que la potencia dominante del sector, la animación 3D generada por ordenador, lleva sometiendo a las periferias del sector de la animación en los últimos veinte años. En este caso, bajo el empuje de las populares obras de estudios como Pixar o DreamWorks Animation, parece haberse impuesto la sinécdoque mediante la cual la animación infantil para todos los públicos ha pasado a ser lo que define a toda la animación disponible como un género más. Como recoge Mes (2007: 47):

La creciente complejidad tecnológica de la animación puede parecer poco más que un velo al servicio de una nueva forma de autocomplacencia. Salvo pocas y honrosas excepciones, la hegemonía de Hollywood sobre el campo de la animación digital ha reforzado una mentalidad en la que, cada mes, una nueva película de dibujos animados CGI circula por la cinta transportadora de una cadena de montaje, indistinguible de sus predecesoras, producidas con el mismo

molde de animales/muñecas/coches sintéticos que hablan con la voz de *celebrities*¹⁸.

Se trata de una trayectoria que guarda similitud con el caso del cine de acción *mainstream* y que queda evidenciada por la asunción de sus recursos más característicos —la autarquía del cuadro centrífugo, la espectacularización de la realidad sin un mensaje subyacente, el golpe visual y el montaje sincopado o el *happy-end* como único final posible (Company y Marzal Felici, 1999)—.

En esta investigación tenemos presente la realidad eminentemente comercial de la animación japonesa pero no por ello podemos apartar la vista del rico ecosistema de la animación japonesa, único por conciliar indistintamente en su catálogo obras de todo género para múltiples nichos de mercado. Centrar la atención sobre toda una serie de textos audiovisuales complejos que aúnan experimentación y comercialidad y que no sólo contravienen la etiqueta de “animación para toda la familia”, sino que parecen resistirse incluso a la narración dominante en el cine convencional, debe servirnos como confirmación de que hay un campo de trabajo académico relevante si se trasciende el horizonte de la animación para todos los públicos. Para ello, en esta investigación optamos por un análisis narratológico basado en la aplicación de la teoría cognitiva a la narración fílmica, y que desarrollamos en extensión en el apartado *Metodología*.

Más allá de la novedad de centrar buena parte del aparato teórico en la complejidad narrativa de la animación japonesa contemporánea, ponemos el enfoque analítico sobre dos casos de estudio: el filme *Perfect Blue* (S. Kon, Madhouse, 1997) y la serie *The Melancholy of Haruhi Suzumiya* (*Suzumiya Haruhi no Yūutsu*, T. Ishihara, Kyoto Animation, Chiba TV: 2006 y 2009). Pese a tratarse de una de las franquicias más populares del nuevo milenio, existe escasa literatura acerca del fenómeno *Haruhi Suzumiya* a escala global. En el campo editorial

¹⁸ Original: “increasing technological complexity of animation can seem little more than a veil for a new form of complacency. With a few honorable exceptions, Hollywood’s hegemony over the field of digital animation has given rise to an assembly-line mentality, with a new CGI cartoon rolling off the conveyor belt every other month, indistinguishable from its predecessors, cast from the same mold of synthetic animals/dolls/cars speaking in celebrity voices”.

internacional, únicamente se ha publicado un único volumen en japonés (Mihara, 2010), una monografía de enfoque socioeconómico sobre la comercialización y recepción de su media mix en Estados Unidos, a su vez basado en la tesina previa del mismo autor (Mihara, 2009). En cuanto a la literatura estrictamente académica, se ha registrado otra tesis de grado desde el campo de la traducción audiovisual (Pletniova, 2012), en la que se compara la subtitulación de las ediciones oficiales a diferentes idiomas. Finalmente, bajo el formato de artículo de investigación, se ha publicado un escueto análisis sobre el manga (Evans, 2012) y, ya en España, una introducción genérica a las temáticas de la serie (De Pablo Rodríguez, 2012); además de las contribuciones del propio autor de esta tesis (Loriguillo-López, 2013 y 2015). La propuesta metodológica que proponemos incluye un enfoque nuevo en los estudios sobre la franquicia: el análisis textual centrado en la emisión no cronológica de las dos temporadas de *The Melancholy of Haruhi Suzumiya* con el fin de desgranar las estrategias y los recursos expresivos y narrativos que la configuran como una verdadera *rara avis* dentro de los flujos televisivos de nuestro tiempo.

HIPÓTESIS Y OBJETIVOS

Con estas premisas planteamos la siguiente hipótesis:

El anime complejo emplea recursos narrativos propios de las películas puzzle y de la televisión compleja, principales exponentes de la complejidad audiovisual contemporánea internacional, como parte de sus estrategias de significación comercial en su hipersaturado mercado.

El objeto de esta tesis es el estudio de estas estrategias y de sus modos específicos de implementación en la animación japonesa comercial para intentar comprender el modo concreto en que se han constituido en un fenómeno de renovación de las audiencias y para calibrar su papel en la distribución y perduración de las narrativas audiovisuales a escala mundial. De esta forma, pretendemos atender a cómo los condicionantes estructurales del sector de la animación y la propia organización industrial de su producción en Japón posibilita la creación de un número muy superior de textos audiovisuales complejos al que se puede encontrar entre los productos comerciales del resto del mundo. Los anime narrativamente complejos desafían las convenciones más extendidas de la televisión y el cine *mainstream* en pos de obtener un matiz diferenciador que se torne en ventaja competitiva en el contexto altamente competitivo del entretenimiento digital en el que son producidos.

En el proceso de refutación o verificación de esta hipótesis, pretendemos superar los objetivos siguientes:

OBJETIVO PRINCIPAL

Identificar la potencia creativa del anime, imbricado en el media mix, en uno de los campos más innovadores en cuanto a los estudios de la narrativa audiovisual: *películas puzzle* y *televisión compleja*.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Ofrecer la primera definición integral del objeto de estudio, el anime complejo, a través de una revisión de los conceptos de narración clásica y postclásica.
- Realizar un recorrido historiográfico por los hitos de la complejidad narrativa en la animación japonesa desde la década de 1960.
- El estudio y análisis de una muestra de últimos títulos anime narrativamente complejo en sus dos formatos habituales: la serie televisiva y el largometraje para salas de cine o para DVD/Blu-Ray.
- Identificar el anime como terreno fronterizo entre presupuestos clásicamente opuestos: los criterios comerciales y la experimentación artística.

METODOLOGÍA Y CONCEPTOS BÁSICOS

Lee del filme en lugar de hacer lecturas de él¹⁹

Rabiger en Buckland (2006: 1)

Con el fin de refutar o confirmar la hipótesis sugerida configuramos una metodología de investigación formada por tres grandes etapas consecutivas: fase exploratoria, fase analítica y fase conclusiva.

FASE EXPLORATORIA

En este punto del proceso investigador definimos con la mayor precisión posible el concepto “anime” con el fin de que la muestra de títulos sobre la que centramos el análisis no impida, por exceso o defecto, producir un corpus asumible y ajustado a los objetivos de la tesis. Pese a la voluntad de reunir los ejemplos mayor relevancia y notoriedad, el mero acto de seleccionar un conjunto concreto de títulos responde en buena medida a la subjetividad del investigador, algo que sesga inevitablemente los resultados. Por ello mismo es imprescindible exponer un criterio consistente que justifique la inclusión de determinados textos en la muestra.

Acotación del objeto de estudio

La definición y acotación del objeto de estudio —la animación japonesa contemporánea— es necesaria para poner en común con el lector qué se entiende por anime. No son pocos los debates etimológicos levantados en torno al confuso

¹⁹ Original: “[r]ead from the film rather than reading into it”.

uso del término²⁰. El conflicto tiene su raíz en el diferente uso que desde Occidente se hace del vocablo *anime*, que en Japón (アニメ) se emplea como una abreviación de *animēshon* (Brenner, 2007: 29), la japonización de la voz inglesa “animation” (Rose, 2011: 40). En el contexto japonés, *anime* viene a ser una etiqueta empleada como una abreviación para designar al arte animado en general y que contempla también toda aquella animación producida en otros países. Para referirse a la animación producida en su propio país, en Japón suelen emplear el término “Japanimation” (Condry, 2013: 17). Sin embargo, fuera de sus fronteras se entiende específicamente por *anime* como sinónimo de animación japonesa (Poitras, 2008: 48). El desfase entre ambas acepciones se complica con la adenda del anime como contenido clave para el *Cool Japan* ya que desde las propias instituciones niponas se potencia la acepción de la voz anime que se efectúa desde Occidente, aquélla que contempla únicamente los productos derivados de la producción *mainstream* y que ignora la producción animada independiente japonesa. En palabras de Gan (2009: 36):

Anime, que ha sido interesadamente referida como la abreviatura de toda la animación del país, está en gran medida representada por la animación dibujada en series de televisión, largometrajes o DVDs producidos y comercializados por la sólida conexión de los “seisaku iinkai” [...] Sin embargo, las obras producidas independientemente y la animación de arte y ensayo son generalmente consideradas animación, no anime. Por el momento, los fuertes lazos que relacionan la producción, distribución y exhibición del circuito comercial parecen haber conformado un consenso fluctuante sobre lo que es anime y lo que no. El METI de Japón ha identificado la categoría de anime (en alusión al grueso de anime comercial y a sus mercancías relacionadas) como una industria relacionada con contenidos como el manga, los videojuegos y la música²¹.

²⁰ Muy común es la confusión del término manga con el término anime. Los manga son cómics creados en Japón y cuyo formato queda influido decisivamente por la introducción de la historieta occidental en el siglo XIX. Su capital influencia en el desarrollo del lenguaje de la animación japonesa es abordada en el *Capítulo tercero*.

²¹ Original: “Anime which has been conveniently regarded as an abbreviation for all animation within the country are largely represented by drawn animation in TV series, theatrical works or DVDs which have been produced and released by a strong networking of “seisaku iinkai,” [...].

Lejos de tratarse de una concepción conciliadora, numerosos profesionales de la animación se han opuesto a la sinécdoque animación comercial/anime. Célebres han sido los exabruptos de figuras tanto dentro del *mainstream* —Hayao Miyazaki (Montero Plata, 2012a: 42-43) o Makoto Shinkai (Gan, 2009: 28)— como fuera de él —Kōji Yamamura (íbidem)—, que discrepan por lo interesado del criterio. Sin embargo, pese a las críticas a lo exclusivo de esta definición, los objetivos de esta investigación se centran en el estudio de la animación comercial japonesa con el fin de calibrar las desviaciones con respecto a la convencionalidad que algunos títulos manifiestan en su estructura narrativa. Es por eso que la conveniente existencia y adecuación de esta acepción de anime como síntesis de *animación japonesa comercial* aporta una operatividad discursiva, que, por economía retórica, empleamos en esta tesis.

Por otro lado, una de las aportaciones a las que aspira esta investigación es la elaboración de una aproximación historiográfica a los hitos más recientes de la animación japonesa contemporánea. El procesamiento bibliográfico aporta una perspectiva funcional sobre los orígenes y desarrollo de la animación japonesa comercial desde sus orígenes en la década de los años sesenta con la irrupción de *Astroboy* hasta la emisión de *Evangelion* en el año 1995 y el auge de popularidad del Studio Ghibli a raíz de los reconocimientos en años posteriores²². Sin embargo, observamos en las principales fuentes una suerte de laguna en el número de investigaciones sobre referentes de la época siguiente, aquella que en la que la industria de la animación japonesa asume buena parte de los avances digitales en su

However, works that are produced independently and art animations are usually addressed as animation rather than anime. At the moment, the strong ties that link the commercial production, distribution and exhibition networks seem to have formed a fluctuating consensus to distinguish what is anime and what not. The Ministry of Economy, Trade and Industry (METI) of Japan has identified the category of anime (referring to the bulk of commercial anime and its related merchandise) as a content-related industry like manga, games and music”.

²² Se trata de un hecho que ha quedado reflejado incluso en el campo editorial. Susan J. Napier, una de las autoras más influyentes en los *Anime Studies*, reeditó su seminal volumen *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation* (2001) y cambió parte del título para recoger dicho fenómeno: *Anime from Akira to Howl's Moving Castle* (2005).

ciclo de producción. Es por ello que uno de los requerimientos para la configuración de la muestra ha sido su adscripción al periodo de tiempo que va desde 1997 a 2017. En relación a los textos audiovisuales a analizar, consideramos como susceptibles de formar parte de la muestras todos aquellos bajo la forma de series de televisión, películas de estreno en salas de cine, largometrajes y medimetrajes de distribución directa (OVA²³ y ONA²⁴). Acotación adicional merece el tratamiento de las series de televisión, que configuran el grueso del *corpus* del estudio. La difusión de estas series televisivas en Japón varía notablemente con respecto a la emisión de las series americanas dramáticas. Mientras que en estas últimas las temporadas oscilan entre trece y veintidós episodios de cincuenta minutos de duración, las series de animación japonesas no suelen admitir más de veintiséis episodios, de veinticinco minutos cada uno, por temporada. Esto se debe a la particular estructura de la retransmisión televisiva en Japón, y en concreto a la emisión de anime en la franja *late night* y a la búsqueda de beneficios comerciales mediante las ventas de las ediciones posteriores en DVD/Blu Ray, un aspecto que tratamos en extensión en el *Capítulo cuarto*.

Visionado crítico del corpus

Me preguntan las diferencias entre crítico e historiador. Una de ellas: mientras ellos ven cien películas, yo veo una cien veces. (Castro de Paz, 2014).

La fase exploratoria implica necesariamente el visionado de la muestra seleccionada correspondiente con las acotaciones previas. La parquedad del mercado de distribución del anime hace de los *fansubs* los verdaderos centros neurálgicos de la divulgación de contenidos anime en nuestra geografía gracias a “los desvelos del fan altruista” (Cueto, 2003: 38). Existe una imperativa necesidad de desmitificar el último de los tópicos asociados al anime en España: su

²³ En glosario.

²⁴ En glosario.

minusvaloración como una expresión artística menor. Si buena parte de los trabajos académicos y publicaciones críticas nacionales que preceden a esta investigación hacen frente (de manera más o menos consciente) a los ataques moralistas²⁵ contra la influencia del anime²⁶ sobre la infancia entre las décadas de 1990 y 2000, el malentendido de públicos objetivo que lo ocasiona —muchas de las series que las televisiones españolas emiten en horarios infantiles se emiten en franjas horarias destinadas a públicos más maduros en Japón— es un hecho tampoco suficientemente contextualizado por los prescriptores habituales en el sector de la crítica especializada en cine japonés española (Montaño Muñoz, 2016: 361). Al consultar la parrilla televisiva española actual podemos constatar que la menguante emisión de animación japonesa está protagonizada por títulos como *Pokémon* (*Pocket Monsters*, K. Yuyama, OLM, Inc., TV Tokyo: 1997-), *Doraemon* (Shin-Ei Animation, TV Asahi: 1979-) o *Shin Chan* (*Crayon Shin-chan*, Shin-Ei Animation, TV Asahi: 1992-), claramente bajo la etiqueta de “para toda la familia”²⁷. Sin embargo, en los últimos años parece persistir la etiqueta de entretenimiento de segunda clase, una pieza más del engranaje que mueve a los grandes conglomerados mediáticos transnacionales del entretenimiento. Innegablemente,

El manga y el anime no son bellas artes expuestas en un museo; son formas de arte popular creadas por una cultura industrializada, empresarial y capitalista que se encuentra en televisión, en salas de cine, en una librería local o en un *manga café* ²⁸. (MacWilliams, 2008: 5).

²⁵ Algunos ecos aún resultan vigentes para algunos, para sorpresa de propios y extraños. Sirva como ejemplo el artículo ‘Doraemon’ y la moral (Roncagliolo, 2014).

²⁶ A las numerosas protestas de asociaciones de padres y madres contra la violencia del anime cabe añadirseles el temor por los efectos nocivos del sexismo e, incluso, la epilepsia. Para un repaso panorámico de la introducción del anime en España, se recomienda el epígrafe introductorio a la cuestión de Hernández-Pérez (2013).

²⁷ Por el contrario, aquellas películas y series dirigidas a públicos más maduros fueron desapareciendo de las emisiones en abierto hasta languidecer en canales temáticos de plataformas de pago como Buzz (1997-2011, aunque la cesión de emisión de anime cesara en 2008) o Animax (2008-2013).

²⁸ Original: “Manga and anime are not fine arts on display in a museum; they are popular art forms created by an industrialized, corporate, capitalistic culture found on TV, in the movie theater, at the local bookstore, or in manga cafes (*manga kissa*)”.

Sin embargo, y sin discutir en ningún momento la pertenencia del anime a la cultura popular contemporánea, observamos que en estas apreciaciones pesa más su condición de producto en serie que la de bien cultural. Y esto puede influir en la sequía de títulos de marcada complejidad narrativa que tradicionalmente ha acuciado a las parrillas televisivas y centros de compra occidentales y, en consecuencia, a las investigaciones en torno a la cultura popular japonesa. Más allá de lo peligroso de este tipo de sentencias, existen motivos identificables como causantes de la precaria situación del anime en España. Por un lado, cabe señalar a la transformación del mercado español de licencias de anime y a la desaparición progresiva de las parrillas televisivas de series animadas. La naturaleza transmediática de la industria del entretenimiento en Japón, muy especialmente en el vínculo entre el manga, el anime y los videojuegos, permite formar numerosas franquicias que, pese a sus complejas tramas, llegan a contar con el beneplácito de los consumidores a través de productos que van desde el Blu-Ray al *merchandising*. Sin embargo, a diferencia de las series dramáticas americanas de éxito o de las producciones hollywoodienses, la distribución de anime en Occidente no sigue la misma suerte. Visto como un producto altamente segmentado, la dificultad y el riesgo de adquirir una licencia para la distribución de un anime narrativamente complejo es considerable.

Pese al convencimiento de los aspectos positivos del rol de los *fansubs*, y con el objetivo reducir el ruido que todo proceso de traducción produce con respecto a los materiales originales, para la elaboración de los análisis textuales privilegiamos tanto las ediciones oficiales en formato físico distribuidas en España como los *streaming* oficiales que plataformas legales (portales como Crunchyroll, AniJapan, Filmin, Nubeox Videclub, Viki o Wuaki) licenciados para el territorio español. En su defecto, aquellos títulos contemplados en la muestra que no hayan sido licenciados en España provienen de ediciones editadas en otros países.

Para evaluar la labor de los *fansubs* frente a la problemática complejidad de *The Melancholy of Haruhi Suzumiya* también se ha procedido a la comparación del material oficial con la edición elaborada por el fansub Trigosubs a partir del ripeo del Blu Ray original distribuido en Japón por Kadokawa²⁹ en agosto de 2014.

Procesamiento bibliográfico

El proceso de documentación específica que alude al objeto de estudio es un estadio decisivo de la investigación. Su importancia radica en constituir la materia prima sobre la que construir el marco teórico a desarrollar en los cuatro primeros capítulos.

Una de las motivaciones adicionales que dirigen esta investigación es la parquedad en la producción de literatura académica en torno a la animación japonesa contemporánea en España. Si se compara con la producción anglosajona, en el campo editorial hispanohablante observamos una carencia tanto de monografías como de artículos académicos sobre animación japonesa. A las pioneras y entusiastas “guías manga” de finales de los noventa (Bermudez, 1995; Riera, 1996) les siguen, ya en el nuevo milenio, diversos esfuerzos individuales (Estrada Rangil, 2016) y colectivos (como la serie de tomos dedicados a títulos populares de la animación japonesa contemporánea por Dolmen Editorial y Diábolo Ediciones) que atestiguan el crecimiento del interés por el anime en España. El carácter introductorio y divulgativo de estas publicaciones ha dado paso a monografías de corte académico centradas en diversas figuras de la animación japonesa, en muchos casos publicadas por editoriales cuya actividad es precisamente la comercialización de manga en España. Es el caso de Panini Comics y su recopilatorio sobre la historia del manga (Guiral, 2014), de Dolmen Editorial y sus libros sobre Hayao Miyazaki (Montero Plata, 2012a) y Satoshi Kon (López Rodríguez, 2012), o de Diábolo con sus monografías de introducción a la

²⁹ En glosario.

historia del anime (Heredia Pitarch, 2016) y a su proceso técnico (Horno-López, 2017). Otras editoriales publican también trabajos sobre autores concretos como Kon (Sala Corbi, 2005) o sobre filmes como *El viaje de Chihiro* (Fortes Guerrero, 2011) o *Ghost in the Shell* (*Kōkaku Kidōtai*, M. Oshii, 1995) (Rodríguez Serrano, 2017a). El interés por el anime también es constatable en Latinoamérica donde se han publicado dos volúmenes de carácter introductorio —Vanina A. Papalini (2006) y Rodríguez de León (2009)—. También observamos una creciente aparición de artículos de investigación en el heterogéneo espectro de las revistas españolas especializadas en Comunicación³⁰, llegando algunos autores a publicar en publicaciones de referencia internacional³¹ como *Animation: An Interdisciplinary Journal*³². La reciente puesta en marcha de *Con A de Animación*, revista especializada en animación editada anualmente en la Universitat Politècnica de València, puede interpretarse tanto como un síntoma de la creciente presencia de la animación en el audiovisual como un acicate para un espacio de publicación para los investigadores interesados. Así mismo, también se han defendido hasta once tesis doctorales entre 2013 y 2017, el periodo de preparación de esta investigación. La heterogeneidad de los enfoques con los que estos estudios examinan el anime —desde la filmografía de autores como Hayao Miyazaki (Montero Plata, 2011) y Satoshi Kon (Rodríguez de León, 2014; Felipe López, 2016) y el sistema estructural del media mix (Hernández Pérez, 2013), hasta la representación de la comunicación en *Paranoia Agent* (Cerdán Martínez, 2011), la representación realista en el anime (Rodríguez Fernández, 2014), el proceso de doblaje del anime a lenguas cooficiales del estado español (Prats Rodríguez, 2014), las técnicas de animación empleadas (Horno López, 2014a), la relación con el manga desde el punto de vista de la adaptación (Villa Gracia, 2015), el análisis de contenido (Álvarez Delgado, 2015) y la filosofía contemporánea (Torrents, 2017)— es buena muestra del interés que despierta la animación japonesa como objeto de estudio académico en España.

³⁰ Un total de dieciséis: Montero Plata (2007, 2012b), Fernández Gonzalo (2010), Aguilar (2013), Cid Lucas (2012), De Pablo Rodríguez (2012), Gómez Aragón (2012), Horno López (2012, 2014b, 2014c, 2015), Mangirón (2012), Ortiz Sobrino y Rodríguez Fernández (2012), Loriguillo-López (2014b, 2014a) y Míguez Santa Cruz (2014), López Rodríguez (2017).

³¹ Ballús y Torrents, 2014 y Santiago, 2016.

³² Miguez-Lopez, 2014 y Hernández-Pérez, 2016.

Pese a esto, del marco teórico referente para el tratamiento del anime en estas fuentes podemos extraer varias conclusiones inequívocas: la gran mayoría de los estudios tienen como objeto las filmografías de los referentes más conocidos. Como sucede en el ámbito anglosajón, tanto las obras del Studio Ghibli como otros anime extensamente difundidos como *Bola de dragón* (*Dragon Ball*, D. Nishio, Tōei Animation, Fuji TV: 1989-1996) o autores de culto como Mamoru Oshii o Katsuhiro Ōtomo copan buena parte de las investigaciones.

A la uniformidad de los temas cabe añadirse la homogeneidad de las metodologías empleadas en estos volúmenes, muchos de ellos carentes, por su naturaleza divulgativa, de una dimensión historiográfica relacionada con las teorías comunicativas. Thomas Lamarre, una de las voces más autorizadas en el campo de los *Anime Studies*, señala que buena parte de las investigaciones bajo dicha etiqueta pretenden abarcar una gran muestra de manera superficial, algo que convierte determinadas monografías en esfuerzos más propios de géneros como la reseña literaria o la crítica de cine³³ (Lamarre, 2009: XXXI). Muchos de ellos acaban presentando lo que Santos Zunzunegui designa como los “tres tristes tópicos” de la investigación contemporánea de cine:

En primer lugar lo que llamaré *fetichismo del dato empírico* que afecta a buena parte de los trabajos analíticos e historiográficos. En segundo lugar, pondríamos el que podríamos denominar el *fetichismo del contexto*. Y en tercer lugar, el *retorno del biografismo* como método explicativo que está emergiendo con una nueva fuerza en el campo de los estudios fílmicos. [...] son tres síntomas de los tiempos que corren y anuncian la presencia creciente de una *teoría débil* en los foros de los estudios artísticos. A lo que debe unirse una postrera razón que no me parece despreciable y es que, dicho claramente, es más fácil un análisis contextual que un análisis textual, porque un análisis textual obliga a encerrarse con la obra, mientras que un análisis contextual parece relativamente sencillo: vacío libros que ya están escritos, me leo la biografía del, etc. En cambio encerrarse con la obra para hacerle las buenas preguntas lleva tiempo, es costoso y analíticamente más

³³ Original: “book report or film review model”.

pesado, aunque, eso sí, rinde mucho más porque el otro análisis produce saberes que ya teníamos antes, mientras que el análisis adecuado de la obras produce saberes nuevos. [...] Los analistas se ocupan de *cómo dicen las películas lo que dicen*. (2007: 21-28)

La ligereza de la literatura resultante se complementa por un enfoque teórico heredero de la crítica cinematográfica: el ensalzamiento del autor. Este tipo de perspectivas ponen en evidencia que, pese a la impagable y apasionada labor que tanto crítica y como comunidades *otaku* desempeñan en la difusión del anime, sus trabajos no pueden sustituir la reflexión multidisciplinar y menos parcial de la academia. La predominancia de un modelo de libro en el que el análisis queda despachado con una mera revisión del argumento y un par de apuntes contextuales, lleva a la perversión de la finalidad investigadora. En línea con lo que apunta Talens (1996: 9):

La cinefilia, tan activa en el campo de la crítica periódica como en el mundo académico, suele estar más tantea a la acumulación de anécdotas y a los dispositivos de la fascinación que al análisis textual. Esta forma de entender el trabajo hermenéutico termina, por ello, confundiendo el *fichero* de los datos con el instrumental del intérprete.

Por ejemplo, en el caso concreto de las investigaciones centradas en autores del anime observamos la ausencia del enfoque semiótico a la hora de abordar un análisis textual de sus obras. Esta crítica no debe conducir a equívocos: tan nocivo es olvidar la materialidad del texto como pasar por alto la necesidad de un contexto de producción rigurosamente producido. Como apunta Pérez Perucha (2007: 77):

las condiciones de producción y las condiciones materiales están en la superficie textual de un film, hay que tener una cierta preocupación preliminar por el cómo se hacen las películas y no considerar que el objeto estético llega a nuestra contemplación y goce por gracia de una operación divina o incluso sagrada.

En definitiva, pese a que el estudio desde Occidente de un producto cultural basado en una tradición representacional tan aparentemente ajena como la animación japonesa debe implicar un compromiso máximo por parte del investigador para procurar que los parámetros contextuales no escapen a su percepción, defendemos en esta investigación la vigencia del texto como principal directorio de las urgencias superficiales y subyacentes de su discurso. Como resume sucintamente David Bordwell en su estudio del cine de Hong-Kong: “sin ambages, las películas chinas son chinas, pero también son películas”³⁴ (2001). De este modo, el grueso de las lecturas está constituido por libros y artículos en publicaciones académicas especializadas tanto en la animación japonesa contemporánea como en el análisis narratológico de cine y televisión postclásicos. Éstas son complementadas por contenidos publicados en la Web — primordialmente directorios, bases de datos y noticias—, un recurso indispensable por la construcción y actividad de redes de interacción entre las comunidades *otaku* de todo el mundo en torno a la animación japonesa.

FASE ANALÍTICA

El cine, por tanto, es un elemento más (aunque ya no sea el decisivo) de las maneras de conformar el imaginario y por tanto, debemos estudiarlos *antes* de la exhibición del filme, *durante* y *después*. El problema radica en que esta manera de ver las cosas, no nos habla (o sólo de manera indirecta) de ese *objeto indescriptible* que es la película. Se dice lo que pasa antes, durante y después, pero no se hace referencia a lo que sucede *en* la película como tal. (Zunzunegui, 2007:20).

El procesamiento de bibliografía para la construcción de un marco teórico desde el que abordar esta investigación evidencia el predominio de los estudios

³⁴ Original: “Chinese films, to put it bluntly, are Chinese; but they’re also films”.

culturales como enfoque predilecto dentro los *Anime Studies*. La popularidad de estos enfoques entre las investigaciones en estudios fílmicos, justificada por la proporcional complejidad del estado de la representación en las sociedades contemporáneas, está también sustentada por un modelo de conocimiento que parece estarse imponiendo entre las universidades, uno en la que privilegia la orientación sociopolítica sobre la materialidad de los textos y su forma. Un factor de interés del anime es precisamente la amplia, diversa y sugestiva, por problemática, muestra de títulos animados en Japón que ofrecen a prácticamente cada una de las tendencias dentro de esta disciplina —desde el tratamiento del género a la identidad nacional, pasando por la representación de las clases sociales y las ideologías subyacentes— un tropo originalísimo que estudiar. Sin embargo, las investigaciones versadas sobre la animación prestan muy poca atención a la cuestión formal de sus objetos de estudio y, como apunta Jason Mittell, en referencia a las investigaciones sobre ficción animada para televisión,

[p]arte de este giro antiformal emerge desde el énfasis aplicado sobre la decodificación del modelo formativo de la codificación/decodificación enunciado por Stuart Hall —mientras que Hall explicita la importancia de ambos, los académicos han adoptado su modelo haciendo especial énfasis en la última, la parte más desatendida de la diada—³⁵. (2004: 121).

El interés por el contexto de producción de la animación japonesa, epítome de la visión tecnoorientalista capaz de unir los extremos tradición-industrialización (Morley y Robins, 1995), tiene también mucho que ver con que los estudios del contexto en el que operan los *keiretsu* (grandes conglomerados empresariales nipones; Lozano-Méndez, 2009: 11, 37), de máximo interés para escuelas de negocios de todo Occidente desde la asunción como lema de la

³⁵ Original: “Part of this anti-formal shift stems from the particular emphasis placed on the decoding side of Stuart Hall’s formative encoding/decoding model – while Hall emphasizes the importance of both encoding and decoding, scholars have adopted his model primarily by emphasizing the long-neglected latter part of the dyad”.

kokusaiika (internacionalización) de sus productos, pasa a ser otro de los enfoques más populares.

Estas dos líneas de investigación, de incuestionable valor para la investigación en la cultura popular japonesa, se consolidan como las grandes dominadores de los *Anime Studies*. Tanto que, como se pregunta la investigadora Sandra Annett:

Entonces, ¿promueve la globalización mediática la disneyficación o cimenta a las comunidades de fans? [...] Más bien yo preguntaría: ¿es este sistema binario —la "economía política" por un lado y el ala de los "estudios culturales" por otro— la única opción disponible?³⁶(2011: 165)

El punto de vista de esta investigación pretende ser distinto en cuanto al tratamiento del anime. En línea con la cita que encabeza este epígrafe, la metodología propuesta busca recuperar al significante como protagonista y al análisis textual como principal herramienta metodológica. Pese a la transdisciplinariedad que demanda un estudio de este calado, las técnicas de investigación de este trabajo son eminentemente cualitativas. El muestreo cualitativo es de caso-tipo, basado en una muestra de títulos —sobre los que se practicará una suerte de microanálisis de las secuencias o episodios más relevantes— y en el análisis en profundidad aplicado a los textos que presentamos como representativos: *Perfect Blue* y *The Melancholy of Haruhi Suzumiya*. El análisis textual es el paso previo al reporte de resultados y constatación de la hipótesis. Se aplica para ello la metodología de análisis fílmico desarrollada por Marzal Felici y Gómez Tarín (2007) para evaluar su adecuación como paradigma de las quiebras presentadas por la narrativa de las *películas puzzle* y de la *televisión compleja*. Fase esencial de este análisis es el proceso de desglose secuencial o *découpage*, plano por plano, de las secuencias a analizar de la muestra, prestando máxima atención a la

³⁶ Original: “So, does media globalisation promote worldwide Disneyfication or grassroots fan communities? [...] I would ask rather: are these two binary choices—often framed as the “political economy” and “cultural studies” camps— the only options available?”.

relación de recursos expresivos y narrativos ligados al lenguaje audiovisual —desde el tratamiento del profilmico y los elementos filmográficos hasta la construcción de la cadena sintagmática a través de la terna montaje-espacio-tiempo filmicos—. La voluntad de atender de manera parcial hacia cuestiones relativas al ámbito de la complejidad enunciativa cristaliza en la aplicación de enfoques propios de la teoría cognitiva filmica. Dicha complejidad (también patente en la ficción televisiva contemporánea) es uno de los temas más candentes de investigación en la última década a través del estudio de las *películas puzzle* y la *televisión compleja*.

En ambos casos, el objeto de estudio es el creciente número de películas y series dramáticas para televisión que presentan una narración compleja en oposición a las técnicas narrativas clásicas. Pese a que este rasgo comenzó por ser como una particularidad de obras en las afueras de los circuitos comerciales, la complejidad narrativa se extiende en la actualidad a los blockbusters de Hollywood (Buckland, 2014a) y a la televisión comercial. El detallado estudio de la narración en las *películas puzzle* requiere tanto de un análisis narratológico detallado como una poética histórica de la narración compleja en el anime. Para el análisis formal se aplica, como en estos volúmenes citados, las herramientas de la narratología de base cognitiva desarrolladas por los teóricos David Bordwell (*cognoscibilidad, autoconsciencia y comunicabilidad*, 1985) y Edward Branigan (focalización, punto de vista, niveles de narración; 1992). El estudio de una poética histórica del anime se convierte en un valioso marco desde el que elaborar una suerte de primera cronología de la irrupción de la complejidad narrativa en el anime, poniendo la atención en cómo las películas y las series de televisión son producidas (desde su argumento a sus estilemas, pasando por las normas y prácticas sociales que influyen en la construcción de sus tramas) y cómo esa construcción provoca efectos concretos en su público bajo determinados contextos de producción a lo largo de diferentes décadas. En concreto, seguiremos como modelo el desarrollo de las poéticas de los diferentes modos de producción elaborada por Bordwell. Bajo la pregunta “¿cómo y por qué han surgido y cambiado los principios según los que las películas son construidas y a través de los cuales consiguen unos efectos

particulares] en circunstancias empíricas concretas?”³⁷ (2008: 23), Bordwell ha escrito los más influyentes acercamientos a las distintas poéticas del cine comercial —el cine clásico de Hollywood (con Staiger y Thompson, 1997) y en el cine contemporáneo (2006) y el cine asiático (1988, 2000)—. El uso descriptivo de las poéticas a través de diferentes contextos históricos constituye un enfoque práctico desde el que abordar cómo el contexto en el cual el anime es producido puede aportar importante información sobre la particular evolución de la animación japonesa comercial y el surgimiento de la complejidad como rasgo distintivo en sus producciones. Particularmente, la atención puesta sobre la *synzhet* del anime complejo en los puntos más cruciales de su historia es un paso necesario para analizar con propiedad sus rasgos en el anime contemporáneo y conseguir lo que Burch reclama como interesante de estudiar en los modos de producción del cine japonés:

Como expone mordazmente Bertolt Brecht: ‘Las únicas personas que pueden estudiar con provecho el efecto de alienación de la técnica de interpretación china son aquellas que necesitan dicha técnica para unos propósitos sociales determinados’. Las personas que más necesitan estudiar este cine en su “japonesidad más radical” son aquellas comprometidas con la construcción de una meticulosa crítica de los modos dominantes del cine occidental³⁸. (1979: 17).

El visionado, *découpage* y análisis crítico de la muestra permiten decodificar e identificar los recursos que la enunciación fílmica hace servir, algo útil a la hora de enfrentarse al análisis textual. La adopción del modelo de análisis propuesto por Branigan (detallado en el *Capítulo primero*) obedece a la versatilidad y al rigor de su minuciosa teoría de la mostración en la narración fílmica. En abierta discrepancia

³⁷ Original: “How and why have these principles [according to which films are constructed and through which they achieve particular effects] arisen and changed in particular empirical circumstances?”.

³⁸ Original: “As Bertolt Brecht trenchantly put it: ‘The only people who can profitably study a piece of technique like Chinese acting’s A[lienation]-effect are those who need such a technique for quite definite social purposes.’ The people who most need to study this cinema in its most ‘radically Japanese’ form are those committed to constructing a thorough-going critique of the dominant modes of Western cinema.”.

con los planteamientos discursivos que entienden la narración como una actividad eminentemente verbal (*telling*, en la tradición anglosajona), las teorías miméticas operan bajo la asunción tácita de que la narración consiste en la presentación de un espectáculo (*showing*). En la tradición teórica fílmica se puede constatar la emergencia de las teorías miméticas en la relación establecida por los razonamientos del cine convencional entre la perspectiva de la cámara y su uso como dispositivo de exploración del mundo de ficción. Más allá de la aceptación simplista de un realismo netamente referencial, la propuesta teórica de Branigan (apoyada en buena medida en el postestructuralismo) ofrece toda una serie de términos constituyentes de un modelo mimético de la representación clásica. Por ejemplo, aspectos de gran importancia para nuestras pesquisas como el control de la subjetividad en la narración o la polémica sobre la invisibilidad del observador idealizado en las *películas puzzle* tienen más que ver, para Branigan, con la relación óptico-espacial que con cualquier paradigma semiótico-lingüístico. La producción teórica de Branigan distingue entre tipos de subjetividad (1984), niveles de narración (1992) y tipos de cámara (2006) para construir lo que Bordwell denomina una poética estructural del cine (1984: XII), orientada a reivindicar como objeto de estudio las convenciones intersubjetivas que dan sentido a los textos fílmicos a un nivel denotativo y a destacar las habilidades cognitivas de los lectores en el proceso.

Como complemento al análisis narratológico de los textos, en el caso de las series dramáticas televisivas, incorporamos además las investigaciones más notorias sobre la complejidad narrativa en los *Television Studies* por parte de Jason Mittell. Aprovechamos especialmente la extensión del ambicioso proyecto investigador de Mittell llevado a cabo por Christine Piepiorka (2013) en su propuesta de la estructura de los *seriales complejos* que detallamos en el *Capítulo segundo*.

FASE CONCLUSIVA

La última fase de la metodología de esta tesis se centra en la refutación o confirmación de la hipótesis planteada al comienzo mediante la recopilación de los resultados principales y la articulación de las conclusiones. Esta ponderación también sirve para evaluar la consecución de los objetivos planteados. Una vez reunidos los resultados de la investigación, se trazan futuras líneas de investigación que puedan profundizar en las vías que la presente tesis doctoral abre.

CORPUS DE ANÁLISIS

A continuación, se presenta el conjunto de anime que conforma el *corpus* de trabajo delimitado a lo largo de este apartado metodológico.

SERIES

Baccano! (T. Ōmori, Brain's Base, WOWOW: 2007)

Bakemonogatari (A. Shinbo, Shaft, Tokyo MX: 2009)

Black Rock Shooter (S. Yoshioka, Ordet y Sanzigen, Fuji TV: 2012)

Boogiepop Phantom (*Bugīpoppu wa Warawanai Boogiepop Phantom*, T. Watanabe, Madhouse, TV Tokyo: 2000)

Gunbuster (*Toppu o Nerae!*, H. Anno, Gainax, 1988-1989)

Higurashi When They Cry (*Higurashi no Naku Koro ni*, C. Kon, Studio Deen, Chiba TV: 2006-2007)

Kurozuka (T. Araki, Madhouse, Animax: 2008)

Neon Genesis Evangelion (H. Anno, Gainax, Tatsunoko Production y NAS, TV Tokyo Network: 1995-1996)

Madoka Magica (*Mahō Shōjo Madoka Magika*, A. Shinbo, Shaft, MBS: 2011)

Re:Zero — Starting Life in Another World (*Ri:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu*, M. Watanabe, White Fox, TV Tokyo, 2016)

Serial Experiments Lain (R. Nakamura, Triangle Staff y Pioneer LDC, TV Tokyo: 1998)

Steins;Gate (H. Hamasaki y T. Satō, White Fox, Sun TV, 2011)

The Melancholy of Haruhi Suzumiya (*Suzumiya Haruhi no Yūutsu*, T. Ishihara, Kyoto Animation, Chiba TV: 2006 y 2009)

The Tatami Galaxy (*Yōjōhan Shinwa Taikei*, M. Yuasa, Madhouse, Fuji TV: 2010)

LARGOMETRAJES

- Black Rock Shooter* (S. Yoshioka, Ordet, 2010)
- Ghost in the Shell 2: Innocence* (M. Oshii, Production I.G., 2004)
- Lamu Beautiful Dreamer. La película* (*Urusei Yatsura 2: Beautiful Dreamer*, Pierrot y Kitty Films, 1984)
- Mind Game* (M. Yuasa, Studio 4°C, 2004)
- Neon Genesis Evangelion: Death & Rebirth* (*Shin seiki Evangerion Gekijō-ban: Shi to Shinsei*, H. Anno, Gainax y Production I.G., 1997)
- Otaku no Video* (I. Mori, Gainax, 1991)
- Steins;Gate: Fuka Ryoiki no Déjà vu* (K. Wakabayashi, White Fox, 2013)
- The Disappearance of Haruhi Suzumiya* (*Suzumiya Haruhi no Shōshitsu*, T. Ishihara y Y. Takemoto, Kyoto Animation, 2010)
- The End of Evangelion* (*Shin Seiki Evangerion Gekijō-ban: Ea/Magokoro o, Kimi ni*, H. Anno y K. Tsurumaki, Gainax y Production I.G., 1997)
- Twilight Q 2: Mystery Article File 538* (*Twilight Q: Meikyū Bukken Fairu Go San Hachi*, Studio Deen, 1987)

VIDEOJUEGOS

- Higurashi When They Cry* (*Higurashi no Naku Koro ni*, 07th Expansion, PC, 2002)
- Steins;Gate* (5pb. & Nitroplus, PC, 2009)

La presente tesis doctoral está dividida en tres bloques y sigue la siguiente estructura. Antes del primer bloque, en el *Planteamiento de la investigación* se define tanto el objeto de estudio como su situación en la actualidad. Asimismo, se alude a las bases teóricas propuestas para justificar los objetivos y enfoques epistemológicos de los que parte la hipótesis a verificar mediante la metodología señalada.

El primer bloque, *La complejidad narrativa en el postclasicismo audiovisual*, sirve como introducción a la creciente problematización en la narración del cine y la ficción televisiva contemporáneos mediante el desafío desde los propios circuitos de producción *mainstream* de los pilares al modo de narración del cine clásico. En el primer capítulo, *La complejidad narrativa en el cine postclásico*, introducimos el concepto del *películas puzzle* y analizamos ejemplos de aquellos filmes en los que la ambigüedad potencialmente transgresora contrasta con su condición comercial. En el segundo capítulo, *La complejidad narrativa en las series de televisión dramáticas contemporáneas*, abordamos la creciente complejidad narrativa en los seriales televisivos. La violación de la continuidad episódica de los casos propuestos ejemplifica toda una tendencia las series de televisión dramáticas del ámbito anglosajón. Mediante los diferentes microanálisis de secuencias clave de estos casos paradigmáticos se extraen toda una serie de recursos habituales de lo que ha venido a conocerse como *televisión compleja*.

El segundo bloque tiene como misión ofrecer un marco teórico e historiográfico desde el que abordar el fenómeno de las narrativas complejas en la animación japonesa comercial. Con el fin de aportar una interpretación progresiva, se ha dividido el segundo bloque en dos capítulos. En el primero de ellos, bajo el título *Anime, la animación comercial japonesa*, presentamos una revisión de los rasgos que configuran al anime desde sus orígenes hasta sus manifestaciones contemporáneas. Para ello, relacionamos los diversos hitos que han configurado la animación como medio y los enlazamos con el desarrollo y la proyección

internacional del media mix japonés. En el capítulo cuarto, *La complejidad narrativa en el anime contemporáneo*, trazamos los rasgos de la complejidad narrativa desde los orígenes de la animación japonesa televisiva. A continuación, se realiza una sucinta recopilación de toda una serie de tropos recurrentes en una muestra limitada de anime televisivos emitidos desde los ochenta hasta la actualidad. Este compendio, y la discusión previa acerca de la particular relación entre serialidad y la construcción de los media mix, proporcionan todo un abanico de estrategias de representación relativas a la complejidad narrativa que serán aplicadas más tarde en el análisis textual.

El tercer bloque está dedicado íntegramente a la aplicación del marco teórico desarrollado al análisis textual. En el capítulo quinto se realiza un estudio narratológico de la película *Perfect Blue* mediante la aplicación de metodologías propias de la teoría cognitiva fílmica a un análisis escena por escena. Para anclar el discurso crítico con el ecosistema mediático japonés, se acompaña una contextualización de la producción y circulación de *idols* en Japón. Finalmente, se realiza un breve recorrido por el resto de la filmografía, rica en metaficción, de su director Satoshi Kon. En el capítulo sexto analizamos la complejidad narrativa de la serie de televisión *The Melancholy of Haruhi Suzumiya*. Emprendemos allí un examen detallado de las dos temporadas del anime televisivo, atendiendo especialmente a la recomposición cronológica del orden de los episodios. Al mismo tiempo, planteamos la distorsión que esta subversión del flujo televisivo tiene sobre el consumo y la recepción en públicos occidentales a través de las ediciones oficiales y las elaboradas por *fansubs*. Finalmente, también se procede a la observación de las diferentes sinergias narrativas que la red de productos del media mix de *Haruhi Suzumiya*, y el rol que ocupa en la popularidad de la franquicia.

Por último, en el apartado denominado *Conclusiones* se procede a la verificación o refutación de la hipótesis planteada, así como a la evaluación de los objetivos establecidos en la parte inicial de la tesis. Además, se sugieren futuras líneas de investigación. Finalmente, se ofrece toda la relación de las fuentes bibliográficas citadas y un glosario de términos empleados a lo largo de la investigación.

MIN
CONT
FACIL

← ESCAPE

ID
ROL
ITY

BLOQUE I:
COMPLEJIDAD NARRATIVA EN EL
POSTCLASICISMO AUDIOVISUAL

CAPÍTULO PRIMERO

LA COMPLEJIDAD NARRATIVA EN EL CINE POSTCLÁSICO

El cine es difícil de explicar porque es fácil de entender // *The cinema is difficult to explain because it is easy to understand*

Christian Metz, en Buckland (2003: 1)

LA NARRACIÓN EN EL CINE CONTEMPORÁNEO es el tema del siguiente capítulo. La pretendida homogeneización de sus derivas bajo el paraguas del “cine post-moderno” en referencia a cintas tan dispares como *Al final de la escapada* (*À bout de souffle*, Jean-Luc Godard, 1960) o *Drácula de Bram Stoker* (*Bram Stoker’s Dracula*, F. Ford Coppola, 1992) no sólo da cuenta de la dificultad para encontrar las rupturas con el modelo de narración clásico entre una heterogénea muestra de títulos, sino que también es sintomática de la dispar agenda de los analistas y, dentro de ésta, la escasa atención prestada a la especificidad narrativa y estilística de los filmes calificados como tales. La ambigüedad de términos altamente polisémicos como “posmodernidad” (y otros “-ismos”), sin una analogía clara en el fenómeno ni con ningún movimiento fílmico, obligan a operar en unos campos semánticos en los que el léxico tiende a volverse vacuo por impreciso. La innegable influencia de la posmodernidad en el cine de los últimos cuarenta años requiere, bajo nuestro punto de vista, una mayor formalidad que el pleonismo superficial de rasgos ya presentes en otros productos culturales coetáneos.

Con el fin de emplear una terminología clarificadora que nos ayude a estudiar con precisión los rasgos de complejidad narrativa del audiovisual contemporáneo comercial, en este apartado nos servimos de los modos históricos de narración desarrollados en otras poéticas del cine para resumir sucintamente los elementos distintivos de los modelos de narración clásica, del cine de arte y ensayo, del cine postclásico y nuestra propuesta de un modo de narración de las películas puzle.

1.1.

COMPLEJIDAD NARRATIVA EN EL POSTCLASICISMO AUDIOVISUAL

Con la relocalización⁴⁰, una experiencia tradicionalmente unitaria se ha escindido en dos. El cine ha sido durante un largo periodo de tiempo tanto algo que ver como una manera de ver algo. Ha sido un corpus de filmes y un aparato (proyector, pantalla, teatro). El hecho de que, en un instante, somos dirigidos al objeto, dejando el entorno incompleto y, al siguiente, somos dirigidos al entorno, dejando el objeto indefinido, introduce una brecha profunda entre el *qué* y el *cómo*. El cine pasa a ser o el objeto filmico o una modalidad de ver películas. Dos cosas —no ya una sola—. [...] Ahora hay una sensación de distanciamiento: el cine es un objeto o es una modalidad. La consecuencia es indudablemente seria: la experiencia cinemática se dirige hacia un bifurcación inevitable. Será o bien una *experiencia filmica*, si conduce al *qué*, o bien a la *experiencia cinematográfica*, si conduce al *cómo*. Dos tipos de encuentro, dos modos de hacer, dos formas de gratificar deseos⁴¹.

Francesco Casetti (2015: 54-57)

⁴⁰ “Me gustaría emplear el término *relocalización* para hacer referencia al proceso por el cual la experiencia de un medio es reactivada y repropuesta en otro lugar distinto (en medios alternativos y en nuevos entornos) al del sitio en el que se formó” (Casetti, 2015: 28). Original: “I would like to use the term *relocation* to refer to the process by which the experience of a medium is reactivated and reproposed elsewhere than the place in which it was formed, with alternate devices and in new environments”.

⁴¹ Original: “With relocation, a traditionally unitary experience has been split in two. The cinema has long been both something to watch and a way of watching something. It has been a body of films and an apparatus (projector, screen, theater). The fact that, one moment, we are directed at the object, leaving the environment incomplete, and, the next, we are directed at the environment, leaving the object undefined, introduces a profound breach between the *what* and the *how*. Cinema becomes either the film object or a modality of watching films. Two things-no longer just one. [...] So now there is the sense of a rift: The cinema is either an object or it is a modality. The consequence is undoubtedly serious: The cinematic experience is heading toward an unavoidable bifurcation. It will be either a *filmic experience*, if it leads to the what, or a *cinematographic experience*, if it leads to the how. Two types of encounter; two modes of doing; two forms of gratifying desires”.

La dicotomía establecida por Casetti con respecto al estado actual del cine contemporáneo nos es de gran utilidad para introducir el objeto de este capítulo: la complejidad narrativa en la cinematografía contemporánea. Frente a la sempiterna generación de *blockbusters*, nuestro interés entre las tendencias productivas del cine contemporáneo está en una muestra de filmes comerciales paradigmáticos de esa “experiencia cinematográfica” de la que la narración compleja se alza como rasgo definitorio frente a ese refuerzo de la dimensión espectacular de la estética neobarroca (Ndalianis, 2004), parcial hacia lo escópico: la “industrialización del *punctum*” (Palao Errando y Entraigües, 2000) para la exhibición del efecto o golpe visual para goce del ojo del espectador (Marzal Felici, 1999) en secuencias que son poco más que un “regalo para los ojos de los ciegos”⁴² (Knox, 2013). Otrora terreno vedado del cine de arte y ensayo, desde la década de 1990 la complejidad narrativa aparece en películas *mainstream* y convive con formas más convencionales de representación cinematográfica. Aunque en este trabajo atendemos a lo que tiene que ver con la estructura formal de la narración en cine y televisión comerciales, no pretendemos restringir exclusivamente a nuestro objeto de estudio la etiqueta de “complejidad”, altamente polisémica en su aplicación a ese mismo contexto en otras múltiples facetas. Son indudablemente complejas las piruetas descritas por la pirotécnia CGI de los *blockbusters* dirigidos por Michael Bay, como lo es la excéntrica exploración del extrañamiento de los filmes de Giorgios Lanthimos, la incursión en el melodrama autobiográfico de Xavier Dolan o los palimpsestos hipertextuales de los hermanos Coen. Detrás de las narraciones de las que nos hacemos cargo —trufadas de ambigüedades, paradojas e imposibles que piden de la contribución de un lector activo⁴³— emergen unas premeditadas

⁴² Original: “eye candy for the blind”.

⁴³ La relación que Barthes establece entre el modelo de lector pasivo y el texto complejo nos sirve para proyectar esta analogía con respecto al espectador frente a la complejidad cinematográfica: “la reducción de la lectura al consumo es claramente responsable del ‘aburrimiento’ experimentado por muchos frente al texto moderno (‘ilegible’), el cine de vanguardia o la pintura: estar aburrido significa que uno no puede producir el texto, desplegarlo, hacerlo funcionar” (1996: 163). Original: “The reduction of reading into a consumption is clearly responsible for the ‘boredom’ experienced by many in the face of the modern (‘unreadable’) text, the avant-garde film or painting: to be bored means that one cannot produce the text, open it out, set it going”.

intenciones: hacer indistinguibles realidades e ilusiones, vanagloriarse de las capacidades de la ficción mientras se reta a un modelo de audiencia eminentemente pasivo, rendirse a los ejercicios metacinematográficos complicados y admirar su diseño narrativo. Lo que nos interesa de esta complejidad narrativa es su adopción en el cine comercial contemporáneo, una contradicción en apariencia si tenemos en cuenta la experiencia cinematográfica convencional. Si ésta se caracteriza, entre otros elementos, por entender la ficción como *mimesis*, por abrir una ventana a las emociones y experiencias de otros seres humanos y por otorgar a las historias la función de organizar con claridad la experiencia humana, ¿por qué se está abrazando la complejidad desde el *mainstream*? ¿Y cómo?

Aunque no esté entre los objetivos de esta investigación atender en profundidad a las razones de la tendencia, la literatura al respecto especula sobre la influencia de cambios estructurales de índole tecnológica y económica. Es innegable que lo digital da forma a los patrones de producción y recepción del audiovisual. La emergencia de la experimentación narrativa en el cine comercial suele ser fechada por los teóricos en el estreno de *Pulp Fiction* (Q. Tarantino, 1994), en el ecuador de una década que ve cómo la democratización de los últimos aparatos domésticos (los ordenadores personales, reproductores de CD y DVD) comienzan a entrar en la vida del espectador medio, otorgándole una capacidad de control sin precedentes sobre su propio consumo cultural, al tiempo que Internet crece con rapidez hasta convertirse en un medio de gran consumo social. Aunque el placer de transitar y superar los obstáculos planteados por la narración es el atractivo principal de este tipo de películas, este tipo de narración parece evocar la sensación de fragmentación temporal del sujeto en la sociedad de la información contemporánea, principalmente a través de la representación de la crisis que ha supuesto el eminente rol de lo digital en las sociedades contemporáneas. Teóricos como Lev Manovich (2005) o Marsha Kinder (2002) abogan por la *base de datos digital* como concepto de profunda influencia en las narraciones contemporáneas, un argumento desarrollado en referencia a la narración cinematográfica por Allan Cameron en la conceptualización de lo que él denomina “narrativas modulares” (2008). Por otro lado, el estado de la economía cultural no pasa inadvertido para

los principales actores industriales de las industrias culturales, entre ellas, claro está, el cine. La emergencia de la complejidad narrativa en la cultura popular se relaciona con la conocida como *Long Tail*: la consolidación de nichos de mercado como destinatarios capaces de soportar económicamente a la propia industria incluso con una contribución mayor que la de los caros *blockbusters*. Se trata de unas consideraciones preliminares, recogidas con el único ánimo de contextualizar la situación, de las que no nos podemos hacer cargo completamente en estas páginas. Queda en manos de otros especialistas el dilucidar si el dinámico entorno tecnológico y económico tiene incidencia sobre la producción de productos culturales con narración compleja (o si no hay influencia, o si ésta es paralela).

La complejidad narrativa atraviesa Hollywood⁴⁴ a través del circuito de producción independiente internacional⁴⁵ y, aunque como filmes postclásicos éstos no presenten una ruptura radical con determinados rasgos del modelo clásico, la influencia de cintas como *Memento* (C. Nolan, 2000) o la citada *Pulp Fiction* sugiere una progresiva aceptación por parte de los espectadores de esta vuelta de tuerca a las estructuras narrativas. Estas cintas, junto a títulos aislados como *Abre los ojos* (A. Amenábar, 1997) y *Carretera perdida* (*Lost Highway*, 1997), se han alzado como los estandartes de la complejidad cinematográfica, que ha encontrado acomodo en:

— Los circuitos de producción de arte y ensayo internacional:

Tierra (J. Medem, 1996), *Corre, Lola, Corre* (*Lola Rennt*, T. Tykwer, 1997), *Amores perros* (A. González Iñárritu, 2000), *Irreversible* (G. Noé, 2002), *Oldboy* (P. Chan-wook, 2003), *Swimming Pool* (F. Ozon, 2003), *The Machinist* (B. Anderson, 2004), *La mala educación* (P. Almodóvar, 2004), *La moustache* (E. Carrère, 2005), *La ciencia del sueño* (*La science des rêves*, M. Gondry, 2006), *Los cronocrímenes* (N. Vigalondo, 2007), *The Tracey Fragments* (B. McDonald, 2007), *Las vidas posibles de Mr. Nobody* (*Mr. Nobody*, J. Van Dormael, 2009), *Triangle* (C. Smith, 2009), *Hierro* (G. Ibáñez, 2009), *Copia certificada* (*Copie conforme*, A. Kiarostami, 2010), *La piel que habito* (P. Almodóvar, 2011), *En la casa* (*Dans la maison*, F. Ozon, 2012),

⁴⁴ Aunque, como señala Barry Langford, el topónimo Hollywood “es menos una metonimia para la industria del cine de lo que lo era antes” (2010: 270): ni los *blockbusters* se ruedan exclusivamente en Los Angeles, ni la industria (ni las oficinas desde dónde se financian) está concentrada allí. Original: “is less a metonym for the film industry than it was before”

⁴⁵ El interesante y prolífico debate acerca de las definiciones del cine independiente en Estados Unidos no puede ocuparnos más que esta breve mención. Remitimos al lector interesado sobre la ambigüedad del término al volumen editado por Geoff King, Claire Molloy y Yannis Tzioumakis sobre el asunto (2013).

The Congress (A. Folman, 2013), *Mindscape* (J. Dorado, 2013), *The Double* (R. Ayoade, 2013), *Blind* (E. Vogt, 2014), *Goodnight Mommy* (*Ich seh, Ich seh*, S. Fiala y V. Franz, 2014).

— El cine independiente de culto integrado en Hollywood:

Jacob's Ladder (A. Lyne, 1990), *En la boca del miedo* (*In the Mouth of Madness*, J. Carpenter, 1993), *Suture* (S. McGehee y D. Siegel, 1993), *Sospechosos habituales* (*The Usual Suspects*, B. Singer, 1995), *Carretera perdida* (*Lost Highway*, D. Lynch, 1997), *Retroactive* (L. Morneau, 1997), *El sexto sentido* (*The Sixth Sense*, M. Night Shyamalan, 1999), *El club de la lucha* (*Fight Club*, D. Fincher, 1999), *eXistenZ* (D. Cronenberg, 1999), *Cómo ser John Malkovich* (*How to be John Malkovich*, S. Jonze, 1999), *Mulholland Drive* (D. Lynch, 2001), *Los otros* (A. Amenábar, 2001), *Spider* (D. Cronenberg, 2002), *Donnie Darko* (R. Kelly, 2001), *Vanilla Sky* (C. Crowe, 2002), *Las horas* (*The Hours*, S. Daldry, 2002), *Adaptation* (*El ladrón de orquídeas*) (S. Jonze, 2002), *El detective cantante* (*The Singing Detective*, K. Gordon, 2003), *21 gramos* (A. González Iñárritu, 2003), *Identidad* (*Identity*, J. Mangold, 2003), *¡Olvidate de mí!* (*Eternal Sunshine of a Spotless Mind*, M. Gondry, 2004), *Primer* (S. Carruth, 2004), *Crash* (P. Haggis, 2004), *La ventana secreta* (*Secret Window*, D. Koepp, 2004), *El efecto mariposa* (*The Butterfly Effect*, 2004), *The Jacket* (J. Maybury, 2005), *La casa del lago* (*The Lake House*, A. Agresti, 2006), *Déjà Vu* (T. Scott, 2006), *Southland Tales* (R. Kelly, 2006), *Plan de vuelo: Desaparecida* (*Flightplan*, R. Schwentke, 2005), *Babel* (A. González Iñárritu, 2006), *Inland Empire* (D. Lynch, 2006), *Expiación, más allá de pasión* (*Atonement*, J. Wright, 2007), *Premonition* (M. Yapó, 2007), *Synecdoche, New York* (C. Kaufman, 2008), *En el punto de mira* (*Vantage Point*, P. Travis, 2008), *Moon* (D. Jones, 2009), *Código fuente* (*Source Code*, D. Jones, 2011), *Sucker Punch* (Z. Snyder, 2011), *Oculus: el espejo del mal* (M. Flanagan, 2013), *+1* (D. Iliadis, 2013), *Enemy* (D. Villeneuve, 2013), *Trance* (Danny Boyle, 2013), *Regresión* (*Regression*, A. Amenábar, 2015).

— Y el *mainstream* comercial —incluso con algunas “ultra-high-budget film” (Balio, 1998: 59)—:

Atrapado en el tiempo (*Groundhog Day*, H. Ramis, 1993), *12 monos* (*Twelve Monkeys*, T. Gilliam, 1995), *Una mente maravillosa* (*A Beautiful Mind*, R. Howard, 2001), *500 días juntos* (*500 Days of Summer*, M. Webb, 2009), *Shutter Island* (M. Scorsese, 2010), *Origen* (*Inception*, C. Nolan, 2010), *Cisne negro* (*Black Swan*, D. Aronofsky, 2010), *Looper* (R. Johnson, 2012), *Al filo del mañana* (*Edge of Tomorrow*, D. Liman, 2014), *La llegada* (*Arrival*, D. Villeneuve, 2016).

Siguiendo a Tino Balio, éstas últimas guardan especial interés por ser las primeras de narración compleja en cumplir buena parte de los criterios hacia la complejidad narrativa que filmes como *Terminator 2: el juicio final* (*Terminator 2: Judgement Day*, J. Cameron, 1991), establecen en los noventa:

Presentando elementos *high-concept*, estrellas de renombre, efectos visuales y especiales, estos filmes redujeron el riesgo financiero porque (1) se constituyeron eventos mediáticos; (2) se prestaron a

conexiones promocionales, (3) devinieron motores de beneficios cuantiosos por la explotación de complementos como parques temáticos y el vídeo doméstico; (4) generaron beneficios en mercados extranjeros; y (5) fueron fáciles de distribuir⁴⁶.

En su aproximación al cine contemporáneo hollywoodiense, Murray Smith plantea la diversidad de criterios válidos a la hora de definir un nuevo modelo productivo cinematográfico:

En primer lugar, por supuesto, el clasicismo puede aludir a ciertas narrativas y rasgos estéticos (la estabilidad de un sistema de géneros o los principios de continuidad, por ejemplo); o, puede hacer referencia al sistema de estudios como un modo de producción. Saliendo de las propias películas en otra dirección, ‘clasicismo’ puede describir un cierto tipo de experiencia espectral, una caracterizada por un alto grado de ‘homogeneización’ o regulación psíquica.⁴⁷ (1998: 3).

Sirva esta cita para constatar la variedad de enfoques desde los que categorizar, con análoga legitimidad, no sólo el cine contemporáneo hollywoodiense, sino cualquier práctica cinematográfica. Pese al amplio abanico de potenciales enfoques, nuestro interés se centra en desgarnar la complejidad narrativa de las *películas puzzle* (epítome de su integración en los circuitos comerciales), ya que son, a nuestro juicio, su rasgo más sobresaliente⁴⁸.

⁴⁶ Original: “Containing such elements as high concepts, big-name stars, and visual and special effects, such pictures reduced the risk of financing because (1) they constituted media events; (2) they lent themselves to promotional tie-ins; (3) they became massive engines for profits in ancillary divisions like theme parks and video; (4) they stood to make a profit in foreign markets; and (5) they were easy to distribute”.

⁴⁷ Original: “First, and most obviously, classicism may refer to certain narrative and aesthetic features (the stability of a system of genres, or of continuity principles, for example); or, it may refer to the studio system as a mode of production. Moving out from the films themselves in another direction, ‘classicism’ may be said to describe a certain kind of spectatorship, one characterized by a high degree of ‘homogenization’ or psychic regulation”.

⁴⁸ Aunque serían de igual interés un tipo de aproximación centrada en la política económica, entendemos que las *películas puzzle* comparten condicionantes industriales, de producción, de distribución y exhibición tanto con el cine independiente norteamericano como con el cine contemporáneo de Hollywood (ver Neale y Smith, 1998; Elsaesser y Buckland, 2002).

Partimos en este apartado de las proyecciones sobre las maneras de narrar trazadas en otros trabajos sobre la poética histórica del cine con el fin de atender a las particularidades estilísticas y narrativas de dos de los modos de narración planteados por David Bordwell (1996): el clásico y el de arte y ensayo. Bordwell, influido a su vez por las categorías establecidas previamente por Meir Sternberg para esclarecer las imprecisiones de conceptos como *punto de vista* y *fiabilidad* aplicados a la narración, emplea tres categorías a la hora de caracterizar las estrategias de transmisión de información de la narración con el fin de acometer con propiedad el estudio de “la forma en que el estilo del filme y la construcción del argumento manipulan el tiempo, el espacio y la lógica narrativa para permitir al espectador construir un desarrollo específico de la historia” (Bordwell, 1996: 61).

La primera de ellas es la *cognoscibilidad* (*knowledge*), dependiente, a su vez de:

- El grado de *restricción*. ¿Se limita el conocimiento de la narración a los saberes de un personaje concreto, como el caso de Jeff en *La ventana indiscreta* (*Rear Window*, A. Hitchcock, 1954)? La restricción presenta entonces un grado alto. ¿O, por el contrario, la narración ofrece más información de la que un solo personaje de la diégesis puede abarcar? Si así es estamos ante un bajo grado de restricción, común entre filmes con protagonismo coral.
- El grado de *profundidad* de ese conocimiento, que guarda relación directa con la subjetividad de saberes: a mayor profundidad, mayor subjetividad. De esta manera, estadios bajos de profundidad nos remiten a lo que ve y/u oye un personaje (la ocularización en Jeff mirando a través de sus prismáticos en *La ventana indiscreta*), mientras que una alta profundidad nos permite ver procesos mentales subjetivos como ensoñaciones y delirios.

La segunda categoría es la *autoconsciencia* (*self-consciousness*), la mostración de un reconocimiento por parte de la narración de estar interpelando a un público. Marcas enunciativas, como la panorámica voyerista por los ventanales del patio de vecinos de *La ventana indiscreta*, de clara función expositiva, son señales evidentes de autoconsciencia. La gradación de la autoconsciencia de este tipo de marcas —

entre las que también se incluyen las repeticiones, las rupturas de la cuarta pared o las voces *over*— depende en buena medida de cómo la revelación de la existencia de la narración al público condiciona el argumento dentro de las convenciones genéricas (p.ej. la gran autoconsciencia de las interpelaciones a la cámara son relativas en los musicales por ser una convención genérica) y de los modos de producción (p.ej. pese a su autoconsciencia, los primeros planos de las estrellas son una convención del cine de los estudios del Hollywood clásico).

Por último, Bordwell se refiere a la *comunicabilidad*⁴⁹ (*communicativeness*), el grado de efectiva comunicación de los saberes al espectador que la narración se permite en función de una estimación de su máximo posible. Este máximo queda establecido en buena medida por las gradaciones de las dos categorías anteriores. La narración restrictiva de *La ventana indiscreta* es, sin embargo, notablemente comunicativa, puesto que durante el grueso del metraje nos da acceso a los saberes de Jeff (alta profundidad), salvo en aquellos momentos en los que, rompiendo con las normas que la película introduce con respecto a las anteriores categorías, explicita las lagunas de conocimiento de Jeff, a su vez ligadas a la adscripción del filme al género detectivesco: “la narración puede contar más, pero no lo hace” (Bordwell, 1996: 59), un signo de autoconsciencia moderada. Se trata de una

⁴⁹ Por la problemática polisemia del término, conviene explicitar las consideraciones que Emilio Garroni aporta sobre el concepto de *comunicabilidad* aplicado al arte desde su ambicioso proyecto semiótico (1973: 27-32). Para Garroni la *comunicabilidad* de un fenómeno artístico es una condición formal necesaria por esquivia y oscura que sea su estrategia comunicativa (p.ej. las vanguardias): “O hay fenómeno de comunicación o no lo hay: si lo hay, aunque sea en forma extremadamente reducida, desde luego es comunicable”. De aquí deriva la afirmación de que “la comunicabilidad (en distintos grados) no es ni debe ser un criterio rudimentario de valoración de los productos artísticos en cuestión”, sino que, más bien, “en el aspecto analítico e historiográfico, simplemente se trata de un dato objetivo y de un condicionamiento histórico, que el estudioso deberá tener en cuenta para mejor comprender”. Así, Garroni distingue dos niveles de *comunicabilidad*. Por un lado, la ya citada *comunicabilidad formal* (o general, inherente a cualquier acto comunicativo). Por otro lado, la *comunicabilidad material*, que alude a que para la comprensión óptima del mensaje de un acto comunicativo se requiere de una especificidad de saberes concretos, muchas veces únicamente compartidos por un grupo reducido y aislado de la gran masas de los comunicantes. En nuestro caso, el estudio de la *comunicabilidad* propuesta por Bordwell en *La narración en el cine de ficción* se centra en la *comunicabilidad material* de las sucesivas poéticas de los distintos modos de narración. En concreto, Bordwell propone una gradación no valorativa de la *comunicabilidad* en la narración fílmica para identificar con propiedad los parámetros textuales de maneras de hacer cine que se alzan como desviaciones del modelo clásico; es decir, Bordwell trata de definir a través del cine de Godard o de Antonioni lo que Garroni identifica en esos mismos referentes como “una poética de la comunicación perturbada”.

categoría especialmente útil tanto para explicitar las lagunas de la narración, consecuencia de una desviación de la norma interna de comunicabilidad de un filme, como para sopesar las motivaciones transtextuales, como el género (suspense en el policíaco, sorpresa en el terror), respecto a las demandas estructurales intrínsecas. Aunque, como el propio Bordwell advierte, “[e]n general, las películas narrativas modulan constantemente la amplitud y profundidad del conocimiento de la narración” (1996: 58), poner la atención en el desarrollo de estas modulaciones, en especial en las fases más complejas de un filme, ayuda a arrojar luz sobre la ambigüedad de la etiqueta de “complejidad narrativa”.

A los apuntes de Bordwell añadimos la adenda posterior de Eleftheria Thanouli (2009) sobre las particularidades de lo que ella denomina el modo de narración postclásico. Mediante la comparativa de estas variables narrativas pretendemos atender a la autonomía/afiliación de la narración compleja con respecto a cada uno de estos modos.

1.1.1. EL MODO DE NARRACIÓN CLÁSICO

Lo que buscamos en las funciones narrativas es un conocimiento de la muerte que nos es negado en nuestras propias vidas⁵⁰

Peter Brooks (1992: 22)

Contra la creencia de que las películas de Hollywood no son más que un mecanismo de ilusión transparente, Bordwell desarrolla un detallado análisis de la lógica narrativa del clasicismo cinematográfico (1917-1960), para él, el periodo definitorio de la narración canónica de “una película ordinaria, de visionado fácilmente comprensible” (Bordwell, 1996: 156). Dramatúrgicamente, el filme clásico se apoya en lo establecido por Aristóteles en su *Poética*:

1) personajes como medios causales,

⁵⁰ Original: “What we seek in narrative functions is that knowledge of death which is denied to us in our own lives”.

- 2) una trama unificada en los eventos centrales con
- 3) una estructura en tres actos de principio, nudo y desenlace.

La estética resultante, el Modo de Representación Institucional, es reivindicada por los gurús del guion cinematográfico en las sucesivas ediciones de sus influyentes manuales (Field, 2001; McKee y Lockhart, 2002). El argumento clásico presenta una estructura doble: por un lado, la del restablecimiento de la normalidad tras una alteración puntual (tras la que se fija el objetivo, se manifiestan los impedimentos y se llega al clímax); por otro, la del romance heterosexual. La linealidad del cine clásico tiene también que ver con la relación inequívoca y progresiva entre escenas. Piedra de toque del relato, la escena del cine clásico (demarcada como unidad de tiempo, espacio y acción) reemprende los desarrollos causa-efecto pendientes en escenas anteriores y abre nuevos para las subsiguientes. El desenlace (muchas veces rematado con un epílogo donde se representa la vuelta a la normalidad) supone una clausura coherente, convención que refuerza la observación de Bordwell: “el filme clásico se mueve rígidamente hacia una creciente conciencia de la verdad absoluto” (Bordwell, 1996: 159).

El grado de *cognoscibilidad* del modo de narración clásico es consistentemente alto, un valor que se corresponde con la omnisciencia con la que la narración opera y que le otorga una clara ventaja en saberes con respecto a los propios personajes. La narración ofrece saberes de buena parte de los personajes clave (*restrictividad* baja), de los que, en momentos puntuales, se accede a sus procesos mentales (*profundidad* alta). La narración clásica es moderadamente *autoconsciente* puesto que, aunque no suele interpelar al público de manera explícita más allá de las convecciones propias del género, contiene fragmentos que delatan su condición de relato (generalmente al comienzo y al final de las secuencias y del metraje total de la película: música extradiegética, títulos de crédito, secuencias de montaje, encadenados, planos detalle o primeros planos acompañados por movimientos de cámara significantes, etc.). Finalmente, la *comunicabilidad* es moderada, ya que la narración sólo guarda para sí los eventos por suceder en el devenir del tiempo diegético (en una progresión ascendente).

<u>Cognoscibilidad</u>		<u>Autoconsciencia</u>	<u>Comunicabilidad</u>
<i>Restringitividad</i>	<i>Profundidad</i>		
Baja	Alta	Moderadamente alta	Moderada

Tabla 1. Resumen de las categorías de estrategias narrativas propuestas por Bordwell para el modo de narración clásico.

Bordwell matiza estas estimaciones ante el riesgo de incurrir en generalizaciones que redunden en imprecisiones: habla de “no una fórmula intemporal o una receta, sino un conjunto de opciones más o menos probables históricamente” (1996: 164). Avisa también de que la evaluación de la narración puede verse afectada si se incorporan dos variables: el género al que se adscribe la película y las fluctuaciones codificadas de los grados. La flagrante autoconsciencia de que los personajes de los musicales bailen y canten para los espectadores no es tal si se tiene en cuenta que se trata de una convención asociada al género y codificada como tal por los espectadores. Lo mismo sucede con la ostentación de lagunas de conocimiento (baja *comunicabilidad*) con respecto a los enigmas de la diégesis del cine de misterio. El resultado es un relato coherente, en el que la cantidad de información (habitualmente redundante) se emplea óptimamente en la construcción de una *synzhet* lineal regida por la causalidad de su *fabula*. Como resume Bordwell, “la narrativa clásica trata la técnica fílmica como un vehículo para la transmisión de la información de la historia por medio del argumento” (1996: 163). La labor del espectador del cine clásico⁵¹ está uniformizada por la narración, ya que la eminencia de la historia sobre la *synzhet* y el estilo de los filmes llevan a emplear la mayor parte de sus actividades cognitivas e inferenciales en el terreno de lo que sabe va ser variable: lo que acontece estrictamente en el mundo

⁵¹ Conviene recordar que “operaciones lingüísticas y cognitivas enormemente complejas son requeridas para generar o incluso comprender la más mínimas historia”. Original: “enormously complex linguistic and cognitive operations are required to generate or comprehend even the most minimal stories” (Herman, 2002: 1).

diegético. Como resume Bordwell:

El espectador llega ante un filme clásico muy bien preparado. La configuración general del argumento y la historia, probablemente se configurarán según la historia canónica de un individuo orientado hacia un fin y una actividad determinada causalmente. El espectador conoce las figuras y funciones estilísticas más probables. Ha interiorizado la norma de exposición escénica, el desarrollo de antiguas líneas causales, etc. El espectador también conoce las formas pertinentes de motivar lo que se presenta. La motivación “realista”, de este modo, consiste en realizar conexiones reconocidas como plausibles por la opinión común (Un hombre de este tipo haría, naturalmente...). La motivación composicional consiste en extraer las relaciones más importantes de causa-efecto. Las formas más importantes de motivación transtextual son el reconocimiento de la recurrencia de la persona de una estrella de una película a otra, y el reconocimiento de las convenciones genéricas. La motivación genérica, como hemos visto, tiene un efecto especialmente fuerte en los procesos narrativos. Finalmente, la motivación artística — tomar un elemento como presente por sí mismo — tampoco resulta desconocida en el cine clásico. (1996: 65).

La importancia de modo de narración clásico es crucial a la hora de entender los esquemas que auxilian a los espectadores en su procesamiento de la narrativa. La teoría cognitiva de la comprensión fílmica concibe las películas como inherentemente incompletas: son los espectadores los que deben afanarse en organizar un modelo mental coherente gracias a los esquemas (consolidados por experiencias previas) activados por diversos catalizadores en la percepción (Nannicelli y Taberham, 2014). La fórmula del cognitivismo fílmico puede resumirse en las siguientes palabras: “la narrativa en el cine descansa en nuestra habilidad para crear un mundo tridimensional a partir de un haz bidimensional de luz y oscuridad”⁵² (Branigan, 1992: 33). Las más evidentes catalizadoras son las

⁵² Original: “[n]arrative in film rests on our ability to create a three-dimensional world out of a two-dimensional wash of light and dark”.

lagunas de información, que dan pie a los espectadores a llenarlas temporalmente con hipótesis sobre los datos ausentes. Cuando el espectador se enfrenta a un filme narrativo, el principal esquema que guía las inferencias del espectador es el del modo de narración clásico. Conforme la narración progresa, los espectadores experimentan los eventos diegéticos tal y como están dispuestos por la *synzhet* y los reorganizan y ordenan con el fin de solucionar las posibles ambigüedades que se interpongan entre su construcción de la *fabula* y el esquema clásico. Al tratarse de una representación mental que el espectador levanta a lo largo de su experiencia con la *synzhet*, la *fabula* está en un estado dinámico de constante cambio producido por la continua generación y descarte de hipótesis e inferencias. La experiencia espectral resultante redundante, por tanto, en la tendencia universal dentro de los convencionalismos del modo de cine clásico de “maximizar y generalizar el efecto diegético”⁵³ (Burch, 1979: 19), apoyada en la ontología mecanicista y su principio de Razón Suficiente: no hay hecho narrativamente relevante no provocado por la acción de los personajes (Palao Errando, 2008).

En este punto debemos tener en cuenta las consideraciones que desde la historia del cine emparentan al modo de narración clásico con el discurso ideológico hegemónico que lo atraviesa. La impostada claridad comunicativa y la tranquilizadora sensación de fluidez diegética de la ficción clásica tienen su correlato en los arquetipos normativos de los tradicionalismos burgueses (y su concepción del cine como entretenimiento espectacular) y en la lógica del pensamiento capitalista.

⁵³ Original: “maximize and generalize the diegetic effect”.

1.1.2. EL MODO DE NARRACIÓN DE ARTE Y ENSAYO

Bajo la calificación de narración de arte y ensayo Bordwell identifica una muestra altamente heterogénea de películas —transversal a diversas épocas (desde el silente al digital) y nacionalidades (desde el *outsiderismo* europeo (Rubio Alcover, 2010: 228) al *indie* norteamericano)— que presentan importantes variaciones con respecto a las categorías de la narración clásica. Aunque desiguales en sus características narrativas, los filmes de arte y ensayo se caracterizan por definirse en la diferencia con respecto a la narración clásica. Su rasgo paradigmático es la ambigüedad, presente tanto en su *fabula* como en su *synuzhet*, motivada por una concepción del realismo distinta.

Influido por los postulados de la modernidad literaria, el patrón realista de la narración de arte y ensayo tiene dos vertientes. En su compromiso con una mayor *objetividad* que la del perfecto constructo del cine clásico, sustituye el dominio de la causalidad por el de la casualidad, lo que conduce a la importancia en la historia de eventos diegéticos aleatorios (encuentros inesperados, sucesos naturales imprevistos, final abierto, situaciones *in media res*, *flashforwards* no justificados) y a la construcción altamente simbólica del discurso de los filmes frente a la coherencia clásica. Bordwell recuerda la relevancia de la figura del autor cinéfilo en el cine de arte y ensayo e identifica la capa simbólica con un “comentario de la narración” que, acompañado por el mayor protagonismo del estilo (realista o barroco en la planificación y en los recursos de puesta en escena) sin connotaciones argumentales, redundando en un alto grado de *autoconsciencia* irónica, muchas veces también complementada por un componente metatextual.

Por otra parte, la *subjetividad* expresiva es otro de los compromisos de la narración de este modo. Esta inestabilidad es generada por la atención a los procesos de la psiquis de los personajes que, a diferencia de los protagonistas del cine clásico, carecen de rasgos estereotípicos y de motivaciones evidentes en su introducción. Esta ausencia de motivaciones fuertes es especialmente apta para el proyecto metafísico del cine de arte y ensayo, parcial hacia la consideración de las

leyes del mundo como incognoscibles, hacia la indeterminación de la psicología humana y hacia la exploración existencialista de las dificultades comunicativas y de alienación de los individuos en las sociedades contemporáneas. Como resume sucintamente Bordwell: “[s]i el protagonista de Hollywood corre hacia su objetivo, el protagonista del cine de arte y ensayo se presenta deslizándose pasivamente de una situación a otra [...] Si el protagonista clásico lucha, el protagonista a la deriva sigue un itinerario que contempla el mundo social del filme” (1996: 207). La exposición de dicha subjetividad (visiones oníricas, fantaseos, alucinaciones, etc.) mediante narración delegada en los personajes cobra eminencia frente a sus acciones, muchas veces demoradas por la exploración de su mundo interior, el tema predilecto de estos filmes. En lo relativo a la *cognoscibilidad* de la narración, ésto supone una alta *restrictividad* y una *profunda* identificación con la mente de los protagonistas.

Con respecto a la *comunicabilidad*, ésta es notablemente más baja que en la narración clásica. La claridad expositiva del cine clásico (reiteraciones de información clave, recordatorios de fechas límite, diálogos explicativos, etc.) da paso a un argumento que no comulga con la necesidad de redundancias; al contrario, es habitual la existencia de lagunas informativas (y muchas veces su persistencia sin solución de continuidad). El desarrollo lineal y progresivo de la trama y de las normas genéricas, ayudantes para la construcción de sentido en la narración clásica, no suele tener peso específico para la narración de arte y ensayo. Una de las corrientes recientes de este modo de narración es lo que Horacio Muñoz Fernández denomina “cine posnarrativo”, en el que se produce “una revalorización del espacio, del tiempo y el cuerpo” en las apuestas estéticas de autores vinculados al circuito de arte y ensayo como Gus Van Sant, Oliver Assayas o Lisandro Alonso, cuyas obras se desprenden de “el peso de la narración” (2017: 342-343).

<u>Cognoscibilidad</u>		<u>Autoconsciencia</u>	<u>Comunicabilidad</u>
<i>Restringitividad</i>	<i>Profundidad</i>		
Alta	Alta	Constantemente alta	Baja

Tabla 2. Resumen de las categorías de estrategias narrativas propuestas por Bordwell para el modo de narración de arte y ensayo.

Más allá del conocimiento de la sempiterna oposición del cine de arte y ensayo frente a Hollywood, la principal consigna para el espectador no varía demasiado con respecto a la que el propio Bordwell ofrece: “[i]nterprete esta película, pero hágalo maximizando la ambigüedad” (1996: 213). Se trata de una evidente interpelación a una mayor implicación (más allá de lo denotativo, hacia lo connotativo) del espectador en la interpretación del filme.

1.1.3. EL MODO DE NARRACIÓN POSTCLÁSICO

Lo postclásico no es lo no-clásico o lo anti-clásico, sino lo excesivamente clásico, el “clásico-plus”⁵⁴

Thomas Elsaesser y Warren Buckland (2002: 39)

Uno de los más rigurosos esfuerzos por demarcar el nuevo modelo de narración que sucede al clasicismo de Hollywood es el llevado a cabo por Eleftheria Thanouli en torno a lo que ella denomina cine postclásico (2009). Su estudio está directamente inspirado por la célebre oposición de David Bordwell a un cambio de paradigma de la narración en el cine contemporáneo, siendo él el más férreo defensor de la persistencia del clasicismo y de la perpetua asimilación estilística de los sucesivos modelos con los que entra en contacto en las sucesivas

⁵⁴ Original: “The post-classical is not the non-classical or the anti-classical, but the excessively classical, the “classical-plus”.

épocas. La influencia del modelo de cine clásico desarrollado a lo largo de su obra (aunque principalmente establecido por Bordwell, Staiger y Thompson en 1997 y Bordwell en 1996), extraordinario por ser el primer gran esfuerzo de integrar patrones estilísticos y factores económicos con minuciosidad histórica, hacen de la figura de Bordwell una referencia ineludible en el debate sobre la narración postclásica fílmica. Pese al enorme valor de sus contribuciones, su conocido enroque a la hora de reconocer un cambio en el paradigma clásico bajo el argumento de que la asimilación estilística del modelo no altera las funciones y convenciones del sistema de narración, le granjea no pocas críticas. La más evidente es que la pretendida omniabarcancia estilística sugerida por Bordwell lleva a un modo de narración clásico que contempla todas las variaciones posibles del mismo. Esto convierte a un conjunto de principios funcionales en prácticamente eternos, redundando en una suerte de ahistoricismo que resta importancia a las convulsiones sucesivas y los consecuentes cambios que atraviesan el cine tras la desaparición del modelo de producción clásico. En palabras de Elizabeth Cowie:

Un modo de narración dominante —la narración clásica de Hollywood— está definido, pero su misma definición incluye, al parecer, todas sus posibles desviaciones, por lo que cada excepción demuestra la regla. La iglesia es tan amplia que la herejía es imposible⁵⁵. (1998: 178).

Recogiendo la metodología bordwelliana, Thanouli propone la existencia de un nuevo modo de narración que abarca un abanico de opciones estilísticas muy específicas y que son alternativa y complementariamente empleadas en el cine desde la década de 1970. Thanouli articula lo que ella identifica como un nuevo modelo de hacer cine a través de una poética histórica del cine postclásico apoyada en el análisis de un corpus de filmes representativos. Su estudio arroja una serie de normas concretas de este nuevo paradigma de la narración fílmica frente al modelo

⁵⁵ Original: “A dominant mode of narration —classical Hollywood narrative— is defined, but its very definition includes, it seems, virtually all possible deviations, so that every exception therefore proves the rule. The church is so broad that heresy is impossible”.

clásico. La narración postclásica presenta un alto grado de *autoconsciencia* en la exhibición de un grado explícitamente alto de *cognoscibilidad* (baja *restrictividad*, alta *profundidad*) sobre los eventos de la historia. A diferencia de la narración clásica, cuya omnisciencia permanece restringida salvo por las marcas narrativas durante las secuencias de apertura y cierre, el paradigma postclásico revela constantemente su condición de relato mediante la transmisión de información a través de canales que trascienden tanto la subjetividad de los personajes como los diálogos entre ellos (fuente predilecta de la información en el modelo clásico). Paradigmática de esta autoconsciencia es la narración hiperdetallística en *Amélie* (J.P. Jeunet, 2001), las secuencias de montaje de *El club de la lucha* o el “sintagma alternado multimedia” (Palao Errando, 2015: 99-118) de la persecución motorizada de *Open Windows* (N. Vigalondo, 2014). Pese al alto grado de autoconsciente omnisciencia, la *comunicabilidad* en el cine postclásico se mantiene en un nivel alto con el fin de ofrecer una progresión narrativa de principio a final que no deje lagunas ni cabos sueltos en su argumento.

<u>Cognoscibilidad</u>		<u>Autoconsciencia</u>	<u>Comunicabilidad</u>
<i>Restrictividad</i>	<i>Profundidad</i>		
Baja	Alta	Explícitamente alta	Alta

Tabla 3. Resumen de las categorías de estrategias narrativas propuestas por Thanouli para el modo de narración postclásico.

De esta manera, el modo de narración postclásico presentado por Thanouli se diferencia principalmente de la narración clásica por el alto grado de *autoconsciencia* encarnado en recursos identificables: la cita cinéfila de películas clásicas de Hollywood, la retórica visual de otros medios (televisión, cómic, videojuego) y la aplicación selectiva de normas compositivas de la *art film* europea como la metalepsis (Campora, 2009). Sin embargo, lejos de emparentarse con la ambigua narración de arte y ensayo, la narración postclásica es decididamente comunicativa merced a su omnisciencia sobre el mundo diegético —alta *comunicabilidad* resultado

de la resolución de lagunas y de una alta identificación con personajes—. La ambigüedad del cine de arte y ensayo presenta de manera intermitente el efecto diegético, lo que impide al espectador entregarse durante todo el metraje a la ilusión, conformando dichos filmes como textos críticos con las convencionalidades narrativas. A pesar de su estrecha relación desde las estructuras desde las que emergen en las periferias transnacionales del cine dominante de Hollywood, buena parte del cine postclásico no se identifica con la ambigua interacción entre realismo objetivo y subjetivo, ya que la citada autoconsciencia no trabaja en pos del distanciamiento del espectador enfrentado a la incertidumbre y la ambigüedad del relato, sino que persigue más bien un mayor grado de accesibilidad y de disfrute irónico para los espectadores a través tanto de la estética de la multipantalla —verdadera “interfaz de sentido” (2012), como define Palao Errando— como el de la condesación narrativa del spot publicitario. Como resume Mark Crispin Miller en su descripción del cine contemporáneo estadounidense (en Buckland 1998: 169):

Cada plano presenta un contenido cerrado y unificado, como un puño que lo dice directamente a tu cara: arma grande, coche grande, bonito culo, luna llena, una persecución (¡bonitos zapatos!), gran accidente (sangre, cristal), un recibidor (portero), sarcasmo, bebidas, una lengua, beso pugilístico (¡bonitas sábanas!), etc.⁵⁶

1.1.4. UBICANDO LA COMPLEJIDAD NARRATIVA EN EL CINE COMERCIAL CONTEMPORÁNEO

Desde la publicación de las elaboraciones de Thanouli hasta 2017, el modo de narración postclásico no sólo se incorpora a la agenda estilística de los filmes comerciales contemporáneos, sino que, bajo nuestro punto de vista, se convierte el modo de narración dominante. Las diversas iteraciones de lo que ha venido a

⁵⁶ Original: “Each shot presents a content closed and unified, like a fist, and makes the point right in your face: big gun, big car, nice ass, full moon, a chase (great shoes!), big crash (blood, glass), a lobby (doorman), sarcasm, drinks, a tongue, pugilistic kiss (nice sheets!), and so on”.

conocerse como *Marvel Cinematic Universe*, franquicia *cross-media* paradigmática de la última década de cine comercial estadounidense, son buena prueba de ello. Las coloridas piruetas de los superhéroes de los comics son adaptadas en magnos ejercicios de postproducción donde se exhibe el músculo presupuestario destinado al CGI *made in* Hollywood. Sin embargo, a esta rendición a la pirotecnia audiovisual, se le suman progresivamente momentos de máxima autoconsciencia. A continuación, tratamos dos ejemplos ilustrativos en torno a uno de los tabús del modo de narración clásico y que sirve como juego irónico en la narración de dos filmes de Marvel Studios.

A lo largo de los cuatro minutos del clímax de *Doctor Strange* (S. Derrickson, 2016), el espectador asiste a diez muertes consecutivas de Stephen Strange (Benedict Cumberbatch), que consigue atrapar al ente extradimensional Dormammu en un bucle temporal. En las discusiones teóricas sobre la representación del Tiempo en el cine, la frecuencia es una categoría señalada aparte del resto (orden y duración) como una de los rasgos más estables de la narración clásica: los eventos diegéticos son representados una única vez en la *synzhet*. Aunque justificado por la *fabula* a través de los elementos fantásticos de la misma, la repetición de eventos diegéticos en este filme rompe con este tabú. La resultante estructura en bucle, un desafío a la convención, es comparable a las tensiones que la narración postclásica ejerce en su actualización de sus bases clásicas.

Más explícitamente autoconsciente es la secuencia de títulos de crédito inicial de *Deadpool* (T. Miller, 2016), en la que mediante un movimiento de cámara imposible se realiza una exploración de una escena dantesca congelada. Un *travelling* (que llega a atravesar la hendidura de un vaso de papel) recorre el interior de un coche en el que Deadpool (Ryan Reynolds) forcejea con unos matones. Aún más llamativa que estos dos recursos autoconscientes es la subversión de los habituales títulos de crédito. Tras la aparición del rótulo “Protagonizado por El idiota perfecto”, la cámara sobrevuela una revista del corazón donde el propio Ryan Reynolds comparte portada con los duques de Cambridge (figura 3). A éste siguen otros rótulos no menos autoconscientes que hacen referencia a los tópicos en la producción de películas comerciales:

Figura 1. Cursiva nuestra: “He traído un pequeño poder [de mi dimensión]. ¡Esto es Tiempo! Un eterno bucle de tiempo. [...] Tú y yo, atrapados en este momento hasta la eternidad. [...] Puedo perder una y otra vez y otra y otra, por siempre”

Figuras 2-3. Fotogramas consecutivos de la secuencia de apertura de *Deadpool*.

lo egocéntrico de los directores de estudio (“La película de algún imbécil” “Dirigida por un títere pagado de más”), los castings políticos (“Una tía buena”, “Un villano británico”, “Un secuaz cómico”, “Una adolescente malhumorada”), la pirotecnia visual (“Un personaje CGI”), y las tensiones del modo de producción de las grandes corporaciones (“Un cameo gratuito”, “Producido por caraculos”, “Escrito por los verdaderos héroes”⁵⁷). Cinco minutos después en el metraje asistimos a la secuencia a velocidad normal, lo que de nuevo rompe el tabú de la frecuencia, y además nos permite adscribir la secuencia de apertura a la estética de los “instantes esenciales” propia del arte occidental (“encuadrar un contenido icónico”; Palao Errando, 2004: 103).

Pese a lo postclásico de estas dos secuencias paradigmáticas del cine comercial contemporáneo, la narración en ambas revela una escasa intención subversiva. Por un lado, la entrada en el bucle temporal de *Doctor Strange* no sólo está justificada por la historia, sino que los recursos expresivos (rebobinado), puesta en escena (plano secuencia con movimientos de cámara del cadáver de Strange hacia el punto de aterrizaje de un nuevo Strange, plano detalle del Ojo de Agamotto), montaje (alterno entre las sucesivas muertes) y el expositivo diálogo (figura 1) tratan naturalizar repetidamente el juego. Por otro lado, la irónica secuencia de apertura de *Deadpool* se ubica en el comienzo del filme, fase del metraje de la que más autoconsciencia se puede esperar según las convenciones del modo de narración clásico.

¿Suponen los citados filmes ejemplos de complejidad narrativa? Nosotros defendemos que no, especialmente si los comparamos con el corpus de filmes comerciales citados en la introducción del capítulo, un paso por delante en lo referente al desafío de las convenciones narrativas y a la abierta comunicabilidad del modo de narración clásico que, como anuncia Thanouli, aún perviven en la narración postclásica. Nuestra muestra de filmes comerciales no se adhiere a la estructura aristotélica: muchos de ellos organizan su trama desde una calculada

⁵⁷ Originales: “Starring God’s Perfect Idiot”, “Some Douchebag’s Film”, “Directed by An Overpaid Tool”, “A Hot Chick”, “A British Villain”, “The Comic Relief”, “A Moody Teen”, “A CGI Character”, “A Gratuitous Cameo”, “Produced by Asshats”, “Written By The Real Heroes Here”.

anacronía —elementalmente, aquellas en las que el orden de la trama no se corresponde con el orden del argumento—, otras apuestan por un recorrido en forma de bucle(s) elíptico(s) y otras optan por la repetición paradójica de eventos. Flashbacks y *flashforwards* (estos últimos poco frecuentes en la narración clásica) son usados sin motivación ni puntuación que los ligue a las memorias de los personajes —lo que García-Catalán denomina “*flashback* moderno”⁵⁸ (2012b: 316)—. Estas divergencias pueden disuadir los esfuerzos de los espectadores a la hora de establecer relaciones espacio-temporales y, por tanto, causales de la diégesis. Parece como si la elaboración del espacio —muchas veces en forma de laberinto barroco (aquel que presenta vías muertas y caminos sin salida; Martínez García, 2012: 103)— y del tiempo siguiera criterios no narrativos para abrazar, como muchos teóricos sugieren, la narración hipertextual propia de las interfaces de Internet y de los videojuegos que, a diferencia de la críptica narración de arte y ensayo, redundan en una comunicabilidad final (en diferido, si se quiere) más alta que éstas. A mitad camino entre ambas (figura 4), ubicamos un conjunto de filmes y series de televisión que consiguen desafiar la narración postclásica sin romper totalmente con la cadena de eventos causales elemental de la narrativa convencional: las denominadas *películas puzzle*.

⁵⁸ “[A] diferencia de los flashbacks que utilizaba el cine clásico de Hollywood, que suponían una parada controlada en el devenir narrativo para crear suspense, inyectar carga significativa al presente de la historia o comprender conductas de los personajes, el flashback moderno no encuentra el camino de vuelta”.

Figura 4. Representación gráfica del cruce entre el modo de narración postclásico y el modo de narración de arte y ensayo. Atribuimos a la sombra intermedia, fruto de su solapamiento, a las coordenadas narrativas de las *películas puzzle*.

1.2.

PELÍCULAS

PUZLE

Las películas puzzle luchan por deshacer las firmes líneas de pensamiento de sus propias tramas para abrir al mundo real redes en las que se entrecruzan “no”, “y”, “o”, “puede ser”⁵⁹

Edward Branigan (2014: 250)

1.2.1. ETIMOLOGÍA (A MODO DE INTRODUCCIÓN)

Resulta curioso observar que buena parte de los neologismos acuñados para acotar el estatus de las películas narrativamente complejas parten de una muestra de filmes común, cuyos casos de estudio son empleados simultáneamente para refrendar su aparataje teórico. Se habla de⁶⁰ “películas de bocetos múltiples” (Branigan, 2002), “narrativas de base de datos” (Kinder, 2002), “películas jodementes” (Eig, 2003), “narrativas complejas” (Klinger, 2006 y Simons, 2008), “narrativas modulares” (Cameron, 2008), “narrativas de caminos que se bifurcan” (Bordwell, 2002), “películas de juegos mentales” (Elsaesser, 2009), “narrativas de trucos mentales” (Klecker, 2013), “cine puzzle” (Sterritt, 2016). Pese a que ninguno de estos términos ha disfrutado de un seguimiento académico continuado —algo atribuible tanto a las diferentes metodologías como a la falta de especificidad de

⁵⁹ Original: “Puzzle films strive to undo tight lines of thought in their own plots in order to open toward real world networks of crisscrossing not, and, or, may be”.

⁶⁰ Originales: “multiple draft films” (Branigan, 2002), “database narratives” (Kinder, 2002), “mindfuck movies” (Eig, 2003), “complex narratives” (Klinger, 2006 y Simons, 2008), “modular narratives” (Cameron, 2008), “forking-path narratives” (Bordwell, 2002), “mind-game films” (Elsaesser, 2009), “mind-tricking narratives” (Klecker, 2013), “puzzle pictures” (Sterritt, 2016).

algunos de los análisis (Campora, 2014: 5)—, un punto en común de estas investigaciones es la intención de aportar terminología a una taxonomía apropiada para designar una manera particular de narrar el cine. Pasamos a continuación a una breve recopilación de los de más calado en nuestra empresa de analizar la complejidad en la narración.

En su ensayo *Film Futures* (2002), David Bordwell alude bajo la etiqueta de “narrativas de caminos que se bifurcan” a aquellas películas en los que determinados puntos de la trama se ramifican en respuesta a la pregunta “¿Y si...?”. Tomando como ejemplo filmes como *Dos vidas en un instante* (*Sliding Doors*, P. Howitt, 1998) o *Corre, Lola, Corre*, entre otros, Bordwell sugiere que la representación de estos escenarios posibles los transforma en lo que él denomina “narrativas de bocetos múltiples”, narraciones que dan lugar a universos paralelos. La dinámica de las “narrativas de caminos que se bifurcan” es uno de los componentes definitorios del videojuego: al jugador se le presenta un (disimuladamente limitado) abanico de posibles caminos a tomar que, a su vez, conducen a sucesivas intersecciones. Bordwell enuncia siete principios de las “narrativas de caminos que se bifurcan” (2002: 174-183):

- Los senderos que se bifurcan son lineales.
- La bifurcación está convenientemente indicada.
- Los senderos se acaban cruzando tarde o temprano.
- Los relatos de senderos que se bifurcan están regidos por los mecanismos de cohesión tradicionales.
- A menudo, los senderos discurren en paralelo.
- Todos los senderos no son iguales; el último en tomarse o completarse se privilegia sobre el resto.

Lo que Bordwell quiere decir con que los senderos son lineales es que no se bifurcan perpetuamente: la narrativa se restringe a un número limitado de intersecciones convenientemente indicadas. Una vez tomado uno de los senderos, el resto de la historia se desarrolla de manera lineal (puntualmente, en paralelo con

el otro sendero, como en *Dos vidas en un instante*). El hecho de que esta última versión de los universos paralelos —similar al concepto literario de los mundos posibles (Maitre, 1983)— sea privilegiada sobre el resto es muestra de la adherencia a los dictados del clasicismo narrativo y su demanda de clausura. De esta manera, la cohesión de estos mundos acaba por simplificar sobremanera el concepto inicial: los universos paralelos sugeridos de manera más o menos explícita no se diferencian demasiado los unos de los otros: mantienen entre ellos espacios, personajes y sus relaciones. Es más, el protagonista se mantiene, con lo que el recurso de identificación más fuerte para el espectador hace más asumible el proceso de adaptación a las variables cambiantes de cada iteración de la trama.

Edward Branigan recoge la etimología bordwelliana para precisarla ya que, para él, si bien ambos términos son operativos, aluden a fenómenos distintos. El “camino que se bifurca” de Bordwell “designa a una forma narrativa genéricamente conservadora”⁶¹ (2002: 108) por acabar privilegiando una de las iteraciones sobre el resto de ramificaciones representadas, coartando el desarrollo de una coexistencia de universos posible genuina. Branigan defiende que las “narrativas de caminos que se bifurcan” son una de las posibilidades dentro de las “películas de bocetos múltiples”, una categoría mucho más inclusiva y amplia, capaz también de abarcar filmes de complejidad más radical como buena parte de la filmografía de David Lynch.

En una edición especial de *Film Criticism* dedicada a las narrativas complejas, Janet Staiger (2006) presenta la “categoría de narrativa compleja” a modo de introducción de dos textos que, a su vez, introducen dos nuevas denominaciones: “tramas alternativas”⁶² (Ramírez Berg, 2006) y “película de puzle psicológico”⁶³ (Panek, 2006). A diferencia de Panek, que analiza estas películas desde la narración clásica de Hollywood, Elsaesser se aproxima a las “películas de juego mental” (2009), como brotes verdes de una nueva respuesta del cine a la evolución de la tecnología digital (aunque sin reducirlas sólo a ello). Panek y

⁶¹ Original: “marks a more conservative, generic form of narrative”.

⁶² Original: “alternative plots”.

⁶³ Original: “psychological puzzle film”.

Elsaesser coinciden en la identificación de los crecientes juegos engañosos con la ambigüedad en estos filmes tanto para protagonistas de las ficciones como para espectadores.

Por último, la categoría de “narrativas modulares” propuesta por Allan Cameron alude a elaboraciones previas en torno a las “narrativas de bases de datos” de Kinder —a su vez una ampliación del concepto de “cine de base de datos” propuesto por Manovich— para “resaltar la relación entre la temporalidad de la historia y el orden de su relato”⁶⁴ (Cameron, 2008: 1). Su aproximación se caracteriza por concentrarse en la modularización del tiempo, ya que con “la era digital trae consigo un nuevo repertorio de posibilidades y ansiedades relativas a la representación temporal”⁶⁵ (2008: 19). Este aspecto de modularidad es revelador para Cameron por aludir a los rasgos más característicos de la tecnología digital y de los videojuegos.

De entre la panoplia de términos que designan la complejidad narrativa en el cine contemporáneo, en este apartado desarrollaremos la denominación *películas puzzle* para su aplicación al corpus de largometrajes anime. Esta elección responde tanto al enfoque metodológico afín —“la película puzzle es la ‘película de juegos mentales’ vista desde una perspectiva teórica - la narratología”⁶⁶ (Buckland, 2009a: 8)— como a su claridad etimológica —cual rompecabezas, la trama desordenada de estas películas acaba encajando en la conclusión del relato— y a su vigencia y popularidad, que ha motivado la publicación de tres volúmenes editados (Buckland, 2009c y 2014a; Kiss y Willemsen, 2017) así como diversos artículos en publicaciones académicas (Panek, 2006; Bettinson, 2008; Conde Aldana, 2011; Tseng y Bateman, 2012; Freeman, 2015; Tybjerg, 2016; Coëgnarts, Kiss, Kravanja y Willemsen, 2016).

⁶⁴ Original: “foreground the relationship between the temporality of the story and the order of its telling”.

⁶⁵ Original: “the digital era comes a new set of possibilities and anxieties regarding temporal representation”.

⁶⁶ Original: “the puzzle film is the mind-game film seen from one theoretical perspective - narratology”.

El paradigma de la *justificación del esfuerzo*, propio de la psicología social, evidencia que el ser humano otorga más valor a las tareas que requieren un mayor esfuerzo a la hora de ser completadas (Davies, 2014: 129-130). La disonancia cognitiva que genera enfrentarse a un puzle, especialmente si es suficientemente complejo, obliga a un esfuerzo que, además de la resolución del mismo, trae consigo la posibilidad de experimentar muchas más cosas: el primer enfrentamiento a una incongruencia inicial, la recompensa emocional de haber llegado de manera autónoma a la solución y una revalorización de ésta debido a esta la justificación del esfuerzo. El término películas puzle es especialmente apropiado para designar a unas películas que disponen su *synzhet* a la manera de la caja recién abierta de un rompecabezas: elementos (des)ordenados de forma no lineal, *mise en abîme* no jerarquizadas entre sí y causalidad diluida en grandes lagunas de conocimiento sobre la diégesis. Como la persona que consigue completar un rompecabezas, el espectador de una película puzle como *Memento* u *Origen* puede vanagloriarse de encajar todas las piezas —tejer un relato coherente a partir de retales, que no jirones— de estas narraciones complejas. Aunque la complejidad narrativa no es, a priori, afín al disfrute cinematográfico convencional —dado a la instrumentalización de la ficción como ventana a otras experiencias y emociones, o como organizador (y sancionador) de los límites de la experiencia individual— su existencia en el seno de notables ejemplos del cine comercial contemporáneo es ilustrativo de una transición desde la pasividad espectral del clasicismo hacia una más consciente aportación por parte de las audiencias, muchas veces a través “problemas epistemológicos (cómo sabemos lo que sabemos) y dudas ontológicas (sobre otros mundos, otras mentes)”⁶⁷ (Elsaesser, 2009: 15). Como indica Warren Buckland (2014b: 5):

estas películas puzle desafían las arraigadas convenciones culturales que regulan y tratan de estabilizar consciencia y representación, además de desafiar conceptos concomitantes que apoyan dichas

⁶⁷ Original: “epistemological problems (how do we know what we know) and ontological doubts (about other worlds, other minds)”.

convenciones (agencia, identidad discreta, memoria, linealidad temporal, singularidad, etc.)⁶⁸.

Buckland define las películas puzle como “un ciclo popular de filmes que desde los noventa rechaza las técnicas de la narración clásica y las sustituye por narración compleja”⁶⁹ (2009a: 1) a través de rasgos (no excluyentes ni exclusivos) como “realidad espacio temporal fragmentada, bucles temporales, el borrado de los límites entre distintos niveles de la realidad, personajes inestables con identidades quebradas o pérdidas de memoria, múltiple tramas laberínticas, narradores poco fiables y coincidencias manifiestas”⁷⁰ (Buckland, 2014b: 5). Aunque las raíces de su etimología parten de la etiqueta “*puzzling movies*” que el crítico Norman Holland aplica a determinado cine de arte y ensayo europeo entre 1950-60 —un filme como *El séptimo sello* (*Det sjunde inseglet*, I. Bergman, 1957) o *El año pasado en Marienbad* (*L'année dernière à Marienbad*, A. Resnais, 1961) “desconcierta, perturba, nos introduce en un acertijo emocional desarrollado de manera intelectual y estética”⁷¹ (Holland, 1963: 24)—, su reapropiación en el s. XXI se realiza en alusión a la creciente frecuencia e intensidad con la que se emplean la ambigüedad y la fragmentación en el cine comercial con una intención lúdica: “su objetivo parece ser desencadenar puzles cognitivos primordialmente por el mero gusto por los puzles”⁷² (Kiss y Willemsen, 2017: 19).

Buckland relaciona la complejidad narrativa con las categorizaciones de argumentos simples y complejos enunciados por Aristóteles en su *Poética*, que para él constituye la base desde la que el cine de Hollywood clásico ha desarrollado su relato canónico. Según la poética aristotélica, la probabilidad y la necesidad (y no la

⁶⁸ Original: “these puzzle films challenge deep-seated cultural conventions that regulate and try to stabilize consciousness and representation, plus the attendant concepts that support these conventions (agency, discrete identity, memory, temporal linearity, singularity, etc.)”.

⁶⁹ Original: “a popular cycle of films from the 1990s that rejects classical storytelling techniques and replaces them with complex storytelling”.

⁷⁰ Original: “fragmented spatio-temporal reality, time loops, a blurring of the boundaries between different levels of reality, unstable characters with split identities or memory loss, multiple, labyrinthine plots, unreliable narrators, and overt coincidences”.

⁷¹ Original: “puzzles, disturbs, presents us with an emotional riddle, but puts it in an intellectual and aesthetic way”.

⁷² Original: “seems to aim at eliciting cognitive puzzles, primarily for the puzzles’s sake”.

casualidad ni el azar) constituyen los criterios principales de disposición de eventos diegéticos. De esta manera, los *argumentos simples* son eminentemente miméticos y emplean una disposición lineal de los puntos de la historia desde su comienzo hasta su conclusión, donde se resuelve el conflicto generado en la mitad. Por ello, son fácilmente comprensibles. Los *argumentos complejos* añaden a éste esquema los patrones de *peripecia* (un cambio en la suerte del héroe, para su desgracia; 2004: 59) y de *reconocimiento* (instante en el que dicho héroe es consciente de la peripecia que le acucia; 2004: 61). Estos patrones revelan el curso de una doble causalidad en la *synzhet*: una con las vicisitudes de los personajes y otra suprayacente, que configura el destino de los personajes de la otra línea causal. Pese a reconocerlos como disruptivos en un comienzo, Aristóteles considera a estos argumentos como refuerzos de la unidad y de la *mimesis*, ya que la línea causal de la peripecia y el reconocimiento se entreteje finalmente con las acciones de los personajes, conduciendo a una reacción catártica para el lector. Por ejemplo, en *Edipo rey*, la anagnórisis final revela que el hombre al que Edipo asesina y la mujer a la que desposa son sus padres, hechos que son asumidos como inevitables tras la predicción inicial del oráculo. A partir de estos dos tipos de argumentos, Buckland añade un tercero, que denomina como “trama puzle” (*puzzle plot*) y que se caracteriza por romper con la unidad mimética de la *synzhet* al dar un paso más en lo relativo a la complejidad narrativa: “es intrincada en el sentido de que la disposición de los eventos no es solo compleja, sino complicada y desconcertante; los eventos no están simplemente entretreídos, sino que están enmarañados”⁷³ (2009: 3). Las películas puzle se definen a la contra del clasicismo argumental — “personajes no clásicos llevan a cabo acciones y eventos no clásicos. La película puzle constituye un modo de representación cinematográfica y experiencia postclásicos no limitados a la mimesis”⁷⁴ (2009: 5)— en buena medida por la adopción de un abanico de recursos expresivos y narrativos amplio:

⁷³ Original: “is intricate in the sense that the arrangement of events is not just complex, but complicated and perplexing; the events are not simply interwoven, but *entangled*”.

⁷⁴ Original: “non-classical characters perform non-classical actions and events. Puzzle film constitutes a post-classical mode of filmic representation and experience not delimited by mimesis”.

Estas películas borran los límites entre distintos niveles de realidad, están plagadas de lagunas, engaño, estructuras laberínticas, ambigüedad y evidentes coincidencias. Están habitadas por personajes que son esquizofrénicos, pierden la memoria, son narradores poco fiables, o están muertos (pero sin nosotros —o ellos— percatándonos). Al final, la complejidad de las películas puzzle opera en dos niveles: narrativa y narración. Enfatiza el relato complejo (trama, narración) de una historia (narrativa) simple o compleja⁷⁵. (2009: 6).

Autores como Steven Johnson (2005: 129-131) o Barbara Klinger defienden que la heterogénea tendencia de la complejidad narrativa pasa a conformar un género *mainstream* que “tiene menos que ver con la pirotécnica tecnológica que con la habilidad de un filme para recrearse en juegos mentales”⁷⁶ “a través del ensamblaje de narrativa y rasgos visuales que demuestran destreza artística, complejidad y sorpresa”⁷⁷ (Klinger, 2006: 246). Es por esto que esbozamos en el siguiente epígrafe un modo de narración de las películas puzzle con el fin de aproximarnos a una experiencia cinematográfica que privilegia el impacto narrativo al visual, en la línea de lo que Casetti identifica como experiencia cinematográfica.

⁷⁵ Original: “These films blur the boundaries between different levels of reality, are riddled with gaps, deception, labyrinthine structures, ambiguity, and overt coincidences. They are populated with characters who are schizophrenic, lose their memory, are unreliable narrators, or are dead (but without us —or them— realizing). In the end, the complexity of puzzle films operates on two levels: narrative and narration. It emphasizes the complex telling (plot, narration) of a simple or complex story (narrative)”.

⁷⁶ Original: “has less to do with technological pyrotechnics than with the film's ability to play ‘mind games’”.

⁷⁷ Original: “through an assembly of narrative and visual traits that demonstrate artistry, complexity, and surprise”.

1.2.2. HACIA UN MODO DE NARRACIÓN DE LAS PELÍCULAS PUZLE

Las películas puzzle desafían el modelo de historia canónico de manera deliberada, conduciendo repetidamente a equívocos que invitan a los espectadores a reajustar sus esquemas, ya sean los propios del modo de narración clásico o los relativos a los géneros cinematográficos. Reproducimos, como en los puntos anteriores, la taxonomía bordwelliana a la hora de ofrecer nuestra aproximación a las películas puzzle desde la construcción de un modo particular de narración.

1.2.2.1. COGNOSCIBILIDAD

No me importa que sea una mentira mientras sea entretenida

Plebeyo en *Rashomon* (*Rashōmon*, A. Kurosawa, 1950)

Uno de los habituales lugares comunes de la evaluación de la complejidad narrativa es el de la narración poco fiable (Ferenz, 2005; 2009), una característica en la que cabe ahondar a través tanto de las variables de la *cognoscibilidad* como del tipo de focalización y los niveles de narración dominante en estos filmes. Para abordarla, resumimos a continuación la tipología de niveles de narración desarrollada por Edward Branigan (1992). Su influyente aproximación a las particularidades de la narración filmica desde el cognitivismo, caracterizada por su incidencia en la especificidad de la experiencia filmica (plano a plano) para tratar de ir más allá del ámbito de aplicación literario de la narratología formal de inspiración estructuralista de Gérard Genette, continúa siendo vigente para una exploración rigurosa de las ambigüedades de la narración como demuestra su uso en buena parte de los volúmenes consagrados a las películas puzzle.

Es en los niveles de la narración donde la tipología de Branigan tiene, a nuestro juicio, una mayor precisión instrumental para lidiar con uno de los pilares de la narración compleja: el papel de las instancias narradoras delegadas. Branigan defiende la existencia de cinco tipos de agentes narrativos en el proceso de la narración, estratificado a su vez en ocho niveles: el autor histórico, el autor implícito, los narradores, los personajes y los focalizadores.

Figura 5. Los niveles de la narración (y a la dcha. los roles del espectador relativos a ellos) según Branigan (1992: 87)

Para lo relativo al grado de *cognoscibilidad* de la narración nos serviremos especialmente de los últimos tres agentes, que pasamos a definir:

- *Narradores (narrators)*: entes abstractos únicamente existentes en el nivel de la narración, sin presencia en la diégesis, que tienen la capacidad de influir en la forma y la dirección de la narración. Se trata de una figura homologable al “meganarrador”, esa suerte de maestro de ceremonias omnisciente enunciado por Gaudreault (Gómez Tarín, 2011: 66).

- *Personajes (characters)*: agentes diegéticos integrados en la narración, de manera que experimentan directamente los eventos en el mundo diegético como consecuencia de las acciones que allí se dan.
- *Focalizadores (focalizers)*: *personajes* cuya experiencia en el mundo diegético es transmitida a los espectadores.

Adicionalmente, Branigan distingue entre dos tipos de focalización⁷⁸ para hacerse cargo de la representación de dos ámbitos distintos de la experiencia de los *focalizadores*:

- *Focalización externa (external focalization)*: representa la percepción audiovisual que un *focalizador* tiene de los eventos de la diégesis.
- *Focalización interna (internal focalization)*: representa los procesos mentales de la subjetividad de un *focalizador*.

Adicionalmente, nuestro interés en las secuencias más ambiguas es servirnos de la siguiente tipología de Branigan relativa a los tipos de plano en función de la personalización de la instancia narradora y del tipo de focalización (*quién controla la narración y desde qué nivel opera*):

1. El *plano objetivo*: motivado por un *narrador*.
2. El *plano focalizado externamente*: que representa la focalización en la percepción que un *personaje* tiene de los eventos diegéticos aunque no directamente en su punto de vista (p. ej. plano en escorzo del interlocutor del personaje en un campo/contracampo).
3. El *plano focalizado internamente (superficial)*: que ofrece la experiencia audiovisual de un *focalizador* de eventos de la diégesis.

⁷⁸ A pesar de pertenecer a bloques tradicionalmente enfrentados en la teoría fílmica, Branigan emplea una terminología similar a la de la no menos influyente obra de Gaudreault y Jost. Éstos establecen, a partir de la focalización literaria acuñada por Genette, una tipología sobre la focalización fílmica equivalente a la de Branigan al distinguir entre focalización interna y focalización externa (1995: 140), a la que añaden también una focalización espectral (equivalente a la focalización cero literaria).

4. El *plano focalizado internamente (profundo)*: que representa procesos internos de la mente del *focalizador*.

<u>Nivel narrativo</u>	<u>Focalización</u>	<u>Plano</u>
Narrador	-	Objetivo
Personaje	Externa	Focalizado externamente
Focalizador	Interna	Focalizado internamente (superficial/profundo)

Tabla 4. Resumen de las tipologías de niveles narrativos, focalización y tipos de plano resultantes de Branigan (1992: 86-114).

La radical subjetividad del individuo de la que hace gala el modo de narración de las películas puzle, similar a los valores de la cognoscibilidad del modo de narración de arte y ensayo, se refleja en una alta restrictividad y una alta profundidad. La inestabilidad de estos personajes en los que la narración se focaliza (interna y profundamente) redundando en una torsión de la *synzhet* que impide la generación de una relación causal lo suficientemente fuerte para que los espectadores puedan construir un relato coherente durante buena parte del metraje. Un motivo recurrente de los películas puzle, muy susceptibles de adscribirse al género del *psycho-thriller*⁷⁹ (o “neurothriller”; Pisters, 2014), justifica las imprecisiones de los personajes en los que la narración se focaliza: su inestabilidad psicológica resultado de patologías diversas y la ansiedad resultante (Hesselberth y Schuster, 2008). La figura del héroe amnésico es, desde *Memento*, un estándar de la narración compleja comercial, recreado con mayor o menor acierto en toda una serie de filmes subsiguientes. *Memento* es ejemplar como película puzle por cómo la rotunda subjetividad de la narración —profundamente focalizada y restringida su protagonista, Leonard Shelby, que sufre amnesia anterógrada— acaba por condicionar la no linealidad causal de su *synzhet*. Y también, como en *El*

⁷⁹ Uno de los más transitados de la narración compleja junto a la ciencia-ficción (García-Catalán y Navarro-Remesal, 2016).

maquinista o en *Trance*⁸⁰, en *Memento* esta *cognoscibilidad* constantemente alta que rompe la convención de la *synzhet* deviene en una no menos alta *autoconsciencia* que, pese a su audacia, es también ejemplar por la codificación de secuencias mediante marcas enunciativas de un narrador —en el caso de *Memento*, en blanco y negro los flashbacks (ordenados cronológicamente y correspondientes a planos focalizados internos profundos), en color el presente diegético (en cronología inversa y correspondientes con planos focalizados internos superficiales)—, tras cuya ordenación a posteriori, los espectadores pueden llegar a una reconstrucción lineal del relato (Smith, 2014: 112-114).

La supresión del recuerdo de un hecho traumático para los personajes protagonistas/focalizadores por las más variadas razones patológicas (desde los delirios perceptivos y las visiones oníricas al desorden de personalidad (múltiple o no) e, incluso, a la muerte), constituye la causa de una *synzhet* enmarañada puntuada con un repertorio de recursos expresivos propio: “el modo retroactivo de representación de los sueños, el flashback mentiroso, la muerte inconsciente y la escondida personalidad múltiple”⁸¹ (Leiendecker, 2013: 261-264). Pese a ello, al finalizar, la narración de estos filmes presenta unos valores mayores a los de la baja *comunicabilidad* del arte y ensayo. Es el caso de películas como *La escalera de Jacob*, *Abre los ojos*, *El sexto sentido*, *El club de la lucha*, *Una mente maravillosa*, *Los otros*, *Vanilla Sky*, *Spider*, *El detective cantante*, *Identidad*, *The Jacket*, *Hierro*, *Shutter Island*, *Origen*, *Cisne negro*, *Código fuente*, *Mindscape* u *Oculus*.

⁸⁰ Que analizamos en profundidad en otro trabajo (Loriguillo-López y Sorolla-Romero, 2014).

⁸¹ Original: “the retroactive mode of dream representation, the lying flashback, the unconscious death, and the concealed split personality”

1.2.2.2. AUTOCONSCIENCIA

Vamos a seguir haciendo esto hasta que lo comprendamos
correctamente⁸²

Charles Ramirez Berg (2006: 26)

Los guiones escritos por Charlie Kaufman son probablemente las mayores muestras de metaficción en el campo de las películas puzle. Las idas y venidas no puntuadas entre los eventos diegéticos y las obras de ficción siendo representadas en la propia diégesis hacen que *Adaptation* y *Sinédoque, Nueva York* se conviertan en verdaderos *mise en abîme* durante buena parte de su metraje. El nivel de flagrante autoconsciencia de la narración en estos filmes alcanza grados parecidos a los de la narración de arte y ensayo, donde el componente metafictional de muchos de sus argumentos adquiere un gran protagonismo discursivo. Sin embargo, el nivel de autoconsciencia nuestro corpus de películas puzle, pese a mantenerse en un grado alto, no comparte la obsesión por el metacine en sus historias.

Menos vistoso, pero tal vez aún más pregnante como rasgo de autoconsciencia en las películas puzle, es el desorden de los eventos diegéticos en la *synzhet* y la acronología de la causalidad en la que incurren muchas de sus narraciones. El tropo del bucle temporal, epítome de los juegos con las convenciones de la construcción temporal de categoría de la frecuencia y del orden, es el *high-concept* de un buen número de filmes, ya lo justifiquen mediante explicaciones pseudo-científicas (Brütsch, 2013: 304) —*12 monos*, *Donnie Darko*, *Primer*, *Los cronocrímenes*, *+1*, *Looper*, *Al filo del mañana*⁸³, *La llegada*— o simplemente no den explicación alguna —*Atrapado en el tiempo*, *Corre, Lola, Corre*, *The Tracey Fragments*, *Triangle*—. En *Atrapado en el tiempo*, el sarcástico hombre del tiempo Phil Connors (Bill Murray) queda atrapado en el Día de la Marmota, destinado a repetir

⁸² Original: “[W]e’re going to keep doing this until we get it right”.

⁸³ Analizamos en mayor detalle la célebre adaptación hollywoodiense de la *light novel* japonesa *All You Need is Kill* en Loriguillo-López y Sorolla-Romero (2015).

ad nauseam el mismo día. La naturaleza repetitiva de los videojuegos —bajo la forma de “estructura de repetición” (*repeat structure*; Thomas, 2003), “trama de acción repetida” (*repeated action plot*; Ramírez Berg, 2006) o “tiempo encapsulado” (*encapsulated time*; Eckel, 2013: 281-284)— sugiere un nuevo esquema para el espectador, sucintamente resumido por Ramírez Berg a modo de eslogan en la cita que encabeza este epígrafe.

De manera similar, *Corre, Lola, Corre*, se divide en tres fragmentos en los que Lola (Franka Potente) trata de obtener 100.000 marcos para salvar la vida de su novio, Manni. Aunque cada uno de los tercios se presenta como una historia autoconclusiva, la presencia y protagonismo de Lola como hilo conductor en las tres historias y su habilidad para aprender de las iteraciones anteriores hace que su estructura se mire en el espejo de las de los videojuegos mucho más cercanamente que *Atrapado en el tiempo*: a diferencia del tormento sisifesco de Phil (inferimos que causado por su propia personalidad), el problema de Lola es de naturaleza externa, lo que lo acerca a las aproximaciones videojueguísticas, mucho menos dadas a adentrarse en la psicología de los personajes y en la voracidad narrativa clásica. El efecto normativo de la película de Tykwer es indiscutible. *Corre, Lola, Corre* no es un *blockbuster*, sino una película de arte y ensayo de éxito comercial y, pese a ello, aplanar el camino a filmes posteriores de éxito *mainstream* como *Código fuente*, en los que queda patente que se naturaliza el concepto de no-linealidad y repetición (Rombes, 2009: 74) y, a su vez, se exhibe la confrontación explícita entre el tropo de la repetición y la voracidad narrativa clásica.

Mención aparte merecen tres filmes de narración laberíntica (Martínez García, 2013) por la polifonía de puntos de vista (Bruns, 2008) firmados por el tándem González-Inárritu/Arriaga: *Amores perros*, *21 gramos*, *Babel*. Estos tres filmes⁸⁴, como *Crash*, repiten un evento diegético desde distintos puntos de vista (fruto de la focalización en otros tantos personajes). José Antonio Palao Errando denomina a este punto de colisión de distintas tramas como “hipernúcleo” (2013a: 21). Este acontecimiento ficcional es presentado por la narración como visagra

⁸⁴ Para un análisis detallado de la no linealidad en las películas mexicanas de González Inárritu y Arriaga, ver Palao Errando (2013b).

articuladora de la *synzhet*, un instante que sirve como enlace causal de argumentos en apariencia inconexos.

Las interpelaciones de la narración merced a la dislocada *synzhet* son acogidas de buen grado por parte de algunos espectadores. Wikis, diagramas explicativos (Panek, 2014) y acaloradas discusiones en foros como *AllTimeLines*, donde abundan las especulaciones y las ficciones derivadas, conforman la entusiasta respuesta de un grupo selecto de espectadores contemporáneos⁸⁵ que recogen el guante de la complejidad con una actitud que, no por lúdica, es poco rigurosa (figura 6). Abundamos sobre el “fandom forense” (Mittell, 2009) en el *Capítulo tercero* en relación a la ficción televisiva compleja.

⁸⁵ Son transversales a todas las generaciones perdidas, desde la X hasta los millenials, las características del fandom (re)activo frente al contexto multipantalla que desgrana Kallay (2013: 111): “Si imaginamos a los espectadores viendo una película en sus portátiles mientras revisan su correo electrónico, observan varias notificaciones de mensajes en redes sociales y monitorizan sus iPhones, su mirada abarca tanto el campo de lo ficcional como el de la realidad, alzándose en una suerte de epítome del montaje ontológico. La perturbada percepción de ver una forma ficcional es acentuada por la miriada de actividades rivales, mientras que la inmersión puede manifestarse también al mismo tiempo que se mira al filme y se mira a la ventana competidora.”. Original: “If we picture a viewer watching a film on their laptop, while also checking their emails, observing various social networking messages pop-up, and monitoring their iPhone, this glazing encompasses both the fictional and the reality realms, epitomising ontological montage. The disconcerted awareness of watching a fictional form is accentuated by the myriad of other competing activities, while the immersion can also manifest while both gazing at the film and gazing at a competing window on the screen”.

Figura 6. Representación gráfica de la *syuzhet* de Origen (Daniel Wang, 2010).

1.2.2.3. COMUNICABILIDAD

Si Jean Luc Godard pensaba que un travelling era una cuestión moral, nosotros podemos decir, a nuestra vez, que la escansión de la información narrativa en su presentación fílmica tiene una componente predominantemente ética. Porque, en efecto, el relato es un modo perfectamente legítimo de conocimiento, de explicación del mundo, parangonable al discurso teórico, filosófico y científico.

José Antonio Palao Errando (2007: 177)

Tras la gradación de las categorías descriptivas de la narración previas, concluimos que los películas puzle son narraciones sensiblemente menos comunicativas que las del cine postclásico y las del clásico. Sus valores en comunicabilidad son ciertamente similares a los del modo de narración del cine de arte y ensayo, aunque la predisposición eminentemente narrativa de las películas puzle las hace ser, pese a compartir gradaciones similares de *cognoscibilidad* y de *autoconsciencia*, más comunicativas.

Este aspecto tiene que ver, como enuncia Palao Errando en la cita precedente —y como desarrolla García-Catalán en referencia a la divulgación científica (2012)—, con la intención ética bajo la que se ampara la distribución de información a lo largo del relato. Si bien la narración de arte y ensayo es consecuente con su agenda discursiva fruto de la ambigüedad, las películas puzle, merced a unas *synzhet* con instrucciones de uso (como *Memento*) o a anagnórisis explicativas en su desenlace (generalmente mediante un cambio en la focalización para evidenciar el estado alterado del protagonista narrador), acaban por ser moderadamente comunicativas, una progresión similar al género menos comunicativo del clásico, las historias de detectives. En éstas, pese a que durante buena parte del metraje se ha ocultado información clave para el mantenimiento de la tensión dramática, la omnisciencia emerge con fuerza y voluntad clausuradora al final del filme para cerrar el misterio. De manera similar, en las películas puzle acabamos sabiendo, salvo contadas excepciones (*Triangle* y los filmes de D. Lynch, de los que hablamos en el siguiente epígrafe), el por qué de la enmarañada *synzhet*, generalmente en relación a lo comentado en el apartado dedicado a la cognoscibilidad.

De esta manera, las películas puzle y su modo de narración (tabla 5) puede ser vistas como paradigmáticas de la crisis en la relación entre los espectadores y el cine. Convenciones como la condición de testigos privilegiados/*voyeurs* de los espectadores o la planificación del campo-contracampo pueden ser ya insuficientes sin una intensa modificación para adaptarse a una de las épocas del cine en la que una mayor interacción con el espectador se hace inevitable.

1.2.3. PELÍCULAS PUZLE IMPOSIBLES Y LA FRONTERA DEL ARTE Y ENSAYO

Origen puede ser más complicada que compleja⁸⁶

D. Bordwell y K. Thompson (2013: 53)

Pese a nuestra voluntad de establecer una suerte de media aritmética entre las distintas coordenadas narrativas de los películas puzle, debemos de constatar la dificultad de generalizar cualquier tipo de rasgo entre una muestra de películas que se caracterizan precisamente por su disparidad en lo relativo a la narración (especialmente porque, como apunta Buckland, toda descripción corre el riesgo de incurrir en una reducción del objeto de estudio; 2009a: 4). Aunque tal vez esto se deba a que la propia literatura ofrecida hasta el momento, de enfoque predominantemente narratológico, no consigue hacerse cargo totalmente de la complejidad en curso. Diversos investigadores han realizado valiosas elaboraciones críticas orientadas a posibles nuevos senderos por los que aproximarse teóricamente a la complejidad cinematográfica.

Nos detenemos en la más extensa discusión del trabajo de Buckland. Miklós Kiss discute abiertamente su aparataje argumental tachando su definición de películas puzle de imprecisa por el empleo de conceptos altamente subjetivos —complejidad, desconcierto, tramas enredadas o entrelazadas— y cuestiona lo homologable de los distintos grados de complejidad narrativa de los filmes que trata en su antología. Lo que Kiss propone es una etimología rígida basada en una estratificación de los distintos grados y dimensiones de complejidad creada y percibida. Por ejemplo, Kiss propone la categoría de “tramas acertijo” (*riddle plots*) para configurar “una selección de filmes más restringida podría conformar un grupo más preciso, ofreciendo no solo lo relativamente complejo, sino experiencias inapelablemente confusas”⁸⁷ (2013: 247). Su demanda de indicaciones sobre “cómo aportar un marco más objetivo y racional al problema de la categorización

⁸⁶ Original: “*Inception* might be complicated rather than complex”.

⁸⁷ Original: “[a] more restricted film selection could make up a more accurate group, offering not only relatively complex, but uncompromisingly confusing experiences”.

narrativa relativa a las experiencias de la complejidad en la narración”⁸⁸ (2013: 240), queda en apariencia satisfecha por el propio Kiss en el volumen que co-autoriza junto a Willemsen (2017). En él, los autores recurren a una metodología eminentemente cognitiva para hacerse cargo de la actividad hermenéutica espectral del cine complejo epitomizado por los “tramas acertijo” con la intención de establecer la frontera de la radicalidad en su narración. Este límite está encarnado por la genuina complejidad de las “películas puzle imposibles” (*impossible puzzle films*), un corpus de películas diseñadas para ser rotundos enigmas y que, a diferencia de las “películas puzle resolubles” (*solvable puzzle films*) —o, como algunas autoras metaforizan, una “carretera sin arcén” (Bort Gual y García-Catalán, 2013), un rasgo carnalesco transitorio (Sorolla-Romero y García-Catalán, 2013)—, contienen disonancias cognitivas que resisten ser decodificadas en relación a las convenciones narrativas y a la lógica de lo real: un hecho pudo suceder y no haber sucedido a la vez (como el accidente de avión en *Donnie Darko*), una persona puede ser dos distintas a la vez (Diane Selwyn/Betty en *Mulholland Drive*) o un evento diegético que está por suceder puede ser la causa de otro pasado (*Triangle*). El placer que la resolución de estos rompecabezas imposibles aporta al espectador —en solitario o en compañía, física o virtual, de otros espectadores constituyentes de las comunidades de fans— que decide invertir tiempo y esfuerzo en ellos es, para los autores, directamente proporcional a su complejidad. Pese a lo críptico de las películas puzle imposibles y a la frustración como resultado de la falta de clausura coherente, Kiss y Willemsen no asocian esta categoría al modo de narración de arte y ensayo, ya que defienden que la importancia de la historia en ellas sigue siendo capital para la construcción de su *viewing experience* —frente a la agenda discursiva parcial hacia exploración del entorno social del *art cinema*— y que el espectador *mainstream* al que se dirigen estas películas siempre trata de naturalizar una narración en primer lugar. En esta línea, Kiss y Willemsen tratan de aportar argumentos (en su caso, no buscando la coherencia a costa de la perplejidad de los textos) a la consideración bordwelliana del modo de narración de las películas

⁸⁸ Original: “how to supply a more objective, rational framework to the problem of narrative categorisation related to the experience of storytelling complexity”.

puzle como parte del clásico, del que representan una versión intensificada: “la mayoría de estas películas integran sus técnicas de complicación en una estructura altamente clásica o, en otros casos, integran en última instancia sus caminos entretreídos, solucionan sus lagunas u ofrecen soluciones a los desafíos que proponen”⁸⁹ (2017: 21).

Finalmente, recopilamos dos casos notables de crítica a la aproximación narratológica que apuntan hacia la aplicación de herramientas externas a las del enfoque narratológico para el análisis textual de las películas puzle. Por un lado, Jan Simons (2014) incide en el necesario, por beneficioso, giro hacia la teoría del juego en el estudio de las películas puzle. Conceptos propios de su matemática y la economía como los subjugos, las recompensas y las acciones óptimas para los jugadores son para Simons interesantes a la hora de establecer analogías con la experiencia espectral enfrentada a una narración compleja. Por otro lado, Maria Poulaki aboga tajantemente por la aplicación de nuevas metodologías al estudio de la complejidad narrativa, puesto que, para ella, la vía narratológica está agotada como vía epistémica:

su tendencia a definir la narrativa como una sucesión lógico-causal de eventos y a la narración compleja como la que desafía este esquema no parece aportar nada más al estudio de las estructuras complejas y no lineales de las películas complejas [...] Ya no basta con enseñar cómo los filmes complejos *no* son narrativas convencionales; la necesidad de una definición positiva y una descripción de sus procesos ha devenido en patente⁹⁰. (2014: 37).

Poulaki incide especialmente en las propiedades de la teoría de sistemas complejos para futuras aproximaciones académicas a la no linealidad y al caos

⁸⁹ Original: “most of these films embed their complicating techniques in a highly classical structure, or, in other cases, ultimately integrate their interwoven paths, resolve their gaps or offer solutions for the challenges they pose”.

⁹⁰ Original: “its tendency to define narrative as a causal-logical succession of events and complex narration as what challenges this schema does not seem to provide further insight into the complex and nonlinear structure of complex films [...] It is no longer enough to show how complex films are *not* conventional narratives; the need for a positive definition and descripción of their processes has become apparent”.

narrativo de la *synzhet* desde un prisma ajeno al de la causalidad del modo de narración clásico.

Otra variable útil para hacer progresar estas disquisiciones con respecto a los rasgos narrativos debe esencialmente atender a la relación de la complejidad del texto con los condicionantes industriales en la que se produce. No nos referimos estrictamente al presupuesto de la producción —aunque se trata de un eje siempre revelador de las intenciones de quien apoya económicamente un proyecto y de la libertad creativa de sus impulsores—, sino también a un componente esencial: el grado de circulación del filme. Es obvio que mayores presupuestos facilitan una más extensiva distribución y exhibición de filmes, pero la historia del cine independiente norteamericano demuestra cómo muchos títulos de culto parten de presupuestos modestos y consiguen atraer la atención de distribuidoras en los diversos mercados del cine. No conviene olvidar que los paratextos clarificadores de muchos de los filmes son parte indispensable (p.ej. los extras de las ediciones domésticas con el montaje del director, audiocomentarios, entrevistas, etc.) del retorno de la inversión en filmes de culto (Gray, 2010), que se prestan al (re)visionado atento del metraje con la lupa del investigador concienzudo para desentrañar una narración que, sin este tipo de muletas, es más críptica. Como describe Klinger (2006: 157-160):

El espectador se convierte en un detective que trata de encontrar pistas, perdidas tras el primer visionado, que revelarán los enigmas del filme. [...] Descubrir algo nuevo en cada nuevo encuentro transforma cualquier película en una entidad de múltiples capas e inagotable interés, es decir, que ningún texto es inmune a los procesos de desvelamiento de lo que yace en el corazón de su empresa estética. La industria cinematográfica es consciente de que filmes que requieren de una relativamente vigorosa decodificación, como las películas puzle, atraen a esta generación. De hecho, la industria tiene ésto en mente cuando diseña algunos filmes para su estreno en salas y, especialmente, para el mercado de las ediciones domésticas en VHS y DVD. Creadas con un excedente de información o con ‘trucos’

narrativos, la industria promociona dichos filmes como particularmente revisionables⁹¹.

Es por ello que el tener en cuenta los factores del sistema audiovisual donde se ubica el filme puede ayudar a entender el abrazo de la complejidad narrativa como estilo comercial.

⁹¹ Original: "The viewer becomes a detective who tries to find clues, missed in the first screening, that will reveal the film's enigmas. [...] Uncovering something new in each encounter transforms any film into a multilayered, inexhaustibly interesting entity, meaning that no text is immune from the process of discovery that lies at the heart of aesthetic enterprise. The film industry is well aware that films requiring relatively vigorous decoding, such as puzzle films, appeal to this generation. In fact, it designs some films for the theater and, especially, for the VHS and DVD market with this appeal in mind. Created with a surplus of information or narrative "tricks," the industry promotes such films as particularly re-viewable."

1.3.

CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO PRIMERO

Nunca confíe en el artista. Confíe en el relato. La función apropiada de la crítica es la de salvar al relato del artista que lo creó⁹²

David Herbert Lawrence (1923)

De entre la heterogeneidad de propuestas del cine contemporáneo, las películas puzzle se alzan como puntos intermedios entre la abstrusa narración del cine de arte y ensayo y la vigencia de los modos de narración clásico y postclásico en el cine comercial actual. Mediante las categorías sobre estrategias narrativas planteadas por Bordwell se constata que, pese a presentar gradaciones similares en apartados puntuales —una alta cognoscibilidad (arte y ensayo), una autoconsciencia alta (postclásico) y una progresión de la comunicabilidad desde bajos propios del arte y ensayo a valores moderados del clásico— podemos hablar de una manera de narrar a mitad camino entre todos ellos.

⁹² Original: “Never trust the artist. Trust the tale. The proper function of a critic is to save the tale from the artist who created it”.

<u>Modo de narración</u>	<u>Cognoscibilidad</u>		<u>Autoconsciencia</u>	<u>Comunicabilidad</u>
	<i>Restrictividad</i>	<i>Profundidad</i>		
Clásico	Baja	Alta	Moderadamente baja	Moderada
Arte y ensayo	Alta	Alta	Constantemente alta	Baja
Postclásico	Baja	Alta	Explícitamente alta	Alta
<i>Películas puzle</i>	Alta	Alta	Alta	Baja-Moderada

Tabla 5. Propuesta de gradación de las categorías de estrategias narrativas propuestas por Bordwell para el modo de narración de las *películas puzle*.

Figura 7. El modo de narración de las *películas puzle* es una de las posibilidades estéticas en la zona de sombra entre la hiperclaridad autoconsciente del modo de narración postclásico y la ambigüedad del modo de narración de arte y ensayo.

Aunque por el carácter de revisión de la literatura al respecto no podemos entrar en el análisis individual de muchos de los filmes citados, la constatación del uso de recursos narrativos complejos en el cine comercial contemporáneo establece interesantes enlaces con las normas estéticas predominantes del entretenimiento audiovisual coetáneo. Pese a que no podemos trazar aquí una poética histórica completa de las películas puzzle, el hecho de que la complejidad como opción estilística sea cobijada por la industria comercial genera debate. Lo paradójico de la radicalidad narrativa en el seno del *mainstream* también cobra sentido si se incorpora a la ecuación la política económica de la cultura condicionada por la democratización de ventanas de exhibición y por el consumo de un mercado de la cultura de cola larga en el que los nichos de mercado y el *cross-media* garantizan retornos a la siempre conservadora inversión en cine.

Las películas puzzle se alzan, por tanto, como precedentes teóricos interesantes desde los que proyectar nuestro análisis del anime complejo, ubicado en un mercado subcultural atomizado servido por una industria comercial altamente especializada en abastecer sus demandas. En los capítulos *cuarto* y *quinto* empleamos el modo de narración de las películas puzzle como modelo para el desarrollo del modo de narración del anime en forma de largometraje.

CAPÍTULO SEGUNDO

LA COMPLEJIDAD NARRATIVA EN LAS SERIES DE TELEVISIÓN DRAMÁTICAS CONTEMPORÁNEAS

AUNQUE LA NARRACIÓN EN LAS SERIES DE TELEVISIÓN guarda en común elementos estructurales con la narración fílmica a la que nos aproximamos en el capítulo anterior, su especificidad demanda un tratamiento pormenorizado de unos rasgos particulares que hacen de la experiencia de la complejidad narrativa en televisión distinta a la cinematográfica. No es nuestra intención incurrir en argumentos apocalípticos como la boutade de Greenaway, primordialmente porque la complejidad narrativa también se ha instalado en la ficción catódica con gran éxito. A continuación, realizamos una aproximación al modo de narración televisivo a través de la revisión teórica de las principales contribuciones que desde la narratología han puesto de manifiesto su relación. Aunque somos conscientes de lo problemático de esta operación —se trata, al fin y al cabo de dos medios progresivamente más distantes—, la consideramos asumible en el contexto de la complejidad. Es por ello que es conveniente recalcar que los retos a los que se enfrentan tantos productores como espectadores de ficciones televisivas comerciales complejas no sólo se limitan a los desafíos cognitivos propios de la obscuridad narrativa, sino que además deben lidiar con el denominado *flow* televisivo⁹⁴: “los televidentes se enfrentan a menudo al desafío adicional de las interrupciones frecuentes —por anuncios, por lapsos semanales entre episodios e incluso por el tiempo entre temporadas—”⁹⁵ (Thompson, 2003: IX).

⁹³ Original: “The death of cinema seems to be a given fact. Peter Greenaway, with his usual eccentricity, even assigns a date to its death: “September 31, 1983,” the day on which the remote control made its debut in our homes and obliged us to transform spectatorship into an interactive relationship.”

⁹⁴ Un término teórico discutido y en evidente crisis por las formas de consumo actuales pero de gran calado en los Estudios Culturales tras su uso por parte de Raymond Williams en alusión a la experiencia espectral frente al abstracto continuum compuesto por la sucesión de bloques de programación y de cortes publicitarios en la parrilla de un canal de televisión (1974).

⁹⁵ Original: “[t]elevision viewers often face the additional challenge of frequent interruptions—for commercials, for week-long gaps between episodes, and even for stretches of time between seasons—”.

La muerte del cine parece darse por hecho. Peter Greenaway, con su habitual excentricidad, incluso le asigna una fecha: "31 de septiembre de 1983", el día en el cual debutó el mando a distancia en nuestros hogares y nos obligó a transformar la actividad espectral en una relación interactiva⁹³

Francesco Casetti (2015: 3)

2.1.

NARRACIÓN EN LA FICCIÓN TELEVISIVA

Las series aplican las normas hegemónicas de guion de todas las películas clásicas, con la diferencia de que ellas tienen la enorme ventaja de la duración para desarrollar más la psicología de los personajes y las tramas. Son estructuras clásicas codificadas, solo que aplicadas a capítulos y dosificadas a lo largo de temporadas que pueden llegar a durar muchas horas.

Horacio Muñoz Fernández (2017a: 21)

Neil Postman anunció que las dos reglas de oro de la televisión eran: “No tendrás prerequisites” (es decir, que ningún conocimiento previo debería ser necesario para que los espectadores entiendan el programa) y “No provocarás preplejidad”⁹⁶.

Steven Johnson (2005: 162)

Pese a que las numerosas investigaciones relativas a la convergencia mediática reducen las diferencias estructurales entre televisión y cine, merece la pena contextualizar el tratamiento de las estrategias narrativas en la ficción televisiva —y la irrupción de la complejidad entre ellas— mediante un repaso a sus “distinciones fundamentales en producción, en prácticas de circulación que conservan la identidad de cada medio”⁹⁷ (Pearson, 2014). No es nuestro cometido realizar aquí una contraposición histórica “cine vs televisión”,

⁹⁶ Original: “Neil Postman announced that two television’s golden rules were: “Thou shalt have no prerequisites” (meaning that no previous knowledge should be required for viewers to understand a program) and “Thou shalt induce no perplexity”.

⁹⁷ Original: “fundamental distinctions in production and circulation practices continue to preserve each medium’s identity

sino que, como en el *Capítulo primero*, nos centramos en lo relativo a la narración y a su complejidad en las series dramáticas contemporáneas. Pese a que nuestra metodología de análisis está enfocada en la particularidad de un texto concreto, la industria televisiva (como todas las industrias culturales) se pliega a unos estándares —de duración, convenciones genéricas y contratos con los espectadores— de gran utilidad para reducir en lo posible los riesgos derivados de la producción de ficción. De esta manera, desde los centros de toma de decisiones de productoras y distribuidoras se enfrentan a un contexto competitivo en el que se reinventan continuamente fórmulas creativas (búsqueda de la originalidad) que sobresalgan entre un mercado saturado pero también conservador en lo referente a la innovación (preocupado por la familiaridad para con los espectadores, como reza la cita inicial del epígrafe). Célebres son en este contexto las situaciones de reapropiación de formatos (Moran, 1998) que buscan cogerse al clavo ardiente del éxito comercial: mezcolanzas —a través de *high-concept*— de formatos populares, franquicias y secuelas. En consecuencia, las formas de contar historias en televisión ofrecen mundos narrativos más extensos en duración que los de los filmes, pero están tan o más constreñidos como el cine comercial. Pese a ellas, las capacidades narrativas de ambos son similares. La ficción televisiva adolece, por tanto, de unas limitaciones creativas que tienen su origen en la dependencia estructural en recursos económicos constantes. Como enuncia Alberto Nahum García:

A diferencia del cine y la literatura actual, la ficción televisiva tiene restricciones institucionales muy estrictas que, más allá de las diferencias de un país a otro, condicionan y unifican la manera en la que las historias son contadas. En los Estados Unidos, una retransmisión de una comedia en cualquiera de las grandes *networks* dura 22 minutos, mientras que las series dramáticas duran 43 (47 en algunos canales de cable como AMC o FX). El resto del tiempo es para parones publicitarios, los cuales sirven para estructurar la historia en los cuatro actos habituales.⁹⁸ (2016: 3)

⁹⁸ Original: “Unlike film and current literature, TV fiction has very strict institutional constraints which, while there are variations from one country to another, condition and unify the way its

La inmutabilidad de los formatos paradigmáticos del entretenimiento catódico de voluntad narrativa —la *sitcom*, las *soap operas* configuradoras de las franjas matutinas (Mittell, 2004: XIII), las series dramáticas con pocas líneas argumentales— y el conservadurismo experimental fruto de la tiranía del tándem *share*/anunciantes fijan la recurrente consideración de la ficción televisiva como formulaica⁹⁹: episodios de 25 o 50 minutos de periodicidad semanal (o incluso diaria), la instalación de *cliffhangers* en los finales de actos dramáticos marcados por los espacios publicitarios y la estricta censura temática, constreñida muchas veces por la apelación doméstica de las “estéticas de la pequeña pantalla” (Creeber, 2013: 1). Sin embargo, la incorporación de la variable de la serialidad se presta de igual manera a la potencial explotación de la experimentación narrativa en narraciones de más de dos horas de duración. Y pese a ello, ambos medios comparten tanto la intención narrativa como la capacidad de hacerlo a través de los mismos recursos expresivos y narrativos.

Nos centramos en este epígrafe en el trazo de similitudes entre la narración clásica cinematográfica y la narración de la ficción televisiva comercial a través de lo expuesto por Kristin Thompson (2003). Tras coautorizar junto a Bordwell y a Staiger un ambicioso proyecto para hacerse cargo de la estética del cine clásico a partir del modo de narración homónimo enunciado por Bordwell (1997), Thompson defiende que la ficción televisiva producida en EE.UU. y el Reino Unido (la más popular e influyente) incorpora sus convenciones y normas narrativas “precisamente porque se adaptan tan bien a la narración clara y

stories are told. In the United States, a comedy broadcast on any one of the major networks lasts 22 minutes, while dramas last 43 (47 on some basic cable channels like AMC or FX). The rest of the time is for commercial breaks, which also serve to structure the story into the usual four acts”.

⁹⁹ Aunque, como recuerda Jason Mittell, la economía política es un prisma engañoso cuando se aproxima a producciones culturales como la ficción televisiva. Original: “Even when television does follow market logic, such economic analysis cannot fully account for the broader range of practices and meanings tied to television creation and viewing. [...] Creators typically enter the television industry because they have talents to share, messages to convey, and stories to tell. Likewise, even though industry executives are motivated primarily by profit, often their personal tastes and interests can run counter to strict economic logic [...] Political economy has a hard time accounting for the legitimate pleasures involved in consuming television and the creative goals of producers—if all television were simply a process of commodification, why would anyone submit to such a system and gain pleasure from watching television?” (2010: 95-96).

entretenida de las historias”¹⁰⁰ (2003: 20) con el último objetivo de apelar a un mínimo común denominador:

A lo largo de su historia, debemos considerar la ‘accesibilidad’ como un rasgo definidor del grueso de la televisión comercial estadounidense. Por mor de las estrategias comerciales implicadas en una programación financiada por anunciantes, el éxito de cualquier programa es juzgado a partir de su habilidad para atraer, retener y hacer crecer su audiencia, eventualmente convertido en índices Nielsen de cuota de pantalla y finalmente vendido a los anunciantes. Las estrategias de programación que emergieron para apoyar este sistema han sido denominadas como ‘contenido menos objetable’ o, aún más despectivamente, ‘el mínimo común denominador’. En resumen, la primera tarea de un contador de historias en televisión es la de evitar alienar a potenciales espectadores¹⁰¹. (Mittell, 2013: 165).

De esta manera la predilección del cine hollywoodiense por la unificación narrativa a través de la causalidad lineal —que cada acción tenga una justificación bajo la forma de motivaciones de los personajes, catalizadores a su vez de la historia— es afín a la necesidad de construir escenas rápidamente comprensibles por parte de los televidentes. A la depuración rentable y operativa de esta progresiva adopción a la pequeña pantalla que supone el telefilme de las décadas de 1940 y 1950 (Jiménez Losantos y Sánchez-Biosca, 1989: 11-31; Castro de Paz, 1999: 29), se le suma el uso de técnicas que buscan contener la desorientación del espectador —ganchos en diálogos altamente explicativos, fechas límites o la batería de partículas de apertura y cierre (ya sean diegéticas, como los *teaser*, o extradiegéticas, como los *previously* o las secuencias de apertura y cierre; Figura 8)—

¹⁰⁰ Original: “precisely because they have been so suited to telling straightforward, entertaining stories”.

¹⁰¹ Original: “Throughout its history, we might consider ‘accessibility’ to be a defining feature of most commercial American television. Per the medium’s commercial strategies for advertiser-supported programming, any programme’s success would be judged by its ability to attract, retain, and grow its viewership, which could then be converted into the currency of Nielsen ratings and sold to advertisers. The programming strategies that emerged to support this system of popular appeal have been termed “least objectionable content” or more dismissively, “lowest common denominator”. In short, a television storyteller’s first job is to avoid alienating potential viewers”.

Figura 8. Esquema de integración genérico de la estructura de un episodio (Bort Gual 2012: 241).

De esta manera, en analogía al modo de narración clásico detallado en el *Capítulo primero*, la narración televisiva convencional presente unos patrones similares en lo referente a las tres categorías enunciadas por Bordwell. El reparto coral de *sitcoms* y telenovelas motiva una baja *restrictividad*, que en el caso de estas últimas redunda, por su característica afectación melodramática, en una potencialmente alta *profundidad* en la psiquis de los personajes. Pese a que los eventos diegéticos no incurran en ello, la ficción televisiva obtiene un grado moderado de *autoconsciencia* por las interrupciones inherentes a su integración en la parrilla televisiva que, en el caso de las televisiones comerciales, están además atravesadas por bloques publicitarios. Finalmente, a efectos de *comunicabilidad* los valores son similares, y prueba de ello es la popularidad del género policiaco (que añade a su normativa ocultación selectiva de la información la variable de la duración propia del melodrama serial) a lo largo de la historia de la televisión.

<u>Modo de narración</u>	<u>Cognoscibilidad</u>		<u>Autoconsciencia</u>	<u>Comunicabilidad</u>
	<i>Restringitividad</i>	<i>Profundidad</i>		
Clásico (cine)	Baja	Alta	Moderadamente baja	Moderada
Clásico (televisión)	Baja	Alta	Moderada	Moderada

Tabla 6. Comparativa entre la propuesta de gradación de las categorías de estrategias narrativas propuestas por Bordwell y nuestra propuesta para el modo de narración clásico en cine y televisión.

Todos estos recursos acaban consolidando la existencia de verdaderas “s(c)inergias televisivas” (Bort Gual, 2012: 67) por la convergencia de los shows televisivos convencionales con el modo de narración clásico, cristalizados en series consideradas como epítome de la madurez del medio como *Alfred Hitchcock presents* (CBS: 1955-1962). Y, como en el caso del cine clásico de Hollywood, la ficción televisiva estadounidense y su modo de narrar se alza como el patrón básico sobre el que se erigen las series de televisión en el resto del mundo. El dominio de las producciones norteamericanas puede comenzar a perfilarse desde su pronto desarrollo durante las décadas de 1950-1960, cuando la asentada red de producciones televisivas encuentra su hueco mediante las ventas a mercados internacionales que, dominados por entes públicos con una más precaria producción propia por no contar con un presupuesto comparable al de las *networks* americanas, acogen a las series estadounidenses para complementar sus parrillas. El despegue definitivo de la redifusión en buena parte del globo durante 1970 consolida la exportación de contenidos televisivos *made in USA*, un crecimiento auspiciado también por la eficiencia productiva de la industria, rauda en atisbar los ingresos previstos por sindicación para hacer frente a proyectos planificados como deficitarios. La entrada durante las décadas siguientes de los canales privados en Europa se traduce en un aumento de la demanda de ficción televisiva estadounidense para apuntalar la programación en las franjas no ocupadas por la

producción propia (noticiarios, retransmisiones deportivas, ficción local). La omnipresencia de estos contenidos es criticada abiertamente como uno de los ejes de la “Americanización” de la vida pública y cultural que, en conjunción con situaciones paralelas en otros ámbitos de la realidad social en el resto del mundo, desplaza los estilos de vida particulares de cada región en favor de una uniformidad cultural vacua. Esto, además de tener graves consecuencias sobre la diversidad artística e identitaria en los territorios, incide en las industrias mediáticas locales, coartadas por la imposibilidad de competir en el campo económico y en el publicitario con las series estadounidenses que copan las parrillas —y, también, los catálogos de servicios de *streaming* como Netflix o HBO—.

2.2.

TELEVISIÓN COMPLEJA

Me he habituado a dividir mi vida entre AC y DC. Antes del cable y después...¹⁰²

Thomas Elsaesser (1994: 54)

El negacionismo a las virtudes narrativas de la televisión, generalmente basado en comparativas técnicas con el cine, se asocia a su evolución tecnológica como medio. Sirva como ejemplo la consideración del medio que hace Marshall McLuhan, frío para él por ser “un plano mosaico bidimensional” (1995: 273) debido a una baja resolución que redundaba en una menor carga informativa en la imagen si se la compara con medios de mayor definición (como fotografías o filmes). El determinismo tecnológico subyacente a esta aseveración se ve superado por el acortamiento de las distancias en cuanto a la tecnología doméstica y sus estatus en las prioridades de ocio de sus espectadores. En la actualidad estas consideraciones son, hasta cierto punto, invertidas: las proyecciones domésticas mediante sistemas *Home Cinema*, capaces incluso de proyectar en estereoscopia 3D, conviven con microsalas de exhibición comercial —modelo que se alza como única alternativa a los *multiplex* situados en las afueras de los grandes núcleos urbanos y, habitualmente, comprometidas con la red de exhibición del circuito de arte y ensayo y con la recuperación de espacios históricos (Arnau Roselló, 2016)—.

En paralelo al desarrollo de las películas puzzle en el seno del cine independiente estadounidense, la década de 1980 trae cambios estructurales importantes en los que es necesario detenernos para contextualizar la aparición de

¹⁰² Original: “I have become used to dividing my life into BC and AC. Before cable and after...”.

la narración compleja en televisión. El proceso de cambio, conocido por algunos críticos como “TVII” (Creeber, 2013: 51) por considerarlo una fase de disponibilidad de programas (frente a la escasez del periodo formativo de la televisión, “TVI”), está representado por el cambio de tendencia de un modelo de *broadcasting* hacia el “narrowcasting”, la producción de contenido no para su retransmisión generalista, sino para la multitud de nuevos canales especializados que surge tras la extensión de la nueva televisión por cable y las retransmisiones vía satélite. La fragmentación de la oferta de la ficción televisiva en esta época, alejada del maniqueísmo entre los canales públicos y comerciales, es junto a otros factores¹⁰³ el caldo de cultivo para el surgimiento de unos canales con producción propia que, sustentados por un número determinado de suscriptores, operan con un cierto margen en el delicado balance entre la viabilidad comercial y el retorno de la inversión. De entre los productos que emergen de este contexto destaca, junto al descubrimiento del *reality show*, las series dramáticas con narración compleja¹⁰⁴. Es el caso de HBO, *network* paradigmática en el nuevo milenio por romper varios tabús y por consolidar la complejidad y la incorrección política en la ficción televisiva comercial (Leverette, 2008) gracias a su condición de canal de suscripción por cable —algo que permite escapar a las restricciones censoras contra la explicitación de la violencia, la sexualidad y el consumo de drogas de la FCC (Federal Communications Commission, el organismo regulador de los contenidos televisivos emitidos en EE.UU.)—. Como indica Concepción Cascajosa Virino, se trata de “contenidos tabú en televisión que iban también a

¹⁰³ Otras innovaciones tecnológicas, aquellas que tienen que ver con la mejora de equipos e integración de lo digital en las rutinas de producción televisivas, son capitales para títulos con una puesta en escena no convencional (Creeber se refiere al auge del estilo naturalista gracias a los rodajes fuera de plató con cámaras y equipos más ligeros; 2013: 52) y a la introducción de efectos visuales en postproducción.

¹⁰⁴ Por adecuación a los casos de estudios tratados en nuestro trabajo debemos dejar a un lado en nuestro repaso el otro formato revestido de complejidad en la serialidad televisiva contemporánea: la sitcom. La narración autoconsciente del cruce entre el falso documental y la comedia, tan prolífica desde la primera década del milenio —The Office (R. Gervais y S. Merchant, BBC Two: 2001-2003) y Parks & Recreation (G. Daniels y M. Schur, NBC: 2009-2015)— es tan solo la punta del iceberg en lo que se refiere a narración ambigua de series tan dispares como Consigue una vida (Get a Life, C. Elliot, A. Resnick y D. Mirkin, Fox, 1990-1992), Jam (C. Morris, Channel 4, 2000), Arrested Development (M. Hurwitz, Fox y Netflix, 2003-2006 y 2013-), The Mighty Boosh (J. Barratt y N. Fielding, BBC, 2004-2007), Community (D. Harmon, NBC y Yahoo!, 2009-2015) o Bored to Death (J. Ames, HBO, 2009-2011).

permitir atraer a un público joven y a crear una imagen de marca” (2005: 101-102) tanto para los canales implicados como para los *showrunners* —considerados verdaderos *autores* en el s. XXI (Hernández Pérez, 2013)—, consolidada a su vez en las últimas décadas por series apreciadas por crítica y público por su estilo y reflexión sobre la equívoca polisemia del sueño americano (Hernández Pérez y Revert Gomis, 2016; Rubio Alcover, 2011). Además del decisivo papel de canales como HBO, AMC o Showtime como nidos de la ficción televisiva “de calidad”, conviene destacar el papel de las productoras independientes que generan este tipo de productos. Es el caso de Lionsgate, una productora cinematográfica que, con la motivación del retorno económico de las series de televisión (Perren, 2013: 115) cambia su curso para centrarse progresivamente en la ficción televisiva de prestigio (y de riesgo) como *Weeds* (J. Kohan, Showtime, 2005-2012) y una de las más apreciadas series contemporáneas, *Mad Men* (M. Weiner, AMC, 2007-2015).

2.2.1. REVISIÓN CRÍTICA DEL CONCEPTO DE MITTELL Y APORTACIONES TEÓRICAS A LA COMPLEJIDAD NARRATIVA EN TELEVISIÓN

Volviendo a nuestro punto de interés, y como expone enfáticamente Johnson, el nivel de sofisticación de la narración de la ficción televisiva contemporánea deja obsoletas las estrategias narrativas previas:

De nuevo, la tendencia a largo plazo de la curva de aprendizaje es clara: la más compleja de las redes sociales en la ficción televisiva de los setenta parece prácticamente infantil al lado de las redes sociales de las series dramáticas de éxito actuales. El espectador moderno que ve *Dallas* en DVD se aburrirá por el contenido —no por que la serie sea menos salaz que los culebrones actuales (que lo es por un escaso margen)— sino porque contiene mucha menos *información* por escena¹⁰⁵. (2005: 113).

¹⁰⁵ Original: “Once again, the long-term trend of the Sleeper Curve is clear: one of the most complex social networks on popular television in the seventies looks practically infantile next to the social networks of today’s hit dramas. The modern viewer who watches *Dallas* on DVD will be bored by the content-not just because the show is less salacious than today’s soap operas (which it

La evidente transformación en la manera en la que se cuentan las historias durante los últimos años conduce la atención que desde los *Television Studies* explica la eminencia de la consabida complejidad narrativa como palabra clave de la (¿tercera?) edad dorada de la televisión.

Las series de televisión populares se apoyan en patrones narrativos recurrentes donde, como Umberto Eco defendía, fórmulas premian al espectador con el placer de la actividad predictiva. De esta manera, los placeres de una narrativa específica, como el establecimiento de un enigma que será sucesivamente resuelto, produce un segundo tipo de placer a nivel de la serie como un todo a través de la repetición de patrones narrativos y de la conformidad del programa a las expectativas de los espectadores. Esas series norteamericanas consideradas televisión de calidad trabajan con una economía que comprende la verosimilitud genérica de la adaptación de los programas a las expectativas de la audiencia, y también juegan con la verosimilitud y el género como medio del placer visual y del espectáculo. La consciencia reflexiva de que estos programas son televisión es crucial para sus juegos con los contrastes entre la puesta en escena excesiva o poco convencional y la narrativa genérica, la caracterización y el diálogo¹⁰⁶. (Bignell, 2007: 170).

Al cuño del término “complejidad narrativa” realizado por Jason Mittell (2006) siguen una serie de apostillas y corolarios con los que diversos teóricos apuntan a rasgos en común: la intertextualidad transmedial, la metarreflexión sobre los procesos de representación de la ficción o la complicación de los arcos

is by a small margin) but because the show contains far less *information* in each scene.”.

¹⁰⁶ Original: “Popular television series rely on recurrent narrative patterns where, as Umberto Eco (1990) argued, formulas produce pleasure for the viewer by rewarding predictive activity. So the pleasures of a specific narrative, such as setting up an enigma that will subsequently be resolved, produce a second kind of pleasure at the level of the series as a whole through repetition of narrative patterns and the programme’s conformity to viewer expectations. Those US series considered quality television work with an economy comprising generic verisimilitude’s adaptation of programmes to audience expectation, and also play with verisimilitude and genre by means of visual pleasure and spectacle. A reflexive awareness that these programmes are television is crucial to their play with contrasts between excessive or unconventional mise-en-scène and generic narrative, characterisation and dialogue”.

dramáticos de unos personajes con los que cada vez es más difícil identificarse. La narración compleja en la ficción televisiva *mainstream* es tratada en profundidad en otros estudios de Mittell. Sus contribuciones al tema —desde una primera genealogía de la complejidad en la ficción norteamericana (2006) y las influencias narrativas de literatura y videojuegos (2017) a la problemática identificación con sus antihéroes (2014), las nuevas maneras de consumo (2011) y las comunidades de fan congregadas a su alrededor (2009)— constituyen un sólido punto de partida para el resto de aproximaciones a la narración compleja desde la multidisciplinariedad de los estudios sobre televisión. Su libro *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling* (2015) es el proyecto más ambicioso de abarcar los diferentes factores en juego en la ficción televisiva contemporánea. Con episodios dedicados a la autoría, al desarrollo de los personajes, a la serialidad melodramática, a paratextos fans, crítica y a relatos *transmedia*, el volumen de Mittell trata prácticamente todas las facetas de lo que él etiqueta como *televisión compleja* (*complex TV*): tanto un “modelo de narración televisivo distinto por su uso de la complejidad narrativa como una alternativa a las formas episódicas y seriales convencional que han tipificado la televisión estadounidense desde su origen”¹⁰⁷ (2006: 29). Sin embargo, los análisis que Mittell efectúa sobre series de complejidad narrativa como *Perdidos* (J. Lieber, J.J. Abrams y D. Lindelof, ABC: 2004-2010) o *Breaking Bad* (V. Gillian, AMC: 2008-2013) en sus capítulos dedicados a los pilotos y finales televisivos, al desarrollo de personajes y a la comprensión de la complejidad en televisión, carecen de un estudio detallado de la narración, su rasgo más representativo y su ventaja competitiva en los circuitos comerciales. El análisis de Mittell es rico en lo referente al comentario sobre la diégesis y las condiciones de producción, pero estos rasgos, como los paratextos o la expansión *cross-media*, deben estar acompañados por una atención rigurosa a la narración, el rasgo preeminente de la *televisión compleja*. De esta manera, en esta investigación tenemos como objetivo expandir el terreno que Mittell y otros autores han abierto en el

¹⁰⁷ Original: “model of television storytelling distinct for its use of narrative complexity as an alternative to the conventional episodic and serial forms that have typified most American television since its inception”.

campo de los estudios sobre televisión, siempre siendo conscientes del delicado equilibrio metodológico que esta posición implica¹⁰⁸.

Es Cristine Piepiorka la que se encarga de llevar la conceptualización mittelliana a la narratología mediante el análisis estructural de las series televisivas. Dejando a un lado las revisiones temáticas y los paratextos emergentes, Piepiorka (2013) se centra en un cambio de paradigma en la narración de la ficción televisiva, de entre la que ella distingue:

- *Series*: narraciones episódicas —ya sea en forma de antologías como *The Twilight Zone* (R. Sterling, CBS, 1959-1964) o con episodios autoconclusivos como las franquicias de *CSI*)— caracterizadas por una progresión lineal y la clausura narrativa al finalizar cada uno de los episodios (figura 9). Cada episodio es autoconclusivo y comprende tramas autónomas entre las que raramente hay conexión en la forma de arcos dramáticos. Los espectadores son capaces de ver los episodios sin importar el orden pero, pese a esto, se mantienen orientados en un universo ficcional en el que personajes, espacios y épocas se mantienen estables de una temporada a otra.
- *Seriales*: que operan con arcos dramáticos continuos orientados hacia el desarrollo abierto de sus tramas (figura 10). Dichos arcos se extiende a lo largo de varios episodios no son autoconclusivos, sino que guardan relación entre ellos. Los espectadores de los seriales deben estar al tanto de los eventos diegéticos y arcos dramáticos desarrollados en episodios anteriores.
- *Seriales complejos*: finalmente, Piepiorka distingue un formato híbrido de los dos anteriores, caracterizado por contar con un *dramatis personae* extenso cuyos arcos y biografías individuales son mostradas de manera no lineal. Los arcos

¹⁰⁸ Como resume sucintamente Jim Collins, “el problema con el estudio académico de la televisión es, mientras trata de aceptar el postmodernismo, cómo reconciliar las dimensiones semióticas y económicas de la televisión. Favorecer lo semiótico frente a lo económico lleva únicamente al juego formalista de ‘vamos a contar intertextos’, pero privilegiar lo económico hasta el punto de que la complejidad semiótica es reducida a un repertorio de movimientos limitados permitidos por un sistema maestro es igual de simplista”. Original: “[t]he problema for television studies, as it tries to come to terms with postmodernism, is how to reconcile the semiotic and economic dimensions of television. Stressing the semiotic to the exclusion of the economic produces only a formalist game of “let’s count the intertexts,” but privileging the economic to the point that semiotic complexity is reduced to a limited set of moves allowed by a master system is just as simplistic” (1992).

comprenden un mayor número de tramas, las cuales se desarrollan en diferentes episodios enlazados y relacionados entre sí por la historia. Las líneas de la representación gráfica de los seriales complejos (figura 11) representan las conexiones que la narración establece entre los episodios. Algunos están directamente relacionados, pero otras conexiones se producen entre episodios no consecutivos (e, incluso, entre distintas temporadas). El número de tramas es variable, por lo que cada episodio puede incluir un amplio espectro dispuesto en forma de elementos paralelos, lo que ha venido a conocerse como *multithreading*, estrategia narrativa que constituye una verdadera señal de identidad de las series contemporáneas:

En los seis primeros episodios de su primera temporada, *Perdidos* desarrolla treinta y tres arcos, mientras que el episodio cuarto comprende nueve de ellos. Solo dos de dichos arcos son introducidos y cerrados en ese episodio [...] *seriales* como *Cómo conocí a vuestra madre* (USA 2005-, CBS) también exhiben elementos entrelazados —aunque emerjan más desde detalles que desde arcos enteros (como por ejemplo, el paraguas amarillo de la madre de los niños, que es mencionado una y otra vez como un hilo conductor de la historia). Y por si no fuera suficiente: la complejidad narrativa está constituida por el hecho de que algunas conexiones narrativas son mostradas en el primer episodio y no son finalizadas hasta el último episodio de la misma temporada. Los arcos no solo se saltan una temporada, sino varias¹⁰⁹. (Piepiorka, 2013: 188-190).

¹⁰⁹ Original: “In episodes one to six of season one, *Lost* develops thirty-three story arcs, while episode four alone consists in nine of them. Only two of those are introduced and closed in that episode [...] serials like *How I Met Your Mother* (USA 2005-, CBS) also exhibit interwoven elements—even though they emerge more from details than from whole story arcs (like, for example, the yellow umbrella of the kids’ mother, which is mentioned again and again like a golden thread of the story). And if that was not enough: Narrative complexity is constituted by the fact that some narrative connections are first shown in the first episode and not finished until the last episode of the same season. Story arcs do not only skip one season, they even skip seasons”.

Figura 9. La estructura convencional de las series de televisión (Piepiorka 2013: 189).

Figura 10. La estructura de los seriales (Piepiorka 2013: 190)

Figura 11. La estructura de los seriales complejos (Piepiorka 2013: 190)

A nuestro juicio, el *multithreading* es a la ficción televisiva actual lo que el modo de narración postclásico es al cine comercial contemporáneo por cómo se erige en el estándar de narración de las producciones comerciales actuales. Pese a aumentar notablemente la información por episodio¹¹⁰ y obligar a los espectadores

¹¹⁰ “En 1981 podías enlazar tres grandes narrativas y media docena de argumentos a lo largo de una hora de *prime time* con suficiente consistencia como para mantener una audiencia suficiente que evitara la cancelación. Hoy puedes desafiar a la audiencia a seguir una combinación más compleja y conseguir un gran éxito en el proceso. El *multithreading* es la estrategia estructural más celebrada de la ficción dramática televisiva y ciertamente merece parte de crédito de su exitosa distribución. Cuando vemos televisión, seguimos la pista intuitivamente a los hilos argumentales por episodio como medida de la complejidad de un programa en cuestión. Todas las pruebas sugieren que este procedimiento ha ido creciendo continuamente en las dos últimas décadas” (Johnson, 2005: 72). Original: “In 1981, you could weave together three major narratives and a half dozen supporting plots over the course of an hour on prime time, and cobble together enough of an audience to keep the show safe from cancellation. Today you can challenge the audience to follow a more complicated mix, and build a juggernaut in the process. Multithreading is the most celebrated structural feature of the modern television drama, and it certainly deserves some of the honor that has been doled out to it. When we watch TV, we intuitively track narrative-threads-per-episode as a measure of a given show’s complexity. And all the evidence suggests that this standard has been rising steadily over the past two decades”.

a guardar una relación más rigurosa de lo ocurrido en entregas anteriores para desenmarañar el ovillo de tramas, nos interesa más otro punto de la narración compleja, los juegos con las lagunas informativas:

Parte de la actividad cognitiva se deriva del seguimiento de múltiples cabos sueltos, de distinguir las, a menudo, densamente entretreídas tramas como distintas mientras las ves. Pero otra parte corresponde al “relleno” del espectador: dar sentido a información que has sido deliberadamente ocultada o deliberadamente oscura. Las narrativas que requieren que sus espectadores rellenen elementos cruciales llevan esa complejidad a un nivel de exigencia superior. Para seguir una narrativa no solo se espera que recuerdes. Se espera que analices. Esta es la diferencia entre programas inteligentes y programas que te fuerzan a ser inteligente¹¹¹. (Johnson, 2005: 63-64)

Es por ello que pensamos, como Johnson y como otros teóricos, que aún existe un grado superior de complejidad sobre el de los seriales complejos descritos por Piepiorka, uno que trasciende el esquema multitrama y le añade una perpejizante ambigüedad a la manera de las series dramáticas que protagonizan las siguientes páginas: *El detective cantante* (*The Singing Detective*, D. Potter, BBC: 1986), *Twin Peaks* (D. Lynch y M. Frost, ABC y Showtime: 1990-1991 y 2017), *Perdidos*, *Life on Mars* (M. Graham, T. Jordan y A. Pharoah, BBC: 2006-2007), *Fringe: Al límite* (J. J. Abrams, A. Kurtzman, R. Orci, Fox: 2008-2013), *FlashForward* (B. Braga y D. S. Goyer, ABC: 2009-2010), algunas entregas de *Black Mirror* (C. Brooker, Channel 4 y Netflix: 2011-), *Hannibal* (B. Fuller, NBC: 2013-2015), *The Affair* (S. Treem y H. Levi, Showtime: 2014-), *The Leftovers* (D. Lindelof y T. Perrota, HBO: 2014-2017), *Marcella* (H. Rosenfeldt, ITV: 2016), *Legion* (N. Hawley, FX: 2017-) o *Reellik* (H. Williams y J. Williams, BBC: 2017). Estas series incurren en tal desorientación

¹¹¹ Original: “Part of that cognitive work comes from following multiple threads, keeping often densely interwoven plotlines distinct in your head as you watch. But another part involves the viewer’s “filling in”: making sense of information that has been either deliberately withheld or deliberately left obscure. Narratives that require that their viewers fill in crucial elements take that complexity to a more demanding level. To follow the narrative, you aren’t just asked to remember. You’re asked to analyze. This is the difference between intelligent shows, and shows that force you to be intelligent”.

temporal y espacial que demandan de una actividad cognitiva superior y más consciente de los espectadores interpelados, que deben hacerse cargo (individual o colectivamente mediante actividades de *forensic fandom*) de una complejidad narrativa que se expande a lo largo de episodios y temporadas de ficción televisiva.

¿Existe la televisión de arte y ensayo? La pregunta, efectuada por Kristin Thompson (2003: 107), es de gran pertinencia porque, para ser respondida, debemos aproximarnos a la aparente contradicción entre lo comercial y la vanguardia experimental que resaltamos en el *Planteamiento de la investigación*. A diferencia de la ilustrativa expresión aplicada a las películas, a la que inmediatamente se asocian las particulares convenciones narrativas que desgranamos en el *Capítulo primero*, no parece existir una traducción inmediata al campo de la televisión¹¹² pese a que, sin embargo, la estructura del sistema televisivo se presta a una paradoja aún más extrema que el cinematográfico por su radical comercialidad. Thompson sitúa en el centro del debate una comparativa entre *Terciopelo azul* (*Blue Velvet*, D. Lynch, 1986) y *Twin Peaks*, inevitablemente ligados al devenir autoral del co-creador de la serie: “Lynch fue nominado a Mejor director en los Oscar, pero *Terciopelo Azul* no recibió ninguna nominación más. Aparentemente, se había deslizado por los límites de la experimentación que Hollywood podía tolerar —siempre y cuando sus películas hicieran dinero”¹¹³ (2003: 115). Si bien las dos primeras temporadas de *Twin Peaks* muestran determinados rasgos típicos de la serialidad televisiva (melodrama culebronesco, arranque propio del *whodunit* detectivesco) que devienen en un desenlace no convencional, la tercera temporada es del todo críptica. Como apunta Bort Gual (2012: 117):

¹¹² Aunque títulos esporádicos co-producidos en Europa, como *Berlin Alexanderplatz* (R. W. Fassbinder, WDR, Bavaria Film GmbH y RAI, 1980) o *The Young Pope* (P. Sorrentino, Sky Atlantic, HBO y Canal +, 2016), son potencialmente portadores de dicha etiqueta.

¹¹³ Original: “Lynch was nominated for a best-director Oscar, but *Blue Velvet* did not receive any other nominations. He had apparently slid just within the limits of experimentation that Hollywood could tolerate—as long as his films made money”.

Twin Peaks como el fenotipo de serial televisivo definitivamente germinal y fundacional de todos cuantos hoy inundan las televisiones mundiales, en sus apuestas por innovar, sorprender, seducir y transgredir los clichés de la ficción televisiva convencional en una continua declaración de intenciones por una puesta en escena absolutamente cinematográfica.

El revestimiento de la estética del cine clásico (erigida en mitología) con un simbolismo solipsista, un leitmotiv en la filmografía de Lynch, crea tendencia y encuentra en el nuevo milenio sus corolarios en un puñado de series que integran el corpus de series dramáticas de narración compleja. Pese al parentesco narrativo que une al modo de narración de arte y ensayo con los títulos de nuestra muestra —causalidad menguante frente a la ambigüedad caracterizada por un compromiso con el realismo expresivo y subjetivo, eminencia de la psicología de los personajes y del discurso del autor subyacente—, el cine de arte y ensayo está representado por producciones de dimensiones reducidas (financiadas muchas veces con ayudas estatales) que tienen como público objetivo nichos de espectadores educados en la apreciación fílmica del circuito internacional de festivales y locales de exhibición urbanos parciales hacia la versión original subtitulada. La consideración de este aspecto definitorio de la “*art television*” de Thompson¹¹⁴ —ilustrado mediante un recorrido por *Twin Peaks*, *El detective cantante*, *The Royle Family* (C. Aherne y C. Cash, ITV: 1998-2012) y *Los Simpson*— es susceptible de matices desde la actualidad, ya que no considera la irrupción de la TVII ni de los siguientes pasos del *narrowcasting* en la era del *streaming*, un modelo que si bien no es generalista, llega a cifras de espectadores que superan con creces las de sus ventas en taquilla.

¹¹⁴ Aunque Thompson sugiere el propio concepto como una muleta provisional: “[p]rograms and series that could reasonably be termed “art television” are no doubt rare, but as a critical category the term is perhaps not useless” (2003: 140).

2.2.2. LA POÉTICA DE LA COMPLEJIDAD NARRATIVA EN LAS SERIES DRAMÁTICAS NORTEAMERICANAS CONTEMPORÁNEAS

De esta manera proponemos, como en el *Capítulo primero*, una gradación de las tres categorías propuestas por Bordwell para la evaluación de los modos de narración cinematográficos aplicada a títulos que asociamos a la *televisión compleja*.

2.2.2.1. COGNOSCIBILIDAD

He perdido la trama. Soy el narrador poco fiable de mi propia historia.¹¹⁵

Will Graham en *Hannibal*, #02x02: *Sakizuke*, T.Hunter, NBC: 2014.

Como en las películas puzle, la emergencia de los narradores poco fiables merece atención por su ubicuidad en buena parte de los títulos adscritos a la *televisión compleja*. Es de nuevo a través de una focalización interna profunda en estos protagonistas —y que, por tanto, encajan con el nivel de narradores de los *focalizadores* propuestos por Branigan (p. 73)—, aquejados de los más variados trastornos mentales, sobre los que la narración (altamente *restrictiva*) se apoya a la hora de divulgar información diegética.

Hannibal se alza como un caso paradigmático no sólo por tener un narrador poco fiable en Will Graham (Hugh Dancy), sino por ser un ejemplo de cómo, desde una de las franquicias más influyentes del audiovisual popular¹¹⁶, se puede armar un juego sobre la *cognoscibilidad* de la narración en el contexto de la complejidad narrativa actual. Este Graham sigue siendo el criminólogo estrella del

¹¹⁵ Original: “I have lost the plot. I am the unreliable narrator of my own story”.

¹¹⁶ Gracias al éxito de las sucesivas adaptaciones de las novelas escritas por Thomas Harris sobre el Dr. Lecter durante las últimas cuatro décadas, empezando por *Hunter* (*Manhunter*, M. Mann, 1986), la multipremiada *El silencio de los corderos* (*The Silence of the Lambs*, J. Demme, 1991), *Hannibal* (R. Scott, 2001), *El Dragón rojo* (*Red Dragon*, B. Ratner, 2002) y *Hannibal*, *el origen del mal* (*Hannibal Rising*, P. Webber, 2006).

FBI pero aquí es representado como un frágil y ensimismado individuo cuya percepción está atravesada por una imaginación desbordante que le lleva a empatizar de tal manera con los asesinos a los que trata de entender que recrea en su cabeza los cruentos crímenes que investiga. Tras sentir placer al abatir al *verdugo de Minnesota*, Graham inicia voluntariamente terapia psiquiátrica con el Dr. Hannibal Lecter (Mads Mikkelsen), del que de forma inexplicable sospecha y, a la vez, por el que se siente atraído. La exposición frecuente a la manipulación psicológica y juegos mentales de Lecter empeoran su condición hasta el punto de ser internado en un pabellón psiquiátrico. Además de condicionar la disposición de la información a través de la *synzhet* mediante flashbacks y recreaciones ambiguas, la función focalizadora de Graham también permite a los espectadores acceder a su tortuoso día a día, plagado de ensoñaciones potencialmente premonitorias y visiones terroríficas. En #02x03: *Hassun*, P. Medak, NBC: 2014, Graham se ejecuta a sí mismo en la silla eléctrica en una pesadilla justo antes del juicio que tiene que dictaminar su presunta implicación en los asesinatos. En la posterior vista, Lecter sube a declarar ante el juez y, a los ojos de Graham toma la forma de un wendigo, un espíritu caníbal en la mitología algonquina (figura 12).

La ficción policiaca británica presenta dos ejemplos más, notables por la reincidencia en el tropo del investigador trastornado que, en última instancia, pone sobre la mesa el conflicto entre la normalización e integración de los enfermos mentales en la sociedad y la recurrente locución de Juvenal “*Quis custodiet ipsos custodes?*”. En *River*, el inspector John River (Stellan Skarsgård) interactúa con gente muerta de su pasado. La última incorporación a sus imaginarios contertulios (figura 13) es la sargento Stevie Johnson (Nicola Walker), su compañera de patrulla e interés amoroso, que es asesinada en extrañas circunstancias. Aunque es apartado del caso que investiga el asesinato de Stevie por su proximidad a los hechos y por sus problemas psiquiátricos, River continúa investigando en compañía de la propia Stevie las razones que condujeron a su muerte, pese a anticipar íntimamente que el fin de la investigación supondrá el fin de sus conversaciones cómplices.

La sargento Marcella Backland (Anna Friel), *focalizadora* de *Marcella*, no recuerda si ha tenido algo que ver en la muerte de la amante por la que su marido la abandona. Su pericia investigadora a la hora de realizar hallazgos clave para la resolución de una serie de asesinatos justifica la protección que amigos dentro del cuerpo extienden hacia Marcella, que sufre de apagones de conciencia de los que no recuerda nada. La narración, manteniendo una estricta *restricción* en su parte consciente como *focalizadora* del relato, mantiene esta laguna central sin resolver a la conclusión de la temporada, ya que en ningún momento desvela explícitamente la naturaleza de su implicación en ninguna muerte. Son sólo las pistas que la propia Marcella trata de ocultar tras despertar de sus desvanecimientos las que apuntan a su presumible tendencia asesina. En #01x01: *Episode One*, C. Martin, ITV: 2016, Marcella se despierta ensangrentada en su bañera tras haberse dirigido enfurecida hacia el domicilio de la amante, cuyo cadáver descubre ella misma en el siguiente episodio tras haber vagabundeado inconsciente hasta su ubicación. En #01x08: *Episode Eight*, H. Georgsson, ITV: 2016, Marcella salva a su marido del ataque del asesino, pero sufre un apagón. Al despertar, encuentra al homicida reducido y asfixiándose con una bolsa de plástico en la cabeza, el mismo *modus operandi* con el que éste mata a sus víctimas. Pese a encubrir con éxito la mayor parte de sus apagones, el inspector Tim Williamson (Jamie Bamber) le pide explicaciones acerca de una captura de una cámara de seguridad en la que se ve a Marcella acechando al volante en la puerta de la vivienda de la amante de su marido (figura 14). Marcella, exhausta, deja a su elección incriminarla o no.

Figura 12 (arriba). Lecter tal y como lo ve Graham en *Hannibal* #02x03.

Figura 13. River mantiene una cena romántica imaginaria con Stevie en *River*, #01x06: Episode 6, J. Hobbs, BBC: 2015.

Figura 14 (abajo). Uno de los planos finales de *Marcella*, #01x08

En uno de los episodios más celebrados de *The Leftovers* —#02x08: *International Assassin*, C. Zobel, HBO: 2015— el también agente de policía Kevin Harvey (Justin Theroux), que habíamos visto suicidarse¹¹⁷ en el capítulo anterior, despierta en el cuarto de baño de una habitación de hotel que se revela como una suerte de limbo. Cuando se dispone a abrir el armario para vestirse, repara en una nota (figura 15). Al abrirlo, encuentra cuatro tipos de vestimenta: los hábitos de un sacerdote, las prendas blancas de un miembro de la secta “remanente culpable”, un traje de asesino a suelo y su uniforme de policía de Mapleton (figura 16). El atisbo de reconstrucción de su propia identidad en un instante entre la vida y la muerte que sucede en el interior de su conciencia da cuenta de su condición de *focalizador* profundo. A pesar de parecer a todos los efectos un episodio autoconclusivo al margen de la rama diegética principal, la inconexa trama del asesino internacional tiene continuación en dos episodios en los que se hace aún más inexplicable. En el *season finale* de la segunda temporada —#02x10: *I Live Here Now*, M. Leder, HBO: 2015—, Harvey visita de nuevo el hotel-purgatorio y canta *Homeward Bound* de Simon y Garfunkel en un karaoke como preludio de su vuelta a la vida. Por otro lado, en #03x07: *The Most Powerful Man in the World (and His Identical Twin Brother)*, C. Zobel, HBO: 2017, Harvey retoma su rol de *hitman* con el objetivo de matar a su doble, que resulta ser el presidente de los Estados Unidos.

¹¹⁷ La reversibilidad de la muerte de héroes con pasado oscuro tiene una larga tradición en el melodrama serial y los telefilmes, en un eje alternativo al de su explotación melodramática en el “modelo Dallasty” definido por Palao Errando (1989).

Figuras 15 y 16. "Conócete a ti mismo y luego vístete como corresponde" *The Leftovers*, #02x08.

*Know first who you are,
and then adorn
yourself accordingly.*

Como observamos en estos casos, el cambio la narración tiene también que ver con la transición del paradigma del héroe de acción sin mácula al protagonista típicamente complejo contemporáneo, “cicatrizado, herido y sin embargo heroico”¹¹⁸ (Shimpach, 2010: 189). La revalorización del antihéroe tras los *Los Soprano* (*The Sopranos*, D. Chase, HBO: 1999-2007) parece influir en su consolidación como arquetipo de protagonista focalizador con *issues* que —parafraseando a Mittell (2014: 77)— síndrome de Estocolmo mediante, genera simpatías entre los espectadores pese a ser un gángster, un narcotraficante o un adultero reincidente.

Este último es el caso de Noah Solloway (Dominic West), uno de los focalizadores de *The Affair*. La fiabilidad de cada uno de los personajes-narradores de la serie se pone a prueba a través de un mecanismo narrativo “rashomoniano”: el contraste de subjetividad, recurso plenamente *autoconsciente* de la narración, que repite un tiempo diegético desde el punto de vista de dos personajes distintos por episodio. De esta manera, el piloto —#01x01: 1, M. Mylod, Showtime: 2014— está escindido en dos partes. En la primera, titulada “Noah” se nos ofrece la versión de Solloway, un escritor neoyorkino acomodado, casado y padre de tres hijos, y su aventura con Allison Bailey (Ruth Wilson), una camarera del pueblo en el que veranea. La segunda parte, titulada “Allison”, está focalizada en Bailey, una joven madre que sufre las secuelas psicológicas de la reciente muerte de su hijo. Mediante el contraste de las versiones no sólo se complementan las motivaciones de los personajes no accesibles (alta *restrictividad*) desde la otra parte, sino que los espectadores comienzan a conocer los impulsos y deseos de los focalizadores (figuras 17 y 18). La narración emplea a más focalizadores a lo largo de sus tres temporadas y, así, accedemos a los puntos de vista sobre la convulsa relación de éstos con Helen (Maura Tierney, esposa de Noah), Cole (Joshua Jackson, marido de Allison) y Juliette (Irène Jacob, compañera de Noah en la tercera temporada).

¹¹⁸ Original: “[s]carred and wounded, heroic nonetheless”.

Figuras 17 y 18. El pelo suelto y la longitud de la falda de Allison según la versión de Noah (arriba) contrastan con la parte de Allison (abajo) en #01x01. Se trata de marcas enunciativas que advierten de la naturaleza promiscua de Noah.

En *Black Mirror* #03x02: *Playtest*, D. Trachtenberg, Netflix: 2016, los espectadores acompañan a Cooper Redfield (Wyatt Russell), un testador de videojuegos necesitado que se presta a probar una versión beta de una prótesis de realidad virtual desarrollada por SaitoGemu. La sencilla instalación del hardware, una indolora perforación en la base de la nuca, revela desde el inicio una apuesta narrativa ajena a lo orgánico del *body horror* de *eXistenZ*, película puzzle de referencia sobre los cruces entre ambos medios, pero no el referente de esta pieza, como indica Torres Cubeiro (2017: 198) más cercana por su tono fabulístico al proyecto de antología de terror instaurado por *The Twilight Zone*. Lo común entre estos dos textos es la focalización interna *profunda* como vehículo narrativo. Redfield aprovecha un descuido y enciende su *smartphone* para enviar una fotografía del diseño de la prótesis a Sonja (Hannah John-Kamen), su interés amoroso, para que ésta pueda usarla como primicia en su trabajo como periodista sobre tecnología. Tras hacerlo, una llamada entrante interrumpe la sesión —es su madre, con la que mantiene una relación distante tras la muerte de su padre, enfermo de Alzheimer— pero una asistente lo apaga sin más preámbulos. Tras una serie de pruebas con el dispositivo, Cooper conoce a Shou Saito (Ken Yamamura), el desarrollador de la aplicación, que le explica que la particularidad del artefacto es que incorpora los miedos y fantasmas personales del jugador para ofrecer la experiencia de más verdadero terror. Seguidamente, es conducido a una recreación de una mansión estilo Tudor donde experimenta en primera persona la potencia del invento a lo largo de la noche: su fobia personal por las arañas se traduce en su aparición, incluso en forma de quimera con el rostro de un matón de su instituto, como una suerte de hologramas en alta definición. Sonja aparece por sorpresa, instando a Cooper a abandonar la prueba. Ante la negativa de éste —que la considera otro holograma fruto de su mente— Sonja le apuñala y Cooper acaba matándola en defensa propia. Pero, para su sorpresa, se da cuenta de que no hay rastro de su herida ni de Sonja. Visiblemente afectado, Cooper se dirige a un punto de encuentro para acabar con la prueba, pero queda encerrado. Desesperado, está a punto de arrancarse la prótesis con un fragmento de espejo roto pero es detenido a tiempo por el equipo

del juego. Sin embargo, es demasiado tarde: el software se ha apropiado de partes de su memoria y ahora Cooper ha perdido recuerdo de su identidad. Shou se disculpa fríamente en nombre de la compañía y ordena que lo lleven con “el resto”, una posible alusión a otros probadores maltrechos víctimas de un mal ajuste de la experiencia. Mientras lo arrastran, el plano se revela en interfaz y sufre varios fallos técnicos (figura 19) y se revela a Cooper gritando “¡Alto! ¡Páralo!” en la oficina de Shou. La asistente informa que tan sólo ha experimentado un segundo dentro del juego y Shou se disculpa con un afectado Cooper: la experiencia para el jugador resulta aún demasiado intensa. Cooper resuelve volver a casa con su madre, pero ésta no parece más que intuir su presencia, lo que le hace recordar que tiene que llamarle por teléfono. Él trata de impedirlo, pero la entrada del sonido del protocolo de conexión móvil es el preludio del giro final: Cooper había muerto como consecuencia de la interferencia de la llamada de su madre cuando tan sólo llevaba 0.04 segundos de experiencia. Este dato figura en el informe de SaitoGemu de la beta junto a sus últimas palabras: “¡Mamá!”.

Figura 19. *Black Mirror #03x02*

Aunque destacamos la capital importancia de la focalización interna profunda (cuyo paso marca el comienzo de la ensoñación que precede a la muerte

de Cooper) en un protagonista cuyas capacidades están turbadas (en este caso por la mediación tecnológica), la *autoconsciencia* emerge de la suerte de muñeca rusa de la narración, con hasta tres *mise en abîme*, que son a la vez *flashforwards* (¿o flashbacks?) mentirosos de un narrador que no es consciente de su muerte. La autoconsciencia queda apuntalada, como confiesa el propio Charlie Booker¹¹⁹, mediante la inclusión de referencias explícitas al videojuego —títulos como *Bioshock*, pero también de manera paródica a *autores* como Hideo Kojima y a su estudio, Kojima Productions—.

2.2.2.2. AUTOCONSCIENCIA

Los productores ‘juegan’ con la existencia de la temporalidad en la narrativa televisiva para crear afectos en el espectador: para darle este momento ‘wow’¹²⁰

Paul Booth (2012: 36)

La metaficción, como observa García Martínez (2009) tiene recorrido en la ficción televisiva anglosajona en la exploración de las bambalinas de la industria mediática. Sin embargo, no todas las series que lo incluyen incurren en la complejidad narrativa. Si las películas puzzle más autoconscientes llevan la firma de Charlie Kaufman, sus homólogas en el formato serial están firmadas por Dennis Potter.

En *El detective cantante* los delirios *pulp* del escritor de serie negra Philip E. Marlow (Michael Gambon), aquejado de una severa psoriasis y en tratamiento psiquiátrico, entrelazan detalles de su novela homónima ubicada en la década 1940, su traumática infancia en la campaña británica durante la II Guerra Mundial y su

¹¹⁹ El creador de la serie y también guionista de este episodio confiesa un alto número de easter eggs diseminados en el episodio (Robinson, 2016). El nombre del protagonista, por ejemplo, es un guiño a la franquicia *Resident Evil*. En ese sentido, es reseñable la elección del director, Dan Trachtenberg, que saltó a la fama por producir *Portal: No Escape* (2011), un cortometraje homenaje de una de las más aclamadas sagas de videojuegos del nuevo milenio, *Portal*.

¹²⁰ Original: “[T]elevision producers “play” with the textual existence of temporality in television narratives to create affect in the viewer: to give the viewer this “wow” moment of narrative”.

desconfianza hacia su ex-mujer en el presente diegético. De esta manera, Marlow encarna en sus ensoñaciones al titular detective cantante —de nombre Philip Marlow, un investigador privado que actúa por las noches en salas de baile interpretando canciones populares durante la guerra en Reino Unido, como (la apropiada) *I've Got You Under My Skin*—, mientras que su madre (Alison Steadman) encarna a una prostituta muerta en el mundo de la novela, y el presunto amante de su ex-mujer (Patrick Malahide; finalmente también fruto de la imaginación de Marlow) es el principal antagonista. Sin embargo, la delicada condición psicológica de Marlow hace que la realidad y la ficción se crucen de manera inverosímil y no justificada: el equipo médico interpreta un número musical de revista al ritmo de *Dem Bones* en su primera visita como paciente (#01x01: *Skin*, J. Amiel, BBC: 1986), el Marlow adulto escamado ocupa el lugar de su alter ego infantil en una analepsis (#01x02: *Heat*, J. Amiel, BBC: 1986) y los misteriosos sicarios que persiguen detective en la novela se personan en el hospital (#01x05: *Pitter Patter*, J. Amiel, BBC: 1986) e intercambian balas con el Marlow ficticio ante el perplejo Marlow real, que ve cómo otros pacientes de su sala mueren abatidos por los tiros (figura 20; #01x06: *Who Done It*, J. Amiel, BBC: 1986). La culpa de Marlow —por el amor no expresado hacia su padre, por inculpar en el colegio al hijo del amante de su madre a modo de venganza, por tratar mal a su ex-mujer— emerge como consecuencia de su maltrecha condición física y es finalmente revelada como la causa de su tormento psicológico.

Paul Booth (2012: 24-26) considera que la metáfora de lo esquizofrénico de la postmodernidad empleada por Fredric Jameson —en la línea de Josep María Català cuando habla de un siglo XXI de personajes paranoicos (2016)— se corresponde con toda una serie de personajes que lidian con el malestar fruto de la “über-simultaneidad” de estímulos que caracteriza la experiencia temporal contemporánea. Los juegos con la temporalidad son precisamente uno de los campos de experimentación más recurrentes en la ficción compleja y la resultante torsión de la *synzhet* convencional, no regida por la linealidad causal, conduce tanto a una apreciación de la narración compleja como a un sentimiento de desorientación integral a la vida postmoderna.

Figura 20. Un disparo de uno de los misteriosos perseguidores del Marlow ficticio atraviesa la novela real de Philip Marlow que está leyendo uno de sus compañeros de sala en el hospital. *El detective cantante* (#01x06).

Figura 21. Interfaz de control de la percepción temporal de la conciencia de la cookie en *White Christmas*.

En el especial navideño de *Black Mirror* (#01x07: *White Christmas*, C. Tibbetts, Channel 4: 2014), Joe Potter (Rafe Spall) y Matt Trent (Jon Hamm) celebran el día de Navidad en forzada compañía en un retiro en mitad de un clima polar en el que llevan cinco años juntos. Pese a todo ese tiempo de convivencia, su relación es distante, por lo que en el transcurso de la cena se cuentan el uno al otro qué les ha llevado a ese lugar. Matt confiesa haber huido de su ex-mujer y de un trabajo éticamente cuestionable: la copia de conciencias humanas para habitar y mejorar las inteligencias artificiales de casas inteligentes a través de un hardware que él llama *cookies*. Para ello, tortura a las copias sintéticas más resistentes a ser reducidas a meras herramientas al servicio de personas reales. Su modus operandi es su aislamiento durante periodos de tiempo largos mediante una simulación vía software: en cuestión de minutos puede simular que han pasado meses para las conciencias de la *cookie* (Figura 21). La soledad hace que, indefectiblemente, acaben sometiéndose a ser meros asistentes personales virtuales. Cuando le llega su turno, Joe trata de contar cómo llega al refugio, pero únicamente recuerda matar a su ex-suegro en un ataque de furia por ocultarle que la que creía era su hija no es más que fruto de la infidelidad de su compañera con su mejor amigo. Tras huir de la escena del crimen, Joe es detenido por la policía. Joe comienza a darse cuenta de que no sabe qué hacen Matt y él aislado en ese refugio que se parece tanto al salón escena del crimen. Cuando recuerda que la niña muere congelada tras su fuga, Joe se derrumba y admite la responsabilidad de las dos muertes. Matt celebra haber obtenido la confesión y se desvanece en el aire: ha cumplido su trato con la policía para ser liberado, extraer la confesión del crimen a una *cookie* con la conciencia de Joe. Los cinco años de la simulación han supuesto setenta minutos de tiempo diegético. En un ejercicio de crueldad en un “mundo que querríamos inimaginable porque es un mundo indeseable, pero maldita y obstinadamente plausible” (Díez Bosch, 2017: 178), dos policías acuerdan programar a la *cookie* de Joe a pasar más de un millón de años de bucle temporal con *I Wish It Could be Christmas Everyday* de Wizzard a todo volumen a modo de condena.

Perdidos basa su éxito en una complejidad narrativa sin precedentes en la genealogía del enmañaramiento de la *synzhet* por parte de las series dramáticas contemporáneas. La apuesta por la optimización del *multithreading* y la integración de viajes en el tiempo de la diégesis, el uso de flashbacks focalizados como manera de introducir a los personajes y su subversión posterior mediante la confusión intencionada de éstos con *flashforwards* (temporadas tercera y cuarta) y *flash-sideways* (temporada sexta) suponen hitos para el medio por experimentar en un entorno hipercomercial (su emisión se produce en una de las *networks* estadounidenses generalistas, ABC). La notoriedad de episodios como #04x05: *The Constant*, J. Bender, ABC: 2008 o #03x22-23: *Through the Looking Glass*, J. Bender, ABC: 2007 ha sido suficientemente analizada por otros investigadores (Pérez Latorre, 2007; Drangsholt, 2009; Bort Gual, 2011; García Catalán, 2012a). Nos hacemos cargo de otro episodio celebrado por mostrar una gran *autoconsciencia* en la aliteración de flashbacks y *flashforwards*. En el episodio #04x07: *Ji Yeon*, S. Semel, ABC: 2008, un montaje paralelo une la trama de la pareja coreana de la isla. Por un lado, Sun Paik (Yunjin Kim) es ingresada para dar a luz de manera inminente. Por otro, su marido Jin Kwon (Daniel Dae Kim) compra un oso panda gigante de peluche y encuentra grandes dificultades para llegar al hospital. Cuando, al final del episodio, las secuencias parece que van a unirse en el feliz encuentro (convención del episodio autoconclusivo), se revela que cada una de ellas sucede en un tiempo distinto: Sun pare a su hija en el futuro y Jin llega a entregar el panda como regalo de cortesía a otra mujer en un punto temporal anterior al accidente del avión Oceanic 815. Finalmente, Sun presenta a su hija ante la tumba de Jin, su padre, que, se entiende, perece en la isla al contrario que Sun.

Figuras 22 y 23. #04x07: Ji Yeon.

Figura 24. Secuencia animada en la conciencia de Olivia en *Fringe*: *Al límite* - #03x19.

Heredera de *Perdidos* como serie compleja de una *network* generalista —algo también entendible por compartir como *showrunner* al influyente J. J. Abrams—, *Fringe: Al límite* conjuga la complicación de *fabula* y *syuzhet* desde el género de la ciencia-ficción y su referente televisivo, *Expediente X* (*The X-Files*, C. Carter, Fox: 1993-2002). La manida fórmula del *monstruo de la semana*¹²¹ queda sin embargo enaltecida por una narración compleja en algunos de sus cien episodios. Destacamos dos de ellos por su explícita autoconsciencia.

En el aclamado episodio #02x18: *White Tulip*, T. Yatsko, Fox: 2010, la división Fringe intenta detener a Alistair Peck (Peter Weller), un astrofísico del MIT que ha convertido su cuerpo en una máquina del tiempo. El equipo está a punto de aprehenderlo hasta en cuatro ocasiones, de las que Peck escapa saltando a un tiempo anterior para prevenirlo. La paradoja creada en cada huída hace que cada una de ellas no se produzca nunca, lo que hace que ninguno de los miembros de la patrulla guarde recuerdo alguno de Peck o de la persecución. Finalmente, Peck consigue viajar a su fecha objetivo, el día en el que su prometida muere en un accidente de tránsito, para unirse a ella antes del impacto. En el presente diegético, la patrulla Fringe continúa su día a día sin que el caso Peck llegue a sus vidas. Se trata, por tanto, de un gesto de gran *autoconsciencia* y audacia: producir un episodio sin consecuencias para la causalidad diegética.

La *autoconsciencia* toma otros derroteros en #03x19: *Lysergic Acid Diethylamide*, J. Chappelle, Fox: 2011, donde Walter (John Noble) y Peter Bishop (Joshua Jackson) se internan en la mente de su compañera Olivia (Anna Torv) para liberarla del sitio a la que está siendo sometida por parte del genio científico William Bell (Leonard Nimoy). Una vez sumergidos en su psiquis, los Bishop buscan a Bell y, cuando finalmente se encuentran, el episodio alterna *live-action* de las secuencias que suceden fuera de la mente de Olivia y la animación (figura 24), que pasa a ser la estrategia principal para la representación de su actividad mental (una suerte de rotoscopia 3DCGI).

¹²¹ En glosario.

Life on Mars (M. Graham, BBC: 2006-2007) es sin lugar a dudas la serie de narración compleja más localizada de la historia por la importación del formato a otras parrillas¹²², algo tal vez explicable por lo moldeable de su *high-concept* de base a otros mercados. Sam Tyler, jefe inspector en la policía mancomunada en 2006, despierta tras un accidente en el Manchester de 1973. La *autoconsciencia* en *Life on Mars* es explícitamente alta durante la segunda temporada, cuando la narración parece tomar partido en la principal pregunta de los espectadores: ¿ha viajado Tyler en el tiempo o se trata de una especie de limbo tras su muerte¹²³? Durante esta temporada final se incluye, a modo de introducción del *previously* del episodio, la imagen de marca de la BBC One durante la época —incluida la voz *over* que anuncia “Esto es la BBC uno, en color. Y ahora, *Life of Mars*”¹²⁴—, una marca enunciativa que revela una actitud consciente de las lagunas informativas de los espectadores (figura 25).

La centralidad de los televisores como canal de comunicación de Tyler con su otro mundo es, además, constante durante la diégesis. Así, el *series finale* (#02x08: *Episode 8*, S. J. Clarkson, BBC: 2007), comienza con una secuencia de animación *stop-motion* en la que se reinterpreta paródicamente las vicisitudes de Tyler en la serie mediante un muñeco *alter ego* (figura 26). Una panorámica se aparta de la televisión donde se estaba emitiendo la animación y llega a un dormido Tyler, que responde sobresaltado una llamada telefónica de un compañero que, para su sorpresa, aparece en la televisión como contraplano en perfecta sincronía.

Finalmente, en el último plano del episodio, una niña, caracterizada como la icónica chiquilla de la carta de ajuste F que emplea la BBC entre 1967 y 1998 (figura 27) —visión recurrente de Tyler a lo largo de la diégesis—, mira a cámara, alcanza un interruptor tras ella y apaga el televisor (figura 28).

¹²² Se estrenan versiones de la serie en Estados Unidos, Rusia, República Checa y España. Ésta última, bajo el título de *La Chica de Ayer* (Antena 3, 2009) está protagonizada por el agente Samuel Santos (Ernesto Alterio), un policía contemporáneo que despierta en plena Transición española.

¹²³ La intriga se mantendría hasta la resolución de su secuela espiritual, *Ashes to Ashes* (M. Graham y A. Pharoah, BBC: 2008-2010), donde se revela que ese Manchester pretérito es un purgatorio para los caídos en servicio de las fuerzas del orden británicas.

¹²⁴ Original: “This is BBC One, in color. And now, *Life on Mars*”.

BBC 1 COLOUR

Life On Mars

Existen también ejemplos en episodios recientes de series adscritas a un género emergente en el nuevo milenio, el de los superhéroes de comic, cuyas franquicias no solo dominan el mercado del cine comercial, sino que se expanden por la pequeña pantalla de manera cada vez más intrigante. En el segundo episodio de *Legion* —#01x02: *Chapter 2*, M. Uppendahl, FX: 2017— el esquizofrénico (o al menos diagnosticado como tal) mutante David Haller (Dan Steens) revisa su memoria en compañía de otros telepatas, Ptonomy (Jeremie Harris) y Melanie Bird (Jean Smart). Éstos dos detienen en diversos momentos fragmentos de la memoria de David para examinar las incoherencias de sus recuerdos que toman la forma de fallos de *raccord* cuando se manipulan (figura 29). En uno en concreto, la revisión de una sesión de terapia, rebobinan la conversación para discernir qué falta. Eso les permite identificar a modo de inserto un flashback a un tiempo diegético anterior en el que emergen los poderes telequinéticos de David.

Figura 29. “¡Para! ¿Qué pasó ahí? [...] ¿Lo viste? Hay un fallo, un salto de tiempo”¹²⁵
Legion #01x02.

¹²⁵ “Freeze! What happened there? [...] You saw it? There was a glitch, a time jump”.

Finalmente, la autoconsciente figura del hipernúcleo, ese evento diegético puntuado por la *synzhet* como central por su disposición en la estructura de la historia —ya sea porque la narración vuelve a ese punto de manera recurrente a lo largo de narración o porque dicho punto de la diégesis articula los diversos puntos de vista a través desde los que se narra— está también presente en la narración de la *televisión compleja*. Dos series¹²⁶ incorporan su narración en este recurso de manera muy distinta. *FlashForward* desarrolla su única temporada en torno a un evento hipernuclear: la pérdida del conocimiento de la población mundial durante 137 segundos y las visiones de seis meses en el futuro a las que asisten durante. Convenientemente, el agente del FBI Mark Benford (Joseph Fiennes) asiste en su visión al resultado de los seis meses de investigación que acomete junto a sus colegas sobre el propio evento hipernuclear.

También un evento diegético de escala mundial es el hipernúcleo de *The Leftovers*, en este caso la desaparición inexplicable del 2% de la población mundial (140 millones de personas). El evento, conocido como la “Ascensión”, se alza como una suerte de herida colectiva que sirve de nexo de unión entre las tramas derivadas de sus personajes, cuyas peripecias quedan señaladas por la desaparición de seres queridos y por su lucha contra el sinsentido del dolor.

¹²⁶ Basadas en sendas novelas: *Flashforward* (R. J. Sawyer, 1999) y *The Leftovers* (T. Perrota, 2011).

2.2.2.3. COMUNICABILIDAD

Se trata de mecanismos narrativos que habrías encontrado únicamente en la vanguardia de treinta o cuarenta años antes: en Pinter, Alain Robbe-Grillet o Godard. En los sesenta podrías haber llenado una pequeña sala en Greenwich Village con un público dispuesto a diseccionar toda esa complejidad, pero solo si el *Times* hubiera dado esa semana una buena reseña a la representación. Cuarenta años más tarde, la NBC pone esa misma estructura narrativa retorcida en *prime time* y quince millones de personas la acogen con entusiasmo¹²⁷.

Steven Johnson (2005: 89)

En analogía a la reflexión establecida con anterioridad sobre la narración de las películas puzzle, la *cognoscibilidad* en la *televisión compleja* arroja una gradación similar. Pese a no existir de manera clara un modo de narración de *art television*, la ambigüedad narrativa de la *televisión compleja* está de nuevo condicionada por su continuidad deseada por los *showrunners* (en la actualidad reconocidos como verdaderos *autores*, Hernández Pérez, 2013) para el desarrollo del relato. Pocas son las series concluidas de entre las propuestas que incurren en una flagrante oscuridad narrativa como consecuencia de una baja *comunicabilidad*. Aunque polémico por evidenciar que muchos de los giros de guion no conducen a ninguna parte, el cierre de *Perdidos* supone un manifiesto intento de llegar a una clausura, algo que otras series no pudieron ni siquiera efectuar al ser canceladas con anterioridad (caso de *FlashForward*). De la misma manera, pese a su manierismo narrativo, *El detective cantante* concluye incluso con la reconciliación de Marlow con su mujer, epílogo de la narración clásica por antonomasia también presente en *Fringe: Al límite* y en *The Leftovers*. Pese a ello, al final de esta última los *focalizadores* (y por tanto, los espectadores) siguen desconociendo la causa de la “Ascensión”, igual que sus homólogos en *Life on Mars* siguen sin saber si Tyler está muerto o comatoso (en este caso la laguna es resuelta por su secuela, *Ashes to Ashes*). De esta manera,

¹²⁷ Original: “[T]hese were storytelling devices that you would have found only in avant-garde narrative thirty or forty years ago: in Pinter, or Alain Robbe-Grillet, or Godard. You might have been able to fill a small theater in Greenwich Village with an audience willing to parse all that complexity in 1960, but only if the Times had given the play a good review that week. Forty years later, NBC puts the same twisted narrative structure on prime-time television, and 15 million people lap it up”.

consideramos que el modo de narración de la *televisión compleja* presenta valores análogos a los del modo de narración de las películas puzzle y que es mucho más comunicativo que la del modo de narración de arte y ensayo cinematográfico.

Es de nuevo la figura de David Lynch (en este caso con la compañía de Mark Frost en el guion) la definidora de las fronteras de la *comunicabilidad* —y, por ende, de la complejidad— de la narración en la ficción televisiva comercial. Poco se puede añadir a lo ya apuntado desde la prolífica aproximación académica a *Twin Peaks*¹²⁸. Pese a que la incursión en el pueblo de Twin Peaks parece en origen ceñirse a un *whodunit* serial de motivación realista (Rodríguez Serrano, 2017b) —¿Quién ha matado a Laura Palmer?—, el extrañamiento que emerge de las pesadillas (focalización *profunda* interna) del agente especial del FBI Dale Cooper (Kyle MacLachlan) y de las revelaciones oníricas en la Habitación Roja (Skoptsov, 2015), deviene en escaramuzas con entidades malignas y encuentros proféticos con la propia Laura (Sheryl Lee) y otros personajes en las Logias Negra y Blanca, lo que las emparenta con el objeto de investigación del equipo “Blue Rose” del FBI: los encuentros con habitantes de otras dimensiones alumbrados por el ente madre, Judy. Una de estas entidades, BOB (Frank Silva), es un espíritu maligno que posee tanto al padre y asesino de Laura Palmer (Ray Wise) como al *doppelgänger* de Cooper, que confina al original en estos espacios y lo suplanta en la realidad diegética.

Sin embargo, sí podemos aventurar alguna reflexión sobre la tercera temporada que, tras el “*cliffhanger* más largo de la historia de la televisión” (Ros, 2017), se coloca como referente absoluto de la complejidad en la ficción televisiva contemporánea. A diferencia de las dos primeras temporadas —con rasgos

¹²⁸ Una breve selección de las investigaciones más influyentes incuye los volúmenes monográficos y antologías de contribuciones dedicadas a Lynch (Chion 1995; Devlin y Biderman, 2011) o a la propia serie (Weinstock y Spooner, 2016; Crisóstomo y Ros, 2017), así como artículos científicos y capítulos de libro (Nelson, 1996; R. J. Thompson, 1997; Booker, 2002; Matthees, 2005; Bainbridge y Delaney, 2012; Joseph, 2015).

propios de complejidad por su eclecticismo genérico y el surrealismo emergente (Creeber, 2004: 49)—, las nuevas dieciocho horas del mundo narrativo de *Twin Peaks* comienzan con una explosión de tramas secundarias alrededor de un creciente número de personajes y de visiones presuntamente alegóricas que, aunque luego guarden relación entre sí a la manera de los seriales complejos de Piepiorka, también dejan cabos sueltos sin solución de continuidad: ¿qué sucede con Audrey (Sherilyn Fen) tras su chocante despertar ante un espejo en #03x16:

Figura 30. En #02x22: *Beyond Life and Death*, D. Lynch, ABC: 1991, el agente Cooper ve a su doppelgänger antes de ser confinado durante 25 años (tiempo de diégesis y tiempo real)

Part 16, D. Lynch, Showtime: 2017?, ¿qué es de Sarah Palmer (Grace Zabriskie) tras destrozar el retrato de su hija en el *season finale*?, ¿están Cooper y Carrie Page (trasunto de *doppelgänger* de Laura) en una realidad alternativa, en el pasado o en el futuro? La *comunicabilidad* de la narración con respecto a toda esta serie de cuestiones es mínima, superando en oscuridad narrativa a la de la *televisión compleja* que hemos monitorizado. En paralelo a estas lagunas de información permanentes, las representaciones abstractas del celebrado #03x08: *Part 8*, D. Lynch, Showtime: 2017, intercaladas por una puesta en escena antinatural y recursos expresivos altamente manieristas —desenfoques, *stop-motion*, blanco y negro—, denotan una voluntad de trascender la comodificación del audiovisual como narrativo. Se trata de una intencionalidad consecuente si se atiende a la *cognoscibilidad* de la narración, generalmente no *restrictiva* y *profunda*, mediante la cual accedemos a fenómenos sobrenaturales crípticos.

La *autoconsciencia* en *Twin Peaks* es explícitamente alta desde varios niveles: desde la remediación de fragmentos de las anteriores temporadas y del filme precuela *Twin Peaks: Fuego camina conmigo* (*Twin Peaks: Fire Walk with Me*, D. Lynch, 1992) —justificados mediante flashbacks—, a la relación actor-actante (justificada por la diégesis por la existencia de los *doppelgänger* y “tulpas”), pasando por la introducción de una actuación musical diegética durante la mayoría de los episodios en el Roadhouse de Twin Peaks (figura 31) —una convención de series juveniles que pierde popularidad tras la década de 1970—. Esta *autoconsciencia* no está exenta de homenajes al cine. En #03x15: *Part 15*, D. Lynch, Showtime: 2017 es el visionado de *El crepúsculo de los dioses* (*Sunset Boulevard*, B. Wilder, 1950) —en concreto cuando Cecil B. De Mille menciona a un tal “Gordon Cole”, tocayo del jefe y amigo de Cooper— el que hace salir a Cooper del estado catatónico en el que está desde su vuelta al mundo diegético real en el cuerpo de Dougie Jones. Finalmente, tras dar señales de vida por fin al FBI, el propio Cole (David Lynch) se muestra perplejo por la aparición de Cooper bajo la identidad de Jones, explicitando en voz alta lo que los espectadores llevan preguntándose desde el principio de la serie: ¿es Cooper “Dougie”? La secuencia es especialmente autoconsciente porque es el propio Lynch el que interpreta a Cole (figura 32).

Figura 31. El maestro de ceremonias de Roadhouse (J. R. Starr) introduce la actuación musical de la mayoría de episodios de la tercera temporada.

Figura 32. "¿Dougie es Cooper? ¿Qué demonios?" Gordon Cole en #03x17. Original: "Dougie is Cooper? How the Hell is this?".

Como sentencia Elsaesser, parece que la obra de Lynch, independientemente de su formato, “siempre encuentra una nueva forma de conmocionar, enfrentar unos a otros y distribuir de forma asimétrica causas y consecuencia, actor e intenciones, recuerdos y previsiones” (2013: 18).

2.2.3. TEXTUALIDAD AUMENTADA: PARATEXTOS, FANS Y TRANSMEDIA

La estética y estructura de la transmediación, sin embargo, aparecen a lo largo de un rango amplio de programas. Mientras que la transmediación es la mezcla de contenido a través de tecnologías, muchas de las ficciones serializadas fusionan su contenido y temas dentro de la misma tecnología, usando la misma mentalidad de ‘rompecabezas’ que un texto transmediado. El ‘propósito’ de muchos programas complejos temporalmente no es únicamente el seguimiento de la narrativa, sino su entera reconstrucción¹²⁹.

Paul Booth (2012: 21)

Comparada con otros medios, la televisión ocupa un bajo nivel en lo que se refiere al prestigio cultural: mientras que los fans de filmes son ‘cinéfilos’ o ‘amantes del cine’, y los entusiastas de la música son ‘aficionados’ o incluso esnobs, cualquiera que admite su devoción por la televisión es un ‘mueble’, un ‘vidiota’ o un ‘adicto a la televisión’. Esta distinción se debe en parte al comercializado sistema televisivo estadounidense en el que la industria abraza a menudo lo formulaico y evita riesgos creativos en su búsqueda de audiencias masivas¹³⁰.

Jason Mittell (2010: 369)

Para muchas personas es difícil escapar a la aparente contradicción a la que llevan los prejuicios enunciados por Mittell en esta cita: consumir ficción televisiva

¹²⁹ Original: “The aesthetics and structure of transmediation, however, appear across a range of programming. While transmediation is the merging of content across technologies, many serialized television programs merge their on content and themes within the same technology, using the same “jigsaw puzzle” mentality as a transmediated text does. The “point” of many temporally complex television shows isn’t just following the narrative, but actually piecing it together entirely”.

¹³⁰ Original: “Television occupies a low level of cultural prestige compared with other media: dedicated film fans are “cinephiles” or “film buffs,” and music fans are “aficionados” or even “snobs,” but anyone who admits their devotion to television is a “couch potato,” “vidiot,” or “TV junkie.” This distinction is in part due to the commercialized system of American television, where the industry often embraces formula and avoids creative risks in search of mass audiences.”.

es uno de los entretenimientos audiovisuales centrales del tiempo de ocio en las sociedades contemporáneas pero, pese a ello, es para muchos poco más que un placer culpable. Los discursos de devaluación del medio empiezan a dar tregua en los últimos años¹³¹, en los que el reconocimiento de la crítica y del público contrarresta la vulgaridad pedestre a la que se refiere Mittell. Aunque se trata de un tema de gran interés, queremos prestar especial atención en este epígrafe a las prácticas entre pares que los espectadores realizan para llevar a cabo aproximaciones hermenéuticas y fantasiosas a la complejidad de estas series. Las heterogéneas prácticas paratextuales en torno a la *televisión compleja* hacen complicado asentar una definición inequívoca de lo que es una serie de culto, más si, como advierte Roberta Pearson “la televisión de culto es mejor entendida desde el tándem industria/audiencia que desde una perspectiva textualista”¹³² (2010: 16). ¿De qué actividades hablamos? De unas que, por lo pronto, hacen necesario recalibrar los instrumentos de medición de audiencias en relación a diversas variables que son pertinentes en el estudio del culto a la ficción televisiva contemporánea: la inconsistencia del ente abstracto “audiencia” en la era multipantalla (Kompare, 2005: 221), la asociación de nuevos medios a los consumidores jóvenes (y la recurrente brecha digital) y la “calidad” (entendida como elemento de refuerzo del branding de canales televisivos en un mercado altamanete competitivo; Evans, 2013: 69-77). Como en el caso de las comunidades lúdico-didácticas de fans que especulan sobre el devenir de los personajes de *Primer*, numerosos televidentes trascienden su (presunta) pasividad y se lanzan a la elaboración de diagramas, wikis y foros de debate interpelados por la complejidad serial televisiva. Como enuncia claramente Jennifer Gillan: “estos cambios se deben más a una evolución que a una revolución en la programación televisiva. La interactividad existía antes de los 2000, pero fueron los fans, no las cadenas las que fueron alentando las interacciones”¹³³ (2010: 3). Mar Guerrero-

¹³¹ Al menos en lo referente a la ficción de culto; las críticas dirigidas a los *reality shows* y a la telebasura siguen (convenientemente) vivas (Palao Errando, 2009).

¹³² Original: “cult television is best understood from an industry/audience rather than for a textualist perspective”.

¹³³ Original: “[t]hese changes are more about evolution than revolution in TV programming. Must-

Pico expone que los movimientos bajo el lema “Salvemos nuestro programa” — que se remontan en la televisión estadounidense hasta la primera iteración de *Star Trek*¹³⁴ (G. Roddenberry, NBC: 1966-1969) y llegan hasta *Veronica Mars* (R. Thomas, UPN y The CW: 2004-2007)¹³⁵, pasando, claro está, por *Twin Peaks*— han adquirido una nueva dimensión con la variable de Internet, que abre un canal de comunicación inmediato y de total exposición con los responsables de la producción. Ahora, entre el personal del equipo de producción deben figurar *community managers* que se encarguen de canalizar la actividad fan para que converja de manera sinérgica con los intereses de los autores. Por ejemplo, Guerrero-Pico elabora un extenso análisis del fandom de *Fringe*, que oscila entre el activismo por redes sociales para expandir el *Fringeverso* mediante la profusa *fan fiction* derivada (2016) y el tratar de evitar su cancelación (2017).

Este tipo de interacciones revelan en última instancia cómo se integra la variante de la complejidad narrativa dentro de las formas de consumo de las series televisivas contemporáneas. La intensidad de la actividad tradicionalmente asociada al espectador catódico se ha expandido fuera de sus fronteras convencionales, regidas primordialmente por su emisión, y ahora es posible seguir aprehendiendo los cabos sueltos y disonancias narrativas intencionadas a través de múltiples plataformas. Como apunta Mittell: “no es sólo que las audiencias sean activas, sino que los textos están orientados explícitamente hacia la movilización, diseñados para estimular a los espectadores, confundirlos estratégicamente y forzarles a orientarse”¹³⁶ (2013: 178). El retorno económico tangible generado tanto por la redifusión como por el alquiler y las ventas de ediciones domésticas —trufadas

Click TV existed prior to the 2000s, but it was fans not the networks that were encouraging the clicking”.

¹³⁴ El seminal fandom de *Star Trek* es capital para la generación de las convenciones de entusiastas de la ciencia-ficción en territorio estadounidense (Sconce, 2004), génesis a su vez del *cosplay* japonés.

¹³⁵ Aunque sea cada vez más habitual que trasciendan los esfuerzos de los seguidores de series canceladas, este caso es célebre porque, tras su cancelación en 2007, el creador y la actriz protagonista, Kristen Bell, promueven una campaña de crowdfunding a través de Kickstarter para la producción de un último filme en 2014. La campaña recauda finalmente 5,7 millones de dólares aportados por 91.585 patronos (Thomas, 2013).

¹³⁶ Original: “[i]t’s not just that audiences are active, but that texts are explicitly activating, designed to stimulate viewers, strategically confuse them, and force them to orient”.

muchas veces de extras, comentarios del director y *making ofs* que, en la búsqueda espectral de sentido se alzan como faros de conocimiento entre la oscuridad narrativa— constituyen argumentos a favor para los financieros para producir *televisión compleja*. Tras la consolidación del formato DVD con el éxito en ventas de la primera edición de *Expediente X* en 2001, la domesticación del *flow* televisivo en formato físico permite incurrir en prácticas como el coleccionismo y la *forensic fiction*. Para ello, como dice, Johnson es necesario que desde la producción se apuesta por programas que puedan aguantar un visionado repetido: “aguantar cinco visionados significa añadir complejidad, no substraerla. Las reemisiones están generalmente asociadas al embrutecimiento de la cultura popular cuando, de hecho, son responsables de hacer la cultura más inteligente”¹³⁷ (2005: 159). De esta manera, el potencial persuasivo de las series de ficción complejas en esta era, en la que se encapsulan emisiones para su distribución material, se convierte en uno de los activos que avalan títulos que, aunque arranquen de manera parca en cuanto a recaudación en taquilla, recuperan e incluso generan beneficios a largo plazo en el mercado doméstico.

Otras ventanas (sean o no sancionadas por los propios productores) emergen como improvisadas muletas de conocimiento para que otros espectadores se ubiquen (cronológica y espacialmente) en una narración que, salvo el caso excepcional de *Perdidos*, pone en dificultades hermenéuticas a los espectadores reacios a alejarse a los convencionalismos seriales —siempre en riesgo de caer en el aburrimiento del lector ante un texto complejo del que hablaba Barthes en el *Capítulo primero*—. De esta manera, el enganchar de manera multidimensional a los públicos, uno de los rasgos de las producciones culturales comerciales del s. XXI, tiene un gran potencial en el caso de la *televisión compleja*.

¹³⁷ Original: “sustaining five viewings means adding complexity, not subtracting it. Reruns are generally associated with the dumbing down of popular culture, when, in fact, they’re responsible for making culture smarter”.

2.3.

CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO SEGUNDO

Y entonces llego [sic] Lynch con el cap. 8 de la nueva temporada de Twin Peaks y la edad de oro de las series se convirtió en la edad de piedra

Horacio Muñoz Fernández (2017b)

A finales de 2017 aparece el primer intento evidente por recoger buena parte de la estrategia narrativa compleja de *Memento* a la televisión: *Rellik*. La complejidad de *Rellik* se apoya primordialmente en una *autoconsciente* ocultación de una laguna informativa central para el argumento —¿quién desfigura con ácido el rostro del inspector Gabriel Markham (Richard Dormer)?— mediante la disposición lineal inversa de los eventos diegéticos desarrollados en sus cinco primeros episodios. Sin embargo, la audacia de presentar la disonancia narrativa de una historia contada al revés sin justificación diegética (en *Memento* se relaciona con la amnesia de Shelby), y alargarla en seis episodios de una hora no es ni imprevista —ya desde el propio título (el revés de “*killer*”) se da una pista sobre su mecanismo narrativo— ni absoluta —marcas enunciativas (efecto de rebobinado, intertítulos) indican en cada momento cuándo la narración da un paso atrás en el tiempo diegético— ni completa —el episodio final, #01x06: *Episode 6*, S. Miller, BBC: 2017, recupera la linealidad y se desarrolla en el presente diegético para asistir al cierre del caso—.

Estas decisiones relativas a la narración explicitan ser claras concesiones a la comercialidad que, casi veinte años después de la película paradigmática de las películas puzle, aún parece no estar capacitada para abrazar un grado superior de

ambigüedad. La tercera temporada de *Twin Peaks* constata su exclusivo monopolio de la ambigüedad más oscura en términos narrativos. Nos permitimos tomar su caso como paradigmático de la experimentación narrativa en las series televisivas. Que no aparezca en veinticinco años un contendiente que desafíe a *Twin Peaks* como la serie comercial más compleja de la historia de la televisión —aquella con el monopolio, como dice Bort Gual, de la “sensación de trama narratológicamente irresoluble” (2012: 111)— y que, cuando una lo consigue, se trate de su propia tercera temporada, es un hecho que habla por sí mismo de las fronteras creativas y de lo factible en la televisión comercial.

El modo de narración de la *televisión compleja* (tabla 7) cumple generalmente con una *cognoscibilidad* altamente *restringida* en unos protagonistas *focalizadores* cuya subjetividad —condicionada normalmente por problemas mentales— es ofrecida merced a una alta *profundidad*. La narración es también altamente *autonconsciente*, algo justificado no sólo por el uso de toda una batería de recursos del audiovisual postclásico —*mise en abîme*, homenajes, citas, parodia y pastiche—, sino también por la naturalización de las interrupciones (optimización del *cliffhanger*) y limitaciones episódicas (*previously*, secuencias de apertura, *preending* y *ending*) del flujo televisivo. Su similitud con el modo de narración de las películas puzzle propuesto en el *Capítulo primero* no solo es prueba de la permeabilidad entre ambos medios en lo referente a la ficción, sino que también apunta a la progresiva disolución de los rasgos narrativos que los dividen históricamente.

En los capítulos *cuarto* y *sexto* empleamos el modo de narración de la *televisión compleja* como modelo para el desarrollo del modo de narración del anime televisivo de nuestra muestra.

<u>Modo de narración</u>	<u>Cognoscibilidad</u>		<u>Autoconsciencia</u>	<u>Comunicabilidad</u>
	<i>Restringitividad</i>	<i>Profundidad</i>		
<i>Televisión compleja</i>	Alta	Alta	Alta	Baja-Moderada
Clásico (televisión)	Baja	Alta	Moderada	Moderada

Tabla 7. Propuesta de gradación de las categorías de estrategias narrativas del modo de narración de la *televisión compleja* y su comparación con nuestra propuesta para el modo de narración de las *películas puzle*.

BLOQUE II:

LA COMPLEJIDAD NARRATIVA EN EL ANIME

The End of Evangelion (H. Anno y K. Tsurumaki, Gainax y Production I.G., 1997)

CAPÍTULO TERCERO

ANIME, LA ANIMACIÓN COMERCIAL JAPONESA

En una palabra, Occidente ha seguido su vía natural para llegar a su situación actual; pero nosotros, colocados ante una civilización más avanzada, no hemos tenido más remedio que introducirla en nuestras vidas y, de rechazo, nos hemos visto obligados a bifurcarnos en una dirección diferente a la que seguíamos desde hace milenios.

Junichiro Tanizaki
El elogio de la sombra

EN ESTE CAPÍTULO PROPONEMOS una definición operativa de anime atendiendo a su ubicación espacio-temporal en el contexto del medio animado. En concreto, atendemos a la decisiva influencia de la animación estadounidense en el establecimiento de los condicionantes estructurales, de sus rasgos estilísticos y narrativos, de la organización del armazón industrial y de las sinergias con los diversos sectores productivos afines de las industrias culturales japonesas. En nuestro camino para una definición de anime con la que trabajar en esta investigación es imprescindible atender a la extensa historiografía académica sobre la animación comercial. Más allá de permitirnos la posibilidad de establecer las relaciones de parentesco entre el *cartoon* estadounidense y los inicios de la animación comercial japonesa, el establecimiento de determinados hitos cronológicos claves en la historia del medio —como el fin del monopolio que los estudios hollywoodienses mantenían sobre la exhibición o el advenimiento de la televisión— nos permitirá aproximarnos a algunas respuestas acerca de cómo la narración clásica se introduce en la animación japonesa y cómo y por qué el medio de la animación es (des)considerado mayoritariamente como un género apto para el público infantil.

3.1. LAS FORMAS DOMINANTES DE LA ANIMACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL ANIME

En cada tipo de producción cultural hay formas dominantes de expresión que tienden a definirla en el imaginario del público general e, incluso, en el de especialistas de su campo. Durante el siglo XX, la práctica de la “animación” se distinguía por cuatro rasgos: era (1) estadounidense, (2) creada con celdas, (3) hecha por hombres, y (4) hecha por el estudio Disney. Hoy, las dos primeras características son desafiadas por la influencia de la producción japonesa y la tecnología informática, y el poder del estudio Disney ya no es absoluto. Sin embargo, condicionantes del siglo XX siguen teniendo un impacto significativo en obras creadas hoy¹³⁸.

Maureen Furniss (2007: 13)

La afirmación de Furniss nos sirve para observar que, como el cine de Hollywood hace con buena parte de la cinematografía del resto del mundo, la producción animada norteamericana sienta tanto los estándares de producción para buena parte del resto de la animación comercial internacional como las normas estéticas para los espectadores de todo el mundo. Es necesario, por tanto,

¹³⁸ Original: “In every type of cultural production, there are dominant forms of expression that tend to define it within the minds of people in the general public, if not specialists in the field. During the 20th century, the practice of ‘animation’ typically was identified by four characteristics: it was (1) American; (2) created with cel artwork; (3) made by men; and (4) made at the Disney studio. Today, the first and second of these characteristics are being challenged by the influence of Japanese production and computer technology, and the power of the Disney studio is no longer absolute. Nonetheless, 20th century conditions continue to have a significant impact on work created today”.

hacer explícita la adaptación de las convenciones de la animación norteamericana que la industria de la animación en Japón lleva a cabo con una fluctuante intensidad desde la década de 1920 hasta 1963, fecha en la que situamos los orígenes de lo que entendemos por anime. De esta manera podremos atender a la adopción de las convenciones narrativas del cine clásico hollywoodiense y su primacía en el anime hasta la irrupción del formato OVA en la década de 1980 (*Capítulo cuarto*).

Como comentamos en la introducción, sería capcioso pretender identificar la cultura pop contemporánea japonesa con el linaje de las expresiones artísticas del Japón tradicional, inmaculadas del influjo de los intercambios estéticos con la cultura del resto del mundo. Para entender la existencia de formas de entretenimiento japonés como el anime es necesario tanto un conocimiento de las raíces culturales autóctonas como de la importación cultural de modas extranjeras. El influjo de estas últimas es innegable, como apunta el historiador William Minoru Tsutsui (2010: 16-17):

Por supuesto, es imposible negar que los cineastas japoneses fueron inspirados por los maestros de Hollywood que les precedieron, que los diseñadores de Tokio aprendieron de la *haute couture* de París y Milán, que los animadores y caricaturistas japoneses tomaron nota de *Happy Hooligan* y Betty Boop, o que los ingenieros en Nintendo estén en deuda con los videojuegos americanos pioneros como *Pong*. Muchos de estos iconos de la cultura popular japonesa moderna puede también ser interpretados como copias: Godzilla como un reptiliano King Kong, Ultraman como un actualizado (y más grande) Superman, Norakuro (héroe del cómic de preguerra japonés) como una versión canina del gato Félix, Hello Kitty como una versión felina de Snoopy. Inspeccionar esta historia de importación e inspiración y concluir, como un crítico cultural hace, que Japón es solamente un “agujero negro” que consume exportaciones mediáticas estadounidenses vorazmente (y pasivamente), es capcioso¹³⁹.

¹³⁹ Original: “It is impossible to deny, of course, that Japanese filmmakers were inspired by the

La consideración de la influencia de la cultura occidental como decisiva para la configuración de la cultura popular japonesa es un punto de vista refrendado por las voces de dos de las más importantes autoridades en su estudio.

En primer lugar, desde su atalaya como pensador clave para el *otakugaku* (estudio académico de los *otaku*; Galbraith, 2009: 173) y de su subcultura en Japón, Hiroki Azuma defiende que la cultura popular japonesa no está basada en la desaparecida arcadia del arte tradicional nipón, sino que está compuesta esencialmente por productos derivados de las obras procedentes de mercados internacionales¹⁴⁰. Se trata de una aseveración sobre la cultura japonesa en la que se incide en esta visión de Japón “como almacén de toda la mitología que conforma el origen del pensamiento humano. En su absorción de ideas de otras culturas se convierte también en repositorio”¹⁴¹ (Vartanian y Wada, 2011: 8-9).

En segundo lugar, Koichi Iwabuchi, uno de los más apreciados investigadores sobre la cultura popular japonesa y su integración en el imaginario colectivo global, identifica el “japanizar” las influencias culturales provenientes de Occidente —es decir, de apropiarse¹⁴² de los productos culturales dominantes allí, los que provienen en buena medida de la dominante cultura popular norteamericana, y adaptarlos a las sensibilidades del gusto japonés (y, por ende, asiático¹⁴³)— como la virtud capital de las industrias culturales japonesas. Iwabuchi

Hollywood masters who preceded them, that Tokyo fashion designers learned the basics of *haute couture* from Paris and Milan, that Japanese animators and cartoonists took cues from Happy Hooligan and Betty Boop, or that the engineers at Nintendō are indebted to pioneering American video games such as *Pong*. Many of the icons of modern Japanese popular culture might also be seen as knockoffs: Godzilla as a reptilian King Kong, Ultraman a retooled (and bigger) Superman, the prewar Japanese comic book hero Norakuro a canine version of Felix the Cat, Hello Kitty a feline take on Snoopy. Surveying this history of importation and inspiration and concluding, as one cultural critic has, that Japan is just a “black hole,” voraciously (and passively) consuming American media exports, is misguided”.

¹⁴⁰ Muy reveladoras en este punto recuperar las reflexiones de Ryan Holmberg (2014) sobre las influencias norteamericanas en la obra del ilustrador y *mangaka* Katsuji Matsumoto, uno de los precursores del *kawaii* a través de unas protagonistas infantiles de cabezas desproporcionadas, miembros rechonchos y ojitos tristes.

¹⁴¹ Original: “as storehouse of all mythology that forms the origins of human thought. In its absorption of ideas from other cultures, it also becomes a repository”.

¹⁴² No tanto en un sentido peyorativo como en un sentido que revela una agencia activa en el proceso de integración.

¹⁴³ Iwabuchi (2002: 16) confiere a esta capacidad de adaptación, en la que aún se perciben ciertos

define este proceso —una actualización casi literal del eslogan de modernización japonés durante el siglo XIX: *wakon yōsai* (“espíritu japonés, técnica occidental”; Gravett, 2004: 18)— como paradigmático de las aproximaciones hechas desde la transculturación hacia el contexto de la globalización que, en oposición a las tesis de homogeneización cultural, estudian el proceso en el que el encuentro desequilibrado entre culturas acaba en la transformación negociada del artefacto cultural en cuestión y la consecuente creación de un nuevo estilo fruto de la recontextualización creativa y los nuevos usos y reinterpretaciones para el gusto local.

Aunque Iwabuchi fija la época de posguerra como la de mayor influencia mediática por parte de Estados Unidos (2002: 95-96), el lenguaje del cine de integración narrativa norteamericano llega desde el otro lado del Pacífico años antes. Prueba de ello es la capital influencia del movimiento del Cine Puro (*jun'eigageki undō*¹⁴⁴) en el desarrollo de la incipiente industria cinematográfica japonesa durante la primera década del siglo XX (Gerow, 2011: 215). En él, un grupo de intelectuales y profesionales critica con dureza la producción cinematográfica nacional, basada en la tradición dramática japonesa¹⁴⁵, frente a las bobinas que llegaban desde el extranjero (Miyao, 2002: 192-196). Este grupo —entre cuyos integrantes se encontraban directores y técnicos con experiencia laboral en el cine estadounidense como Henry Kotani, el renovador del *jidaigeki* e impulsor del *chanbara*¹⁴⁶— aboga por unos rasgos que acaban por influir a las renovadoras películas del estudio Shōchiku. En ellas se recoge la parcialidad hacia el realismo (Yamamoto, 2012), pero también hacia el sistema de iluminación industrial, hacia el montaje paralelo y el uso de flashbacks *à la* Griffith y hacia el uso de actrices y no de *onnagata*¹⁴⁷ (McDonald, 2006: 2) en unos filmes de inspiración melodramática, ya conocidos por la moderna nomenclatura de *eiga*

ecos del tecno-orientalismo, buena parte de la culpa de la transnacionalidad/imperialismo de la cultura popular japonesa, a su vez dominante en los países de su ámbito geográfico más cercano.

¹⁴⁴ En glosario.

¹⁴⁵ Una tradición que influye incluso en la exhibición de las primeras bobinas producidas en Japón, que son proyectadas en el *kabuki-za* de Tokyo en 1903 (Looser, 2002: 298).

¹⁴⁶ En glosario.

¹⁴⁷ En glosario.

(Lamarre, 2011: 129-130). La integración narrativa llega al cine japonés, como resume Donald Richie:

Filmes anteriores se habían presentado a menudo como una sucesión de estampas o un ensamblaje de rutinas del *kabuki* o *shimpa*, con una continuidad provista no solo por la destreza del cineasta sino por la familiaridad de la audiencia con su narrativa básica. [...] Ahora, sin embargo, algo más complicado iba a ser descubierto. Este tipo de narración era más revelador y, por consiguiente, cautivador, y cuyo orden haría la emoción mucho más palpable. Más allá de la sencilla recopilación de escenas separadas, habría una serie de escenas enlazadas —cada una de ellas aludida en otra— que harían avanzar la historia mediante una relación entre causas y efectos. En síntesis, se trataba finalmente de una narración¹⁴⁸. (2005: 29)

Aunque presentar el cine de integración narrativa como *lingua franca* es conflictivo —por un lado los debates sobre el cine como lengua/lenguaje (Metz, 1991), por otro el discutible uso del término en el contexto postcolonial de la globalización capitalista (Kilbourn, 2010: 159)—, la metáfora aplicada al modo de narración clásico —una suerte de manera de contar historias universal y contrababélica— es útil para señalar la cuasi-universalidad de las bases narrativas de cinematografías de todo el globo. Thompson y Bordwell hablan de una “*global film culture*” basada en los postulados narrativos del cine clásico y asentada en su dominación de las distintas fases en los procesos de producción y distribución mundial:

La difusión internacional del cine era una señal de este proceso. [...] Entrando en prácticamente cada sociedad, las películas se convirtieron

¹⁴⁸ Original: “Earlier films had often been a procession of postcardlike scenes, or an assemblage of bits from kabuki or shimpa, their continuity assured not by the filmmaker's skill but by the audiences' familiarity with the basic narrative. [...] Now, however, something more complicated was about to be discovered. This was a more revealing and hence engaging kind of storytelling, an ordering which would make emotion more palpable. Rather than a simple assemblage of separate scenes, there would be a series of linked scenes—each of which commented on the other, forwarded the story, and revealed cause and effect. In short, this was finally narration”.

en el primer medio de masas. Así, después de la II Guerra Mundial y especialmente después de los sesenta, la globalización se intensificó no únicamente en base al colonialismo sino más bien a los lazos socio-económicos. La cultura popular se extendió a través de nuevas tecnologías. La televisión (que se torna global en los setenta y los ochenta), los satélites de comunicación y casetes de audio (ambos en los setenta), CDs y cintas de vídeo (ambos en los ochenta) y los medios digitales canalizan la circulación de música, televisión y filmes alrededor del mundo. Durante los ochenta y los noventa, el cine está más disponible de lo que nunca había estado antes¹⁴⁹. (2010: 706).

Estos autores hacen especial hincapié en cómo Disney Productions señala el camino para el resto de los estudios estadounidenses por venir: “Disney enseñó a Hollywood a tener siempre presente el mercado global”¹⁵⁰ (2010: 707). Como vamos a ver, la influencia de las sucesivas formas dominantes de cada una de las épocas de la animación norteamericana —no solo el largometraje Disney, sino también el *cartoon* estadounidense previo y la producción seriada de Hanna-Barbera para televisión— se deja sentir decisivamente en los resultados estéticos y narrativos de la producción animada japonesa en las diferentes épocas. En los cortometrajes de preguerra, en los largometrajes del estudio Tōei Dōga¹⁵¹ y el anime, respectivamente, se encuentran características compartidas con sus homólogos estadounidenses.

¹⁴⁹ Original: “The international spread of cinema was one sign of this process [...] Penetrating virtually every society, movies became the first globalized mass medium. Still, after World War II, and especially after the 1960s, globalization intensified, based not on colonialism but rather on social and economic ties. Popular culture spread via new technologies. Television (which became global in the 1970s and 1980s), communications satellites (1970s), audio cassettes (1970s), CDs (1980s), videotape (1980s), and digital media (1990s) sent music, television, and films throughout the world. During the 1980s and 1990s, cinema became more widely available than it had ever been before”.

¹⁵⁰ Original: “The Disney company taught Hollywood to keep the world market in mind at all the times”.

¹⁵¹ Desde 1998 más popularmente conocido como Tōei Animation.

3.1.1. EL CARTOON DE PREGUERRA

Todo estudio riguroso de la animación japonesa no suele remontarse más allá del primero de septiembre de 1923, fecha en la que el Gran terremoto de Kantō tiene, entre sus graves consecuencias, la destrucción de la práctica totalidad de la producción animada en Japón hasta la fecha. De esta manera, es imposible hablar con convicción de la influencia norteamericana en la animación japonesa anterior. El estudio de estos primeros compases de la animación mundial como industria está lleno de incertezas, fruto del inefable objeto de estudio al que se enfrentan las aproximaciones históricas más tempranas: “el crecimiento del cine animado fue errático, de calidad irregular y de documentación poco fiable”¹⁵² (Crafton, 1993: 5). Sirva como ejemplo en el caso japonés el hallazgo, en diciembre de 2004, de una secuencia dibujada a mano con tinta negra y roja sobre celuloide de 35 milímetros. El descubrimiento supone una cierta conmoción dado que una primera estimación sobre su antigüedad apunta a la primera década del siglo XX, unos años antes a las consideradas como primeras muestras de animación de Émile Cohl y James Stuart Blackton (Clements, 2013: 20; Marzal Felici, 1998). Sin embargo, la imposibilidad de datar los apenas tres segundos de metraje —en los que un niño con gorra escribe en una pizarra la palabra “películas” (*katsudō shashin*) y hace una reverencia a cámara (figura 33)—, y su hallazgo, entre linternas mágicas de juguete (Anime News Network, 2008), apunta más bien a un entretenimiento privado que a un producto preparado para la exhibición pública, como sí fueron los casos de las consideradas pioneras *Humorous Phases of Funny Faces* (J. S. Blackton, 1906) y *Fantasmagorie* (E. Cohl, 1908).

¹⁵² Original: “The growth of the animated film was erratic, the quality uneven, and the documentation unreliable”.

Figura 33. Fotogramas de *Katsudō Shashin*

3.1.1.1. LA LLEGADA DE LA ANIMACIÓN Y DE INFLUENCIAS CULTURALES OCCIDENTALES A JAPÓN

Sí queda constancia, sin embargo, de los primeros pases de películas animadas francesas y estadounidenses por las salas de los grandes núcleos urbanos de Japón en la década de 1910 —varios investigadores (Koyama-Richard, 2010: 10; Clements, 2013: 23; Litten, 2017: 28, 31) sostienen que las primeras son precisamente *Humorous Phases of Funny Faces* y *Les Exploits de Feu Follet* (E. Cohl, 1911)— y su función como una suerte de catalizadores entre los incipientes animadores japoneses que asisten a las proyecciones para empezar a producir animación de manera amateur (Beck, 2004: 30). Donde también se puede certificar

la influencia norteamericana es precisamente en el germen de lo que más tarde se convierte en otro de los estiletes de la cultura popular japonesa, el manga, con el que el anime se emparenta definitivamente tras la emergencia de Osamu Tezuka.

Los orígenes del manga son cuestión de un intenso debate, en especial entre aquellas tesis adscritas al pensamiento *nihonjinron* —aquellas que defienden la ascendencia en el formato manga actual tanto de las primeras muestras de caricaturescas japonesas que se conservan (los pergaminos *Chōjū-giga* y *Shigisan-engi* datados en los albores del periodo Kamakura en el s. XII-XIV), a las xilografías *ukiyo-e* de Hokusai de la era Edo (1603-1868), pasando por populares manifestaciones como las cómicas *toba-e*, los pedagógicos *ezushi* y las eróticas *shunga* (Shimizu, 2013: 16-135)— y las que se rinden al manga como un arte moderno fruto de la expansión global de la historieta en los medios de comunicación de masas.

El desembarco en costas japonesas de los *kurofune* (“barcos negros”) del comodoro Matthew C. Perry en 1853 es el punto de entrada de las influencias occidentales en la, hasta entonces, autárquica cultura japonesa. Tras los siglos de aislamiento internacional del periodo Edo (1603-1868), los años posteriores a la restauración Meiji (1868-1912) traen a Japón la definitiva apertura de sus fronteras al comercio exterior, lo que lleva a la transformación de Japón en una sociedad industrial moderna al estilo occidental, incorporando un sistema parlamentario, tecnología en infraestructuras y tecnología pero, también, los estilos de vida y gustos de Europa y Estados Unidos¹⁵³. Como señala Barbara Klinger (2006: 7-8):

La moda y peinados occidentales pronto se hicieron comunes, músicas e instrumentos poco familiares fueron introducidos y numerosas costumbres occidentales —desde deportes en equipo como el béisbol o el rugby a importaciones gastronómicas, incluyendo el comer carne— fueron introducidas por parte de instituciones gubernamentales, desde las escuelas al ejército. [...] El béisbol se

¹⁵³ Un intercambio hasta cierto punto recíproco tras la intensificación de exportaciones culturales japonesas a las élites culturales occidentales (Tsutsui e Ito, 2006: 1) y que devendría en el Japonismo de finales de siglo en Europa (Napier, 2007: 21).

convirtió en el pasatiempo nacional de Japón [...] proliferaron las salas de baile y el jazz estadounidense se convirtió en una parte importante de [...] la “cacofonía” de la vida urbana en el Japón moderno¹⁵⁴.

El impacto de la cultura norteamericana no hace sino aumentar en las postrimerías de la I Guerra Mundial, cuando las mejores condiciones laborales despiertan una incipiente economía de consumo en la que periódicos y revistas comienzan a servir como entretenimiento masivo de referencia. La importancia de estas tiras cómicas en los Estados Unidos del cambio de siglo se entiende al considerar que los periódicos son por entonces el medio de entretenimiento predominante por su asequibilidad y por ser una lectura ideal de entrada al idioma inglés para millones de inmigrantes recién llegados a los núcleos urbanos desde el este y el sur de Europa. En publicaciones niponas de la época, las tiras cómicas norteamericanas como *Bringing Up Father* o *Mutt and Jeff* acaparan páginas destacadas. La influencia de éstas sobre el desarrollo de sus homólogas japonesas¹⁵⁵, embrión de la historieta seriada nipona, está representado por caricaturistas como Rakuten Kitazawa que, en sus tiras dominicales para el periódico *Jiji Shimpō* y desde su propia revista satírica *Tokyo Puck* (fundada en 1905 a imagen y semejanza de la *Puck* estadounidense), recicla la distribución y la progresión cómica de títulos de gran popularidad en Norteamérica como *Yellow Kid* o *Katzenjammer Kids*.

¹⁵⁴ Original: “Western clothing and hairstyles soon became commonplace, unfamiliar musical forms and instruments were introduced, and numerous Western customs—from team sports such as baseball and rugby to imported foodways, including the eating of meat—were introduced through new government institutions, including schools and the military services. [...] Baseball grew into Japan's national pastime [...] dance halls proliferated and American jazz became an important part of [...] the “cacophony” of modern urban life in Japan”.

¹⁵⁵ Para conocer en profundidad tanto los orígenes del manga como sus eventuales diferencias con el cómic occidental, recomendamos tanto la lectura del trabajo genealógico de la historieta japonesa de José Andrés Santiago (2010) como la comparativa de las estrategias de integración visual y las convenciones culturales subyacentes entre manga y el cómic contemporáneo estadounidense realizadas por Cohn, Taylor-Wiener y Grossman (2012).

3.1.1.2. PRIMERA GENERACIÓN DE ANIMADORES JAPONESES

El salto de la tira cómica a la animación es un denominador común en el perfil de estos primeros animadores norteamericanos, que se sirven de “una fuente prácticamente ilimitada de gags y de historias perfectamente aptas para la duración de entre dos y cinco minutos de los filmes”¹⁵⁶ (Crafton, 1993: 37), además de su gran popularidad como creadores, para adaptar sus propias creaciones en forma de cortometrajes animados. Winsor McCay inaugura, con la adaptación de su obra *Little Nemo* (1911), una vía para caricaturistas muy pronto seguida por colegas con ambiciones comerciales como Raoul Barré o el tándem John Randolph Bray y Earl Hurd, fundadores de dos de los principales estudios de la animación norteamericana en la segunda mitad de la década. La progresión de dibujante a animador se produce también de manera similar en el caso japonés, ya que dos de los tres primeros animadores japoneses censados trabajan como caricaturistas en *Tokyo Puck*.

Del primero de ellos, Ōten Shimokawa, las fuentes registran que desarrolla en sus primeros filmes una rutina productiva similar a las de Blackton y Cohl, incorporando buena parte de sus mismos procesos (p. ej. contar con un operador para fotografiar las variaciones de tiza sobre pizarra o de dibujo sobre papel; Tsugata, 2003: 16). Suyas son las cuatro primeras películas animadas autóctonas en estrenarse en Japón entre enero y mayo de 1917 (Litten, 2017: 43), de entre las que destaca la desaparecida, y considerada por numerosas fuentes como la primera, *Imokawa Mukuzō Genkanban no Maki* (Ō. Shimokawa, Tenkatsu, 1917). En marzo de 2008 se descubren en un anticuario de Osaka dos películas de los otros primeros animadores en Japón que se estrenan poco después que la ópera prima de Shimokawa (Anime News Network, 2008):

— *Namakuragatana* (1917) de Jun-ichi Kōuchi, también caricaturista de *Tokyo Puck* entre 1908 y 1912, es una historia de un torpe samurái en la que se emplea la técnica *cutout* y que recibe muy buenas impresiones por parte de la crítica del

¹⁵⁶ Original: “a virtually unlimited supply of gags and story material perfectly suited to the two-to five-minute running times of the films”.

momento (Tsugata, 2003: 14) —algo atribuible a que se trata de la técnica que más podía aspirar a un resultado óptimo en su momento¹⁵⁷—.

- Por su parte, la primera de muchas aproximaciones por parte la animación japonesa al mito de *Urashima Tarō* corre a cargo de Seitarō Kitayama (Nikkatsu, 1918) que, inspirado por el visionado de numerosos *cartoons*, consigue levantar posteriormente un sistema más sofisticado de producción bajo la protección del estudio Nikkatsu, primero, y después de su propio estudio, donde es capaz de explorar las posibilidades narrativas del cortometraje animado más allá del gag cómico y poder explotar el potencial de la animación como material educativo e informativo en forma de películas de instrucción financiadas por el estado (Clements, 2013: 31-32).

A pesar de que los tres artistas provienen de la pintura y de las artes gráficas, la diferencia radical que caracteriza las trayectorias de los tres primeros animadores japonesas no es otra que su interés por aproximarse al medio. Shimokawa y Kouchi entran en la animación como responsables de proyectos por encargo y en los siguientes pasos de su trayectoria profesional se alejan de la producción de películas animadas por otras tareas, dejando como resultado unos cinco filmes hasta 1917 (Shimokawa) y quince hasta 1930 (Kouchi).

En contraste, Kitayama se acerca de manera autónoma a las maneras de producir animación desde 1913 (Cavalier, 2011: 71) y lleva su iniciativa de abordar la animación al estudio Nikkatsu para acabar fundando años después el primer estudio dedicado íntegramente al medio en Japón: Kitayama Eiga Seisaku-sho. Allí llega a producir treinta películas hasta 1932 —algunas de ellas, como *Urashima Tarō*, son las primeras bobinas de animación japonesa en exhibirse en Europa en 1921 (Beck, 2004: 30)— gracias, en buena medida, a la constitución de equipos

¹⁵⁷ No en vano el perfeccionamiento de la técnica animación de siluetas sobre la animación tradicional permite que su primera aplicación en forma de largometraje, *Las aventuras del príncipe Achmed* (*Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, Lotte Reininger, 1927) sea el primer largo animado que ha llegado a nuestros días. También la técnica cutout se usa en los dos largometrajes precedentes (pero desaparecidos) producidos por el argentino Quirino Cristiani en 1917 y 1918.

de trabajo de cinco o seis personas: un operador de cámara, un director y tres o cuatro ayudantes (Tsugata, 2003: 25).

3.1.1.3. CONSOLIDACIÓN DE LA PRODUCCIÓN INDUSTRIAL EN LA ANIMACIÓN

La animación norteamericana adquiere en la década de 1910 los ingredientes necesarios para transformarse en una industria de influencia internacional. Por una parte, en el estudio de J. R. Bray, el “Henry Ford de la animación” (Crafton, 1993: 137), se consolidan las rutinas de producción masiva que han regido la animación comercial tradicional desde entonces. Tras completar en un esfuerzo titánico a *la* McCay su primer cortometraje animado, Bray llega a la conclusión de que la carga de trabajo que conllevaba la animación sobrepasaba la capacidad de un individuo. La lectura de *Los principios de la administración científica* (1911) de Frederick Taylor proporciona a Bray y a su productora Margaret Bray la inspiración para construir los mecanismos de la rama animada de Bray Productions (1913-1928), el más longevo de los tres primeros grandes estudios de su época —Barré-Nolan y la efímera división animada de Hearst, International Film Service—.

La aplicación del taylorismo a los incipientes estudios acaba con el ideal del espacio colaborativo entre artesanos para transformarse, entre lemas como “en el pasado el Hombre ha sido lo primero, en el futuro el sistema debe prevalecer”¹⁵⁸ (*Íbidem.*), en una cadena de montaje en la que los artistas adquieren la condición de empleados asalariados que trabajan en un proyecto común. Segregados entre los diferentes departamentos resultantes de la división entre la gerencia y los trabajadores, a estos últimos se les encomiendan tareas claramente definidas (guionistas, intercaladores, limpiadores, fondos, entintado, fotografía e iluminación, montadores), siempre supervisadas por instructores de mayor rango que velan por el alto grado de uniformidad que requiere una producción seriada. En la cima de la jerarquía piramidal del estudio queda la figura paternal (temida pero respetada) del

¹⁵⁸ Original: “[i]n the past the man has been first; in the future the system must be first”.

jefe, que libera a sus empleados/artistas de todo aquello relacionado con la administración, las ventas y los contratos a cambio de una dedicación total a la animación y un salario.

El elemento que hace de la estructura del estudio de Bray el paradigma de lo que es la organización productiva de la animación comercial tradicional viene tras su asociación con Earl Hurd, propietario de la más importante patente de hojas plásticas de celuloide para la animación¹⁵⁹, hecho clave para la integración de lo que sería más tarde reconocido como la animación por celdas. La superposición de estas hojas transparentes, sobre las que se dibujan los elementos a animar sobre los fondos, supone un drástico aumento de la eficacia en la producción en serie de *cartoons*: no es necesario redibujar completamente la escena fotograma a fotograma; si el movimiento a animar únicamente precisa de los cambios de posiciones de una extremidad, es suficiente con la recreación del movimiento de la parte afectada en más celdas para, en el momento de su fotografía, sustituirlas superponiéndose sobre las que permanecen estáticas en la secuencia.

Transformado en un verdadero estándar —como afirma el animador Tom Sito, “la línea de producción industrial de Bray se tornó en la norma para todo film animado desde *Colonel Heeza Liar* (1914) hasta el éxito digital de 500 millones de dólares de hoy”¹⁶⁰ (2006: 11)—, el modelo de producción del estudio Bray es adaptado y reformado, con mayor o menor éxito, por buena parte de la competencia y de las subsiguientes casas de animación fundadas por las siguientes generaciones de animadores. Muchos de ellos, como Max Fleischer (Fleischer Studios), Paul Terry (Terrytoons) o Walter Lantz (Walter Lantz Productions), pasan por el organigrama de Bray antes de fundar sus propios estudios, actores principales en la escena de la animación comercial norteamericana en las siguientes

¹⁵⁹ La patente de Hurd se registra en diciembre de 1914 (Solomon, 1989: 24) y, aunque las patentes registradas previamente por Bray presentaban procesos de ahorro de trabajo similares en papel, el uso del celuloide es clave para situarse por delante en eficiencia. La asociación de Bray y Hurd se consolida bajo la forma de la Bray-Hurd Process Company, compañía con la que se garantizan el monopolio de su técnica durante prácticamente dos décadas (Beck, 2004: 16). Técnicas alternativas como el *slash & tear* desarrollado por el estudio Barré, aunque productivas, no sobreviven como práctica extendida.

¹⁶⁰ Original: “Bray’s industrialized production line became the norm for all animated films from *Colonel Heeza Liar* in 1914 to today’s \$500 million digital mega hits”.

dos décadas. Esta segunda generación de animadores neoyorquinos trabaja en piezas animadas de aproximadamente siete minutos que, en alianza con los grandes estudios cinematográficos —que aceptan de buen grado la inclusión de cortos animados como teloneros de sus largometrajes—, redundan en la supremacía mundial de la animación americana gracias a dos factores principales: la distribución internacional junto a películas de imagen real y la producción continuada en forma de series.

La evolución hasta la consolidación de la fórmula narrativa del *cartoon* a lo largo de la década da buena cuenta del continuo refinamiento de los códigos que la animación norteamericana negocia conforme se automatiza su producción. La sintomática y progresiva desaparición del propio animador/creador como elemento integrado en el argumento, una clara marca de *autoconsciencia* constante en los primeros tiempos y directamente relacionada con las rutinas del vodevil de las que provenían artistas como McCay, guarda directa relación con el paulatino anonimato al que los animadores se ven condenados para reforzar la marca del estudio para el que trabajaban. Por contra, la serialización de los cortometrajes en entregas periódicas otorga a los personajes animados la función de protagonistas absolutos, lo que acaba por convertir a los más exitosos en las verdaderas estrellas del *cartoon* de los años 20. Dentro de la categoría de protagonistas, se observa un ocaso de los protagonistas humanos como Bobby Bumps o el payaso Koko en favor de animales antropomorfizados, objetos tradicionalmente afines a la identificación en la cultura occidental:

son símbolos mediados que circulan discursivamente y llegan a ser efectivos instrumentos de ideología cuando adquieren un cierto nivel de autoridad cultural. Adicionalmente, estas representaciones reflejan y encarnan las distintas maneras de entender la división humano-animal, es decir, lo que significa estar en uno u otro lado de esa supuesta frontera producida por una sociedad¹⁶¹. (Long, 2005: 25-26)

¹⁶¹ Original: "Simply put, "animals," as humans know them anyway, are necessarily culturally mediated symbols that circulate discursively, eventually becoming effective instruments of ideology when they acquire a certain level of cultural authority. Additionally, these representations come to

La inusitada popularidad del gato Félix o de Mickey Mouse después, parte del *star system* del cine de su época por derecho propio, puede atribuirse a la empatía que generan como representación del espectador medio en las fábulas animadas de esos años, trufadas de un comentario social por otra parte servil a unas estructuras narrativas simples y reiterativas, variaciones últimamente basadas en secuencias de persecución en las que la economía de recursos (ciclos de animación y repetición de fondos) entran en juego para garantizar que la bobina de película llegara en el plazo establecido —las *Aesop's Fables* de Fables Studios (en cuyo organigrama estaba Paul Terry, el autodenominado “Woolworth de la animación” frente al Tiffany’s del sector, Disney) llegaron a producirse semanalmente durante ocho años (Maltin, 1980: 126)—.

Aunque acusada de repetitiva, la fórmula permite el aumento exponencial en la producción y, pese a la enorme muestra de títulos, una uniformización del estilo. De esta manera, “a finales de los años veinte, era un género mucho más definido en coherencia y rigor que cualquiera de los existentes en el cine de imagen real”¹⁶² (Crafton, 1993: 257). El estilo crecientemente consolidado acaba por llegar e influir a todos los rincones del mundo. El *cartoon*, definido por Paul Wells (2002: 1) como una de las otras cuatro expresiones artísticas propias de los Estados Unidos (junto al *western*, el musical de Broadway y la música jazz), se convierte, por tanto, en una de sus exportaciones culturales más populares.

3.1.1.4. SEGUNDA GENERACIÓN DE ANIMADORES JAPONESES

A diferencia de los pioneros, los animadores que emergen de los escombros del seísmo del año 1923 —Kenzō Masaoka, Noburō Ōfuji, Yasuji Murata y Sanae Yamamoto— pertenecen a una nueva generación habituada a la

reflect and embody the various understandings of the human-animal divide—that is to say, what it means to be on either side of that supposed line—that a society produces”.

¹⁶² Original: “by the late twenties, there was a much more rigorously and coherently defined genre than existed elsewhere in the live-action cinema”.

fórmula consolidada del *cartoon* norteamericano, primordialmente de las series de cortometrajes *Out of the Inkwell* del estudio Fleischer y, posteriormente, de las *Silly Symphonies* del estudio Disney, cuya popularidad conduce a lo que diversos historiadores han coincidido en señalar como los *boom* de Mickey Mouse y Betty Boop (Clements, 2013: 36). Esta remesa de animadores comienza a trabajar en una animación desde una eminente industrialidad (Yamamoto y Murata son asistentes de Kitayama, Ōfuji es discípulo de Kouchi), empleando, en la medida en que está a su alcance, buena parte de los avances tecnológicos desarrollados en los estudios estadounidenses.

Aunque las figuras de Ōfuji, Murata y Yamamoto son de gran relevancia para el desarrollo de las técnicas de animación *cutout*, la eminencia de Masaoka en el desarrollo de la animación en celuloide le convierte en una figura imprescindible para entender la configuración de la animación comercial previa al anime en Japón. Masaoka comienza trabajando en productoras cinematográficas desde 1925 como operador de cámara, actor, productor y director, pero tras unos sinsabores profesionales decide fundar su propio estudio para acometer la realización de películas animadas. El rebautizo de su estudio en 1933 como Centro de Investigación Artístico Masaoka (*Masaoka Bijutsu Kenkyūsho*) puede ser entendido como prueba de su voluntad de adoptar las innovaciones tecnológicas del medio a su propio arte. No en vano es el mismo Masaoka el que acuñaría la nomenclatura *dōga eiga* (dibujos en movimiento), la voz con la que aludir a la animación en Japón en sustitución de la voz *senga eiga* (dibujo lineal; Montero Plata, 2014: 132).

La animación en celdas, tecnología ya plenamente extendida en la animación comercial norteamericana en el periodo sonoro, es adoptada íntegramente tras varias experiencias mixtas por parte del propio Masaoka —y otros animadores como Ōfuji en su filme *Kujira* (1927)—, en la producción animada *Los bonzos melómanos* (*Chagama Ondo*, K. Masaoka, Masaoka Bijutsu Kenkyūsho, 1934) y a lo largo de la segunda mitad de la década de 1930 se convierte, como en la animación europea (Crafton, 1993: 255-257), en uno de los pilares del proceso productivo de la animación japonesa (Clements, 2013: 48-49).

La mejora en coordinación de la animación con la banda de sonido¹⁶³ es la siguiente frontera que Masaoka se fija. Su cortometraje animado *Chikara to onna no yo no naka* (1933) es el primero con una banda sonora óptica producido en Japón (Beck, 2004: 52) y sus siguientes esfuerzos tratan de soliviantar buena parte de los problemas que impiden la rítmica correspondencia entre movimiento y música. Pese a su empeño, el *afureco*¹⁶⁴, la sincronización del diálogo a posteriori de la animación (Clements, 2013: 52), continúa siendo una de las rutinas habituales de la producción de anime.

En lo referente al diseño de personajes, la relación de la obra de Masaoka con las tendencias internacionales se basa en buena medida en las imitaciones de personajes populares del *cartoon* americano y la incorporación de los estilemas del cine de animación sonoro. El protagonismo de adorables animales puede constatarse en su cortometraje *La araña y el tulipán* (*Kumo to Tulip*, 1943), una fábula también desarrollada en una arcadia idílica interrumpida por una tormenta, y en la que abundan los números musicales narrativamente asimilados por el argumento y un diseño de personajes (figura 34) que remite a *El viejo molino* (*The Old Mill*, W. Jackson, Walt Disney, 1937) y al uso pionero de la profundidad de campo resultante de la aplicación de la cámara multiplano.

¹⁶³ Imprescindible para aspirar a la animación coreográfica con la que Disney comienza a tener el favor del público y a tomar ventaja con sus *Silly Symphonies*, que convierten a Walter en “el primer productor de películas que soluciona la disruptiva lucha entre imagen y sonido a través del sencillo método de la fusión, haciéndolos completamente ‘co-expresables’”. Original: “the first movie maker to resolve the aesthetically disruptive fight between sight and sound through the simple method of fusion, making them absolutely ‘coexpressible’” (Schickel, 1968: 131).

¹⁶⁴ En glosario.

Figura 34. La araña protagonista de *Kumo to tulip* (K. Masaoka, 1943), en cuyo diseño se pueden apreciar las reminiscencias *minstrel* del cartoon estadounidense.

3.1.1.5. ANIMACIÓN Y PROPAGANDA BÉLICA

El aumento de tensiones territoriales como consecuencia de la expansión militar nipona desde el fin de la era Taishō (1912-1926) hasta el desenlace de la II Guerra Mundial conduce a un aumento desmesurado del control del imperio japonés sobre el ocio y las costumbres en su territorio. La guerra con China (desde julio 1937) sirve como aperitivo para pulsar las ambiciones propagandísticas del imperio, que somete a una implacable censura a cualquier guion que haga alusión a la libertad individual o a la frivolidad en pleno contexto marcial. La animación, como buena parte de la cinematografía, pasa a formar parte del aparataje propagandístico del imperio (*kukusaku eiga*; Flath, Orenge, Rubio y Ueda, 2016: 152) y es en ese contexto cuando la influencia de la animación norteamericana pasa a ser más intensa que nunca por lo que Eiji Ōtsuka denomina su “Disneificación”

(2013), consecuencia de la sistemática fijación de la armada japonesa en producir películas animadas al estilo Disney (figura 35) que pudieran combatir a las creaciones occidentales en popularidad entre las masas.

Figura 35. Guía para dibujar a Mickey Mouse del animador Noburō Ōfuchi (*Manga no kakikata, Pateshine, 1937*).

Durante la década de 1930 el *cartoon* norteamericano pasa de ser un mero metraje de relleno, complementario a la exhibición del cine de imagen real, a ser “una sofisticada, estructuralmente ajustada, comedia bien animada en miniatura”¹⁶⁵ (Solomon, 1989: 111) producida por los grandes estudios cinematográficos. En los siguientes quince años, las divisiones animadas de Metro-Goldwyn-Mayer y Warner Bros. se consolidan como los principales exploradores del cortometraje animado de inspiración narrativa con personajes del carisma de Bugs Bunny, el pato Lucas o Tom y Jerry. Por su parte, el liderazgo tecnológico de Disney le lleva a otras empresas más ambiciosas. El convencimiento de que el uso de los personajes de Disney traería buenos réditos proviene en buena medida de las experiencias previas en el campo de la historieta en la misma década, dónde las similitudes de

¹⁶⁵ Original: “a sophisticated, tightly structured, well-animated miniature comedy”.

personajes locales —como el can miliciano Norakuro (1931-1939) creado por Suiho Tagawa e influido por el diseño de personajes de Disney— sirven como puntos de conexión con los lectores.

En las tareas de producción de bobinas de entre seis y catorce minutos de propaganda animada (Beck, 2004: 76) florecen los talentos de la tercera generación de animadores, de los que Mitsuyo Seo puede considerarse su figura más representativa. Además de dirigir las adaptaciones animadas de Norakuro, Seo dirige dos largometrajes: *Momotarō no Umiwashi* (1943) y *Momotarō Umi no Shinpei* (1945). En ellos, el tema habitual es la concienciación sobre la defensa civil contra las incursiones de los Aliados, caracterizados ridículamente frente a las tropas imperiales encabezadas por uno de los héroes de la mitología japonesa tradicional, el joven Momotarō. Aunque con función satírica, la semejanza de los personajes enemigos con los más reconocibles protagonistas *cartoon* de la época —como el Brutus del *Popeye* de los estudios Fleischer (figura 36)— sirve para comprobar que, pese a las imposiciones, la influencia del *cartoon* norteamericano continúa sintiéndose en la animación japonesa (Hu, 2010: 75), incluso de aquellas cintas dependientes del imperio, por dos razones principales. En primer lugar, los animadores siguen teniendo acceso a animación extranjera bajo la premisa de seguir mejorando su producción para llegar a equipararse con el músculo creativo de la industria de la animación de EE.UU.¹⁶⁶. En segundo lugar, la economía narrativa que aporta el uso de estos personajes, extranjeros pero familiares para el público japonés, y el evidente contraste con leyendas propias como Momotarō, el cuento del niño-melocotón y su lucha contra los demonios recuperado para la causa bélica, orienta la identificación del público y apuntala el refuerzo del sentimiento nacional frente al enemigo al otro lado de la trinchera.

¹⁶⁶ Puesta, a su vez, al servicio de la causa propagandística en la II Guerra Mundial, animadores de todos los estudios fueron reclamados por la FMPU (First Motion Picture Unit) en 1942 para producir películas de instrucción y propaganda en la base 18 de las Fuerzas Aéreas del Ejército de Estados Unidos.

Figuras 36. A la izq., Brutus en *I'm in the Army Now* (D. Fleischer, 1936). A la dcha., el cameo de Brutus como villano en *Momotarō no Umiwashi*.

3.1.2. EL LARGOMETRAJE DISNEY Y LA ANIMACIÓN COMPLETA

Después de la nueva fase de veto a la cultura occidental, que en el caso del cine puede rastrearse hasta la prohibición de la exhibición en salas japonesas de películas extranjeras en 1937 (Clements e Ip, 2012: 190), la rendición de Japón y la posterior ocupación norteamericana traen consigo el retorno de la cultura popular extranjera con una fuerza inusitada. Da buena cuenta de ello, como indica Klinger “la inmensa popularidad en el Japón de la posguerra de las importaciones —la lucha libre, los bolos, las tiras cómicas de *Lorenzo y Pepita* y *Daniel el travieso*, seriales televisivos como *Papá lo sabe todo*, los dibujos animados de Disney y los *westerns* de Hollywood”¹⁶⁷ (2006: 10). Lo que los espectadores japoneses encuentran entonces es una nueva forma de animación: el largometraje Disney. Los años de prohibición de estrenos extranjeros coinciden justamente con los años más decisivos de la edad

¹⁶⁷ Original: “the huge popularity in Japan of postwar imports—professional wrestling and bowling, *Blondie*, and *Dennis the Menace* comic strips, television serials such as *Father Knows Best*, Disney cartoons and Hollywood westerns”.

dorada de la animación (1928-1941), un lapso de tiempo en el que el estudio Walt Disney transforma el devenir del medio animado.

3.1.2.1. EL PROYECTO MIMÉTICO DE DISNEY

En los doce años que separan los estrenos de *Steamboat Willie* (W. Disney y U. Iwerks, Walt Disney Studios, 1928) y de *Fantasia* (Walt Disney Productions, 1940), la rapidísima evolución estética se ampara en una continua mejora de la integración tecnológica: “prácticamente cada herramienta y técnica del repertorio de los animadores fue descubierta, inventada o perfeccionada en el estudio Disney durante esta época”¹⁶⁸ (Solomon, 1989: 43). El frente tecnológico se alza como la punta de lanza de la innovación Disney en una época que ve sucederse avances en la industria cinematográfica que configuran la experiencia cinematográfica contemporánea. El visionado de *El cantor de jazz* (*The Jazz Singer*, A. Crosland, 1927) convence a Walt Disney por apostar por el tratamiento del sonido como valor diferencial en el mercado del *cartoon*. Las *Silly Symphonies* de Walt Disney Productions se convierten en los mejores escaparates de la apuesta. Primero, completan una modélica transición al sonoro encarnada en *Steamboat Willie*, que además de tener una gran acogida entre el público, es célebre por ser el primer cortometraje con una banda de sonido postproducida para garantizar la sincronía, hecho que permite ver a Mickey Mouse silbando en perfecta concordancia con una versión de la popular melodía “Steamboat Bill” (una sincronía desde entonces conocida como *mickey mousing*; Leslie, 2009: 22).

Siguiendo con la aspiración de asemejarse al cine de imagen real producido en Hollywood, Disney continúa apostando por la aplicar novedades técnicas a sus cada vez más elaborados cortometrajes.

— La aplicación en exclusiva de los procesos de Technicolor desde 1932 (Solomon, 1989: 49) hacen de cada *Silly Symphony* un nuevo reclamo para que

¹⁶⁸ Original: “[v]irtually every tool and technique in the animator’s repertoire was discovered, invented or perfected at the Disney studio during this era”.

los mejores animadores acepten de buen grado las ofertas de Walt Disney, siempre activo en la búsqueda de nuevas incorporaciones a su equipo artístico.

- El uso de la cámara multiplano y el laborioso proceso para reproducir la profundidad de campo¹⁶⁹ del cine de imagen real en la animación resulta tan caro que solo Walt Disney Productions puede permitirse su uso extensivo en sus cortometrajes (Solomon, 1989: 58-59).

La aplicación de todas estas innovaciones técnicas llega de la mano de una interpretación de la animación como arte gráfico predominantemente figurativo, en consonancia con el proyecto de largometraje hollywoodesco que es el mayor hito de su tiempo: *Blancanieves y los siete enanitos. Los tres cerditos* (*Three Little Pigs*, B. Gillett, Walt Disney Productions, 1933), con su delineación de la personalidad de los tres animales protagonistas diferenciada, coloca a Disney en la vanguardia del diseño de personajes por delante del formulaico *cartoon*. Para conseguir el estilo que quiere implantar Disney, el diseño de personajes debe de caminar hacia el horizonte del realismo y en dirección opuesta a la caricatura animada propia del cáustico humor de los estudios de la costa este de Estados Unidos. Teniendo como objetivo el desarrollo de una forma de arte superior que pudiera equipararse al cine de imagen real, los ejes de trabajo son dos:

- El primero, la fluidez de la animación, cristalizada en la cadencia de dieciocho dibujos por segundo (en *unos* o en *doses*) en lo que más tarde ha venido a conocerse como animación completa o *full animation*.
- El segundo es el grácil movimiento de personajes humanos. El propio estudio fomenta la instrucción de sus animadores en el estudio de la anatomía mediante lecciones con modelos. La rotoscopia, un sistema patentado por Max Fleischer —y cuyo uso en Disney niegan (Schickel, 1968: 218)—, sirve como base para que la figura humana en sus películas alcance un movimiento

¹⁶⁹ La tridimensionalidad en animación, inalcanzable desde la fotografía convencional del celuloide, se alcanza en la cámara multiplano mediante la calculada disposición de las celdas sobre láminas de cristal de distancia variable, individualmente operadas e iluminadas en el momento de la captura. Su uso también introduce la reproducción de travellings, ahorrando en este caso la necesidad de redibujar completamente escenas por el cambio de perspectiva que conlleva.

coherente. A pesar de lo útil de la rotoscopia como material base por su precisión en la recreación del movimiento de actores filmados, el resultado del simple calco queda desprovisto del atractivo que se esperaba de un filme animado. Para complementar la huella del movimiento real y aportar el encanto que iba a caracterizar al estilo Disney —“formas más redondeadas y rasgos pueriles, con grandes cabezas, ojos descomunales, brazos reducidos y traseros abultados” (Bendazzi, 2003: 69)— los *Nine Old Men* del estudio desarrollan los famosos doce principios de la animación que son aún vigentes en el largometraje de animación infográfica de Pixar —a su vez, y parafraseando a Furniss, la forma dominante de la animación en el s. XXI—. Esa “ilusión de vida” de la que hablan los propios animadores de Disney (Thomas y Johnston, 1995) se insufla principalmente a través de los principios de encoger y estirar (*squash & stretch*), la anticipación, la acción secundaria y las acciones que se solapan.

Por otro lado, las convenciones narrativas del cine clásico de Hollywood, representadas por el MRI son adoptadas por la narrativa típica del largometraje Disney. A diferencia del *cartoon* previo (y posterior, ya en manos de MGM y Warner Bros.), tendente a la comedia descabellada explícitamente *autoconsciente*, el constructo narrativo de *Blancanieves* se basa en el tratamiento convencional del espacio y tiempo cinematográficos. El temor de los animadores al salto en la duración —del cortometraje a la hora y media— influye en la decisión de adoptar los estilemas narrativos del largometraje convencional. El carrusel de emociones planteado, con fases de comedia, ternura, romance y horror, abarca buena parte de una paleta emocional realzada por la integración narrativa de números musicales en la mejor tradición hollywoodiense. De esta manera, aunque nada hace predisponer al medio animado hacia la convencionalidad narrativa, el largometraje animado pasa a ser normativo:

Como indican Allen y Gomery, ‘nada intrínseco a la tecnología básica del cine lo predispone a la producción de películas narrativas o,

incluso, al uso del montaje para contar una historia, y aún así, desde 1908, la forma predominante del cine comercial en Europa y en Estados Unidos ha sido la forma narrativa apoyada parcialmente en un estilo determinado de montaje'. Este imperativo fundamental fue el que Disney vio y abrazó adelantándose a los otros pioneros de la animación, pero en su acercamiento a los imperativos de la imagen real y del utopianismo populista de sus narrativas, estaba respondiendo a lo que percibía como una necesidad en los espectadores y en el contexto comercial en el que ambicionaba situar a sus filmes¹⁷⁰. (Wells, 2002: 39-40).

La transparencia narrativa y su ubicación en las coordenadas del cine de imagen real —sin pudor confesadas por Disney al admitir que D. W. Griffith “fue mi escuela, mi programa educativo, mi universidad”¹⁷¹ (Schickel, 1968: 185)— otorga al espectador medio estadounidense objetivo, en el *zeitgeist* del medio Oeste, un espacio cómodo para el entretenimiento familiar: “Dado que la mayoría de gente va al cine a ser entretenida, ‘la condición de real’ en las películas, especialmente en los dibujos animados de Disney, provee a los espectadores con la seguridad de lo identificable y lo demarcable, y no de la inestabilidad ni de la ambigüedad”¹⁷² (Sandler, 1998: 154-155). Los principios de montaje en juego en *Blancanieves* siguen los de la típica planificación del modo de narración clásico (plano máster, progresión hasta primeros planos de los protagonista, cortes convencionales).

El problema que Disney se tiene que afrontar es la rigidez formulaica en las progresiones argumentales de los largometrajes animados de Disney, un esquema

¹⁷⁰ Original: “As Allen and Gomery have noted, ‘nothing inherent in basic film technology predisposes the cinema to the production of narrative films or, indeed, to the use of editing to tell a story, and yet since 1908 the predominant form of commercial cinema in Europe and America has been a narrative form based on part on a particular style of editing’. It was this fundamental imperative that Disney saw and embraced ahead of the other animation pioneers, but in moving towards the imperatives of live action and the populist utopianism of his narratives, he was responding to what he believed was perceived need in an audience and in the commercial context that he sought to place his films”.

¹⁷¹ Original: “was my day school, my adult education program, my university”.

¹⁷² Original: “Since most people go to the movies to be entertained, ‘realness’ in films, especially Disney cartoons, provides spectators with identificatory security and demarcation, not instability and ambiguity”.

sin evolución desde *Bambi* (D. Hand, Walt Disney Productions, 1942) y que coincide con los siguientes años de menor notoriedad del estudio:

Ha sido descorazonador ver al estudio Disney aferrarse a las viejas convenciones del relato en el cine, particularmente cuando la película de animación y las historias que suele adaptar parecen especialmente adecuadas a un nuevo estilo, con audaces saltos a través del tiempo y del espacio, repentinas yuxtaposiciones de materiales en apariencia sin relación, su velocidad de mente y de espíritu, su genuino placer por el cine por el cine¹⁷³. (Schickel, 1968: 206).

Los argumentos de las historias Disney, versiones diluidas de cuentos clásicos o fábulas y mitos tradicionales, son selectivos en su fidelidad con respecto a su fuente original. Por ejemplo, los finales trágicos y los elementos problemáticos quedan las más de las veces sustituidos por números musicales o gags visuales. En el plano artístico las consecuencias también son notables. Por ejemplo, tras el estreno de *Fantasia*, numerosos críticos musicales y el propio Igor Stravinsky, compositor de *La consagración de la primavera* incluida en el filme, desprecian la simplificada versión resultante de los arreglos musicales en el corte final.

La consecución del hito de *Blancanieves*, primer largometraje animado en celuloide, pone paz a las ambiciones cinematográficas de Walt E. Disney que, convertido en uno “de los productores más importantes de Hollywood en los años 30 y 40, comparable a los grandes del cine convencional como Irving Thalberg y David O. Selznick” (Bendazzi, 2003), pasa a dedicar sus mayores esfuerzos a Disneyland y a la incursión de Walt Disney Productions en el incipiente mercado televisivo en la década de 1950. La diversificación horizontal de sus negocios sirve, en última instancia, para mantener a flote a la compañía toda vez que el resto de la industria animada norteamericana se vea transformada tras 1948.

¹⁷³ Original: “It has been discouraging to see the Disney Studio cling to the old conventions of telling a story on film, particularly when the animated film and the stories it usually adapts seem particularly suited to the deftly allusive new style, with its bold leaps through time and space, its sudden juxtapositions of seemingly unrelated material, its quickness of mind and spirit, its sheer pleasure in the film as film”.

La solidificación del estilo Disney, prácticamente inmutable desde sus primeras cinco películas en la década de 1940 (Sito, 2006: 145) —*Blancanieves*, *Pinocchio* (B. Sharpsteen, 1940), *Fantasia*, *Dumbo* (B. Sharpsteen, 1941) y *Bambi*—, se convierte en el referente de lo que la animación significa en el imaginario colectivo. La supremacía de su arte entre 1933 y 1941, basada en la inversión y la aplicación tecnológica que hace que “repentinamente, todas las producciones creadas al viejo estilo quedaran obsoletas y fuera de circulación” (Bendazzi, 2003: 65-66), legitima al largometraje animado Disney como forma de arte de primer orden. Su gran éxito entre el público y su asentamiento en el imaginario colectivo acaba por configurar el desarrollo de la producción de la competencia de tal manera que las opciones creativas se reducen:

Podría discutirse apropiadamente que toda animación que sigue a la producción Disney es una *reacción* a Disney, estética, técnica e ideológicamente [...] en el sentido de que la animación estadounidense es una historia de respuestas a la usurpación que Disney hace sobre el medio en el periodo entre 1933 y 1941¹⁷⁴. (Wells, 2002: 45).

Como resultado, el precio de la legitimización de la animación a cambio de su entrada como un género más en el espectáculo cinematográfico de Hollywood implica simultáneamente la restricción de la experimentación formal y narrativa y el silenciamiento de cualquier línea subversiva al estatus de la animación comercial en sus diferentes formas. En otras palabras, la progresión del *cartoon* al largometraje permite la consolidación de la animación como género *mainstream*, además de su circulación por los canales de crítica y apreciación propios del cine. Y no como digna heredera de las artes gráficas de las que parte en su origen, como denuncia el director Brad Bird:

¹⁷⁴ Original: “it might be properly be argued that all cartoon animation that follow the Disney output is a *reaction* to Disney, aesthetically, technically and ideologically [...], in the sense that American animation is effectively a history of responses to Disney’s usurpation of the form in the period between 1933 and 1941”

Y la gente continúa diciéndolo, ‘el género de la animación’. ¡No es un género! ¡Un *western* es un género! La animación es una forma de arte y no puede hacer ningún género. Puede ser una película de detectives, de cowboys, de terror, para mayores de edad o un cuento de hadas infantil. Y la próxima vez que escuche, ‘¿Cómo es trabajar en el género de la animación?’, voy a darle un puñetazo a la persona que lo diga¹⁷⁵. (en Ogihara-Schuck, 2014: 12).

Sin embargo, su encasillamiento como mera imagen gráfica en movimiento y la absorción del modo de narración clásico crean un tipo de animación que no opera desde la diferencia con el cine de imagen real —una posible alternativa estética para dar cobijo a diferentes perspectivas socioculturales—, sino desde la voluntad a compararse y asemejarse a los sueños de Hollywood. La empresa de Walt Disney, que le lleva de una factoría modesta en sus inicios a ser un productor independiente de referencia en Hollywood, conduce también a “*afirmar* una forma de arte, más que a continuar haciéndola *progresar*”¹⁷⁶ (Wells, 2002: 46), y a la consolidación de un entretenimiento domesticado. Como apunta Wells, la sombra de la marca Disney se cierne sobre cualquier producción animada desde entonces:

El conocido como estilo ‘clásico Disney’ se ha mantenido y se ha naturalizado en la era contemporánea, creando un estándar por el que a menudo se mide a otros animadores y estudios. [...] Por un lado, Disney ha sido imitado y copiado, alentando una homogeneidad en el campo y a una asociación en el imaginario colectivo de que ‘animación’ *es* Disney; por otro lado, la prominencia de Disney ha motivado a otros profesionales a definirse en oposición, o al menos desde la diferencia, de la forma Disney¹⁷⁷. (2002: 49).

¹⁷⁵ Original: “And people keep saying, “The animation genre.” It’s not a genre! A Western is a genre! Animation is an art form, and it can do any genre. You know, it can do a detective film, a cowboy film, a horror film, an R-rated film or a kids’ fairy tale. But it doesn’t do one thing. And, next time I hear, “What’s it like working in the animation genre?” I’m going to punch that person!”

¹⁷⁶ Original: “*affirm* and art-form, rather than further *progress* one”.

¹⁷⁷ Original: “This ‘Classic Disney’ style and outlook has been maintained and naturalised into the contemporary era, and has created a style and standard by which other animators and animation studios are often measured. [...] At one level, Disney has been imitated and copied, encouraging a view of homogeneity in the field and an understanding in the public imagination that ‘animation’ *is* Disney; at another level, Disney’s prominence has only prompted other practitioners to view

La consolidación, éxito tras éxito, del estudio Disney consigue legitimar el medio animado mediante la mimesis al cine de imagen real. Aunque, como apunta Jason Mittell, “no hay razón tecnológica para seguir tales prácticas, los espectadores son entrenados a esperar ciertas normas de estilo visual con independencia del modo de producción del programa”¹⁷⁸ (2010: 202-203). El empeño de Disney por ubicarse en las coordenadas del cine de Hollywood no responde especialmente a un sentido estético lógico: la recreación de aspectos intrínsecamente cinematográficos como la puesta en escena, los personajes humanos o antropomorfizados, los movimientos de cámara e, incluso, la adopción de la narración canónica son buenas pruebas de la aplicación de las normas comunes al cine clásico. No en vano, en una serie de ensayos sobre su influencia en el lenguaje cinematográfico, el propio Sergei M. Eisenstein pone al mismo nivel a Griffith, Charles Chaplin y Walter E. Disney, presentándolos como “destacados maestros del cine, la influencia de su arte había sido verdaderamente probada por el reconocimiento de espectadores de todo el mundo”¹⁷⁹ (Leyda et al., 1988: X). El éxito de la propuesta de animación de Disney transforma al medio animado en un género, la animación comercial, encasillado como tal en una categoría más de la ficción producida en Hollywood. El crítico e historiador Leonard Maltin lamenta la pérdida de la faceta más experimental de la animación comercial a medida que el modelo Disney comenzó a calar entre el resto de estudios:

Rememorando los dibujos animados producidos en los años diez y en los veinte, uno se lamenta de que los animadores no fueran capaces de, o no quisieran, retener la virtuosidad visual que marcó sus mejores esfuerzos. Earl Hurd, Otto Messmer y los hermanos Fleischer flirtearon con el surrealismo y la cuarta dimensión no guiados por un credo artístico sino desde la simple necesidad de expresarse mediante

themselves in opposition to or, at the very least, different from, the Disney form”.

¹⁷⁸ Original: “there is no technological rational for following such practices, viewers are trained to expect certain norms of visual style regardless of the show’s mode of production”.

¹⁷⁹ Original: “outstanding masters of cinema, the influence of whose art had been truly proven by the worldwide recognition of viewers”.

una manera puramente visual y explorando nuevas maneras de hacerlo con efectos humorísticos. [...] Cuán cierto, y cuán triste, que los animadores, en su deseo de ‘mejorar’ y expandir el medio, descartaran estas cualidades como limitaciones impuestas por el cine silente en vez de verlas como virtudes que podrían haber sido ampliadas por el sonido. La añadidura del sonido, el color y las refinadas técnicas de dibujo se pensó que jugar con el espacio, la dimensión e insuflar vida a objetos inanimados para el efecto cómico era poco menos que atávico. Estas tendencias llegaron a algunos años de la década de 1930 y luego desaparecieron¹⁸⁰. (1980: 27-28).

No hay más que echar una vista atrás para comprobar que generaciones de niños y padres han tomado al largometraje Disney como sinónimo de la verdadera “animación clásica” (Stabile y Harrison, 2003: 5-6) y como metonímia del arte animado en su totalidad, algo que facilita su etiquetado en las secciones de vídeo doméstico y en los catálogos de los servicios de VoD. Más allá de las implicaciones que la cultura corporativa del imperio Disney crea sobre la sociedad y la infancia a través de su producción mediática como caballo de Troya de la ideología del medio Oeste estadounidense (Giroux, 1996; Giroux, 2001; Sandler, 1998; Dorfman et al., 2001), las implicaciones que todo esto tiene sobre el arte animado se pueden sintetizar en que Disney “ha configurado la animación en oposición al ‘realismo’ en lugar de ser reconocida como una inquisición de ‘lo real’”¹⁸¹ (Wells, 2002: 10).

¹⁸⁰ Original: “Looking back at cartoons produced in the teens and twenties, one greatly regrets that animators were unable, or unwilling, to retain the visual virtuosity that marked their best endeavors. Earl Hurd, Otto Messmer, and the Fleischers flirted with surrealism and the fourth dimension not through any artistic credo but from the simple necessity of expressing themselves in a purely visual manner and exploring new ways of doing so for humorous effect. [...] How true, and how sad that animators, in their desire to “improve” and expand the medium, dismissed these qualities as limitations imposed by silence instead of seeing them as virtues that could have been enhanced by sound. With the addition of sound, color, and refined drawing techniques, it was thought atavistic and unnecessary to toy with space and dimension, and breathe life into inanimate objects for comic effect. These trends lasted a few years in the 1930s and then disappeared.”

¹⁸¹ Original: “has configured animation in opposition to ‘realism’ instead of being recognised as an artistic interrogation of ‘the real’”.

3.1.2.2. LA IRRUPCIÓN DE TŌEI DŌGA

La comparación del cine de Walt Disney Productions con la producción de Tōei Dōga (también extensible a todo el anime), muchas veces en exceso recurrente, es, para investigadoras como Sandra Annett, una estrategia con resultados limitados por no abordar el amplísimo espectro de géneros de la animación japonesa:

A la hora de establecer nuevos subcampos como el caso de los estudios sobre animación o los estudios sobre fans, algunos han encontrado necesario ‘descubrir’ los rasgos esenciales o las prácticas universales de los dibujos animados y de sus fans para justificar no estudiarlos. Aunque mínimamente funcional como paso definitorio, estos enfoques también establecen exclusiones sistemáticas basadas en preocupaciones disciplinarias. Los primeros informes occidentales y los estudios sobre anime, por ejemplo, se han apoyado en comparaciones con Disney para definir las propiedades formales del anime como el uso de las menos fluidas técnicas de la ‘animación limitada’, y sus propiedades temáticas, como la mayor presencia de sexo y de violencia. En la tradición del estudio del autor cinematográfico, los filmes de Walt Disney —una vez una simple la moda— han formado un estándar canónico contra los cuales toda la animación es medida. Pero como Susan J. Napier argumenta, esta estrategia ‘minimiza la variedad de la forma’ del anime al centrarse únicamente en ejemplos altamente polarizados que o bien son animaciones Disney (dibujos animados para niños) o bien son radicalmente distintos (pornografía violenta), más que en la exploración de los muchos géneros y estilos que componen el diverso campo de la animación en Japón, desde la ligera comedia doméstica hasta las películas de arte y ensayo surrealistas y experimentales¹⁸². (2011: 168).

¹⁸² Original: “When establishing new subfields such as animation studies or fan studies, some have found it necessary to “discover” the essential features or universal practices of cartoons and their fans in order to justify studying them at all. While minimally functional as a definitional step, these approaches also establish systematic exclusions based on existing disciplinary concerns. Early Western reporting and scholarship on Japanese anime, for instance, has relied on comparisons with Disney in order to define anime’s formal properties, such as the use of less fluid “limited

Mitsuyo Wada-Marciano apunta directamente a lo desfasado de esta comparación, especialmente si se tiene en cuenta la hipersaturación de oferta en el contexto del entretenimiento digital contemporáneo:

El error que se comete a menudo en estudios sobre Estados Unidos es el de proyectar pocos casos, como *Sailor Moon* (1992-95) y *Pokémon*, al resto de la animación japonesa e ignorar las fuentes de atracción en la cultura de consumo local del público japonés. [...] Especialmente en el caso del anime televisivo contemporáneo, la mercadotecnia al estilo Disney es de poco interés para los productores de anime; lo que consideran como mayor acicate para incrementar sus ventas es la manera de hacer encajar constantemente su producto a las necesidades y gustos de los consumidores domésticos. En otras palabras, su competencia directa está en los videojuegos y sus formatos, con los que comparte la mayoría de su público objetivo¹⁸³. (2010: 252-253).

Aunque coincidimos en el diagnóstico de que se trata de una analogía explotada, el resaltar las similitudes y las diferencias de ésta con la forma dominante de animación de su tiempo es útil para estudiar este periodo, el de mayor disfunción de la historia de la industria de la animación en Japón. A esto cabe añadir que estamos ante un ente productor de la entidad del estudio Disney: “sin temor a equivocarse, se puede decir que en ningún otro medio las rutinas de

animation” techniques, and its thematic properties, such as a higher incidence of sex and violence. In the tradition of auteurist film studies, Walt Disney’s films —once simply trendy entertainment— have formed a canonical standard against which all animation is measured. But as Susan J. Napier argues, this strategy “minimizes the variety of the form” of anime by focusing only on highly polarized examples which are either like Disney animation (children’s cartoons) or radically unlike it (violent pornography), rather than exploring the many genres and styles that make up the diverse field of animation in Japan, from gentle domestic comedies to surreal, experimental art films”.

¹⁸³ Original: “The mistake that is often made in American studies is to apply a few cases, such as *Sailor Moon* (1992-95) and *Pokémon*, to the rest of Japanese animation and neglect the sources of attraction in the local consumer culture of the domestic Japanese audience. [...] Especially in the case of contemporary TV anime programs, Disney-style marketing is of little concern to anime producers; what they most consider to increase their sales is how to constantly fit their product to domestic consumers’ needs and tastes. In other words, what they compete against are the formats of computer games, with which they share most of their target audience”.

una sola *compañía* han sido capaces de dominar las normas estéticas de la manera en la que Disney lo hace”¹⁸⁴ (Furniss, 2007: 107).

A la dificultad añadida para reagrupar animadores y reunir recursos para levantar un estudio tras la devastación de la II Guerra Mundial, la ocupación americana (1945-1952) contribuye a la omnipresencia de cine producido en Estados Unidos. La derogación de producción local por parte de las autoridades estadounidenses provoca una auténtica colonización de las salas de exhibición por parte de cintas hechas en Hollywood. Entre ellas, los largometrajes de Disney:

El punto más bajo del negocio de la animación japonesa no llegó en el comienzo de la ocupación estadounidense, sino a finales ésta en los años 1951-2, cuando las audiencias japonesas acudían en manada a ver productos americanos como *Bambi*, *Saltarín va a la ciudad* y *Cenicienta*¹⁸⁵. (Clements, 2013: 83-84).

Tōei Dōga, la primera gran casa de animación en Japón, nace de la voluntad del nuevo gran estudio Tōei (Tōkyō Eiga Haikyū) de ampliar su notoriedad como productora y distribuidora de largometrajes y convertirse, literalmente, en la Disney del Este (Beck, 2004: 174). Atraídos por la producción de Nichidō Eiga, especialmente del trabajo del animador Yasuji Mori y del director Taiji Yabushita, Tōei absorbe dicha organización en 1956, dotándola de un esqueleto industrial —el primer presidente, Hiroshi Ōkawa, procura la cámara multiplano y la estructura de estudio a imagen de Disney (Miyao, 2002: 206)— para su perpetuidad como el estudio de animación clave en las siguientes décadas, ya como Tōei Animation, en la actualidad el impulsor de franquicias animadas como *Shin-chan* o *One Piece*, entre otras. Hito de la industrialización del sector animado en Japón y con una plantilla que alcanza los quinientos trabajadores (Montero Plata, 2012: 137), el modelo productivo de Disney resuena en los rasgos

¹⁸⁴ Original: “[i]t is safe to say that in no other medium has a single *company's* practices been able to dominate aesthetic norms to the extent that Disney's has”.

¹⁸⁵ Original: “the nadir of the Japanese animation business came not at the beginning of the US Occupation, but at its end in the years 1951-2, when Japanese cinema audiences flocked to see the American-made *Bambi*, *Mr Bug comes to town* and *Cinderella*”.

principales de la producción. En el primer largo animado japonés *Panda y la serpiente mágica* (*Hukajuden*, T. Yabushita, Tōei Dōga, 1958) se pueden identificar de nuevo rasgos típicos del estilo Disney¹⁸⁶, desde la base rotoscópica sobre la que trabajarían los animadores (Lamarre, 2002b: 331) hasta los guiones con encantadores animales como personajes, canciones y arcos dramáticos basados en cuentos populares familiares (Tsutsui, 2010: 12).

Fuente reconocida de inspiración para Osamu Tezuka, verdadero impulsor de la industria del manga (*manga gyōkai*; Kinsella, 2000: 8) —hasta el punto de admitir haber visto ochenta veces *Bambi* y cincuenta *Blancanieves* (Avella, 2004: 111)—, los rasgos característicos de los *cartoons* de Fleischer y de Disney pasan a formar parte de la iconografía del manga (Gravett, 2004; Brenner, 2007; Norris, 2009; Lu, 2009; Holmberg, 2012 y 2015) que hace de la adaptación de las expresivas pupilas grandes de personajes como la Betty Boop de Grim Natwick de 1935 —“morena de pelo rizado y mirada engañosamente ingenua [...] voz de falsete traviesa e infantil” (Bendazzi, 2003: 91-92; Martín Núñez, 2009: 145)— un rasgo repetido por otros creadores hasta el punto de convertirse santo y seña de su identidad como forma cultural (Moliné, 2002: 20-21). Así, la aparición y la obra de Tezuka puede verse como el accidente de una banda de Moebius¹⁸⁷ que enlaza indiscerniblemente las relaciones entre cultura popular japonesa y la norteamericana (Kelts, 2006: 41-42), ya que en su obra cristalizan tanto los rasgos *mukokuseki*¹⁸⁸ de los personajes como el uso del lenguaje *romaji* en títulos de sus obras, elementos que definen una estética del anime comercial (Hernández-Pérez, 2017: 49) caracterizada por un modo de narración particular marcado por la animación limitada.

¹⁸⁶ También reproducida queda otro de los daños colaterales de las adaptaciones folclóricas de Disney: el borrado de las raíces y las partes menos afines a la comercialidad del relato original. En este caso, el célebre chuanqi chino original queda rotundamente simplificado (Hu, 2007: 49).

¹⁸⁷ Muchos teóricos y aficionados protestan por el nulo reconocimiento por parte de los responsables de Walt Disney Feature Animation de la influencia de *El emperador de la selva* (*Jungle Taitei*, E. Yamamoto, Mushi Productions, Fuji TV: 1965-1966) sobre *El rey león* (*The Lion King*, R. Allers y R. Minkoff, 1994) (Kuwahara, 1997: 38).

¹⁸⁸ En glosario.

3.1.3. UPA, HANNA-BARBERA Y LA ANIMACIÓN LIMITADA

3.1.3.1. SERIES ANIMADAS PARA TELEVISIÓN

Aunque la forma dominante de animación en el siglo XX es el largometraje Disney, a lo largo de las décadas de 1940 y 1950 se consolida un nuevo formato de animación comercial que acapara un grado de difusión equiparable. La irrupción de la serie de animación televisiva se produce al calor de dos eventos prácticamente simultáneos: la irrupción de la televisión como entretenimiento popular masivo y el desmantelamiento de las divisiones animadas de los estudios tras la resolución del Tribunal Supremo estadounidense en 1948 contra Paramount. Esto último supone el fin efectivo del monopolio que las *majors* mantienen sobre la exhibición cinematográfica y obliga a vender tanto sus cadenas de cine como a acabar con el *block-booking system*. Por aquel entonces, los grandes estudios tienen o bien una división animada propia (de gran inversión en los casos de MGM y Warner Bros. y la no tan prolífica de Paramount) o una productora independiente asociada (RKO distribuye a Walt Disney Productions, Universal lo hace con Walter Lantz, Twentieth Century Fox con Terrytoons) capaz de abastecerles con una entrega periódica de películas en Technicolor de siete minutos (Beck, 2004: 130). Una vez liberados de tener de exhibir forzosamente todo lo incluido en los packs de los estudios (largometrajes, pero también noticiarios y cortometrajes), los exhibidores se centran en adquirir los grandes largometrajes susceptibles de atraer a más público a sus salas. La producción de animación comienza a perder sentido en la organización empresarial de los estudios toda vez se comienzan a notar las consecuencias de la exhibición independiente y la progresiva concentración de los recursos de producción en grandes películas para la búsqueda de exhibidores dentro del nuevo contexto postfordista del Hollywood de la época¹⁸⁹. En esos

¹⁸⁹ “El postfordismo implica un cambio desde un mercado masivo esencialmente indiferenciado provisto de un abanico limitado de mercancías estandarizadas producidas en masa, a uno de mayor alcance heterogéneo de mercados específicos orientados a la venta rentable de productos especializados” (Smith, 1998: 6-7). Original: “[P]ost-Fordism involves a shift from a largely undifferentiated mass market served by a limited array of standardized, mass produced commodities, to that of a more heterogeneous range of specific markets to which more specialized products can be profitably sold”.

recortes, las divisiones animadas son las primeras afectadas por su baja rentabilidad: “en el periodo 1947-1961, el coste de un cortometraje de dibujos animados de buena calidad en Hollywood oscilaba entre los 50.000 y los 90.000 dólares y los estudios exigían en 1961 reducir el presupuesto a 6.500 dólares”¹⁹⁰ (Sito, 2006: 213). Finalmente, son desmanteladas por los grandes costes de producción: Screen Gems es cerrada por Paramount en 1949, MGM en 1967, Warner Bros. en 1969 (Frierson, 2009: 171).

Cesadas las hostilidades iniciales de las *majors* contra la emergencia amenazante de la televisión, los grandes estudios siguen el testigo de Disney, que no duda en aliarse desde el principio con una de las nuevas cadenas televisivas generalistas en las parrillas norteamericanas, ABC (Sito, 2006: 216). Los cortometrajes animados previos no se pierden en el olvido, ya que la televisión se convierte en un inesperado mausoleo: los estudios rápidamente preparan grandes paquetes de cortometrajes que venden para ser sindicados en televisión.

El hartazgo de los artistas tras años de repetir en sus creaciones monótonas persecuciones propias del *slapstick* y continuas luchas por unas condiciones laborales dignas en huelgas, como la convocada en Walt Disney Productions en 1941, son también los causantes del éxodo masivo de animadores al boyante sector publicitario de la época y, en un segundo orden, a la consolidación de estudios embarcados en la exploración alternativa de la animación. Una muestra suficientemente representativa de ex-miembros de las diferentes casas de animación de la época con ilusión por desarrollar el medio forma la United Productions of America (UPA) en 1943, “[u]n estudio vanguardista y de ideología izquierdista, apoyado por los sindicatos y el Partido Demócrata” (Palacios, 2013: 95) con un equipo de animadores entre los que se encuentran John Hubley o Chuck Jones. Sus películas funcionan como un desafío a la rigidez estilística de la industria de la animación estadounidense de la época. Merced a su apuesta por una representación menos mimética y más caricaturesca

¹⁹⁰ Original: “[i]n the period 1947-1961, the cost for a good-quality Hollywood short cartoon was around \$50,000 to \$90,000, and the studios were demanding budgets be slashed to just \$6,500 by 1961”.

de gran potencia gráfica y a una estilización en el diseño, el estilo de UPA supone una declaración de guerra a la figuración realista disneyana, frente a cuya animación completa oponen el mantra de “menos es más” del arquitecto Mies van der Rohe (Beck, 2004: 147). La base estética de la animación limitada se apoya en una de las brechas entre la animación y el cine de imagen real: el soporte del que parte. Como apunta Wells:

El movimiento animado es un movimiento que se crea artificialmente y que no se obtiene por grabación directa del mundo real. Esto equivale a decir que la animación oculta todos sus procesos de creación y el arte de dichos procesos (2007: 7).

Podemos considerar a las obras del estudio Disney como herederas de toda una tradición visual fascinada por el movimiento registrado, un legado de los avances fotográficos que a finales del s. XIX cristalizan en la consolidación del cinematógrafo y del celuloide. De ahí la preocupación por asemejar su estética a la profundidad de campo del cine de imagen real mediante la cámara multiplano y por la recreación cuidada de los movimientos en sus animaciones, una tarea que requiere un gran número de dibujos para que la cadencia se aproxime a los deseados veinticuatro fotogramas por segundo de la imagen real. La animación limitada, por su parte, es, representante de otra corriente de la animación, aquella que explota la libertad creativa capaz de abordar todo tipo de movimientos sin, paradójicamente, *limitarse* a la mimesis exacta del movimiento real. De esta manera, la animación limitada aprovecha la libertad del medio animado para desentenderse de la captación fiel y fluida del movimiento que pretenden en Disney y en Tōei con su *full-animation*. Si Disney emplea un estándar de entre doce y dieciocho fotogramas por segundo, en la animación limitada se suele animar “en *treses*”, para un máximo de ocho fotogramas por segundo. Los animadores logran que la reducción sea asumible mediante la eliminación de dibujos intermedios hasta limitar el movimiento a lo mínimo indispensable. En UPA se apuesta por una animación desenfadada en sus temas, tendente a la abstracción en su forma y al

diseño simplificado de personajes y, en resumen, de un estilo distinto a la base realista:

Eliminar detalles de fondos en las escenas. La sugerencia frente al hiperrealismo. Paisajismo esquemático de referencia espacial. Y cierto expresionismo abstracto (a granel) que señoreó los layouts de la época y se hizo tendencia de futuro. (Casal, 2010: 97).

La animación limitada es especialmente interesante por su condición de extraña alianza entre criterios comerciales y artísticos. La experimentación con técnicas alternativas de animación impide mantener la desacertada confrontación teórica entre la vanguardia y la producción seriada propia de la industria cultural de masas (Lamarre, 2008: 131). Las innovaciones formales de UPA están acompañadas de una predilección argumental no protagonizada por animales antropomorfizados ni basados en versiones dulcificadas de cuentos populares (Furniss, 2007: 140), sino en los protagonistas humanos de fuentes como los relatos de James Thurber (*The Unicorn in the Garden*, William T. Hurtz, 1953) o Edgar Allan Poe (*The Tell-Tale Heart*, James Mason, 1954). En los primeros años de la década de los cincuenta la originalidad de la UPA desafía a Disney como mayor fuente de inspiración para el resto de estudios. En 1950, obtiene incluso el reconocimiento de la industria en forma de Oscar a mejor cortometraje animado —*Gerald McBoing Boing* (R. Cannon, 1950)— y su estilo pasa a influir incluso a cortometrajes de Disney como el también galardonado *Toot, Whistle, Plunk and Boom* (W. Kimball y C. A. Nichols, Walt Disney Productions, 1953). Tras cambios en la gerencia, UPA confía su sostenibilidad a la producción de animación para televisión, pero las adaptaciones de *The Gerald McBoing-Boing Show* (R. Cannon, CBS: 1956-1957), *Mr. Magoo* (S. Bosustow, Sindicación: 1960-1962) y *Dick Tracy* (C. Gould, Sindicación: 1961-1962) suponen una sobrecarga de trabajo que impide mantener tanto la frescura de la animación como su notoriedad artística más allá de la década siguiente. Su espíritu es recogido en buena medida por las películas de animación de la escuela de Zagreb (Pilling, 2012: 14).

Pese a estos notables precedentes —y otros, como la pionera *Crusader*

Rabbit (A. Anderson y J. Ward, Sindicación: 1947-52)¹⁹¹—, la factoría que configura buena parte de la experiencia animada en el contexto televisivo es Hanna-Barbera, “quien abraza con propiedad las posibilidades que la televisión permitía para redefinir la animación para el nuevo medio”¹⁹² (Wells, 2002: 75). Los orígenes del tándem creativo compuesto por Bill Hanna y Joe Barbera están en la división animada de la MGM. Como define Maltin: “el fuerte de Barbera era el gag cómico. Hanna aspiraba ser un director y poseía un voluntarioso sentido del *timing*”¹⁹³ (1980: 282). Su trabajo en MGM no se puede desligar de las series de *Tom y Jerry*, que les reportan la suficiente reputación en el territorio animado (hasta siete premios Oscar entre 1943 y 1953) como para que el ratón del duo cómico llegara a compartir pantalla con una de las estrellas del estudio en uno de sus musicales: Gene Kelly en *Levando anclas* (*Anchors Aweigh*, G. Sidney, 1945) y en *Invitación a la danza* (*Invitation to the Dance*, G. Kelly, 1956). La notable inversión de MGM en su división animada permite a Hanna y a Barbera emplear una media de dieciocho meses en cada uno de sus cortometrajes (Maltin, 1980: 297).

Tras el cierre de la división de animación en mayo de 1957, el tándem constituye su propio estudio, Hanna-Barbera Enterprises. La revolución de Hanna-Barbera, la primera gran productora dedicada exclusivamente a los dibujos animados para televisión —como atestigua la gran popularidad de *El Show the Huckleberry Hound* (*The Huckleberry Hound Show*, W. Hanna y J. Barbera, Hanna-Barbera Enterprises, Sindicación: 1958-1962 o la irrupción en *primetime* de *Los Picapiedra* (*The Flintstones*, W. Hanna y J. Barbera, Hanna-Barbera Productions, ABC: 1960-1966)—, tiene más de valor tecnológico y empresarial que estético. Mientras

¹⁹¹ Original: “The earliest pioneer of limited animation for television was Jay Ward, who created *Crusader Rabbit* for syndication in 1949 (reemerging in a more sophisticated form in 1957). *Crusader* was an extreme example of bargain basement production, as it reduced motion to an average of only one movement per four seconds (compared to the 10-20 moves per second of traditional animation), and cost only \$2,500 per 10-minute episode. More typical was Hanna-Barbera’s debut program in 1957, NBC’s first Saturday morning cartoon *Ruff and Ready* (1957-1964), which cost \$3,000 per 5-minute segment. Both *Crusader Rabbit* and *Ruff and Ready* exemplify a number of shifts in animated form that would become typical on television: minimal visual variety, emphasis on dialogue and verbal humor, and repetitive situations and narratives” (Mittell, 2004: 65).

¹⁹² Original: “who first properly embraced the possibilities afforded by television in necessarily having to re-define animation for the new medium”.

¹⁹³ Original: “Barbera’s forte was gag comedy. Hanna aspired to be a director and possessed a keen sense of timing. They complemented each other perfectly”.

que la UPA integra a la animación limitada en su discurso de reivindicación de la animación como forma autónoma de arte, su adopción por parte de Hanna-Barbera, como en el caso del largometraje por parte de Disney, tiene la intención de legitimar a la animación como forma de entretenimiento igual de válida que sus referentes primordiales: el drama radiofónico y la *sitcom* televisiva. De esta manera, como indica Wells, rasgos propios de la ficción narrativa radiofónica y televisiva de la época alcanzan mayor protagonismo que la depuración de las potencialidades del medio animado:

El énfasis estaba menos en la ‘animación’ (p. ej. la ejecución y calidad del movimiento) y más en la escritura cómica y el diseño cautivador. Acentos, latiguillos, rimas y chistes verbales llegaron a ser más importantes que cualquier gag visual de fisicidad compleja, mientras que en el diseño de personajes [...] la personalidad puede ser relacionada al carisma del actor de imagen real [...] Hay en apariencia escasa subversión en este enfoque y una alta concesión a las necesidades y mandatos de la televisión —un simplista sentido de lo ‘plano’, bidimensionalidad teatral representada a través del ‘arco del proscenio’ de la pantalla de la televisión—. La acentuada sensación de performatividad por parte de unos personajes predecibles y consistentes, que intercambiaban personalidad por ‘celebridad’ a la hora de actuar como clave para el acceso a arquetipos ideológicos, éticos o morales, se convierte en rutina habitual de lo que puede verse como una representación altamente conservadora de los valores y aspiraciones estadounidenses.¹⁹⁴ (2002: 88)

La inevitable reconfiguración del contenido y formas de la televisión con el

¹⁹⁴ Original: “The emphasis was placed less on ‘animation’ (i.e. the execution and quality of ‘movement’) and more on comic writing and engaging design. Accents, catch-phrases, rhymes and verbal jokes became more important than any complex ‘physical’ sight-gags, while character design [...] personality may be likened to the charisma of live-action actor [...] There is seemingly little subversion in this approach, and a high concession to the needs and demands of television —a simple sense of ‘flat’, two-dimensional theatricality, played out through the ‘proscenium arch’ of the television screen. The enhanced sense of performance by predictable and consistent characters, who exchange personality for ‘celebrity’ in acting as a cipher for a simple and accessible ideological, ethical or moral archetype becomes the staple of what may be viewed as a highly conservative representation of American values and aspiration.”

fin de orientar la producción hacia tareas que redujeran drásticamente los costes de producción —con presupuestos alrededor de los tres mil dólares por episodio, hasta diez veces menores a los de la media en la producción animada por un estudio en su época (Furniss, 2007: 45)— y distribución de animación para televisión marca un punto de no retorno en la genealogía de la animación comercial hasta su encasillamiento en las etiquetas del *Saturday cartoon* y en los espacios televisivos de cadenas infantiles. Aunque el grueso de la animación creada ex profeso para las mañanas de los sábados está diseñada con el *target* infantil en mente, la mayoría de los códigos en funcionamiento en este formato animado están ya operando desde el gran *boom* de los dibujos animados de mediados de 1960: la omnipresencia de los patrocinadores, la aplicación de la animación limitada y el cambio de rutinas industriales (deslocalización a estudios de la periferia, demanda laboral estacionaria, pero también la repetición y reciclaje de programas en parrilla) que forman parte de la industria hoy día. Aunque el más crucial de todos los rasgos adoptados no es otro que su definitivo enclaustramiento en el *target* demográfico más joven. Como señala Jason Mittell:

El principal efecto derivado del establecimiento como categoría cultural de los dibujos animados del sábado por la mañana fue el archivar al género en su totalidad bajo la etiqueta ‘para niños’. Esto no sucedió por el desplazamiento de los dibujos animados hacia el público infantil, sino por la huida de las audiencias adultas. [...] Los dibujos animados se dirigieron desde una etiqueta de cine de masas a la categoría del ‘mínimo común denominador’ implicando valores de producción chapuceros, historias formulaicas y gags, hipercomercialización y atractivos limitados a todo el mundo salvo a los niños¹⁹⁵. (2004: 77-78).

Como concluye fatalmente Maltin: “la animación limitada, como ha venido

¹⁹⁵ Original: “The main effect of establishing Saturday morning cartoons as a cultural category was filing the entire genre under “kid-only” label. This was accomplished less by shifting cartoons toward children’s audience and more by moving away from the adult audience. [...] Cartoons shifted from a mass theatrical label to a “lowest common denominator” category, implying shoddy production values, formulaic stories and gags, hyper-commercialization, and limited appeals to anyone except children”.

a denominarse, allana el camino a la destrucción sistemática de la forma de arte de los dibujos animados”¹⁹⁶ (1980: 337). La drástica sustracción de movimientos trae consigo la imposibilidad de imprimir personalidad a través del diseño de personajes cinético y otorga, a su vez, un inusitado protagonismo a la banda sonora en la que las voces del reparto llevan el peso narrativo. Todos estos rasgos hacen que Chuck Jones se refiriera a este tipo de animación como “radio ilustrada” (Thompson, 1998). La brillante interpretación de las cuidadas piezas de diálogo cómico de las primeras series de Hanna-Barbera da paso a guiones formulaicos y redundantes, atribuibles a la instauración de un ritmo de trabajo en extremo exigente. El éxito del modelo productivo de Hanna-Barbera y la indulgencia de los públicos, aparentemente indiferentes ante la progresiva deriva comercial de la animación televisiva —que acaba por conformar los llamados anuncios de veinte minutos de contenido coproducidos por la industria de la alimentación y las grandes jugueteras estadounidenses— contribuye a la mala reputación del medio animado hasta bien entrada la década de 1980, donde el resurgimiento de la *sitcom* animada, de nuevo en directa relación con el tumultuoso panorama televisivo de su época, contribuye a la producción continuada de la animación comercial para todo tipo de públicos.

3.1.3.2. PRECEDENTES DEL ANIME TELEVISIVO EN JAPÓN

Como vemos en el siguiente epígrafe, es en la animación limitada de las series de Hanna-Barbera —en la importancia del doblaje, en el guion de situaciones cómicas y en el atractivo diseño de personajes— donde la animación comercial japonesa tiene buena parte de su origen. Las primeras emisiones regulares de la NHK, la televisión pública japonesa, datan de 1953 para zonas colindantes a Tokio, abriéndose el espectro a las cadenas privadas Fuji y TBS (Tokyo Broadcasting System) en 1959. Con las primeras emisiones regulares en

¹⁹⁶ Original: “Limited animation, as it came to be known, paved the way for a systematic destruction of the cartoon art form”.

1960, la televisión comienza a formar parte de los tres ítems básicos de la creciente clase media nipona: coche, aire acondicionado y televisión a color (Iwabuchi, 2002: 103). El estímulo de los Juegos Olímpicos de Tokio de 1964 lleva al número de los aparatos de televisión en todo el país hasta los diez millones en los años previos (Kinsella, 2000: 30-31) para un porcentaje de alcance del 65% de la población en 1963 (McDonald, 1989). En estos albores de la continuidad televisiva japonesa, además de contar con numerosas horas de producción norteamericana —con series como *Tè quiero Lucy* (*I Love Lucy*, CBS: 1951-1957) y *Ben Casey* (James Moser, ABC: 1961-1966) (Gerow, 2011: 221)—, la animación juega un papel importante como auxiliar de la incipiente industria publicitaria. En la inmediata posguerra, con la caída de los organismos públicos de Japón como principales inversores en animación, la industria tiene que afrontar un reagrupamiento severo bajo una fiera competencia. Jonathan Clements establece una evolución de cifras marco que pueden ayudar a dar una idea de la situación:

A comienzos de los sesenta, Eiichi Yamamoto (1989: 28) estimaba el tamaño de la ‘industria’ de la animación japonesa en aproximadamente 500 personas —300 trabajando para la antigua Nichidō, de veinte a treinta trabajadores en Otogi Pro y el resto diseminados entre pequeños negocios, con una media de dos a tres personas de media, principalmente en publicidad¹⁹⁷. (Clements, 2013: 91)

Los anunciantes confían holgados presupuestos a la animación para cine y televisión, importantes inversiones al entender que resulta un medio ideal por su capacidad de atracción y recuerdo entre los espectadores, lo que supone el desembarco de una imponente fuente de financiación. Paralelamente a la labor en la producción cinematográfica de Tōei, varios estudios se lanzan al desafío de producir animación para los exigentes plazos televisivos. El más relevante de ellos

¹⁹⁷ Original: “By the beginning of the 1960s, Yamamoto Eiichi (1989: 28) estimated the size of the Japanese animation ‘industry’ at roughly 500 people –300 working for the former Nichidō, twenty to thirty working for Otogi Pro, and the rest spread out among small operations mainly in advertising, with an average staff size of two or three people”.

es Otogi Pro, que en 1962 desarrolla para el canal TBS la más notoria de las primeras series animadas producidas en Japón: los 312 episodios de tres minutos de *Otogi Manga Calendar* (R. Yokohama, TBS: 1962-1964). Aunque los episodios, de marcado perfil educativo y no siempre animados, dedican buena parte de su metraje en la promoción de diversos patrocinadores (hasta un tercio de su duración total), la animación —inspirada por las tendencias de la animación estadounidense coetánea (figuras 37 y 38)— es uno de los componentes básicos de su estética.

Osamu Tezuka impulsa en los años siguientes a la industria hasta límites desconocidos (llegando a cuadruplicar el número de profesionales artísticos dedicados a la animación a finales de los sesenta). Mushi Pro, su estudio, seduce tanto a los artistas de Otogi Pro como a los de Tōei para embarcarse en una nueva aventura que transforma la industria del anime en Japón: el salto a la producción serial para televisión.

Figura 37. El estilo de UPA bajo el filtro de Walt Disney Productions en el premiado cortometraje *Toot, Whistle, Plunk and Boom*.

Figura 38. Fotograma de *Otogi Manga Calendar*.

3.2.

DEFINIENDO EL ANIME

Como apuntamos en *Acotación del objeto de estudio*, empleamos el término anime para designar a todas aquellas manifestaciones demarcadas bajo la etiqueta de animación japonesa comercial, cuyos rasgos estéticos e industriales pasamos a definir en el siguiente apartado.

3.2.1. RASGOS ESTÉTICOS: ANIMACIÓN SELECTIVA

3.2.1.1. ASTROBOY COMO CONFIGURADOR DEL ANIME

La emisión del primer episodio de *Astroboy* en el día de año nuevo de 1963 está considerada como el comienzo de una nueva era para la animación japonesa. Pese a que su estreno adelanta por escasos meses a otras series de gran influencia que contribuyen a consolidar el formato de episodio de anime de treinta minutos (Poitras, 2005), como la adaptación de *Gigantor* (*Tetsujin 28-gō*, Y. Watanabe, Tele-Cartoon Japan, Fuji TV: 1963-1966), es generalmente *Astroboy* la citada como la pionera en el ámbito del anime. Buena parte de culpa de esta omisión histórica puede atribuirse a la fama de su creador, el *mangaka*¹⁹⁸ Osamu Tezuka. Tezuka es generalmente señalado como el principal artífice de la consolidación de la industria del manga tras la II Guerra Mundial (Onoda Power, 2009: 19) y, en tanto que impulsor de las adaptaciones animadas de sus manga más exitosos, también promotor de la construcción del media mix en torno al anime. Tanto es así que, como apunta Trashorras, “resulta imposible ningún estudio del medio posterior a

¹⁹⁸ En glosario.

los años 80 sin evocar su influencia” (2008: 89). A comienzos de la década de los sesenta, el ya célebre Tezuka se pone como objetivo crear la primera serie animada japonesa para televisión con periodicidad semanal. Para la consecución de este hito, el equipo de animadores de su recién fundado estudio, Mushi Productions, llega a una conclusión inequívoca: hay que reformular las rutinas de producción y olvidarse del *look* Disney-Tōei —una quimera con el presupuesto que están dispuestas a ofrecer tanto las empresas de publicidad como las cadenas de televisión niponas— para abrazar el estilo visual que configura para siempre al anime. El equipo artístico de Mushi Productions, vertebrado en torno a un grupo de animadores desencantados provenientes tanto de Tōei como de Otogi Pro, se dispone a planificar la adaptación seriada de *Astroboy*. A la dificultad de planificar por primera vez una serie de animación semanal en Japón se le añaden las restricciones presupuestarias, fruto de la reserva de las cadenas de televisión por apostar por un formato desconocido.

3.2.1.2. LA ANIMACIÓN LIMITADA EN ASTROBOY

La solución es inequívoca: la única manera de salvar los obstáculos con garantía es combinar la animación en *treses* (*San-koma tōri*, ocho fotogramas por segundo) con toda una serie de estrategias que, aunque en su origen aplicadas fruto de la necesidad, son definitorias del estilo del anime. Ofrecemos una breve relación de estas técnicas, descritas por uno de los grandes directores de animación comercial y miembro fundacional de Mushi Pro, Eiichi Yamamoto (en Clements, 2013: 120-121), y acompañadas por fotogramas del primer episodio de *Astroboy*, #01x01: *Atomu Tanjō*, Fuji TV: 1963):

- Empleo de imágenes estáticas (*Tome[-e]*) para sacar partido de fotogramas fijos. Especialmente apreciable su aplicación en la planificación del plano/contraplano de reacción (figuras 39 y 40), animados únicamente mediante un vago *lip-sync*, o en los planos de situación de exteriores de localizaciones. En ambos casos, el uso del zoom aporta dinamismo a estos fotogramas estáticos.

- *Pull-cels* (*Hiki-cel*): sensación de movimiento relativo creada mediante el deslizamiento de una capa sobre otra, que ejerce de fondo (Lamarre, 2002b: 330) (figuras 41 y 42).
- Repetición (*Kurikaeshi*): creación de *loops* de movimiento, como en las diferentes escenas de la secuencia en la que técnicos y científicos ultiman la puesta a punto de Atomu, en las que la repetición busca efectos cómicos.
- Fragmentación de la acción (*Bubun*): animar únicamente las extremidades imprescindibles para realizar movimientos.
- Banco de celdas (*Ken'yō*): construcción de un repositorio de celdas para su posterior uso en otros momentos de la producción.
- Duración de planos corta (*Short cut*). Como en la secuencia de ensamblaje de Atomu, una sucesión rápida de seis planos de encuadres audaces sobre el esqueleto robótico a lo largo de apenas ocho segundos (figuras 43-48).

El uso de estos mecanismos en *Astroboy* permite al equipo de Mushi Productions producir una media de 1.200-1.800 imágenes por cada episodio de treinta minutos. En contraste, un programa de la misma duración hecho con animación completa requiere de diez veces ese número de celdas, además de una plantilla de tres mil artistas, una cifra inasumible si se tiene en cuenta que, por aquel entonces, el censo de animadores en todo Japón no llega a los seiscientos (Clements, 2013: 120).

Figuras 39 y 40. El zoom in a los rostros de sorpresa de Tobio y de horror de los transeúntes ante el inminente accidente que le costará la vida.

Figura 41. La celda de Atomu se mantiene inmutable en el centro del encuadre mientras es el fondo el que se mueve en diagonal para dar la sensación de movimiento descendente.

Figura 42. El fondo dibujado para recrear la distorsión de movimiento se mueve hacia la derecha del encuadre mientras que la celda perteneciente al coche de Tobio permanece estática (salvo por la leve animación de su cabello mecido por el viento).

Figuras 43-48

3.2.1.3. ASTROBOY COMO CONFIGURADOR DEL ANIME DE CIENCIA-FICCIÓN

En lo relativo a la narración, *Astroboy* presenta la fórmula *kishōtenketsu*, claramente emparentada con la progresión dramática convencional del modo de narración de la ficción televisiva clásica: introducción-desarrollo-giro-conclusión; habitual en la poesía china y en los manga de Tezuka (Galbraith, 2009: 122). *Astroboy* comienza con la muerte traumática de un joven, Tobio. Su padre, el doctor Tenma, es un reputado científico que, cegado por el dolor de la pérdida de su único hijo, crea a imagen y semejanza de éste al robot Atom¹⁹⁹. El planteamiento del argumento, una suerte de actualización del Pinocho de Collodi revisada por Asimov (Brophy, 2005: 37), da paso al infortunio. El desencanto de Tenma hacia lo inhumano de Atom le hace repudiarlo y venderlo a un circo ambulante, donde se convierte en una atracción de feria. Únicamente el profesor Ochanomizu, su benefactor principal en la historia, rescata a Atom para que le ayude en la lucha contra las injusticias sociales del día a día. Este patrón de grandes desgracias convierte a *Astroboy* en una representación alegórica de la angustia psicológica experimentada por Tezuka y toda la generación criada en la inmediata posguerra.

Al mismo tiempo, esta primera manifestación del anime pone en el disparadero al género gracias la cual se ha labrado buena parte de su fama: el *mecha*²⁰⁰. Pese a que transcurren más de tres décadas desde la presentación del primer robot *made in Japan* —pese a los autómatas precedentes (*Karakuri ningyō*; Sone, 2017: 7), se considera el primer robot japonés a Gakutensoku, obra de Makoto Nishimura en 1928 (Nakamura, 2007: 7), introducido cinco años después del estreno en Japón de *RUR* (Karel Capek) la obra de teatro que populariza a escala global el término “robot” (Gresh y Weinberg, 2005: 36-37)— la cultura popular estaba aún por encumbrar a los androides como tema predilecto de la ficción del anime. No es hasta la consolidación del género como estilete de la animación cuando comienzan a desarrollarse los tropos habituales del influyente

¹⁹⁹ *Astroboy* puede considerarse un *spin-off*, ya que una primera versión de Atom fue un personaje secundario de un manga previo de Tezuka, *Atomu taishi*, serializado en la revista *Shōnen Kōbunsha* entre 1951 y 1952.

²⁰⁰ En glosario.

género de los robots gigantes. Como apunta McCarthy, “desde que los japoneses se dieron cuenta de que animar robots era una manera rápida y barata de generar acción en pantalla, se han consolidado como elemento primordial del anime de ciencia-ficción”²⁰¹ (2008: 93). Pero lejos de los excesivos *mecha* que alcanzan la fama en la década posterior, Atom es un robot pequeño, con autonomía y buenas intenciones, un tratamiento que parece extender también a los androides el respeto que la religión sintoísta promulga hacia a toda forma de vida (Allison, 2006a: 63). Su carácter amable y su encanto lo hacen no sólo idóneo para su dispersión *cross-media*, sino que lo convierten en el último eslabón del arquetipo del héroe infantil de la mitología japonesa, emparentado con infantes como Momotarō o Kintarō (Gill, 1998): “pequeño pero increíblemente poderoso muchacho, representado como rollizo, de mejillas sonrosadas y muy *genki*”^{202,203} (Rosenbaum, 2013: 49). Al mismo tiempo, para expertos como Eiji Ōtsuka, *Astroboy* es una clara muestra de lo que ha devenido ser la cultura popular japonesa, capaz de amplificar la inocua imagen de un mero personaje de un cómic hasta transformarlo en uno de sus perennes²⁰⁴ iconos pop (Schodt, 2007: 3).

3.2.1.4. ANIME Y LA ANIMACIÓN SELECTIVA HOY

La aplicación y desarrollo de la panoplia de recursos expuesta anteriormente merman la movilidad de los personajes hasta el punto en que la fluidez desaparece. Para cubrir dicha carencia se recurre a recursos que han

²⁰¹ Original: “ever since the Japanese realized that animating robots was a fast and inexpensive way to put action on screen, they’ve been a major element of science fiction anime”.

²⁰² En glosario.

²⁰³ Original: “small but incredible powerful boy, depicted as chubby, rosy-cheeked and very *genki*”.

²⁰⁴ *Astroboy* presenta otro tropo de extraordinaria importancia en el desarrollo de la ficción commercial seriada, ya que no sólo la inmortalidad del protagonista, sino su crecimiento estancado (*seijuku dekinai*) ofrece grandes posibilidades para el desarrollo de argumentos a lo largo de décadas de serialización. Paradigmático es el caso de Shinichi Kudō, el protagonista eternamente niño de *Detective Conan* (*Meitantei Konan*), una franquicia aún en activo de entre cuyas iteraciones destacan los más de 91 volúmenes manga publicados desde 1994, los casi 900 episodios de anime emitidos ininterrumpidamente desde 1996 (TMS Entertainment, NNS: 1996-) y los 22 largometrajes animados estrenados.

devenido también en rasgos típicos del medio: la preeminencia de la voz *over* del narrador, la importancia del expresivo trabajo de *seiyū*²⁰⁵ y la reproducción de elementos gráficos codificados anteriormente por el manga como, entre otros muchos, las líneas horizontales para marcar velocidad o las gotas de sudor resbalando por los rostros de los personajes para sugerir su estrés emocional. Varios investigadores se refieren al estilo visual resultante como *animación selectiva* (Gan, 2008 y Horno López, 2015) y lo posicionan como el configurador del estilo visual característico del anime, una postura también implícita en buena parte de la historiografía existente sobre Mushi Pro y Tezuka. En las crónicas de la época no es extraño leer reproches por la adopción de unos recursos expresivos restringidos por la animación limitada, especialmente por parte los animadores de formación más ortodoxa asociados a Tōei Dōga, que porñan de la pobreza de la animación resultante y del recurso de las *pull cels* como parche a la escasez de dibujos empleados. A día de hoy, el minimalismo cinético codificado en *Atomu Tanjō* continúa vigente en títulos anime de éxito internacional donde se emplea sin pudor, como licencia artística consciente, un estilo visual tan reconocible como distinguible de la animación completa. Según Ryōsuke Takahashi, otro ex-trabajador de Mushi Pro, lo establecido formalmente por *Astroboy* sufre una serie de modificaciones en las producciones contemporáneas que resume en cuatro puntos (en Clements, 2013: 120-121):

- Un énfasis en la minuciosidad de los *storyboards* como paso decisivo en la planificación (*e-conto no jūshi*), de máxima utilidad para unir y dar de coherencia a las intenciones del director entre unidades de trabajo muchas veces deslocalizadas o subcontratadas.
- La depuración del dibujo destinado a usarse como fotograma fijo (*tome-e no senren*).
- *Kigōka no sokushin*: la consolidación de la codificación de ciertos tropos visuales (la caricatura *super deformed*, la iconografía de expresiones faciales para denotar

²⁰⁵ En glosario.

emociones) que se tornan en estándares para productores y consumidores del anime.

- *Dokutoku no onsei enshutu*: el creciente peso específico y sofisticación de la producción sonora en el anime, una impresión contrastable más allá de la mencionada profesionalización del sector *seiyū* por la implicación de compositores musicales de gran popularidad como Yoko Kanno, Kenji Kawai, Susumu Hirasawa o Joe Hisaishi en las bandas sonoras originales de títulos contemporáneos.

Limitación de movimiento y riqueza dramática se dan la mano, por ejemplo, en la escena del ascensor del episodio #01x22: *Al menos, actúa como un ser humano* (A. Takamura, Gainax, TV Tokyo Network: 1996) de *Neon Genesis Evangelion*. El incómodo encuentro entre Rei Ayanami y la irascible Asuka Langley-Sōryū se vuelve insoportablemente tenso tras cincuenta segundos de silencio previos a una confrontación clave en el devenir de las dos pilotos de EVA. La planificación de la escena, con un total de diecisiete planos (muchos de ellos reutilizados) para 126 segundos, se sirve del estatismo de la animación y del apoyo puntual de la banda sonora de ambiente pero, sobre todo, del extrañamiento de las relaciones interpersonales desarrolladas durante la compleja segunda mitad de la serie (como veremos en el *Capítulo cuarto*) para hacer notar la crispación presente en la escena (figuras 49-65).

Figuras 49-65. Escena del ascensor en #01x22, Neon Genesis Evangelion.

La adopción de la animación selectiva en la rutina productiva del anime contemporáneo tal y como se desarrolla para la animación tradicional se alza, por tanto, en un gesto semántico de los animadores contemporáneos. Pese a verse beneficiada por la tecnología digital en los escalafones más bajo de la jerarquía de los estudios (coloristas, intercaladores), la producción creativa de mayor entidad sigue estando regida por el mismo software: “los guiones del anime no eran ni procesados informáticamente hasta mediados de los noventa y los animadores clave continuaron trabajando con lápices”²⁰⁶ (Clements, 2013: 195). Aunque presente desde el estreno de *Golgo 13: El profesional* (O. Dezaki, Tokyo Movie Shinsha, 1983), los gráficos generados por ordenador²⁰⁷ continúan siendo más un apoyo para el estilo propio del anime que una herramienta estética a exhibir como representativa de su arte. Incluso en el caso de las producciones más recientes que abrazan ese estilo, la inspiración del anime tradicional continúa siendo visible, desde aplicación constante de texturas y sombreado plano (*cel shading*) a los códigos narrativos del anime (Suan, 2017: 66) (figuras 66 y 67).

Figura 66. Cel shading sobre la versión chibi de un personaje en la última adaptación de *Berserk* (S. Itagaki, GEMBA, Millepensee & Liden Films, WOWOW: 2016).

Figura 67. El sonrojarse como codificación gestual del manga y anime tradicional reproducidos en la adaptación de *Knights of Sidonia* (*Sidonia no Kishi*, K. Shizuno, Polygon Pictures, MBS: 2014)

²⁰⁶ Original: “anime scripts were not even word-processed until the mid-1990s, and key animators continued to work with pencils”.

²⁰⁷ Con suites de software como los estándares del sector en la década de los 2000 para animación 2d (RetasPro!, desarrollado por Celsys; Krikke, 2006: 16) y Digicel para CGI (Horno López, 2014a: 17).

3.2.2. RASGOS INDUSTRIALES: MEDIA MIX Y DISEÑO DE PERSONAJES

En el diario que Peter Carey escribe de su viaje a Japón en compañía de su hijo adolescente, una anécdota revela claramente el carácter del contexto de producción del anime. Emocionados por entrevistarse con Yoshiyuki Tomino, padre e hijo se encuentran con la directa confesión, intérprete de japonés mediante, del reverenciado creador de la franquicia *Gundam*:

Gundam solo se lanzó para vender robots de juguete [...], para crear un producto que la gente comprara. En realidad no esconde ninguna inspiración de verdad. [Tomino] Inventó *Gundam* porque su trabajo consistía en inventar Gundam. Y antes de *Gundam* había hecho montones de animaciones que también servían para anunciar robots de juguete. (2008: 115).

La confesión de Tomino alude a la realidad productiva en la que la industria de la animación japonesa comercial está asentada: el media mix.

3.2.2.1. DEFINIENDO EL MEDIA MIX

Sucintamente, lo que se conoce en Japón como media mix es una situación mediática en la que una franquicia lanza al mercado todo un conjunto de mercancías culturales, interconectadas simbólicamente por un protagonista o una narrativa compartidos, a través de todo un abanico de medios (manga, novela, *merchandising*, videojuegos, anime, álbumes musicales²⁰⁸, etc.). Con características propias del *repurposing* al más puro estilo del *blockbuster* —“tomar una determinada

²⁰⁸ Como apunta Fujie, en Japón “se escucha más música en televisión que en ningún otro medio” (1989: 212). El anime es una de las plataformas más próximas para la expansión comercial de la música pop japonesa. Trataremos este asunto en mayor profundidad en relación con el papel de las *seiyū* en el *Capítulo sexto*. Original: “[m]ore people listen to music performed over television than over any other media form”

propiedad desarrollada en un medio y reformularla para su venta en todas las formas mediáticas posibles”²⁰⁹ (Klinger, 2006: 6-7)— y de las narrativas *transmedia* en boga en la era de la post-remediación (Bolter y Grusin, 2000), el estudio de los media mix ha aportado una valiosa información sobre el rol de la industria de la animación en la constitución del anime de manera paralela a aquellas investigaciones más cercanas al análisis visual. La amplia variedad de prácticas y rutinas productivas consolidadas mediante la sinergia entre los diversos actores implicados en la producción de anime —los estudios de animación y sus asociados inmediatos, pero también anunciantes, *networks* y distribuidoras nacionales e internacionales— y su enorme importancia en el desarrollo de lo que hoy entendemos como anime requiere de un marco contextual. Estudiar desde diversas disciplinas y enfoques metodológicos los procesos de producción del anime no sirve únicamente para investigar el estado del Japón actual, sino que resulta muy útil para entender el funcionamiento de las industrias culturales en las sociedades contemporáneas. Como apunta Mizuko Itō (2004: 30):

Además de un análisis de la relación *entre* realidad y texto, producción y consumo, el media mix también precisa de que indagemos en la relación entre textos de distinta procedencia y materialidad a través de la exploración de cuestiones como la intertextualidad, las materialidades múltiples y el campo de la producción cultural. Quizás, aún más importante, el media mix requiere de una continua atención a la política, a la productividad y a la creatividad de lo cotidiano al tiempo que las tecnologías de la imaginación habitan incluso en los rincones más mundanos de nuestras vidas diarias²¹⁰.

El media mix del anime es una estrategia conjunta que toman diversos

²⁰⁹ Original: “taking a given property developed in one media form and repackaging it for sale in all the other forms possible”.

²¹⁰ Original: “In addition to an analysis of the relation *between* reality and text, production and consumption, media mixing also demands that we query the relation between differently materialized and located texts, exploring issues of intertextuality, multiple materialities, and a distributed field of cultural production. Perhaps most importantly, the media mix demands a continued attentiveness to the politics, productivity, and creativity of the everyday, as technologies of the imagination populate even the most mundane corners of our daily lives”.

representantes de las industrias culturales japonesas con un interés común: diversificar un contenido original entre diversos formatos para beneficiarse de las sinergias que los diferentes productos derivados crean en el mercado. A diferencia de las narrativas *transmedia* de carácter estratégico, en los media mix no se planifican las adaptaciones a diferentes medios desde cero, sino que la constitución de un *comité de producción* (*seisaku iinkai houshiki*, Okeda y Koike, 2011: 263) responsable de desarrollarlas responde al éxito de un producto previo. Así, en la cima de popularidad de un determinado producto, la compañía propietaria de sus derechos propone alianzas con sectores vecinos (editorial, videojuegos, producción musical, *merchandising*, etc.) para la construcción de una franquicia en torno a su éxito.

El basarse en un producto con notoriedad aporta una garantía al resto de participantes del comité equiparable a la de un estudio de mercado riguroso. De esta manera, es habitual la construcción de franquicias en torno a manga de éxito, pero también alrededor de videojuegos (como *Pokémon*), anime originales (como *Evangelion*) e incluso canciones (como *Black Rock Shooter*). De una franquicia surge todo un abanico de productos derivados, cuya misión es servir como expansión publicitaria y narrativa. La naturaleza de cada una de las piezas del media mix es más exotérica que esotérica (MacWilliams, 2008: 6): su cometido es potenciar la accesibilidad mediante la creación de múltiples ventanas a la franquicia. Este proceso de realimentación no concluye con el consumo de los bienes asociados a un título concreto, sino que lo endogámico de la propia industria alienta la circulación de información, facilitada tanto por fans²¹¹ como por la propia industria, sobre secuelas, géneros similares y filmografías de interés. Como apunta Roland Kelts (2006: 115-116):

²¹¹ El aspecto lúdico de las actividades derivadas del consumo de productos culturales comerciales para las comunidades otaku se encuentra muchas veces en su participación consciente en la circulación de los mismos. Como apunta Stevens, “los fans se preparan para consumir, consumen y luego reflexionan sobre su consumo. Los fans expresan a menudo que su motivación principal para participar en este tipo de comportamiento de consumo es la ‘diversión’ que tiene la preparación y la reflexión del acto en sí” (2010: 209). Original: “Fans prepare to consume, they consume and then they reflect on their consumption. Fans often say that their main motivation in participating in this kind of consumer behaviour is the ‘fun’ they have in the preparation and the reflection as well as the act itself”.

Vea cualquier tipo de anime a través de sus múltiples géneros — robots gigantes, policía ciborg, romance intergaláctico, confrontaciones entre samuráis, béisbol escolar, adolescentes alienados— y está invitado a enamorarse del género de su elección e indagar en su larga lista de títulos. En cada género hay siempre mucho más. Y para cuando consiga superar los mejores títulos, habrá miles de manga que exploran el mismo campo. Ese es el poder adictivo del eje anime-manga —no solo puede hacerle engancharse a un cautivante creador de hábitos, sino que también puede conectarle con proveedores que acaparan sus provisiones masivas —²¹².

Indiscutiblemente, todos los productos imbricados en el eje del *manganime* son susceptibles de ser clasificados como arte de masas: formas culturales diseñadas para atraer consumidores mediante su reproducción y distribución mecánica entre los enclaves urbanos más industrializados. Nuestro interés, menos atento a la economía política, está en la potencia narrativa de las expansiones coordinadas del relato.

3.2.2.2. EL MEDIA MIX DE ASTROBOY Y LA MALDICIÓN TEZUKA

La cristalización del media mix tiene lugar en la producción de *Astroboy*. La aplicación de la animación limitada por parte del equipo de animadores de Mushi Pro responde principalmente a la necesidad de rebajar los requisitos materiales para llevar a cabo la tarea de entregar un capítulo por semana. Finalmente se limitan los gastos de producción a 550.000 yenes por episodio (Mōri, 2011: 34), un

²¹² Original: “Watch any type of anime across its many genres-giant robots, cyborg police, intergalactic romance, samurai showdowns, school baseball, teenage alienation-and you are welcome to fall in love with the genre of your choice, and pursue much further its long list of titles. In each genre there is plenty more. And if when you manage to get through the best of them, there will be thousands of manga exploring the same terrain. That is the addictive power of the anime-manga axis-not only can it hook you on something seductive and habit-forming, but also can connect you with suppliers hoarding a massive stash”.

precio bajo que responde a dos preocupaciones: que los costes no supongan un perjuicio en comparación con el resto producciones infantiles de imagen real, y poner muy difícil a los estudios de animación rivales acceder al mercado en las mismas condiciones. Que Tezuka vendiera cada episodio por menos de lo que le costaba de producir se conoce como “la maldición Tezuka”. Una “maldición que continúa a día de hoy, ya que el anime se hace con pérdidas de un millón de yenes por episodio y deben depender de las ventas de medios o del merchandising para generar un beneficio”²¹³ (Hartzheim, 2016: 1061). El empeño de Tezuka en querer producir animación a toda costa le lleva a declinar la remuneración como creador de la propiedad intelectual que se adapta, algo nada baladí si se tiene en cuenta la lucrativa diversificación de bienes de consumo a través de los diferentes apéndices de la franquicia y cuyas licencias quedan perfectamente controladas bajo el consorcio *The Atomu Association* (*Atomu no kai*; Steinberg, 2013: 128). Por ello, *Astroboy* no sólo supone la primera serie de anime en televisarse, sino que acaba presetando buena parte de los ingredientes que han configurado el media mix en torno a la animación japonesa.

El comité de producción de *Astroboy* queda finalmente compuesto por la chocolatera Meiji Seika, la compañía publicitaria Mannen-sha, Fuji TV y Mushi Pro (Clements, 2013: 123). En su desarrollo se encuentran buena parte de los ingredientes de un media mix contemporáneo. En primer lugar, la saga parte de un producto de éxito: el manga de Tezuka. Seguidamente, la confluencia con el sector de las jugueteras es crucial para su desarrollo, ya que con la venta de licencias de *Astroboy* se puede financiar parte de la producción. No se trata de una maniobra pionera —como recuerda Steinberg, “en cierto sentido, Atom replicaba la dispersión de la imagen de un personaje que hasta cierto punto estaba ya presente en Mickey Mouse y Norakuro en la década de 1930 y Akado en 1950”²¹⁴ (2012a: 108)—, pero el postrero éxito de la franquicia redundaba en que la colaboración con la industria del *merchandising* se convierte en pilar básico para el desarrollo de los

²¹³ Original: “curse continue to this day, as anime typically is made at a loss of a million yen per episode, and must rely on sales of media or merchandise to make a profit”.

²¹⁴ Original: “Atomu, in one sense, repeated the dispersion of the character image that was to a degree already present in Mickey Mouse and Norakuro of the 1930s and Akado of the 1950s”.

sucesivos media mix que siguen. Es por ello que la creación de personajes franquiciables se convierte en una obsesión para las industrias culturales japonesas: “crear semejante personaje —una propiedad intelectual animada— es un talento que es una mezcla de arte y negocio”²¹⁵ (Yoon y Malecki, 2009: 242).

Por otro lado, Mushi Productions también obtiene un aporte económico crucial para completar la producción a través de la venta de los derechos de distribución del anime para Estados Unidos a NBC Enterprises (subsidiaria de la *network* NBC; Patten, 2004: 45-46), y sienta un precedente para la participación de agentes extranjeros en la producción y para la exportación de anime a las cadenas del resto del mundo en las décadas posteriores. Finalmente, se cuenta con el apoyo económico de un patrocinador ajeno a los medios de comunicación. Es el caso paradigmático de la compañía Meiji, que distribuye entre su producto estrella —unas chocolatinas similares a los Lacasitos— numerosos *freebies*²¹⁶, como los muy celebrados *stickers* de Atom y familia.

La popularidad adquirida contribuye a que *Astroboy* acabe siendo un éxito a su conclusión el 31 de diciembre de 1966 tras 193 episodios. Sin embargo, las condiciones de producción promulgadas por *Astroboy* tienen importantes secuelas, algunas de ellas preocupantes para el futuro del anime a corto y medio plazo. Como indica Steinberg:

Podemos decir que cada medio se apoya en una condición posibilitadora, una ‘sustracción positiva’ o ‘impedimento posibilitador’ que, a cambio, lo define como medio. Las respuestas a esta limitación positiva no implican un tipo de teleología implícita del medio sino un conjunto de innovaciones creativas que podrían solidificarse en algo como un estilo, un género, una técnica o un sistema. Para el anime, la limitación de movilidad era la condición afirmativa de su formación como un estilo y para el desarrollo de la comunicación transmedia de la que depende²¹⁷. (2012a: 35)

²¹⁵ Original: “[c]reating such a character —a proprietary animation property— is a talent that is a blend of art and business”.

²¹⁶ En glosario.

²¹⁷ Original: “Every medium, we might say, is founded on an enabling condition, a ‘positive

El coste de producción de anime sigue siendo ostensiblemente inferior a las producciones de entidad similar de la industria de la animación del resto del mundo (un coste medio de alrededor de once millones de yenes por media hora de animación; Mōri, 2011: 34). A la “maldición Tezuka” y a la consecuente necesidad de recortar gastos a toda costa se le suele atribuir también las reestructuraciones de personal producidas a partir de 1972²¹⁸, la eminencia del profesional *freelance* tras la desaparición de los puestos fijos y la subcontratación de determinadas fases de la producción a otros estudios, algunos de ellos ubicados países del sudeste asiático. Este último punto es especialmente crucial en lo que se refiere a la precaria situación laboral de los animadores más jóvenes, que tienen que enfrentarse a la dureza intrínseca de su actividad tras la “maldición Tezuka”. En este sentido, la intersección entre la hiperproducción masiva y los ciclos de vida de sus profesionales es uno de sus mayores problemas (Kelts, 2006: 64).

3.2.2.3. SEKAIKAN: EL PILAR DEL MEDIA MIX

Desde un punto de vista narratológico, la efervescencia del término *transmedia* es inversamente proporcional al interés despertado por su aplicación práctica. La gran mayoría de las manifestaciones de proyectos *transmedia* o *cross-media* son unas adaptaciones redundantes respecto a la historia original, meras

subtraction’ or ‘enabling impediment’ that in turn defines it as a medium. The responses to this positive limitation do not imply a kind of teleology implicit in the medium but rather a set of creative innovations that could solidify into something like style, technique genre, or system. For anime, the limiting of motion was the positive condition for its formation as a style and for the development of the transmedia communication on which it depends”.

²¹⁸ Para Jonathan Clements (2013: 117): “el periodo 1963-72 es una suerte de falso comienzo cuando el talento de Tōei se expandió por el mercado sin control. Este caos tiene su fin en la recesión de los setenta, cuando un nuevo conjunto de estudios, como Sunrise, aprendieron sobre los errores de Mushi y adoptaron un sistema evocador de ese lugar de Tōei desde 1966”. Original: “[t]he period 1963-72 is something of a false dawn, as Tōei’s talent expanded out into the market place, but without adequate controls. This market chaos was brought to a halt in the 1970s recession, when a new set of studios, such as Sunrise, learned from Mushi’s mistakes, and adopted a system redolent of that in place at Tōei since 1966”.

“transcripciones de derecha a izquierda” (“right-to-left transcription”; Ōtsuka en Steinberg 2012a: 181) de la historia original. La repetición exacta de eventos, situaciones y progresiones dramáticas en cada uno de los formatos de una franquicia dista mucho de ser el funcionamiento ideal de las narrativas *transmedia* en torno a “mercancías intertextuales” (Marshall, 2002), cuyo desarrollo óptimo es únicamente posible si se consigue alcanzar la “cocreación” (Jenkins, 2008: 106-112): el verdadero aprovechamiento de las capacidades de cada uno de los medios merced a una colaboración verdadera entre los diferentes actores de un comité de producción. Pese a lo prolífico de su producción, los media mix japoneses caen en los mismos pecados que los proyectos *transmedia* y *cross-media* del resto del mundo. Pocas son las franquicias que verdaderamente consiguen generar estimulantes variaciones narrativas sobre un universo común²¹⁹.

Para el crítico cultural Eiji Ōtsuka, la ficción que demanda el mercado japonés es aquella que se adapta a la forma de consumo dominante desde la década de 1980: el “consumo de narrativas” (*monogatari shōbi*; en Galbraith, 2012: 189). Este modelo implica que los consumidores obtienen placer al (re)construir una gran narrativa²²⁰ a través del montaje de sus partes, diseminadas en pequeñas piezas por toda una variedad de plataformas mediáticas. Para Ōtsuka las estrategias de producción del media mix buscan explotar la historia original (*gensaku*²²¹) mediante su diseminación en forma de pequeñas narrativas esparcidas en cada una de las manifestaciones físicas de una franquicia. El procesamiento acumulativo de cada una de esas partículas integrantes del media mix revela al consumidor la relación de interdependencia entre todas las manifestaciones, cuya conjunción permite aproximarse a esa gran narrativa subyacente a todas ellas: el universo/visión del

²¹⁹ Como defenderemos en el *Capítulo sexto*, el caso de *Haruhi Suzumiya* es, como el celebrado caso *The Matrix* para Jenkins, una excepción a las anodinas adaptaciones del transmedia y del media mix más anquilosados. Especialmente si se tiene en cuenta la excéntrica forma que adquiere su anime, una rareza justificada insistentemente por los creadores como una evidencia de lo importante del diseño de personajes en la toma de decisiones en la producción.

²²⁰ Un placer ubicado por varios teóricos en el centro de la actividad de los otaku, especialmente atraídos por contextos ficcionales (*kyōkō no kontekusuto*; Galbraith, 2012: 186) y plenamente implicados en la adquisición fetichista y sistemática de toda la parafernalia generada por los media mix a modo de colección particular.

²²¹ En glosario.

mundo que las une.

Según Ōtsuka, el éxito de los media mix radica en que en cada una de las adaptaciones de una misma franquicia se han respetado uno mínimos estructurales, comunes y reproducidos en cada uno de sus corolarios. A todo este conjunto de parámetros que configuran la experiencia básica de un media mix y que ayudan a identificar el contexto en el que se desarrolla el relato Ōtsuka lo llama *sekaikan* (en Condry, 2009: 160). Para el desarrollo paralelo en correcta correspondencia entre los diferentes medios, es crucial que compartan un mínimo común denominador de elementos característicos de una franquicia que, en visos de su correcta identificación y desarrollo, deben estar presentes en cada uno de los formatos que tienen como base la misma historia original. De esta manera, el *sekaikan* —de manera similar al *storyworld* propuesto por el narratólogo David Herman²²² y actualizado por Marie-Laure Ryan en el contexto *cross-media* (2014)— incluye desde las coordenadas espacio-temporales en las que se desarrolla la diégesis hasta la historia, la mitología y el *zeitgeist* del universo representado. Lo relevante para un proyecto *cross-media* como el de un media mix no es por tanto la exacta correspondencia entre argumento original y derivados, sino el respeto al *sekaikan* común.

3.2.2.4. LA IMPORTANCIA DEL DISEÑO DE PERSONAJES

Ōtsuka distingue varias subcategorías privilegiadas dentro del *sekaikan* para

²²² “Vuelvo a mi definición inicial de *storyworlds* como modelos mentales de quién hizo qué y con quién, cuándo, dónde, por qué y de qué manera el mundo en lo que los receptores se relocalizan —o acometen un desplazamiento deíctico— mientras trabajan para comprender la narrativa como un tipo especial de modelo mental o discursivo (el último término prestado desde las investigaciones en pragmática lingüística y el procesamiento natural del lenguaje), *storyworlds*, de nuevo, pueden ser vistos como representaciones mentales globales devenidas en intérpretes para trazar inferencias sobre elementos y vicisitudes ya sean explícitas o implícitas incluidas en una narrativa” (Herman, 2002: 9-10). Original: “I return to my initial definition of *storyworlds* as mental models of who did what and with whom, when, where, why, and in what fashion in the world to which recipients relocate-or make a deictic shift -as they work to comprehend a narrative. As a special type of mental or discourse model (the latter term borrowed from research on linguistic pragmatics and natural language processing), *storyworlds*, again, can be viewed as global mental representations enabling interpreters to draw inferences about items and occurrences either explicitly or implicitly included in a narrative”.

el mantenimiento del estilo entre formato y formato de una franquicia. Una de ellas es la del diseño de los personajes. El papel de los personajes en las ficciones narrativas es central porque su presencia y evolución a lo largo de las diégesis les hace, en última instancia, los responsables del avance del relato. En su célebre estudio sobre la morfología de los cuentos, Propp distingue en la construcción de los personajes dos dimensiones esenciales: sus rasgos descriptibles y, por encima de todo, sus acciones. Entre cientos de cuentos clásicos “lo que cambia, son los nombres (y al mismo tiempo los atributos) de los personajes; lo que no cambia son sus acciones, o sus funciones” (Propp et al., 1974: 32). La recurrencia de estas funciones en el viaje del héroe mítico propio del folklore empujan a Propp a completar un inventario de hasta treinta y un tipos de funciones, a su juicio “extremadamente poco numerosas, mientras que los personajes son extremadamente numerosos” (*Ibidem.*: 33). Pese a que en el tratamiento que se hace de los personajes desde la narratología, desde la mitología comparada (Campbell, 2005) y desde la psicología (Bettelheim, 1999) se privilegia el estudio de las funciones, atender a los rasgos de los personajes —su apariencia, nombre, personalidad— se revela como un gesto epistemológico de vital importancia para el estudio del media mix del anime. El porqué de nuestra afirmación está relacionado con que, según Propp, “estos atributos proporcionan al cuento sus colores, su belleza y su encanto” (Propp et al., 1974: 101). El “encanto” al que se refiere Propp puede equipararse a los valores dominantes en la mercado japonés del eje manga y anime, como lo *moe*²²³ (Galbraith, 2014) o lo *kawaii*.

La cuidadosa gestión de los atributos de los personajes para explotar su atractivo en el mercado convierte a Japón en la mayor factoría de personajes del planeta, un verdadero “país de personajes” (*kyarakuta senshinkoku*; Allison, 2006b: 353). De ahí han emergido desde embajadores del *Cool Japan*, como Doraemon o Hello Kitty, a universos como el de *Pokémon*, ejemplo de media mix como generador de personajes perenne (Allison, 2003). La presencia de los personajes en el estilo de vida urbano no se limita a los bienes de consumo derivados del media mix —

²²³ En glosario.

figuras de acción, maquetas y juegos de cartas coleccionables; pero también moda, utensilios de cocina o menaje del hogar (Allison, 2006a: 3)— sino que es habitual que incluso organismos de la administración pública, empresas privadas y eventos cuenten con personajes-mascota, un referente icónico con el que apelar al consumidor/ciudadano (Allison, 2004: 40). El empleo de toda esta suerte de personajes coloridos, bellos y encantadores como identidad corporativa es síntoma de algo más que la mera rendición incondicional del consumidor japonés hacia lo *kawaii*. Anne Allison defiende que, más allá del particular desarrollo de la industria del entretenimiento local, es la apreciación de la “estética tecno-animista” (2006a: 11-13) la responsable de la aceptación masiva y recorrido comercial de éxito de los personajes de ficción originarios del triángulo *mangēmunime*²²⁴ (Navarro-Remesal y Loriguillo-López, 2015: 5). En este caso, su introducción y consumo no está necesariamente ligado a una narrativa mayor. Para Azuma esto es indicio de que, en la construcción del *sekaikan*, el diseño de personajes gana peso en detrimento del gran relato subyacente, antes punto de apoyo imprescindible para los universos de ficción (2009: 47):

Solía haber una narrativa detrás de una obra. Pero al tiempo que la narrativa ha decaído, los personajes han llegado a ser más importantes en la cultura *otaku* [...] Como resultado, en vez de personajes creados a partir de narrativas, se ha generalizado la estrategia de crear primero el escenario para los personajes y, a continuación, obras y proyectos, *incluyendo las historias*²²⁵.

Según Azuma, los compases del desarrollo de un media mix en el contexto de consumo de mercancías hipermedia son ahora marcados por la flexibilidad (Yamada, 2013) —un rasgo indispensable para cualquier actor de las economías escala en la era de la información post-fordista (Shaviro, 2010: 14-15)—, tanto

²²⁴ En glosario.

²²⁵ Original: “There used to be a narrative behind a work. But as the importance of narrative has declined, the characters have become more important in otaku culture. [...] As a result, instead of narratives creating characters, it has become a general strategy to create character setting first, followed by works and projects, *including the stories*?”.

narrativa como económica, que el diseño de personajes es capaz de proveer a unos personajes más versátiles que nunca. Esto parece confirmar la revalorización de la tarea del diseño de personajes (*kyara design*), que ha adquirido tal relevancia que se trata de uno de los perfiles más demandados tanto por las industrias culturales en Japón como por los artistas aspirantes a enrolarse en centros de enseñanza especializados como la facultad de manga de la Kyoto Seika Daigaku. La enseñanza regulada y automatización de los procesos productivos, necesaria en toda industria, tiene una directa consecuencia en la manufacturación de personajes en Japón, la clasificación de los rasgos de los personajes bajo la forma de bases de datos, otro de los conceptos clave en la teoría de Azuma (*Ibidem.*: 47):

En esta situación, el atractivo de los personajes es más importante que el grado de perfección de obras individuales y se ha acumulado rápidamente el saber cómo realzar el atractivo (a través del arte del elemento *moe*). Bajo estas circunstancias, el desarrollo de las bases de datos *moe* se ha vuelto en una necesidad²²⁶.

La búsqueda de un personaje familiar con la tradición representacional previa pero, a la vez, diferente a sus coetáneos obliga a trabajar en el diseño de personajes con toda una serie de rasgos arquetípicos. Como si de un editor gráfico de un MMORPG²²⁷ se tratara, los personajes pueden encarnar una amalgama de estereotipos canónicos del *moe* —desde el color del cabello, la satisfacción de fetiches (*meganekko* si lleva gafas, *kemonomimi* si lleva orejas de gato) o desarrollos de personalidad (del *tsundere*²²⁸ al *yandere*²²⁹)— fruto de un gran número de combinaciones. El resultado hace inevitable asimilar que se empleen verdaderamente bases de datos como propone Azuma como mecanismo auxiliar para la creación y consumo. Aunque compartimos buena parte de estos

²²⁶ Original: “Given this situation, the attractiveness of characters is more important than the degree of perfection of individual works, and the know-how for enhancing the attractiveness (through the art of the *moe*-element) has rapidly accumulated. Under such circumstances, the development of *moe*-element databases has become a necessity”.

²²⁷ En glosario.

²²⁸ En glosario.

²²⁹ En glosario.

postulados, nuestra posición como analistas textuales no nos permite estar de totalmente de acuerdo con las generalizaciones más provocativas de su discurso (*Íbidem.*: 41):

proyectos como el anime o la novela, otrora discutidos como ‘obras’ independientes son meros productos relacionados, exactamente como las tazas o las carpetas con personajes. La narrativa es solo un elemento excedente, como lo es su escenario y la ilustración (lo no narrativo)²³⁰.

Es innegable que todo investigador debe enfrentarse al anime sabiendo que se está enfrentando a una de las cimas de la cultura popular mercantilizada, adscrita a los patrones narrativos inequívocamente convencionales a su vez fruto de privilegiar los réditos económicos sobre los artísticos. Sin embargo, es precisamente gracias a la saturación del mercado japonés del anime que las excepciones resultan extraordinariamente interesantes para estudiar las fricciones entre las industrias culturales y la experimentación artística, otrora enfrentadas y ahora extraños compañeros de viaje en el seno de la producción cultural comercial de la posmodernidad. Siguiendo a Fredric Jameson (1991: 17-18):

lo que ha sucedido es que la producción estética actual se ha integrado en la producción de mercancías general: la frenética urgencia económica de producir constantemente nuevas oleadas refrescantes de géneros de apariencia cada vez más novedosa (desde los vestidos hasta los aviones), con cifras de negocios siempre creciente, asigna una posición y una función estructural cada vez más fundamental a la innovación y la experimentación estética.

²³⁰ Original: “projects such as the anime or the novel, formerly discussed independently as a “work,” are merely related products, just like character mugs and loose-leaf binders. The narrative is only a surplus item, added to the settings and illustration (the nonnarrative)”.

3.2.2.5. LA MALDICIÓN TEZUKA HOY: CONDICIONES DE PRODUCCIÓN

Las franquicias del media mix pueden ser capaces de persuadir a un hipotético consumidor para comprar un set de cortinas de *Naruto*, pero probablemente dicho consumidor solo tenga una ventana para colgarlas. [...] Aunque puede ser posible segmentar el mercado en un puñado de grandes títulos, hay solo un número finito de franquicias que saturan enteramente el mercado²³¹.

Jonathan Clements (2013: 188)

En lo que se refiere al legado de *Astroboy* en el modo de producción de anime, la mecánica de los comités de producción tiene un resultado fácilmente visible: la creciente uniformidad de los productos resultantes. Si una productora de contenidos comercial (estudio de animación, discográfica, editorial, desarrolladora de videojuegos, etc.) ya es altamente susceptible de primar la reducción de riesgos para maximizar la prevención de pérdidas, la confluencia de tres o cuatro homólogas interesadas incrementa la necesidad de mantener todo riesgo narrativo o temático de los productos resultantes al mínimo, especialmente si no redundan en un claro beneficio para sus intereses. Aunque la concentración empresarial en el sector del entretenimiento sea una realidad en Japón, su estructura no puede ser calificada un oligopolio estricto ya que buena parte de los procesos creativos derivados de la estructura del media mix implican a miles de pequeñas empresas vitales para la producción de la cultura popular. Según Nissim Otmazgin (2013: 54-55):

Hay cinco canales clave [Asahi TV, NHK, Fuji TV, TBS y NTV], aproximadamente cuarenta discográficas (las ocho más grandes acumulan la mayoría de las ventas), alrededor de diez grandes editoriales y tres compañías cinematográficas. La industria de la animación, sin embargo, comprende aproximadamente 650 empresas

²³¹ Original: “Media-mix franchises might be able to persuade a hypothetical consumer to purchase a set of *Naruto* curtains, but he probably only has one window in which to hang them. [...] While it might be posible to segment the market into a handful of big-name titles, there is still only a finite number of franchises before the market is entirely saturated”.

de producción y postproducción que dan empleo a alrededor de 5.000 animadores. La industria del comic cuenta con 4.000 dibujantes y 28.000 asistentes, mientras que la industria de los videojuegos está compuesta por 146 pequeñas compañías que emplean una población creativa de alrededor de 18.500 personas. Hay no menos de 127 canales de televisión terrestre más 547 compañías de televisión por cable, casi todas envueltas en la producción televisiva de una u otra manera. En 2004, había 73 productoras musicales, 85 discográficas y aproximadamente 2.400 empresas registradas como implicadas en los sucesivos de mercantilización y comercialización de música —además de miles de compañías ‘indie’ envueltas en la producción a pequeña escala de música e imágenes visuales alternativas—²³².

Pese a su popularidad global, los números de la industria del anime son pequeños, especialmente si se tiene en cuenta lo prolífico de su producción. Como diagnostica Tsutsui: “la producción de anime permanece en su mayoría como un coto industrial compuesto por un alto número de pequeñas y mal gestionadas firmas, fuertes en la creatividad y en el estilo pero débiles en lo referente a la visión de negocio y destreza sobre el marketing”²³³ (2010: 65). Generalmente se considera que los recursos para la producción de anime son bajos, especialmente en contraste con las cifras que manejan estudios norteamericanos —el coste medio para el episodio de media hora ronda los once millones de yenes mientras que en Estados Unidos ese coste se multiplica por cien (Mōri, 2011: 34)—. Estas cifras tienen que ver con que el sustento de la industria de la animación comercial

²³² Original: “There are five key TV stations [Asahi TV, NHK, Fuji TV, TBS y NTV], approximately forty record companies (of which the eight largest account for the majority of sales), about ten major publishers, and three main movie companies. The animation industry, however, comprises approximately 650 production and postproduction companies that employ about 5,000 animators. The comic industry employs about 4,000 cartoonists and 28,000 assistants, while the video game industry is made up of 146 mainly small companies that together employ a creative population of some 18,500. There are no fewer than 127 terrestrial TV stations plus 547 cable TV companies, almost all involved in television production to one degree or another. As of 2004, there were 73 music production companies, 85 major recording studios, and approximately 2,400 other registered companies engaged in various stages of commodifying and commercializing music—in addition to thousands of so-called “indie” (independent) companies involved in alternative, small-scale production of music and visual images”.

²³³ Original: “[a]nime production remains largely a cottage industry, with a large number of small, poorly managed firms, strong on creativity and style but weak on business acumen and marketing savvy”.

japonesa no depende exclusivamente de sí misma, sino que, como hemos visto, el modelo de producción del media mix apoya su financiamiento a través de todos los bienes de consumo derivados de las franquicias. Esta dependencia congénita del anime de una red afín de productores culturales para la explotación comercial de una propiedad intelectual es una de las herencias de la “maldición Tezuka”, cuya área de impacto también se extiende a los condicionantes de producción en épocas siguientes:

Tras la entrada en los setenta, se convierte en crucial reducir costes laborales para mantener la producción de bajo coste. La mayoría de los estudios dedicados al anime, incluyendo Toei Animation y Mushi Production, que tenían muchos empleados fijos, comenzaron una reestructuración que condujo a la subcontratación de la producción. Esto creó la infraestructura industrial del anime, lo que, a cambio, hizo barata la producción y posibilitó los éxitos globales a partir del segundo lustro de 2000²³⁴. (Mōri, 2011: 34).

La consolidación del anime televisivo seriado tras los éxitos de series como *La estrella de los Gigantes* (*Kyojin no Hoshi*, T. Nagahama, TMS Entertainment, Nippon TV: 1968-1971) o *Heidi* (*Alps no Shōjo Haidi*, I. Takahata, Zuiyo Eizo, Fuji TV: 1974) conduce a los estudios japoneses a la subcontratación. La externalización es un procedimiento habitual en la animación comercial japonesa. Los contratistas principales, delegados por el comité de producción para la producción de un anime, son generalmente una cadena televisiva y un estudio de animación. Sin embargo, la fricción entre recursos disponibles, cargas de trabajo, y los tiempos creativos y televisivos hacen que sea habitual la subcontratación de tareas a otros actores del sector. De esta manera, un estudio puede estar actuando en un momento dado como contratista principal de un proyecto y, en paralelo,

²³⁴ Original: “Upon entering the 1970s, it became crucial to reduce labor costs to maintain the low-cost production. Most of the anime studios, including Toei Animation and Mushi Production, which had many full-fledged employees, started restructuring, which led to the overseas outsourcing of production. This eventually created the anime industry infrastructure, which in turn made cheap production and then global success possible after the mid 1980s.”.

como subcontrata de otros. Pese a su importante labor, los estudios subcontratados no entran a formar parte del comité de producción, con lo que posibles beneficios resultantes no redundan en ganancias extra para ellos (Okeda y Koike, 2011: 264). Desde la década de 1970 es habitual la externalización de determinadas fases del proceso a estudios coreanos y taiwaneses (más tarde también a chinos y filipinos) para poder abastecer la creciente demanda de animación. La labor de estos estudios, los más convenientes por su proximidad a las islas para el transporte en el día de material de trabajo de ida y de vuelta, está limitada a las tareas mecánicas del proceso, dependiendo de la dirección y las coordenadas estéticas aportadas por el capital creativo nipón.

El impacto de la externalización afecta notablemente al personal técnico y artístico envuelto en la producción de anime. Las condiciones de trabajo para los animadores que quedan en Japón, indispensables para la transmisión del *know-how* y en control de calidad de la animación, está en continua degradación en buena medida por la competencia inasumible con respecto a la relación rendimiento/salario de los estudios del sudeste asiático. No ayuda tampoco la estacionalidad del empleo, estructural a la “*runaway production*” de la animación en todo el mundo (Moliné, 2002: 58), y a la predilección de los contratos por objetivos de profesionales autónomos sobre la contratación fija de personal (Okeda y Koike, 2011: 266-267). En los escalafones más bajos de los estudios —por debajo de los directores de animación (*sakuga-kantoku*) y supervisores de animación (*genga-man*)— los animadores (*dōga-man*) cobran por debajo del salario mínimo establecido en las ordenanzas del gobierno metropolitano de Tokyo, donde están concentrados el 90% de los estudios del país (Masuda et al., 2016: 7). Pese al alto nivel de motivación e identificación con su profesión (Lee, 2011: 184), el ochenta por ciento de estos artistas jóvenes abandona para siempre la animación en unos años (Mōri, 2011: 36).

El conservadurismo de los comités de producción también tiene consecuencias directas en la creciente tendencia a la producción de temporadas de tan sólo un *kūru* —una temporada de trece episodios emitida a lo largo de un trimestre—. Como apunta Clements, las causas de esta restricción no sólo tienen

que ver con los riesgos económicos, sino con la obsolescencia programada de contenidos:

Si un programa fue diseñado para vender mercancías y el valor de dichas mercancías tenía una vida comercial de tan sólo seis meses o de un año, era mejor concluir tras 26 o 52 episodios y reemplazarlo con algo que fuera similar pero no exactamente lo mismo” ²³⁵. (2013: 152).

Todo ello complica sobremanera tanto la continuidad de apuestas creativas innovadoras como de la estabilidad económica los profesionales que integran los equipos de trabajo de los estudios.

3.2.3. INTEGRACIÓN EN *COOL JAPAN* Y EXPANSIÓN AL MERCADO GLOBAL

3.2.3.1. ANIME COMO EMBAJADOR CULTURAL DE JAPÓN

La imagen del *Cool Japan* ha supuesto un cambio notable en las relaciones culturales de Japón con el resto del mundo. En apenas una década, el salto del tópico de la homogeneidad cultural de una sociedad empresarial (*kigyo-shakai*; Yoda, 2006: 31) representada como el país de los *sararīman*²³⁶ ha dejado paso a otro: el del “*Japanese Cute-Cool*” (Yano, 2013: 5) representado por la cultura popular juvenil (Otmazgin, 2008: 74) en la que el espacio urbano está tomado por imágenes y lugares de consumo y cuya esencia no es otra que la amalgama de los placeres del exceso, la heterodoxia y la contravención de la cultura oficialista. La progresiva integración de estas fuerzas contraculturales, manifiestamente motivadas por un gusto lúdico por lo frívolo dentro de la cultura de consumo y la

²³⁵ Original: “In other words, if a show was designed to sell commodities, and the value of those commodities had a shelf-life of only six months or a year, it was better to shut down after twenty-six or fifty-two episodes, and replace it with something that was similar, but not exactly the same”.

²³⁶ En glosario.

vida urbana japonesas, otrora definidas de manera rígida, derivan en un heterogéneo crisol cultural. Como advierte Daliot-Bul:

Durante periodos inestables como este, cuando maneras de organizarse vitalmente están emergiendo, es fascinante seguir cómo las instituciones que representan la cultura oficial de Japón sobrellevan el contagio viral de prácticas subversivas, gustos y energías que nacen y proliferan más allá del control institucional y que han llegado a ser la fuerza impulsora de mercados lucrativos²³⁷. (2009: 247-248).

Como se desprende de la cita anterior, el éxito de la etiqueta *Cool Japan* no se debe a un plan preestablecido por el gobierno japonés ejecutado por las industrias culturales, sino que la reputación generada tiene más que ver con la cultura *otaku* transnacional que, apoyada en los avances tecnológicos y a su organización en comunidades online, lidera la difusión de contenidos y de imágenes contribuyentes a un nuevo Japonismo más allá del tópico “*MASK!*” (Manga, Anime, Sushi, Karaoke; Cooper-Chen 2010: XIII). A remolque, cuerpos diplomáticos y conglomerados mediáticos tratan en los últimos años capitalizar la ya existente sinergia construida por otras vías. Como resume Itō:

El panorama *otaku* de hoy día ha sido desarrollado primordialmente por la baja cultura, está determinado por jóvenes y está altamente distribuido en una ecología interrelacionada. Las élites internacionales, burócratas de gobierno y corporaciones transnacionales son los últimos en llegar a una fiesta ya dominada por una muchedumbre chapucera y centrada en los jóvenes [...] La cultura *otaku* es emblemática de la fuerza de crecimiento de privilegios tecnológicos y redes online en el dictado de términos del flujo transnacional de la cultura. Los legisladores están respondiendo y capitalizando a tendencias establecidas por el sector tecnocultural y las redes online

²³⁷ Original: “During unstable periods such as this one, when competing ways of organizing life are surfacing, it is particularly fascinating to follow how the institutions representing Japan’s official culture cope with the viral spreading of subversive practices, tastes and energies that emerge and proliferate outside institutional control and yet have become the driving force of lucrative markets”.

Los notables esfuerzos del gobierno japonés por presentar al anime como un representante cultural *cool* —p.ej. el nombramiento de Doraemon como embajador cultural por parte del Ministerio de Asuntos Exteriores (Cooper-Chen, 2012: 44)— contrastan con sus reparos en la década anterior, cuando el anime es considerado como poco más que una vergüenza. Como expresa Daliot-Bul, se trata de un acto interesado que puede redundar en la domesticación de los elementos más radicales de la subcultura:

Quando lo emplean las agencias gubernamentales, el *Cool Japan* se convierte en un oxímoron. Es despojado enteramente de su particular potencial para cuestionar y desafiar a la cultura. La actual apropiación del imaginario del *Cool Japan* por parte del gobierno despoja a su iniciativa de innovación y atractivo contracultural acelerando su fusión con el *mainstream*. [...] ‘*Cool*’, como reza el eslogan del gobierno manufactura un espacio vacío en la ideología dominante en el que el gobierno invierte sus esperanzas. El resultado, sin embargo, es la trivialización y el agotamiento de su atractivo retórico²³⁹. (Daliot-Bul, 2009: 262-263).

La inhibición de las autoridades japonesas por enarbolar el anime como estandarte desde un principio es compartida, como vemos en el siguiente punto, por los propios propietarios de los derechos de explotación del anime.

²³⁸ Original: “[T]oday's otaku landscape has been built by a mostly lowbrow, youth-driven, and highly distributed networked ecology. International elites, governmental bureaucrats, and transnational corporations are latecomers to a party already dominated by a crappier and youth-centered crowd. [...] Otaku culture is emblematic of the growing force of technological privilege and online networks in dictating the terms of transnational cultural flow. Policy makers are responding to and capitalizing on trends set by the technocultural sector and online networks rather than being in the driver's seat”.

²³⁹ Original: “When used by government agencies, Cool Japan becomes an oxymoron. It is stripped entirely of its particular potential to question and challenge culture. The current government appropriation of Cool Japan imagery is thus taking away its cutting-edge, countercultural appeal, speeding its merging into mainstream. [...] Cool, as a government slogan, manufactures an empty space in the dominant ideology in which the government invests its hopes. The result, however, is its trivialization and the exhaustion of its rhetorical appeal”.

3.2.3.2. EXPORTANDO ANIME

El último informe publicado por The Association of Japanese Animations coloca al año 2016 como el mayor en lo referente a la entrada de ingresos desde mercados extranjeros, con un valor aproximado de las exportaciones de 350.000 millones de yenes (Masuda et al., 2016: 3), auspiciado principalmente por un espectacular crecimiento del anime en el mercado chino de la distribución online. En *Astroboy*, para EE.UU., y *Heidi*, para Europa, se encuentran los orígenes de las exportaciones transnacionales del anime, un fenómeno paralelo y constante a su desarrollo como producto cultural. Pese a ser una estrategia duradera, fruto de elementos extensamente debatidos como el aspecto *mukokuseki* (o inodoro culturalmente de referencias culturales japonesas; Lu, 2009: 170)²⁴⁰ y con episodios convulsos como la despiadada localización del anime y el *tokusatsu*²⁴¹ (Ruh, 2010 y Tsutsui, 2010: 48-49) realizada en durante las década de 1980 y 1990 en las parrillas televisivas occidentales, la atención a la exportación es una de las asignaturas pendientes de la industria. La emergencia de la producción televisiva propia en la década de 1960 convierte al circuito televisivo japonés en prácticamente autoabastecible, si exceptuamos adquisiciones puntuales de ficción norteamericana. Esta cierta autarquía televisiva hace que los procesos ligados a la exportación de contenidos, aquellos relativos a la negociación de los derechos de la propiedad intelectual y al cobro de los derechos de autor por parte del equipo artístico e industrias colindantes implicadas, sean vistos como fútiles de ser explorados por parte de los comités de producción por el bajo retorno económico que les presumen. La escasez de protocolos de negociación o de estudios de mercado vinculantes a determinados territorios redundan en una desatención a demandas de anime internacionales que los propios responsables confiesan:

²⁴⁰ Iwabuchi incluye a la animación comercial japonesa entre “las tres Cs de lo culturalmente inodoro: tecnologías de consumo (como los VCR, el karaoke y el Walkman); comics y dibujos animados” (2002: 27-28). Según él, el diseño de personajes en manga, anime y videojuegos japoneses tiene en común la minimización o completa eliminación de rasgos raciales asiáticos que delaten su origen, un rasgo conveniente para su expansión en Occidente. Original: “the “culturally odorless” three C’s: consumer technologies (such as VCRs, karaoke, and the Walkman); comics and cartoons (animation); and computer/video games”.

²⁴¹ En glosario.

Cuando me reuní con un director de ventas internacionales de Toei Animation en sus oficinas en Shinjuku y le pregunté cuánto cobra la compañía por la emisión de una serie de televisión sus respuestas resultaron sorprendentes: los precios varían mucho y, a veces, ‘no cobramos nada... Si la serie capta la atención, comenzamos a cobrar la segunda temporada’²⁴². (Condry, 2013: 164).

La evidente necesidad de ayuda externa para la distribución internacional de anime encuentra progresivamente solución con la emergencia de socios en otros territorios con los que consolidar la edición de títulos mediante la concesión de licencias, que en el año 2015 alcanzan un total de 4.345 acuerdos, su máximo histórico (Masuda et al., 2016: 6).

Las tendencias de consumo entre los *otaku* japoneses y sus homólogos internacionales son altamente contrastables y tienen que ver con el grado de disponibilidad y acceso a los contenidos (unos a través de la televisión y ediciones física y otros a través de contenidos localizados, importados o de las distintas plataformas de *streaming* disponibles en la actualidad). En 2016 se produce el *sorpasso* definitivo entre los minutos de anime emitido en la franja *late night* frente al emitido en franjas diurnas (Masuda et al., 2016: 3), confirmando una tendencia de programación al alza durante el último lustro (Yamamura, 2013: 332) que mantiene un *prime time* destinado íntegramente a la emisión de series destinadas al público infantil en su transición entre la hora de la escuela y la de la cena (Powers et al., 1989: 151).

Pese a que las apuestas de Netflix o Amazon, los nuevos productores-actores del *video on demand*, consiguen vistosos titulares por apostar por estrenos anime en exclusiva mundial —*Ajin* (H. Seshita y H. Andō, Polygon Pictures, MBS: 2016) en el caso de Netflix (Anime News Network, 2015), *Inuyashiki* (K. Satou, MAPPA, Fuji TV: 2017) en el caso de Amazon (Anime News Network, 2017)— e

²⁴² Original: “When I met with a director of overseas sales at Toei Animation’s business offices in Shinjuku and asked what the company charges an overseas broadcaster to air a TV series, he had a surprising answer: Prices vary widely, and sometimes “we charge nothing... If the series catches on, we start charging for the second season on”.

incorporar títulos a su catálogo a través de plataformas específicas (como Anime Strike dentro de Amazon Prime Video; Bertschy, 2017), lo cierto es que el impacto de sus plataformas en Japón se estanca en los últimos tres años (Masuda et al., 2016: 5), especialmente si se compara con la permeabilidad de las audiencias occidentales a los servicios de *streaming* con base en Estados Unidos. El caso de Amazon o el de go90 —que no está cuajando entre los usuarios occidentales por sus desventajas competitivas en lo referente a precio de la suscripción y catálogo frente a plataformas ya consolidadas como Crunchyroll (Orsini, 2017) o recientemente desaparecidas como Daisuki (Kelts, 2015)— no es tan llamativo como el de Netflix, cuya integración en Japón desde septiembre de 2015 se encuentra de bruces con una estructura de consumo ajena a las tendencias globales del gigante norteamericano. Como queda claro en el informe publicado por el Global Internet Television Consortium (Baudinette, 2017), al recelo compartido por determinados usuarios y críticos televisivos ante una nueva oleada de imperialismo cultural en forma de revolución mediática se le suman una férrea competencia por parte de actores locales tanto en el *mainstream* (principalmente Hulu Japón, propiedad de Nippon TV y con un acuerdo de exclusividad con HBO para la emisión de sus contenidos) como en la subcultura *otaku* (mercado dominado por la plataforma NicoNico), y unos hábitos de consumo aún dominados por los televisores sin acceso a Internet, por la televisión por cable y por cadenas de videoclubs como Tsutaya. Pese a la voluntad de Netflix de aprovechar las potenciales oportunidades que, como revulsivo de la estructura audiovisual, podrían obtener en términos de negocio, es pronto para augurar un futuro prometedor para estos servicios en el particular contexto mediático japonés.

En resumen, el consumo y celebración del anime no sigue un patrón estable y predefinido. Actividades como el *cosplay*, aplaudidas por los propietarios de los derechos, son excepcionales por cómo representan el encuentro de los intereses de *otaku* y de productores. Sin embargo, la comunicación entre las dos partes no se caracteriza por la fluidez y el entendimiento, especialmente si las capacidades creativas de las comunidades *otaku* desafían las intenciones iniciales de

los licenciarios (Denison, 2011). Como casos de interés acerca de cómo la actividad fan condiciona la experiencia textual presentamos dos epígrafes dedicados a los *fansubs* y a la financiación colectiva de animación por parte de la comunidad internacional de fans de anime.

3.2.3.3. MICROMECENAZGO DE ANIME A ESCALA INTERNACIONAL

En la periferia del circuito del anime comercial encontramos toda una serie de artistas y profesionales que, ya sea por ubicarse en unas coordenadas estéticas tendentes a la experimentación o porque su veteranía les permite escamotear las exigencias del sistema, desarrollan toda una serie de proyectos personales de forma independiente merced a las virtudes del *crowdfunding*. La irrupción del *crowdfunding* altera alguna de las dinámicas dominantes en la producción de anime para adaptarlas a los cambios tecnológicos.

Inspirado por la micro-financiación y el *crowdsourcing*, el *crowdfunding* o micromecenazgo puede definirse como un novedoso método de financiación que permite a personas físicas aportar mediante pequeñas contribuciones a la financiación de proyectos de lucro de todo tipo, generalmente a cambio de un algún tipo de participación en el resultado o con acceso a la repartición de beneficios o mediante donaciones directas. Mollick (2014: 2) enumera cuatro principales como posibles condicionantes para proyectos de éxito:

1. La calidad del proyecto.
2. La habilidad en las redes sociales.
3. El ámbito geográfico de donde surgen.
4. El tipo de público objetivo.

En su modalidad más común, el *crowdfunding* basado en recompensa, los mecenas reciben un regalo por contribuir al proyecto. Esta recompensa puede ir desde una aparición en los créditos de un audiovisual, conocer a los creadores del proyecto e incluso colaborar en el proceso creativo. De esta manera, esta

modalidad de micromecenazgo trata a los mecenas como sus primeros consumidores mediante el acceso privilegiado a los resultados, un mejor precio de acceso o algún que otro beneficio.

El micromecenazgo funciona como una donación filantrópica que, por su filtrado mediante plataformas de financiación participativa intermediarias como Kickstarter, es a su vez la puerta de entrada definitiva de emprendedores modestos en los sistemas de producción de la economía capitalista a los que no tienen acceso (Hamilton, 2014: 497-498): el funcionamiento de estas plataformas de lanzamiento funciona como un concurso cuyas propuestas ganadoras son las únicas que reciben el total del capital aportado por los mecenas, que no es obtenido como donación, sino más bien como una transacción por los diferentes premios prometidos por cada nivel de contribución en la campaña en cuestión. El proceso es rígido, ya que la participación queda limitada a la contribución económica, por lo que lejos de transformarse en una obra de autoría colectiva estamos ante una financiación colectiva de una obra cuyo capital creativo es innegociable desde el principio. Más allá del producto, la integración del micromecenazgo en sus rutinas puede ser útil para los propios actores comerciales por su condición de estudio de mercado inmejorable, ya que como apunta Mollick (2014: 3):

El crowdfunding ha sido usado por promotores para demostrar la demanda para un producto propuesto, lo que puede conducir a su financiamiento desde fuentes más tradicionales. [...] En cambio, una falta de demanda hace sencillo a los promotores el ‘fracasar rápido’ si ven poco interés en un proyecto sin la necesidad de invertir capital o esfuerzos adicionales²⁴³.

Precisamente su condición de “un espacio para albergar talentos y proyectos marginales que, o por elección consciente o por necesidad, existen fuera

²⁴³ Original: “crowdfunding has been used by founders to demonstrate demand for a proposed product, which can lead to funding from more traditional sources. [...] Conversely, a lack of demand makes it easy for founders to “fail quickly” if they see little interest in a project, without the need to invest additional capital or effort”.

de las industrias mediáticas *mainstream*”²⁴⁴ (Scott, 2015: 168) es una de las mayores contribuciones a la incorporación de nuevas rutinas productivas en el campo de la producción audiovisual en general y del anime en particular. El caso de la animación japonesa presenta una mutación adicional con respecto a otros productos de la cultura popular global merced a la intensidad de la relación entre fans y productos de la cultura popular comercial. Como indican Davidson y Poor, “al permitir financiar directamente proyectos culturales a un público general, el crowdfunding tiene el potencial de reestructurar la cadena de valor de las industrias culturales y desmontar la labor los *gatekeepers* tradicionales como los estudios de cine o las editoriales”²⁴⁵ (2014: 290).

Las comunidades *otaku* de todo el mundo han ejercido un poder transformador adicional, tan o más intenso que el *crowdfunding*, sobre la otrora relación unidireccional entre los productores mediáticos y sus consumidores. Actividades como los *fansubs*, *scanlations*²⁴⁶ de manga (Lee, 2009) o los imaginativos *dōjinshi*²⁴⁷ (Thorn, 2004: 170) ejemplifican cómo las diversas comunidades *otaku* implicadas en los círculos artísticos amateurs (auténticos *Homo prosumator*; Scolari, 2013: 81) ejercen una suerte de absorción de las narrativas producidas por la industrial cultural japonesa como potenciales ampliaciones rellanadas por fans. Todas estas actividades, interpretadas inicialmente como apropiaciones indebidas de material bajo copyright, son paulatinamente entendidas por los propietarios de los derechos y los distribuidores, en primer lugar, como extensiones de una de las formas de expresión paradigmáticas de la subcultura *otaku* observadas por el sociólogo Hiroki Azuma, la tendencia *niji-sosaku* (Mōri, 2006: 186) —la generación de contenido derivado, generalmente en clave erótica²⁴⁸ o cómica, de los personajes

²⁴⁴ Original: “a space to foster marginalized talents and projects that, either by choice or necessity, exist outside of *mainstream* media industries”.

²⁴⁵ Original: “[b]y allowing the broad public to directly fund cultural projects, crowdfunding has the potential to restructure the culture industries value chain and disintermediate traditional gatekeepers such as movie studios or publishers”.

²⁴⁶ En glosario.

²⁴⁷ En glosario.

²⁴⁸ Cabe destacar por su popularidad de entre la panoplia de círculos amateur de *dōjinshi* los dedicados al *yaoi* (también conocido bajo la abreviatura BL, del *wasei-eigo* “Boys’ Love”). Más de la mitad de los productos expuestos en la Comiket pertenecen a este género (Nobi, 2003),

y universos establecidos por anime o manga previos (Azuma, 2009: 26)—, y después, como indicadores generalmente beneficiosos por su utilidad para identificar una demanda en un territorio y saber cómo satisfacerla.

Es por ello que el micromecenazgo de anime parece presentarse como un grado superlativo del “fan-anciación” (*fan-ancing*; Scott, 2015) gracias a un plus en lo que se refiere al compromiso de los mecenas con la financiación de proyectos en los que pueden verse involucrados y con los que conservan una afinidad temática y autoral: “construir una comunidad que apoye al emprendedor es un ingrediente crucial para que el *crowdfunding* sea más rentable que la financiación tradicional”²⁴⁹ (Belleflamme et al., 2014: 587).

Una iniciativa de gran interés por la respuesta generada es la del cortometraje *Kick-Heart* (M. Yuasa, Production I.G., 2013). Masaaki Yuasa es uno de los creadores jóvenes más reconocidos de la animación japonesa comercial en el panorama internacional. Su particular estilo, alejado de las convenciones propias del anime convencional, otorga a Yuasa una posición reconocible en la búsqueda de nuevos talentos por parte de estudios de animación. No en vano Yuasa dirige diversos proyectos para Studio 4°C —el largometraje *Mind Game* (que comentamos en el *Capítulo cuarto*) y el cortometraje *Happy Machine* (2008)— y series de animación producidas por Madhouse —*Kemonozume*, 2006; *Kaiba*, 2008; *The Tatami Galaxy*, 2010 (que tratamos en detalle en el *Capítulo cuarto*)— y por Tatsunoko Productions —*Ping Pong* (2014)—. Su notoriedad y su posición como creador le permite fundar su propio estudio, Science Saru, bajo el que trabaja en sus últimos estrenos: los largometrajes *The Night Is Short, Walk on Girl* (*Yoru wa Mijikashi Aruke yo Otome*, 2017) y *Lu Over the Wall* (*Yoake Tsugeru Lu no Uta*, 2017). Como a alguna de las grandes figuras autorales del anime (como Katsuhiro Ōtomo, Mamoru Oshii o Satoshi Kon), las obras de Yuasa consiguen congrega un interés de la comunidad internacional merced a su circulación por distintos festivales de animación del mundo. Más allá de los premios, una buena prueba de su

principalmente elaborados y dirigidos a mujeres de orientación heterosexual.

²⁴⁹ Original: “Building a community that supports the entrepreneur is a critical ingredient for crowdfunding to be more profitable than traditional funding”.

reconocimiento en el mundo de la animación es su colaboración como guionista y director del episodio #06x07: *Food Chain* de una de las series de referencia de la animación internacional del s. XXI: *Hora de aventuras* (P. Ward, Cartoon Network: 2010-).

Animado a sacar adelante cualquiera de los proyectos que tuviera en el cajón, Yuasa accede a que el estudio Production I.G. lance la campaña de micromecenazgo para un cortometraje de animación a través de la plataforma Kickstarter, la comunidad más importante de *crowdfunding* online, con 237 millones dólares obtenidos por 48.526 proyectos (Mollick, 2014: 1). La campaña lleva por título “Masaaki Yuasa’s ‘Kick-Heart’”, una presentación que recurre a la eminencia como creador de Yuasa como reclamo para los mecenas de todo el mundo y que se acompaña además de entrevistas breves con el equipo creativo, pruebas del *storyboard* a color, diseño de los personajes principales y vistosas ilustraciones para presentar el proyecto y las recompensas. Como parte crucial de la pantalla se activan perfiles del proyecto en Facebook (1.137 seguidores), Twitter (1.433 seguidores) y Tumblr, donde se anuncian los progresos en la recaudación y otras novedades. Apoyado por 3.232 mecenas, el proyecto logra reunir 201.164 dólares (sobre los 150.000 originales) de presupuesto entre el 1 y el 31 de octubre de 2012, con toda una serie de recompensas que incluyen desde fondos de pantalla a una copia del cortometraje en alta definición, bocetos originales del diseño de personajes, fotogramas clave, *storyboards*, banda sonora e, incluso, una velada de lucha libre en Tokyo en compañía del equipo artístico por una aportación de más de 2.000 dólares (Production I.G., 2012). La inversión media por mecenas es de 62,24 dólares, optando la mayoría por el umbral de los 15-29 dólares, que daba acceso a una copia HD del cortometraje, póster B2, una postal y un fondo de pantalla (710 patrocinadores, un 22% del total de mecenas). Para su estreno el 26 de mayo de 2013 en Tokyo se organiza una suerte baile de disfraces con música en directo del responsable de la banda sonora de *Kick-Heart*, Oorutaichi, y con una sesión de *live-painting* a cargo del propio Yuasa.

Figura 68. Ilustración de agradecimiento a los mecenas una vez alcanzado el umbral del proyecto. Fuente: Tumblr Oficial de Kick-Heart (25/10/12).

El resultado es un cortometraje de doce minutos que camina, en consonancia con la filmografía de su director, en una dirección distinta al del anime convencional y que está más cerca del espíritu *cartoon* (desde el propio formato cortometraje, hasta el *timing* de los gags) que del anodino producto para televisión. A pesar de emplear la animación limitada, su uso en *Kick-Heart* está más cerca de las innovaciones experimentales de la UPA en cortometrajes como el célebre *Rooty Toot Toot* (J. Hubley, 1951) que de su aplicación como maniobra reductora de costes al estilo de las series de Hanna-Barbera. La secuencia de créditos inicial (realizada por el animador francés Aymeric Kevin, encargado también de los fondos en *Kick-Heart*) puede servir como compendio de la diferente base estética de la que parte el proyecto, empleando una animación esbozada en acuarela afín a la banda sonora vodevilesca. El cómico argumento desarrolla dos días en la vida de un luchador de *vale tudo* masoquista que pelea para dotar de recursos al desvencijado orfanato en el que se crió, con especial énfasis en su batalla final contra una sádica monja enmascarada. A lo largo del metraje no se escatima en escatología, claras alusiones al BDSM, a la pornografía y a visiones oníricas, todo ello ensalzado por una animación surrealista ecléctica que bebe de la

psicodelia de filmes seminales de esa corriente como *Yellow Submarine* (G. Dunning, 1968) y de las comedias de Tex Avery, pero también de la figura del héroe enmascarado de *Batman: The Animated Series* (Warner Bros. Animation, 1992-1995) y de clásicos de la animación japonesa como *Tiger Mask* (T. Tamiya, Tōei Animation: 1969-1971). El diseño de personajes agresivo, tanto para sexualizar como para explotar lo grotesco de la lucha libre, y los fondos estáticos apenas esbozados no tienen nada que ver con el fotorrealismo al que aspira recientemente en las producciones televisivas de anime. La planificación no convencional, en la que abundan las composiciones descentradas y los encuadres aberrantes, queda reforzada por el uso de grandes manchas de color en el etalonaje. Todas estas reconocidas influencias demuestran una sensibilidad alejada de los lugares comunes del anime comercial, encasillado en la ciencia-ficción y la fantasía de aspiración realista. En declaraciones para el *making of* de *Kick-Heart*, Yuasa confiesa que la presión de entregar un buen producto final ante el apoyo notorio que obtuvo el proyecto le hizo sentir un tipo de presión distinto: “pero una presión muy agradable. El año pasado no fue el de más trabajo para mí, así que esta experiencia me hizo sentir felizmente motivado. Me hizo sentir que aún puedo sobrevivir en esta industria”. Las impresiones de Yuasa refuerzan, por tanto, esta concepción del micromecenazgo como vía para proyectos de anime con otra velocidad alejada de los tiempos dictados por los circuitos comerciales.

Tras *Kick-Heart* surgen tres iniciativas más de producción de anime mediante micromecenazgo que merecen un breve comentario.

La primera de ellas, notable por integrar *crowdfunding* y financiación pública, es la de *Little Witch Academia: The Enchanted Parade* (Y. Yoshinari, Trigger, 2015), secuela de medimetraje participante en el *Wakate Animētā Ikusei Purojekuto* (Proyecto de aprendizaje para jóvenes animadores), iniciativa promovida inicialmente por la Asociación Japonesa de Creadores de Animación (JAniCA) y financiada desde 2011 por el Ministerio de Cultura japonés como respuesta a uno de los problemas estructurales de la animación japonesa contemporánea: la promoción de nuevos talentos. Las series de cortometrajes producidas bajo las

sucesivas etiquetas del proyecto —Project A (2011), Anime Mirai (2012-2015) y Anime Tamago (2016)— cuentan con el apoyo de estudios de trayectoria contrastada como Madhouse, Gonzo, Production I.G., Studio 4°C o Trigger, entre muchos otros. Este último es el promotor de la primera película, *Little Witch Academia* (Y. Yoshinari, 2013) y también el encargado de lanzar en Kickstarter un *crowdfunding* para alargar media hora los veinte minutos inicialmente planificados de la siguiente. Ante la abrumadora respuesta de los mecenas —150.000 dólares en cinco horas (Anime News Network, 2013)—, se promete la producción de un documental y de un audio-comentario para la edición final y se añaden nuevos premios para los diferentes niveles de inversión en el proyecto (desde fotogramas de celuloide, *art books*, guiones firmados, estreno en exclusiva e incluso una visita al propio estudio de animación). 7.938 patrocinadores ayudan a superar los 500.000 dólares establecidos en la nueva meta, una gran respuesta que, acompañada por la buena acogida tras el estreno del filme en cines, hace plantearse a sus creadores un posible salto a la ficción televisiva (TRIGGER, 2016), un hecho consolidado con la producción (apadrinada por Netflix) de los venticinco episodios de *Little Witch Academia* (Y. Yoshinari, TRIGGER, Tokyo MX: 2017).

Por otro lado, el desarrollo de *Under the Dog* (M. Ando, Kinema Citrus, 2016) merece atención por ser un caso que une dos perfiles de proyecto de micromecenazgo de anime. Por un lado, representa cómo un proyecto destinado a acabar en un cajón tras ser desestimado desde mediados de 1990 por la industria comercial, es reactivado creativamente con la implicación de reputados profesionales del sector gracias a un *crowdfunding* de gran éxito que recauda 878.028 dólares para la producción de un piloto de serie de television (Mentat Studios LLC, 2014). Por otro, responde al perfil de proyecto de mecenazgo público que sufre graves problemas en su desarrollo como consecuencia de diferencias creativas posteriores a la recaudación —la empresa encargada de la producción, Creative Intelligence Arts, abandona, dejando la tarea a un grupo gestor creado ex profeso (Mentat Studios LLC)— y cambios constantes en el equipo artístico que conducen a la intervención de terceros para reestructuración del presupuesto inicial por problemas derivados de errores de cálculo en las recompensas a los mecenas

(Anime News Network, 2016a). Aún así estamos ante un caso de éxito. Otras iniciativas promovidas desde Kickstarter no corren la misma suerte. Por ejemplo, el proyecto de miniserie infantil *Chuya-Den - The Night and Day Chronicles*, apoyado por el equipo creativo del estudio japonés WAO World, no reúne los 100.000 dólares fijados para la producción de un piloto de diez minutos (Awesome Japan, 2015), tal vez lastrada por un público objetivo alejado del arco de edad y los estilemas del *otaku* medio, a los que *Under the Dog* sí que alude desde su campaña mediante la directa conexión estética con títulos anime de difusión internacional como *Akira* (K. Ōtomo, Madhouse, 1988) o *Ghost in the Shell*.

Por último, fuera de Kickstarter, en concreto en la plataforma japonesa Makuake, el largometraje *En este rincón del mundo* (*Kono Sekai no Katasumi ni*, S. Katabuchi, MAPPA, 2016) cuenta con 3.374 mecenas para prácticamente duplicar el objetivo inicial de 20 millones de yenes (155.600 euros en enero de 2016; Kono Sekai no Katasumi ni Production Committee, 2016). Este caso es novedoso por reproducir fuera del sistema de comité de producción buena parte de su modelo productivo: se trata de una adaptación de un manga serializado en una importante revista del panorama editorial japonés, con la participación de un estudio de reciente creación como MAPPA. Una participación que puede entenderse como un paso más en la exploración de las nuevas posibilidades en la producción de anime que el reconocido ex productor de Madhouse y fundador de MAPPA, Masao Maruyama, lleva a cabo a lo largo de su extensa carrera en la industria. Se trata de un índice de que el micromecenazgo está transformando las aparentemente inquebrantables rutinas de la producción industrial de animación en Japón.

Por último, y ya fuera de la producción propiamente dicha, también resulta interesante destacar el caso de iniciativas que, desde Occidente, reúnen a mecenas para la edición y la distribución de clásicos del anime o bien descatalogados o nunca comercializados en sus territorios. Tal es el caso de la recientemente extinta Anime Sols (2012-2015) la plataforma de *streaming* y *crowdfunding* fruto de la asociación del conglomerado mediático Yomiuri y de los estudios Pierrot, Tezuka

Productions y Tatsunoko Productions (Anime News Network, 2015a). Enfocada estrictamente a territorio norteamericano, esta iniciativa consigue que diversos títulos de anime de su propiedad puedan ser editados por primera vez en los EE.UU. en forma de DVD si se cumplen los umbrales de costes establecidos por la plataforma, un hecho que permite orientar los esfuerzos de los estudios aliados hacia aquellas obras que despiertan el interés de los mecenas estadounidenses. El apoyo a las ediciones completas de las series *Escuela de cienientas* (*Oniisama E...*, O. Dezaki, Tezuka Pro, 1991-92), *El broche encantado* (*Mabō no Tenshi Creamy Mami*, O. Kobayashi, Pierrot, 1983-84) y a la edición parcial de *Black Jack* (S. Kuwabara, Tezuka Pro, 2004-06) son muestra de las posibilidades de la integración del *crowdfunding* como actor protagonista en la industria de la animación japonesa.

Como vemos, las posibilidades del *crowdfunding* para integrarse en el propio *establishment* se deben a su capacidad de ofrecer “una manera única para validar ideas originales frente a una audiencia objetivo específica”²⁵⁰ (Belleflamme, Lambert y Schwienbacher, 2014: 603). La emergencia del micromecenazgo como fuente de financiación alternativa en la animación japonesa comercial es reflejo de la variedad de ámbitos implicados en la producción de cultural en el contexto tecnológico contemporáneo. Por un lado, su emergencia sirve a los estudios de animación japoneses consolidados como estudio de mercado previo al inicio de la producción de largometrajes o series, algo que puede significar tanto un cambio de dinámica en la duración de los proyectos, en especial los de series de televisión de únicamente una temporada de trece episodios, como un acicate para la distribución internacional en el caso de una respuesta positiva de mecenas de fuera de Japón. Como apunta Mollick:

Al menos en parte, el *crowdfunding* reduce la importancia de las restricciones geográficas, incluso impone unas nuevas. Además, las redes sociales online y las comunidades incrementan su relevancia en el caso del *crowdfunding*²⁵¹. (2014: 14).

²⁵⁰ Original: “a unique way to validate original ideas in front of a specifically targeted audience”.

²⁵¹ Original: “At least in part, crowdfunding reduces the importance of traditional geographic constraints, even as it potentially imposes new ones. Further, online social networks and

Fuera de la industria comercial, animadores con sensibilidades ajenas a las convenciones narrativas y artísticas impuestas por la inversión para grandes públicos como Yuasa pueden encontrar en el micromecenazgo una forma de localizar potenciales nichos de mercado afines a sus inquietudes estéticas y, además, obtener de ellos mismos los recursos necesarios para llevar a cabo proyectos. Pese a las experiencias positivas que presentamos, es aún pronto para dictaminar el futuro del micromecenazgo como vía útil de financiación en la animación japonesa²⁵². Aunque basado en la premisa de que un grupo modesto de mecenas puede levantar proyectos creativos, las restricciones inherentes a la producción audiovisual hacen imposible la total independencia, siendo aún necesaria la inclusión de otros cauces de financiación públicos o privados.

3.2.3.4. FANSUBS

Por consiguiente, nosotros no reclamamos ser los expertos sobre anime. [...] Los verdaderos expertos están en otro lugar, probablemente en la Red mientras usted lee.²⁵³

Thomas Lamarre (2002: 186)

En el transcurso de poco más de veinte años la naturaleza de las ventanas de exhibición al anime sufre profundas modificaciones. El origen de este cambio es atribuible a la irrupción de la World Wide Web en los primeros compases de 1990 y a la creciente circulación de imágenes a través de la red. La digitalización de formatos ya existentes como el manga o el anime acompaña a la emergencia de

communities increase in relevance in crowdfunding”.

²⁵² Una conclusión similar a la del estudio análogo de Geoff King en lo referente a la escena de la cinematografía independiente estadounidense y la financiación de proyectos a través de Kickstarter o IndieGoGo: “aunque hasta la fecha su potencial permanece sin confirmar más allá del ámbito del documental sobre ciertos problemas sociales” (2013: 42). Original: “although the potential of these remains largely unproven to date beyond the realm of certain social-issues oriented documentaries”.

²⁵³ Original: “We thus lay no claim to being anime experts. [...] The real experts are elsewhere, probably on the web as you read”.

nuevos formatos como el *webcomic* (Goodbrey, 2014) o las ONA, cuyo popular desarrollo estético es posible gracias en parte al incremento en las velocidades y capacidades de transferencia digitales y a la democratización del acceso a Internet en las sociedades contemporáneas. Nos ocupamos en este epígrafe de una de las principales plataformas de difusión del anime, los denominados *fansub*:

un fansub es una versión de un anime japonés producida, traducida y subtitulada por fans. Se trata de una tradición que comenzó con la creación de los primeros clubs de anime en los ochenta. Con la aparición de software barato y la disponibilidad de equipos gratuitos en Internet, los fansub despegaron en mitad de los noventa²⁵⁴. (Díaz-Cintas y Muñoz Sánchez, 2006: 37).

Los grupos *fansubs* se encargan de capturar un anime de su emisión en el flujo televisivo japonés²⁵⁵, adaptarlo a la lengua de destino y distribuirlo por Internet de manera gratuita entre los miembros de comunidades *otaku*. Su funcionamiento estándar es el de una cadena de montaje en la que los diversos miembros van ejerciendo las funciones asignadas a sus cargos —desde el *raw provider* al editor, pasando por el traductor y el sincronizador de tiempos— para la consecución del producto final, el episodio subtitulado, en el menor tiempo posible. Si bien es cierto que el proceso comprende algunas fases técnicamente exigentes, la democratización de programas de software profesionales y el aumento generalizado del ancho de banda hacen posible que el *fansubbing* sea una práctica asequible en cuanto a recursos materiales.

De esta manera, con un sencillo enlace de descarga para *Bittorrent* u otras

²⁵⁴ Original: “[a] fansub is a fan-produced, translated, subtitled version of a Japanese anime programme. Fansubs are a tradition that began with the creation of the first anime clubs back in the 1980s. With the advent of cheap computer software and the availability on Internet of free subbing equipment, they really took off in the mid 1990s”.

²⁵⁵ En directa relación con el consumo fan está la capacidad tecnológica de actividades como la grabación de la programación televisiva no sólo relativa al anime, sino también a las apariciones de celebridades o *idols* en las parrillas de la televisión comercial. En este sentido, si se tiene en cuenta que el 73 por ciento de los hogares en Japón cuentan con un dispositivo de grabación digital (Karlin, 2012: 85), se puede entender la gran cantidad de *raw-providers* de contenido en emisión allí.

aplicaciones similares, un usuario puede acceder a capítulos de series que, en la mayoría de los casos, no encuentran acomodo en los catálogos de las distribuidoras occidentales o las parrillas de televisión locales con apenas horas de diferencia con respecto a su emisión en Japón. Éticamente, estos colectivos de fans suelen ser respetuosos con los creadores y consideran sus actividades como una suerte de amplificador de notoriedad para el anime sobre el que trabajan²⁵⁶. Su premisa general es la de dejar de ocuparse de una serie en el momento en el que sea licenciada en el país de origen del *fansub* y animar a la compra del material legal, aunque esto no siempre es así y resulta muy complicado de controlar en Internet, un entorno resbaladizo para la persecución del cumplimiento del copyright. Estamos por lo tanto ante unas comunidades, que, por encima de todo, y en la línea de lo que defiende Jenkins (2008: 243), posibilitan la circulación del anime por todo el mundo en plena era de la convergencia mediática:

[Es] lo que sucede cuando quienes tienen acceso a múltiples máquinas consumen (y producen) los medios conjuntamente, cuando ponen en común sus ideas e informaciones, se movilizan para promover intereses comunes y funcionan como intermediarios populares para garantizar que los mensajes importantes y los contenidos interesantes circulen más ampliamente.

El estado de la oferta de anime en España hasta hace unos años²⁵⁷ puede servir como paradigmático de la situación de los países no anglosajones, donde la edición de anime ha sido históricamente más fluida y numerosa. En el lustro 2005-2010, época de máxima circulación de los *fansubs*, el territorio español cuenta con apenas cinco distribuidoras operativas²⁵⁸ y una programación televisiva que tapia

²⁵⁶ Aunque el establecimiento de una ética común a todos los *fansubs* sea una entelequia por lo difícilmente predecible e incoherente de las acciones de las comunidades *otaku* (más en Lamarre, 2006). Para un análisis concreto de la moralidad de los *fansubs* ver Lee (2010).

²⁵⁷ En 2015, España es el vigésimo país del mundo (séptimo de Europa) en número de acuerdos de distribución de anime con 46 contratos (Masuda et al. 2016: 6). El ranking lo lideran EE.UU. y China, con 298 y 285 acuerdos, respectivamente. El líder en Europa es Italia (114).

²⁵⁸ Arait Multimedia, Luk International, Selecta Vision, Yowu Entertainment y Japan Weekend. Únicamente Selecta Vision saca adelante títulos actuales para un público más adulto como la saga *The Rebuild of Evangelion*, *Puella Magi Madoka* y la reedición de las obras de Satoshi Kon. Todo

las pocas ventanas que quedan²⁵⁹ sin contemplar más que la reposición de contenidos marcadamente infantiles (nada más allá de los *Shin Chan*, *Doraemon* o *Detective Conan*). Se trata de un escenario de progresiva precariedad de la oferta española de anime seriado, especialmente si se comparamos con la década de 1990, cuando se consolidan las primeras las comunidades *otaku* españolas. Ante las continuas dificultades que plantea la importación —en algunos casos únicamente disponible una pista subtitulada al inglés, en otros prohibitiva por cara y en otros directamente imposible por restricciones logísticas— el papel de los *fansubs* se vuelve en protagonista al ser facilitadores del seguimiento del anime en países como España. Además, los *fansubs* cumplen una función valiosa en lo relativo a la arqueología audiovisual, encargándose de distribuir material ya descatalogado y de culto entre las comunidades *otaku* occidentales.

Los *fansubs* protagonizan también los principales desencuentros entre fans y propietarios, una relación a medio camino entre la antagonía, motivada por el entramado legal —se trata al fin y al cabo de una actividad que infringe la propiedad intelectual y que, en caso de ser remunerada, viola el artículo 28 de la ley de copyright japonesa (Arai y Kinukawa, 2013: 131-132)— y de sinergia, por la voluntad evangelizadora de los *fansubs* en territorios inexplorados por los licenciarios y la desinteresada labor de localización y promoción sin remuneración (Itō, 2012: 182-183). Pese a que a mediados de los noventa se endurece la persecución de versiones pirata en Estados Unidos a través de la presencia en convenciones *otaku* de la *Japanese Animation Industry Legal Enforcement Division*, (J.A.I.L.E.D.), esta relación conflictiva se resuelve con una suerte de pacto tácito (*anmoku no ryokai*) en el que los propietarios y distribuidores oficiales toleran estas prácticas siempre que no entren en conflicto con las licencias disponibles en el territorio para el que trabaje un *fansub* (Leonard, 2005). Actualmente, la discusión de los *fansubs* pasa inevitablemente por la oferta de servicios de *simulcast* de anime

ello compatibilizado con valores seguros: películas del Studio Ghibli y series de gran popularidad dentro del *shōnen* como las sucesivas iteraciones de *Los Caballeros del Zodiaco*.

²⁵⁹ El 1 de octubre se confirma el cierre del canal 3XL de la Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals, uno de los escaparates más sólidos para la animación japonesa en España, que se suma al ya desaparecido Canal Sur 2 y a la desaparición total de series anime de la parrilla de canales privados como Animax, Buzz o Cartoon Network.

ofrecidos por portales como Daisuki o Crunchyroll. Si la primera fue un sitio de *streaming* fruto de una coalición formada por las agencias de publicidad Dentsu y Asatsu-DK y los estudios Tōei Animation, Aniplex, Sunrise, TMS Entertainment y Nihon Ad Systems, el caso de la última resulta paradigmático de la progresiva colaboración entre los poseedores de los derechos de explotación y las comunidades online. Otrora una plataforma de *streaming* de *fansubs* ilegales en EE.UU., la progresiva búsqueda de vínculos con conglomerados japoneses como Kodansha o Kadokawa Corporation lleva a Crunchyroll a ofrecer manga, anime y *dorama*²⁶⁰ con traducciones oficiales en más de ocho idiomas con escasa dilación con respecto a su estreno en Japón.

Pese a ser verdaderos posibilitadores de la expansión y del mantenimiento de la cultura del anime en buena parte de Occidente desde 1976 y hasta bien entrados los años noventa (Leonard, 2005), los *fansubs* transforman irremediablemente el material del que parten. Los más perniciosos de los errores cometidos, por importantes de cara a la interpretación, son los de subtitulación. Un pequeño descuido en la traducción del japonés al inglés puede llevar a error a un *fansub* español lo tome como base para una traducción al castellano en la que el error se perpetúe o aumente. Es un argumento recurrentemente empleado por las distribuidoras: sus versiones cuentan con mayor calidad y fidelidad al original, puesto que todo el proceso está estrictamente supervisado tanto por los propietarios de las licencias en Japón como por los profesionales de la traducción, celosos guardianes de las convenciones formales de la subtitulación para televisión —síntesis de la información relativa a la diégesis, con líneas por debajo de los 40 caracteres y criterios ortotipográficos austeros (Chaume, 2004: 99-106)—. Lo que interesa más urgentemente son las transformaciones textuales que, para bien y para mal, se producen en el proceso del *fansubbing*, decisivas para el espectador occidental por la dificultad de acceso al texto original. Por un lado, la aparición de erratas es parcialmente consecuencia de un factor en apariencia contradictorio: la alta competitividad entre los diferentes grupos por acaparar el máximo número de

²⁶⁰ En glosario.

descargas. El grupo *fansub* que primero ofrece su episodio tiene más posibilidades de obtener un mayor número de descargas. Se trata de un prestigio meramente intelectual, pero que coloca la misión altruista del *fansub* en un terreno a mitad camino entre la “gift economy” (Donovan, 2010) y una competencia propia del neoliberalismo corporativo del entretenimiento comercial del que participan las licenciatarias (Hills, 2016). En palabras de un miembro de un *fansub*:

Si no prestas atención, si no te descargas tus programas y chateas sobre ello, si no accedes a tu canal de IRC o publicas sobre ello en tu foro Web, lo que sucede es que la gente pierde el interés. [...] Atención y reconocimiento... vamos a llamarlas las monedas de cambio del juego²⁶¹. (Bertschy, 2008: 2).

Sin embargo, no hay que olvidar que muchas de las traducciones de los *fansubs* no tienen nada que envidiar a las oficiales. Un ejemplo de ello son las notas explicativas realizadas por los editores²⁶² sobre rasgos culturales japoneses o juegos de palabras que al profano en la lengua y cultura nipona se le pudieran escapar (figura 69). Esto supone un enriquecimiento de la experiencia textual y un guiño al *target* entusiasta de la cultura japonesa, eso sí mediante lo que Markus Nornes ha definido como “subtitulación agresiva” (1999), frente a la aséptica subtitulación oficial, cuya máxima es que “los mejores subtítulos son aquellos que pasan inadvertidos al espectador”²⁶³ (Díaz-Cintas y Muñoz Sánchez, 2006: 47). Abundamos en la relación entre la denominada inteligencia colectiva, los *fansubs* y textos complejos como *Haruhi Suzumiya* en el *Capítulo sexto*.

²⁶¹ Original: “If you don't have that attention, if they're not downloading your shows and chatting about it and coming into your IRC channel or posting about it on your webforum, what happens is people lose interest. [...] Attention and name recognition... let's call it the currency of the game”.

²⁶² El debate en torno a la traducción y la subtitulación como un proceso artístico de adaptación no sólo se da en el caso del anime, sino también en episodios de series americanas realizados por grupos de subtitulación. Uno de los momentos más celebrados en España fue el visionado del episodio de #06x09: *Ab Aeterno*, T. Gates, ABC: 2010) de *Perdidos*, en el que el editor pone en boca del canario Richard Alpert el conocido ruego “¡Si me queréis, irse!” de Lola Flores.

²⁶³ Original: “the best subtitles are those that pass unnoticed to the viewer”.

Nota: "Mengo" es igual que "Gomen" pero con las sílabas cambiadas.

¡Mengo! ¡Mengo! ¡Perdón por la tardanza!

Figura 69. Ejemplo de licencia explicativa del fansub Trigosubs para el episodio #02x01 de *The Melancholy of Haruhi Suzumiya*.

3.3.

CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO TERCERO

Lo que decían era cierto: los poderes de imitación de esta gente parecían ilimitados. Pastel de manzanas, Coca-Cola, un paseo luego del cine, Glenn Miller... Tenían envuelta en papel de arroz una Norteamérica completamente artificial. Una mama de papel de arroz en la cocina, un papá de papel de arroz que lee el periódico, un perrito de papel de arroz echado en el alfombra. Todo.

Philip K. Dick
El hombre en el castillo

En la ucronía propuesta por Philip K. Dick en *El Hombre en el castillo* (2001), Robert Childan regenta una tienda de antigüedades en el San Francisco ocupado por los japoneses. En ella, Childan vende a precio de reliquias reproducciones de objetos de la civilización americana —desde armas de fuego a botones de cobre— a las élites japonesas, entre las que está extendido el coleccionismo de los vestigios de la cultura popular estadounidense. Aunque el estirado anticuario acaba renegando de la actitud servil a los japoneses al crecer su rencor hacia el uso que las élites invasoras hacen de su cultura, el perfil de coleccionista ávido y experto japonés, personificado en la novela en la plena inmersión en una idílica *American Way of Life* de sus clientes, el matrimonio Kasoura, bien podría ser una suerte de anticipación no sólo del advenimiento del *otaku* medio y las diferentes subculturas en las que opera, sino de la capacidad de la industria de la cultura popular japonesa para metabolizar la cultura popular occidental.

A diferencia de los partidarios de la corriente *nihonjinron* y de otros investigadores que emparentan al anime con la tradición estética japonesa, en este

capítulo explicitamos la palpable influencia de las formas dominantes de la animación estadounidense sobre la animación japonesa comercial en distintas etapas diferenciadas que llegan hasta la actualidad. Como hemos visto, las obras de Walt Disney Productions y de Hanna-Barbera, paradigmáticas de la *global film culture* han influido decisivamente en los modos de narrar y en los modos de producir la animación japonesa. Identificamos a *Astroboy* como el configurador de buena parte de una de las facetas del anime. Maldición y salvación al mismo tiempo, *Astroboy* supone la apertura de una nueva ventana para la animación japonesa a pesar del recelo que la figura de Tezuka despierta como catalizador del salto a la televisión. El impulso que el debut de la animación en el medio televisivo produce es extraordinario y la creación de nuevas series para televisión revitaliza la menguada industria de la posguerra. A la asunción de la animación limitada y del versátil diseño de personajes predominantemente *mukokuseki* cabe añadirseles un modo de producción que, por sus inherentes limitaciones de presupuestarias por la pervivencia de la “maldición Tezuka”, precisa de la estructura de los media mix y de los comités de producción para la construcción de franquicias. Media mix posteriores siguen reproduciendo estas rutinas de producción en vistas al rendimiento económico, algo imprescindible para la supervivencia de proyectos y estudios. Y, aunque, las rutinas y temas instaurados por Mushi Productions se irían puliendo y ampliando con el paso de las décadas, en su desarrollo yacen los cimientos del estilo del anime televisivo. La creciente presencia del anime a los mercados internacionales de ficción audiovisual (gracias, en buena medida, a la intensa actividad en la década de 2000 por parte de las comunidades *otaku* y los *fansub*s) sirve como indicios de la popularidad del anime a actores comerciales y al propio gobierno japonés para obrar en consecuencia —el *streaming* legal y *crowdfunding* unos, iniciativa *Cool Japan* los otros—.

En esta tesis defendemos la vigencia y el interés en la narración que el medio animado en el contexto de la narración compleja audiovisual contemporánea, tema central del siguiente capítulo.

The Tatami Galaxy (M. Yuasa, Madhouse, Fuji TV: 2010)

CAPÍTULO CUARTO

LA COMPLEJIDAD NARRATIVA EN EL ANIME CONTEMPORÁNEO

En pocas palabras, el pop japonés no es solo distinto de la cultura popular occidental, sino que puede ser mucho más complejo y satisfactorio que mucho del entretenimiento de masas manufacturado por Hollywood, las grandes cadenas televisivas y la industria editorial estadounidense [...] A muchos hastiados consumidores en un mercado del entretenimiento global acostumbrado a la alegre monotonía de las películas veraniegas de Hollywood, la televisión de sábado por la mañana y Hannah Montana, la desolación, la falta de sentimentalismo y la imprevisibilidad de mucho pop japonés puede venir como una bienvenida bocanada de aire fresco²⁶⁴.

William M. Tsutsui (2010: 37-38)

LAS DÉCADAS DE 1960 Y, SOBRE TODO, DE 1990 CONCENTRAN LA GRAN mayoría de la bibliografía de los estudios académicos sobre anime, que toman de ellas sus principales casos de estudio. Sin embargo, es en las décadas intermedias cuando se consolida su identidad estética tras una serie de cambios técnicos y estilísticos. En apenas veinte años se desarrollan las rutinas productivas iniciadas en la década anterior bajo la influencia de varios procesos sucesivos: la decisiva irrupción de los sistemas domésticos de vídeo en 1983, el salto a la producción de fans que crecen viendo anime y la consolidación del negocio del anime. Prestamos especial atención a estos distintos hitos por su condición de umbral de la experimentación narrativa y la narración compleja, que en los años sucesivos se integran en la producción de animación comercial en Japón a la vez que el anime como medio y sus públicos maduran.

²⁶⁴Original: "In short, Japanese pop is not only different from Western pop culture, but it can also be far more complex and satisfying than much of the mass entertainment churned out by Hollywood, the major television networks, and the American publishing industry [...] To many jaded entertainment consumers in a global entertainment market weaned on the sunny monotony of Hollywood summer movies, Saturday morning television, and Hannah Montana, the bleakness, lack of sentimentality, and unpredictability of much Japanese pop can come as a welcome breath of fresh air".

4.1.

CRONOLOGÍA DE LA COMPLEJIDAD NARRATIVA EN EL ANIME

Astroboy es el origen de la animación comercial japonesa, pero no lo es de su complejidad narrativa. A pesar de su distinguible madurez, su narración es eminentemente elemental, en la línea de la formulaicos títulos de Hanna-Barbera. Siguiendo la tipología de Piepiorka aplicada en el *Capítulo segundo*, la seminal obra de Tezuka se adscribe a los rasgos de una *serie*: narración episódica, fórmula del monstruo de la semana y argumentos autoconclusivos. En este apartado proponemos una suerte de cronología de la aparición del anime complejo en la evolución del anime desde *Astroboy* a nuestros días.

Nobuyuki Tsugata señala a tres nombres como los catalizadores de los tres *booms* de la animación japonesa comercial. En este apartado abundaremos sobre la evolución narrativa en el anime entre las dos series señaladas por el historiador del medio (en Denison, 2016: 91) como capitales tras *Astroboy* —*Space Battleship Yamato* (*Uchū Senkan Yamato*, N. Ishiguro, Group TAC, Yomiuri TV: 1974-1975) y *Neon Genesis Evangelion* (*Shinseiki Evangerion*, H. Anno, Gainax, TV Tokyo Network: 1995-1996)— como en títulos posteriores en los que la narración alcanza una ambigüedad equivalente a las de las *películas puzzle* y la *televisión compleja*.

4.1.1. ORÍGENES (1974-1983)

La emisión de *Astroboy* ayuda a la constitución, una década más tarde de su estreno, del primer gran *boom* del anime en Japón, una fase que demanda una

breve contextualización de la evolución del estilo en relación a las emergentes individualidades creativas y oportunidades económicas y tecnológicas. Tras la disolución de Mushi Pro (en bancarota en 1973) y las reestructuraciones de personal en Tōei Dōga, los profesionales salientes de las dos casas más notables de los sesenta comienzan a organizarse en torno a marcas como TMS, Tatsunoko Pro, Sunrise o Madhouse. La década de 1970 presenta una notable diversificación del anime en sus temáticas y públicos que comienza con la creación de nuevos estudios en un contexto televisivo de duración y periodicidad aún novedoso para la animación. Historiadores del medio como Clements resaltan la importancia de *Sally, la bruja* (*Mabōtsukai Sarī*, T. Katsuka y H. Ikeda, Tōei Dōga, NET: 1966-1968) como punto clave de evolución del mercado del anime, que deja de centrarse exclusivamente en públicos infantiles para tender a una especialización basada en criterios demográficos desarrollada simultáneamente en la industria del manga. Si *Sally, la bruja* es el primer anime *shōjo*²⁶⁵ —que vive en los setenta un cénit de popularidad²⁶⁶— las consolidadoras del *shōnen*²⁶⁷ son *Yamato* y la aún más prolífica franquicia *Gundam*.

4.1.1.1. SPACE BATTLESHIP YAMATO

Salía a hacer proselitismo. Les decía a mis compañeros de clase, ‘¡ved *Yamato*!’. Siempre podrían reengancharse a *Heidi* en la redifusión ²⁶⁸.

Hideaki Anno (en Eldred e Ito, 1998)

²⁶⁵ En glosario.

²⁶⁶ Gracias a la inusitada popularidad de series como *Candy Candy* (H. Shidara y T. Imazawa, Tōei Animation, TV Asahi: 1976-1979) o *La Rosa de Versalles* (*Berusaifu no Bara*, T. Nagahama y O. Dezaki, TMS, Nippon TV: 1979-1980), un estatus únicamente vuelto a alcanzar en los noventa tras el estreno de *Sailor Moon*.

²⁶⁷ En glosario. Una consolidación también atribuible al género deportivo o *spokon*, “acrónimo que resulta de la unión de las palabras *supotsu*, japonización de la palabra inglesa *sport*, y *konjo* (根性), que puede ser traducido por “espíritu” o “valentía”. En este género vemos reflejado el mismo espíritu guerrero del *shōnen* de lucha, pero en un contexto deportivo. En este tipo de anime vemos una exaltación del valor de la amistad y la cooperación, aunque siempre aparece la figura del genio prodigioso como protagonista indiscutible” (Lardín, 2008).

²⁶⁸ Original: “I went out and prosyletized for it. I told all my schoolmates, “watch *Yamato*!” They could always catch *Heidi* in reruns”.

En concordancia con el auge del *tokutatsu* —desde los protagonizados por patrullas espaciales como *Super Sentai*, a vigilantes enmascarados como *Ultraman* y *Kamen Raider* o los célebres *kaijū*²⁶⁹ como *Godzilla* o *Gamera*— y con la herencia de las primeras series protagonizadas por androides, la ciencia-ficción se asienta como el género predilecto para el *shōnen*. La épica travesía de la tripulación del remozado acorazado Yamato²⁷⁰ hasta el lejano planeta Iscandar supone el establecimiento de unas coordenadas emocionales concretas (la desesperación ante la amenaza sobre la Humanidad, la desazón de un viaje incierto, el sacrificio y la pérdida de personajes clave) y una mayor profundidad en el desarrollo de los personajes (en concreto en lo referente a la raza Gamilus, con su líder Dessler a la cabeza, y demás alienígenas antropomorfos). Como indica Susan Napier:

La complejidad relativa de lo moral en *Yamato* y *Gundam*, su sutileza psicológica y su inclinación a abrazar el potencial trágico de la existencia humana son elementos clave de mucha de la mejor animación japonesa y constituye una de las mayores diferencias entre anime y la animación estadounidense, la cual aún tiende a ser en gran medida orientada tanto a los niños como a la comedia²⁷¹. (2011: 233).

En cuanto a la estructura narrativa, a diferencia de *Astroboy*, *Yamato* va más allá de lo episódico y se proyecta hacia la forma de un *serial* cuyo universo narrativo es expandido en temporadas posteriores y que también es compartido por otras creaciones del célebre Leiji Matsumoto: *Las aventuras del Capitán Harlock* y *Galaxy Express 999*. Estos rasgos encandilan a un determinado segmento del público, los adolescentes que en plena educación secundaria comienzan a interesarse por la producción tras su estreno, como indica el testimonio del animador Noboru Ishiguro (en Clements, 2013: 148):

²⁶⁹ En glosario.

²⁷⁰ Inspirado por la más pesada de las naves de combate que la Armada Imperial Japonesa utiliza durante la II Guerra Mundial y cuyo pecio reposa a casi 300 km. de la costa japonesa desde su hundimiento el 7 de abril de 1945.

²⁷¹ Original: “*Yamato’s* and *Gundam’s* relative moral complexity, psychological subtlety, and willingness to embrace the tragic potential of human existence are key elements of much of the best Japanese animation and constitute one of the major differences between anime and American animation, which still tends to be largely child oriented and/or comic”.

Dos o tres meses después del comienzo de las emisiones comenzaron a aparecer por el estudio fans de primaria y de secundaria llenos de curiosidad y asombro. No lo sabíamos entonces, pero se trataba de un indicio temprano del inminente *boom* del anime. Entre ellos hubo incluso un grupo de jóvenes venidas en avión desde Kyūshū y a las que obsequiamos con varias celdas y fondos pintados como *souvenirs* por las molestias. Esas celdas tienen hoy en la calle el mismo valor que drogas, pero en esos días almacenarlas sólo suponía un desperdicio de espacio²⁷².

Pese al entusiasmo de estos jóvenes, la emisión de los 39 episodios planificados se recorta a 26 debido a los pobres datos de audiencia frente a su competidor en franja horaria: *Heidi*. No es hasta el exitoso estreno en salas de su *gekijōban* (filme recopilatorio, en este caso de la primera temporada) homónimo (L. Matsumoto, Academy Productions y Group TAC: 1977) cuando la popularidad alcanza la cultura pop japonesa hasta nuestros días. Prueba de ello es su recuperación por parte de las comunidades online japonesas como símbolo resistencia nacional ante el terremoto de la costa del Pacífico en la región de Tōhoku en marzo de 2011 (Amano, 2014), muchas veces de manera ajena al revisionismo del Japón militarizado de la primera parte del s. XX que el propio planteamiento de la serie da pie a considerar (Penney, 2007).

4.1.1.2. GUNDAM

Yamato y *Gundam* tienen mucho en común además de sus orígenes como programas televisivos en los setenta, de su recuperación de una baja audiencia gracias a reposiciones y en las alegorías de la guerra. A ambas se les atribuye también de haber dado el empujón definitivo

²⁷² Original: “Two or three months after the broadcast started, middle- and high-school fans began to make frequent appearances at the studio, full of curiosity and amazement. We didn’t know it, but it was an early sign of the coming anime boom. They included enthusiastic girls who came by plane from Kyūshū and we gave them several cels and background painting as souvenirs because they had taken such great pains. Those cels now have the same street value as drugs, but in those days they were just a waste of space”.

para que otros creadores japoneses hicieran más anime de ciencia-ficción ‘realista’²⁷³.

William Ashbaugh (2010: 332)

Misao Minamida (en Denison 2016: 92) añade una etapa clave en la historia del anime a las establecidas por Tsugata. Tras *Astroboy* y una fase de crecimiento encarnada por *Yamato*, Minamida identifica una fase de madurez representada por *Mobile Suit Gundam* (*Kidō Senshi Gandamu*, Y. Tomimo, Sunrise, NBS: 1979-1980), una de las franquicias más longevas e influyentes de la animación comercial japonesa y configuradora del prolífico género *mecha*. El auge del *mecha* suele datarse en el estreno de *Mazinger Z* (T. Katsumata, Sunrise, Fuji TV: 1972-1974) (Hikawa, Inoue, Sawaki y Alt, 2013: 2), aunque *Gundam* es ubicado como el origen del subgénero de los “Real Robots” (Condry, 2013: 126), uno de los vehículos predilectos de la ficción juvenil del *mainstream* japonés. Lo que lo diferencia del otro género *mecha* más popular, “Super Robot”, es el público objetivo y, por ende, la complejidad narrativa que presenta. Mientras que títulos anteriores son *series* dirigidas a públicos infantiles —en las que prima la fetichización de los diseños mecánicos combinables y transformables sobre la construcción de arcos dramáticos duraderos (sometidos al esquema del *happy ending*)—, *Gundam* es el definidor de un género en el que los robots son meros medios para la guerra, el común denominador de unas historias hiladas con un patrón asimilable al de los *seriales complejos* enunciados por Piepiorka: extensa relación de personajes y exposición no lineal de puntos de la diégesis conectados entre sí por episodios no consecutivos. Este aumento en la complejidad narrativa queda complementado por una representación de la devastación que conlleva el doloroso conflicto armado y las contradictorias motivaciones de los dos bandos militarizados, aquí humanos contra humanos: la guerra de independencia de la colonia espacial Principado de Zeon contra la Federación de la Tierra.

Pese a la novedosa fórmula propuesta por Tomimo, muy beneficiada por el

²⁷³ Original: “Yamato and Gundam have much in common besides their origins in the 1970s as television programs, their recovery from low viewership through reruns, and the ways they serve as war allegories. Both are also credited with helping push other Japanese creators into making more ‘realistic’ science fiction anime”.

boom internacional por las epopeyas espaciales tras el éxito de *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, G. Lucas, 1977), la experimentación narrativa no encuentra la respuesta deseada por parte de la juguetera Clover, el sponsor principal de *Gundam*. Como se desprende de las declaraciones de Tomimo recogidas en el *Capítulo tercero*, el protagonismo del *mecha* se deriva en gran parte de su sinergia con los intereses de las industrias jugueteras y las del *merchandising*, dispuestas a producir distintas iteraciones animadas que sirvan como una suerte de espots animados de veinte minutos de duración para sus productos. Los decepcionantes índices de audiencia de esta primera iteración de *Gundam* llevan, como en el caso de *Yamato*, a su cancelación prematura a los diez meses del comienzo de su emisión. Son reveladoras las justificaciones de la juguetera resumidas por Masao Ueda, uno de los productores de *Gundam*: “Clover se quejó de muchas cosas. El show era demasiado complejo, demasiado confuso. Era demasiado oscuro. Los niños no podrían seguir lo que sucedía”²⁷⁴ (en Condry, 2013: 124).

Lo que parece una “maldición de cancelación” para los anime innovadores es evitada en última instancia por dos hitos que hacen de *Gundam* pieza destacada de la historia del medio. Por un lado, el boca a boca sobre *Gundam* tras su cancelación, fomentado tanto por las asociaciones de jóvenes fans del anime erigidas tras el boom de *Yamato* como por las primeras revistas especializadas como *Animage* (fundada en 1978), es tal que, tras insistentes peticiones, los responsables de NBS acceden a emitir en redifusión la primera temporada tan solo un mes después desde su cancelación y con gran éxito. Esto supone todo un hito de la interacción de entusiasta grupos de fans con la industria en el que puede considerarse como el primer acto de comunicación productiva entre los fans del anime hacia su industria (Heredia Pitarch, 2016: 41), una tendencia ahora en boga a través de redes sociales como vemos en el *Capítulo segundo* y que da cuenta de la capacidad organizativa entre entusiastas para comunicarse con la industria. Además, en estos primeros colectivos se observa un notable incremento del grado de implicación con el universo de la serie —las guías, teorías especulativas e

²⁷⁴ Original: “Clover complained in many ways. The show was too complex, too confusing. It was too dark. Children couldn’t follow what was going on”.

investigaciones detalladas sobre las partículas Minovsky— aceptado por los productores, es un claro precedente la colaboración entre fans e industria, un elemento imprescindible para la generación del característico *niji-sosaku* (*Capítulo tercero*) de los *otaku*. Por otro lado y en paralelo, Bandai, por entonces una pequeña compañía, apuesta por adquirir de Clover la licencia para producir modelos de los robots de *Gundam*, algo a lo que ésta última accede tras haber abandonado la serie. No se puede entender el resurgir de *Gundam* sin el concurso de los *GunPla* (plastimodelos de *Gundam*) de Bandai. Aunque la producción de vehículos de juguetes o otros bienes de consumo culturales ya está en el proto-media mix de *Astroboy*, no es hasta el éxito de *Gundam* cuando se revela el potencial del anime como enlace con mercados demográficos potencialmente más concretos. La constancia en ventas de *Gundam* —4.400.000 millores de modelos son vendidos tras el estreno de las tres *gekijōban* de la serie entre 1981 y 1982 (Clements, 2013: 55)—, demuestra la viabilidad del anime como punto central de un media mix basado en los enlaces con las jugueteras. En la actualidad, gracias parcialmente a *Gundam* (p.ej., en 2003 la serie aporta una quinta parte de sus ventas), Bandai es la cuarta compañía más grande en la industria juguetera mundial (Ashbaugh, 2010: 331) y líder de los comités de producción de *Gundam*²⁷⁵, y apuesta por la creación de Tomimo estableciendo, eso sí, una secuencia de diseño para que sus series crearan las convenientes sinergias con los juguetes y las maquetas: deben de estar a la moda, transmitir fuerza y que su articulación sirva tanto a una funcionalidad motriz como a una potencial combinación con otros robots (Schodt, 1988: 96).

De esta manera, *Gundam* se convierte en un hito para la historia industrial del anime y, en lo que nos interesa en esta investigación, configurador de un umbral de exigencia de las audiencias que acaba por configurar el anime complejo en la siguiente década. El caso de *Gundam* es especialmente ejemplar en lo que se refiere a esta conexión entre las muchas entregas, todas basadas en el mismo *sekaikan*, pero que discurren de manera no cronológica a lo largo del tiempo diegético e incluso entre distintos universos paralelos (hasta nueve) a lo largo de distintas

²⁷⁵ El propio estudio Sunrise es absorbido dentro de la estructura del *holding* Bandai Namco.

temporadas, películas y *spin-off*. Las constantes iteraciones y la perpetuación de la franquicia, descaradamente interesada más por las ventas derivadas que por la normatividad narrativa, permiten a Tomino reinventar y experimentar en la narración mediante mundos paralelos, precuelas y *reboots*.

4.1.2. EXPERIMENTACIÓN EN EL FORMATO OVA Y EL SALTO DE LOS FANS A LA PRODUCCIÓN (1984-1997)

La razón por la que he podido continuar mi carrera está en esa habilidad de conversión entre los fans japoneses del anime. Mis obras han sido reproducidas y re-publicadas cada vez que un formato se convierte a otro medio. En otras palabras, he recibido derechos de autor cada vez, lo que a menudo me sustentó en plena escasez de trabajo... De hecho, todas mis obras se han distribuido en video, LD y DVD y me permitieron comprar una casa como el resto de la gente²⁷⁶.

Mamoru Oshii (en Wada-Marciano, 2012: 82)

En uno de los trabajos más provocadores de la historiografía fílmica japonesa reciente, Alexander Zahlten apunta al fin del cine japonés entendido como arte (2017). Su investigación comienza con una ilustrativa anécdota: el desplante en el estreno en Tokio de *Kagemusha* (1980) de Akira Kurosawa, representante de la tradición cinematográfica nipona y paradigma del cine de autor apreciado internacionalmente, a Haruki Kadokawa, el *outsider* que, desde la industria editorial, cambia el negocio cinematográfico local con la división cinematográfica del grupo editorial Kadokawa, Kadokawa Eiga. El punto de partida de Zahlten no está en las historias canónicas del cine publicadas en Occidente tras la década de 1970 (Tessier 1999; Richie 2005; S. Galbraith 2009), sino en su concepto de *géneros industriales*:

²⁷⁶ Original: “The reason that I have been able to continue my career is in this high ‘convert-ability’ among the Japanese anime fans. My works have been reproduced and re-promoted each time when a medium’s format is converted. In other words, I received royalties each time, which often supported me when I had a scarcity of work... Indeed, all my works have been distributed in video, LD, and DVD, and they allowed me to buy a house like other people”.

los géneros definidos como sistemas de constelaciones específicas de textos fílmicos, circulación de capital, prácticas de producción y diseminación (distribución y exhibición) que reproducen similaridad de manera consistente²⁷⁷. (Zahlten, 2007: 4).

De ellos son representativos las películas de Kadokawa, las *pink eiga*²⁷⁸ y el *V-Cinema*, prolíficos definidores de la deriva fílmica de Japón de los últimos cincuenta años a pesar de su invisibilidad para crítica, academia y públicos dentro y fuera de sus fronteras. Aunque abundamos sobre el concurso decisivo del grupo Kadokawa en la consolidación del modo de producción de los media mix en el *Capítulo sexto*, nos interesa en este punto detenernos en el género *V-Cinema*, activo desde la década de 1980 y de vital importancia para el desarrollo de la tupida ecología de nuevos medios (reproductores y grabadores de vídeo, ordenadores personales y televisión por cable) en Japón, por sus concomitancias con el formato que consideramos como el catalizador de una “época de confusión” (*konmei no jidai*; Misono Makoto en Clements, 2013: 160) en el anime de la que emerge (y se extiende) la complejidad narrativa: las OVA.

Las OVA son producciones realizadas para su distribución directa a través de ediciones de casetes de vídeo. La irrupción de este formato —los formatos VHS y Betamax se presentan en 1975 y 1976, respectivamente— revoluciona la narración en anime en una época en la que estudios de creciente creación (entre cuyos equipos artísticos comienzan a aparecer la primera generación de animadores que crecen con el anime en televisión) experimentan como nunca antes para tratar de dar con la fórmula para hacer rentables sus propuestas alternativas al *mainstream*. El número de estudios con la audacia de producir un tipo de anime distinto sin la presión de un retorno económico mínimo impuesta por grandes inversores en comités de producción, ni los filtros de *gatekeepers* (exhibidores y las cadenas televisivas), redundaba en una libertad

²⁷⁷ Original: “genres defined as systems of specific constellations of filmic texts, capital circulation, production and dissemination (distribution and exhibition) practices which consistently reproduce similarity”.

²⁷⁸ La *sexplotation* japonesa.

creativa que conlleva una mayor variedad y oferta para el mercado del anime doméstico, mucho menos voluminoso y con mayor flexibilidad para asumir riesgos.

Este contexto ayuda a entender la emergencia de unas normas narrativas internas: en general, una mayor tolerancia para la explicitación de la violencia y el sexo (vía *fan service* u *explotation*), pero también con espacio para la experimentación con modos de narrar más ambiguos que configuran la identidad y la experiencia OVA, a nuestro parecer sesgada por la metonimia que desde crítica y públicos occidentales se realiza hacia el binomio anime/*hentai*²⁷⁹. La libertad de maniobra del género *pink eiga* tal y como es descrito por Zahlten es similar a la de este nicho del anime que explota también gracias a la extensión de las ediciones domésticas. La circulación internacional de exitosas OVA como *Cream Lemon* (1984-2006) y las adaptaciones en ese mismo formato de los manga eróticos de Toshio Maeda —las series *Urotsukidōji* (*Chōjin Densetsu Urotsukidōji*, H. Takayama, West Cape y Team Mu, 1987-1994) o la *La Blue Girl* (*Injū Gakuen La Blue Girl*, Daiei, 1992-1993)— es un factor decisivo para entender tanto el celo hacia la animación japonesa comercial por parte de la opinión pública (Williams, 2006) como la atracción académica de estudio desde enfoques culturalistas hasta nuestros días (McCrea, 2008; Piñón Perales, 2010; Pett, 2016).

Más allá del *hentai*, la irrupción de la cinta de vídeo transforma radicalmente la manera de consumir anime, pero también introduce cambios esenciales en su producción que permiten la inserción de la complejidad narrativa. El *boom* del “anime adulto” (Tsugata en Denison, 2016: 92) proviene inequívocamente del vídeo, la llave para la atomización de los distintos nichos del anime frente al *mainstream* constreñido por las cadenas de televisión generalistas (parciales hacia lo que él denomina “anime de familia”). Repositorio según Denison de “los límites

²⁷⁹ Aunque, como sugiere Susan Napier, el caso de la filmografía de directores adscritos al género como Yoshiaki Kawajiri (Lardín, 2008), “el género podría ser descrito más apropiadamente como animación ‘de ciencia-ficción y de lo oculto con imágenes y temas explícitamente sexualizados’” (2001: 343). Original: “the genre might more appropriately be described as ‘science fiction and occult animation with explicitly sexualized imagery and themes’”.

más oscuros del anime y de los cuerpos más explícitos y extremos”²⁸⁰ (2016: 59), el formato OVA es, para teóricos como Tsugata, el embrión de lo que entendemos en esta tesis como anime complejo. La aparición de la OVA no sólo altera la identidad del anime en el mercado local. Diversos autores emparentan la expansión transnacional del anime con el desarrollo tecnológico de la distribución nacional e internacional de anime —primero bajo la forma de VHS, luego de ediciones en DVD y, finalmente con la distribución por Internet— y los consecuentes cambios estructurales en su industria (Cubbison, 2005 y Denison, 2016: 101-115). La progresiva adquisición de reproductores/grabadores de vídeo doméstico por parte de los seguidores de anime eleva su listón de exigencia en sus demandas, incitando a la recuperación de anime del pasado y a ciertos cambios en las responsabilidades creativas de los estudios.

Muchas de las reorganizaciones de personal de esta época se derivan de un creciente reconocimiento a los artistas detrás de las producciones animadas, nombres auspiciados al estatus de “autores” desde las tribunas que conforman las revistas especializadas en animación japonesa comercial —como la citada *Animage* y la influyente *Newtype* (1985)— que se consolidan también en esta época. De entre estos nombres reseñamos, por sus aportaciones a la complejidad narrativa en la animación comercial japonesa, a Mamoru Oshii y al Studio Gainax.

4.1.2.1. MAMORU OSHII

En la entrevista a Mamoru Oshii citada al comienzo de este epígrafe, éste atribuye su supervivencia en el sector a la remediación comercial de sus obras. Se trata de una afirmación consecuente en el caso de un cineasta cuya carrera se escinde en dos precisamente con la considerada como la primera OVA del anime: *Dallos* (Studio Pierrot, 1983-1984). Inconsecuente artísticamente, el valor de *Dallos* se reduce a ser el precedente de algunos de los títulos de más compleja narración de la década dorada del formato OVA, también dirigidos por Oshii: la estrenada en

²⁸⁰ Original: “anime’s darker fringes and more explicit and extreme bodies”.

salas *El huevo del ángel* (*Tenshi no Tamago*, Tokuma Shoten y Studio Deen, 1985) y *Twilight Q 2: Mystery Article File 538* (*Twilight Q: Meikyū Būken Fairu Go San Hachi*, Studio Deen, 1987). Oshii disfruta, en paralelo, de una carrera comercial como director de la primera centena de episodios de la adaptación del manga superventas de Rumiko Takahashi *Lamu* (*Lum, la chica invasora*) (*Urusei Yatsura*, Studio Pierrot y Studio Deen, Fuji TV: 1981-1986) y de sus dos primeros largometrajes: *Urusei Yatsura Movie 1: Only You* (Pierrot y Kitty Films, 1984) y la compleja *Lamu Beautiful Dreamer. La película* (*Urusei Yatsura 2: Beautiful Dreamer*, Pierrot y Kitty Films, 1984).

4.1.2.1.1. *Beautiful Dreamer*

Beautiful Dreamer, por su adscripción al modo de narración de las películas puzle, es el primer anime complejo comercial. No en vano, la película es la segunda adaptación cinematográfica del universo de *Urusei Yatsura*, una seminal comedia de enredo juvenil basada en el primer manga de éxito de Takahashi²⁸¹. El tono jocoso y chillón del manga y del anime televisivo, prolijo en las referencias tanto a la cultura popular global de la época como a la mitología japonesa, queda subyugado en este filme a una exploración madura del compromiso entre el ínclito protagonista, Ataru Maroboshi, y su prometida, la extraterrestre/*oni* Lum (Levi, 1996: 47). Sirviéndose de las virtudes de la serialidad —en el equipo artístico hay voluntad explorar las posibilidades creativas que ofrecía un núcleo de personajes familiar, desarrollado a lo largo de tres años de adaptación televisiva— y alejándose también de las restricciones de tiempo y recursos propias de la televisión, *Beautiful Dreamer* se lanza hacia una dirección hasta entonces poco transitada en las versiones fílmicas: la exploración catalítica de sus personajes.

La primera secuencia de *Beautiful Dreamer* ya apunta hacia fines distintos que el de la comedia ligera para televisión. Un sol de justicia cae sobre las ruinas de

²⁸¹ Que más tarde firmaría los populares manga *Maison Ikkoku* (1980-87), *Ranma ½* (1987-96) e *Inuyasha* (1996-2008).

una ciudad desolada. Entre ellas, el *dramatis personae* de *Urusei Yatsura* toma el sol a la orilla de una laguna. Mendou mira a través de unos prismáticos encaramado en un tanque, en el que Sakura toma el sol en bikini y gafas de sol mientras observa a Lum y a Ten hacer ski acuático junto a Chibi y Kakugari. Una panorámica de izquierda a derecha muestra a Perm y a Megane rodeados de lo que Brian Ruh acertadamente denomina “detritus de la cultura de consumo moderna” (2004: 30) —un cassette a todo volumen, un televisor, un vídeo, amplificadores, ventiladores, una nevera, latas de refresco—. En plena diversión, Lum intenta llamar la atención de Ataru. Sin embargo, el siempre lascivo protagonista ignora su llamada y permanece absorto, con la mirada perdida en la orilla de la laguna, de la que emerge el campanario en ruinas del instituto de Tomobiki, habitual escenario de la diégesis. Suenan campanas, pero un travelling hacia reloj, destrozado y sin manecillas, no hace pensar que provengan de su interior.

Figura 70. El reloj del campanario del instituto de Tomobiki destrozado en la secuencia inicial (más tarde se revela en una prolepsis) de *Beautiful Dreamer*.

Un abrupto corte a negro con los títulos de crédito separa esta secuencia de otra, que empieza con un zoom cenital del instituto (ahora entero) de

Tomobiki. El bullicio domina el instituto en la víspera del festival cultural. En su clase, Ataru y sus compañeros ultiman a contrarreloj los preparativos de un estrafalario café (“El decadente café del ‘Tercer Reich’”), su propuesta para el *bunkasai*²⁸², mientras son instigados por su tutor, Onsen. La labor se extiende hasta el anochecer, cuando Lum confiesa que lejos de verse importunada por tener que hacer horas extra para preparar el festival, su sueño no es otro que vivir así junto a Ataru, amigos y familia. Paralelamente, Ataru y Mendou, que salen del instituto ya bien entrada la noche en busca de comida para el resto, presencian la extraña aparición en un semáforo: unos músicos callejeros ambulantes (*chindon’ya*) sin cara cruzan por delante de su coche seguidos por una niña pequeña cuyo rostro queda oculto bajo una pámela blanca. El semáforo se pone en verde y el coche arranca, dejando atrás la extraña aparición en mitad de la noche en una intersección desierta y a Mendou y a Ataru estupefactos. A la mañana siguiente, el grupo continúa con los preparativos, repitiendo muchas de las situaciones ya mostradas en el día anterior. Únicamente una variable hace pensar que algo va mal: el siempre vigoroso Onsen se arrastra agotado por el campus. La enfermera Sakura le envía a casa con tranquilizantes para que se recupere. Cuando posteriormente le visita, Sakura encuentra a Onsen cubierto bajo una densa capa de polvo y moho que cubre todo el interior de su apartamento. Tras salir con urgencia del apartamento, Onsen revela a Sakura su sospecha de que algo extraño está pasando ya que, aunque se ha ausentado sólo unos días para preparar el festival escolar, el estado del apartamento evidencia que han transcurrido siglos. Sakura traza entonces un símil: la leyenda de Urashima Tarō²⁸³. El mito, cuyo origen se ubica alrededor del s.

²⁸² En glosario.

²⁸³ En esta historia del folclore japonés, el homónimo joven pescador devuelve al mar una pequeña tortuga varada en la orilla ante las malas intenciones de un grupo de niños. Al día siguiente, una tortuga mayor se acerca a Tarō y le cuenta que el Emperador del Mar quiere agradecerle personalmente haber salvado a su hija Otohime, que había tomado la forma de la pequeña tortuga. La tortuga conduce al pescador a su palacio submarino, donde es agasajado con comida, bebida y entretenimiento en compañía de la princesa. Al cabo de un tiempo, Tarō solicita volver a casa para ver a sus ancianos padres. Antes de partir, una apenada Otohime le entrega una caja protectora y le pide que nunca la abra. Cuando llega a la orilla a lomos de la tortuga, Tarō se da cuenta de que algo ha cambiado: su casa no está donde solía, sus padres no están y todos sus conocidos han desaparecido. Angustiado, pregunta al primer grupo de lugareños con los que se encuentra si conocen a alguien por el nombre de Urashima Tarō. Uno de ellos recuerda una historia muy antigua

VIII (Kawai, 1997: 85 y Montero Plata, 2011: 161-162) y da protagonismo al espacio utópico del *Ryūgū-jō* (Palacio Dragón) donde la vejez y la muerte están paralizadas (Shirane, 2012: 134), ha dado lugar a lo que diferentes teóricas han venido a denominar como la *condición Urashima* (Napier, 2005: 125) o el *efecto Urashima Tarō* (Clements y McCarthy, 2006: 309) para señalar su gran pregnancia en el diseño de personajes del anime. Descrito acertadamente por Napier como el eterno adolescente japonés, el mito de Urashima Tarō es una historia extraordinariamente popular que todo ciudadano japonés conoce. Napier también defiende que la influencia del mito puede rastrearse en el arquetipo del *bishōnen* huido —tocado por esta condición de *puer aeterna* al rechazar entrar a formar parte de la sociedad—, parte de un auténtico arquetipo de personajes del anime (p. ej. Haku en *El viaje de Chihiro*; Montero Plata, 2011: 125) que encuentra correspondencia con el sector joven de las sociedades postindustriales, acuciado por circunstancias que frenan su madurez: empleo precario, reducción de la natalidad, apatía política, residencias de ancianos. Con esta analogía, Onsen y Sakura sugieren que la ciudad y la escuela han podido desligarse del flujo de tiempo convencional antes de embarcarse en la búsqueda de una explicación a la extraña sensación de *dèja vu*.

Onsen manda a casa a todos los estudiantes y cierra el instituto por la noche. A regañadientes, Ataru y compañía intentan volver a casa, pero tomen el camino que tomen, siempre acaban de nuevo en la puerta del instituto. Finalmente, deciden instalarse todos juntos en el único punto del pueblo accesible: la casa de Ataru. Al día siguiente, el grupo vuelve al instituto, donde continúan los

sobre un pescador que se adentró un día en el mar para no volver jamás. Tarō descubre entonces que cada día que ha pasado con la princesa Otohime ha tenido una equivalencia abismalmente mayor en el mundo terrenal. Afligido por la revelación, Tarō camina hacia la costa y abre distraído la caja. De ella emerge un humo blanco que le envuelve. Tarō comienza a envejecer rapidísimamente: la piel se le cuarteas, le aparece una barba blanca larga y se le dobla la espalda. Desde el mar, con el susurro de las olas llega la voz de la princesa: “Te dije que no abrieras la caja. En ella reposaba tu edad”.

Se trata de un cuento del folclore de final anticlimático, especialmente si se compara con la influencia de lo que Mínguez-López define como “las raíces judeocristianas de la cultura occidental” (2014: 30-31) en los relatos folclóricos occidentales, donde la ruptura tabú siempre viene acompañado de un castigo. En el folclore japonés, continúa Mínguez-López, la desobediencia no conduce inevitablemente a una reprimenda.

preparativos para el festival. Sakura solicita la colaboración de Mendou y sus recursos para seguir investigando el asunto. En primer lugar, investigan el instituto al caer la noche y descubren que el edificio parece rechazar las leyes de la gravedad y de la tridimensionalidad, ya que sus estancias parecen haber tomado la estructura de la *Relatividad* de M. C. Escher (1953). Seguidamente, deciden planear los límites de la ciudad y descubren con horror que toda ella descansa sobre el caparazón de una tortuga de piedra, que sobrevuela el espacio como la tortuga-mundo de la mitología hindú y sobre la que emergen como pilares no elefantes, sino las estatuas pétreas tanto de Cherry como de Onsen.

Figura 71. Mundo-tortuga de *Beautiful Dreamer*.

Tras un fundido a negro, se produce una elipsis de un tiempo indeterminado. Megane, con el pelo largo recogido en una coleta, coordina la compra de suministros necesarias para la supervivencia en casa de Ataru, donde el grupo continúa viviendo en comunidad. Megane, erigido en *personaje-narrador*,

describe a través de la lectura de su diario (“Volumen 1: Más allá del Fin del mundo”), que tras la desaparición del resto de habitantes de Tomobiki, el grupo es la única población de la ciudad en ruinas, donde viven despreocupadamente en una suerte de verano perpétuo. Únicamente dos personas están intranquilas por la situación: Sakura y Mendou, que patrulla sin descanso la ciudad en busca de pistas. Sus sospechas no son infundadas, puesto que dos de las chicas del grupo, Shinobu y Ryunosuke, desaparecen sin más de un día para otro y aparecen en forma de escultura en los pilares que sujetan la ciudad sobre la tortuga. Ante la urgencia que les apresa, Sakura (que también es una *miko*, sacerdotisa sintoísta), Mendou y Ataru tienden una emboscada al culpable de todo esto: el demonio de los sueños Mujaki, que pactó con Lum llevar a cabo su sueño eterno de vivir en paz con Ataru y sus amigos hasta el fin de los días. Mujaki se deshace de Sakura y Mendou y pacta con Ataru llevar a cabo su sueño: tener un harén de mujeres. Sin embargo, al no ver a Lum entre ellas, Ataru traiciona su pacto.

El protagonista entra entonces en un bucle de pesadillas: ser un trasunto de Frankenstein, revivir su primer encuentro con Lum y la angustia de una criogenización en la que la cápsula de conservación de ella ha fallado. Éste último malsueño lleva a Ataru a lanzarse desesperado contra una pared, que resulta ser un mero decorado que da lugar al sueño anterior. Mujaki le vuelve a mandar a dormir con un martillazo en la cabeza. Se revela entonces que Ataru es, recuperando los niveles de la narración de Branigan descritos en el *Capítulo primero*, un *personaje* que modaliza la narración desde una focalización interna profunda, la de sus sueños, que se alzan a su vez como justificación de estas secuencias pesadillescas encadenadas durante el último cuarto del filme. Finalmente, Ataru consigue salir del bucle y despertar cuando declara su amor por Lum y sale, por un momento en toda la diégesis, de la extrema pasividad y sumisión a las mujeres que comparte con Urashima (Kawai, 1997: 106).

Beautiful Dreamer se posiciona como uno de los ejemplos paradigmáticos de la asunción por parte de la animación japonesa contemporánea de determinadas estrategias narrativas no convencionales. Aunque la premisa de los sueños como una suerte de *deus ex machina* es un recurso presente incluso en el cine clásico más

sofisticado —como en la arquetípica *La mujer del cuadro* (*The Woman in the Window*, F. Lang, 1944), entre otras—, su uso en la versión fílmica de una de las franquicias más populares de la cultura popular de su época sienta un precedente valioso de la integración de la complejidad narrativa en el *mainstream* japonés. Sin embargo, pese a ser un hito de las audacias narrativas a partir de un material original eminentemente comercial, cabe señalar que el filme acaba por plegarse discursivamente a la serialidad necesaria para continuar siendo relacionada con su franquicia. En este sentido, casi tanto como la desvelación de que todo es un sueño, es revelador el plano final del filme, de una alta autoconsciencia: un ligero *travelling* de alejamiento de la fachada del instituto, ya casi restaurada, con el campanario en lo alto. El mensaje es inequívoco: tras el alboroto y la incursión en la complejidad, la localización principal de la serie vuelve a estar operativa para continuar con las vicisitudes episódicas tanto del anime como del manga.

Figura 72. El instituto de Tomobiki casi restaurado en el final de *Beautiful Dreamer*.

Con plenos poderes en el guion y en la dirección, *Beautiful Dreamer* se lleva a cabo con la máxima de que “el público no tiene que entender” (Oshii en Ruh,

2004: 37). La película no es entendida como un film de gran influencia para la secuelas cinematográficas de grandes series del anime televisivo hasta años más tarde. La condensación de un núcleo duro de personajes imprescindibles dentro del extensísimo catálogo de personajes de la serie y la selectiva profundidad en el trío Sakura, Onsen y Mendou y en Ataru, aquí más empático que nunca con el amor de Lum, se apartan de la rutina cómica que hacía funcionar la serie: la perpetua huida de Ataru del compromiso con Lum en su búsqueda de otras mujeres. Desde *Beautiful Dreamer*, buena parte de las adaptaciones a película de un anime televisivo cuentan con argumentos que, alejados de lo formulaico del formato televisivo, ahondan en el desarrollo melodramático de personajes — aunque esto acabe por no tener demasiadas consecuencias en el universo debido al carácter inherentemente autónomo de estas iteraciones con respecto al serial y, muchas veces, al material original (iteraciones referenciadas despectivamente por los fans como los denominados episodios de relleno y *shoshuben*²⁸⁴)—.

Mas allá del tratamiento del argumento y de la trama, el estilo de Oshii es fácilmente perceptible en los ritmos y en una planificación que no sólo excede los rasgos convencionales del anime coetáneo a *Beautiful Dreamer*, sino que avanza buena parte de los recursos habituales de las películas de Oshii: trabajo de cámara desestabilizado (Clements, 2013: 198), *lens flare* y salpicaduras (Condry, 2013: 119), secuencias de montaje contemplativas o la cada vez más rápida rotación de la cámara sobre su eje en la relevante conversación de Sakura y Onsen.

Pese a que a posteriori es considerada unánimemente como la mejor película de *Urusei Yatsura*, el resultado frustra tanto a Oshii que se promete no volver a trabajar con ataduras impuestas por ningún estudio comercial —célebres son tanto las diferencias creativas con la *mangaka* Takahashi, opuesta a las libertades que el director se toma con su material original, como las amenazas diarias en forma de carta con cuchillas de afeitar por parte de fans descontentos (Ruh, 2004: 44)—. Tras partir hastiado del Studio Pierrot, Oshii se convierte en el último miembro de Headgear, un colectivo fundado junto a otros cinco

²⁸⁴ En glosario.

desengañados profesionales de la industria²⁸⁵ con el fin de impulsar proyectos personales y conservar entre todos el control de sus creaciones que acomete el proyecto que los une desde el principio: la prolífica y exitosa franquicia *Patlabor*. En lo referente al tipo de narración empleado en Headgear, la encrucijada opresiva en la que vive la sociedad japonesa armada hasta los dientes de los universos de *Patlabor* (Bolton, 2002: 472) y de *Kerberos*, con evidentes conexiones con la tensión geopolítica que acucia la región de Asia Pacífico (Anderson, 2009), da cuenta de las coordenadas ideológicas y creativas del equipo, que en este caso son bien acogidas para convertirse, la primera, en una franquicia aún vigente a día de hoy²⁸⁶.

La independencia y prestigio obtenidos por Oshii con este proyecto le permite aceptar, con garantías de libertad creativa y con la colaboración de sus compañeros en Headgear, su siguiente encargo: la adaptación del manga de Shirow, *Ghost in the Shell*.

4.1.2.1.2. *Twilight Q: Mystery Article File 538*

Antes de trabajar a pleno rendimiento con Headgear, Oshii contribuye a un proyecto denominado *Twilight Q*: una serie de OVA imbuídas por el espíritu de antologías como *The Twilight Zone*, que sirven como escaparate para la nueva camada de artistas del anime a finales de 1980 (Sevakis, 2007). Oshii escribe y dirige la, a la postre, última entrega de la serie tras la cancelación del proyecto: *Mystery Article File 538*. Erigida en una de las muestras de experimentación con la narrativa compleja, su condición de precedente la hace imprescindible en un repaso a la narración del medio.

En su secuencia de apertura, un avión de Japan Airlines (correspondiente

²⁸⁵ Oshii es la última incorporación al grupo formado por el *mangaka* Masami Yūki, el diseñador especializado en mecha Yutaka Izubuchi, el guionista Kazunari Itō y el diseñador de personajes Akemi Takada.

²⁸⁶ *Patlabor* está protagonizada por la unidad especial de la policía metropolitana de Tokyo en un futuro cercano en el que robots tripulados son empleados para la lucha contra el crimen. Oshii dirige siete OVA —*Patlabor: Early Days* (Studio Deen, 1988-1989)— y dos largometrajes —*Patlabor: The Movie* (Production I.G y Tatsunoko, 1989) y *Patlabor 2: The Movie* (Production I.G., 1993)—.

al vuelo 538) muta en pleno vuelo en una carpa decorativa (*ko*) descomunal. En una radio se anuncia la desaparición del avión, punto de enlace con el cuerpo de la narración, articulado por el relato en primera persona de un modesto detective privado en el Tokio contemporáneo. El detective relata su extraño encargo: investigar a un hombre y a su presunta hija pequeña, que pasan sus días en un desvencijado apartamento. Tras infructuosos avances —la búsqueda documental no es concluyente y los investigados no hacen más que comer, dormir y excretar por la ventana—, el detective entra finalmente en la estancia para encontrar a la niña durmiendo sobre su futón con una carpa viva a su lado. En la mesa encuentra unas páginas dirigidas a él, “su sucesor”. En ellas lee la historia de otro detective privado que sigue, paso por paso, el mismo patrón que la suya (figura 73). El relato concluye con una revelación. El detective se quita las gafas de sol y mira a cámara desafiante: se ha convertido en el hombre que acompaña a la niña.

La irrupción del componente fantástico tensa las normas internas del *noir* al que parecía adscribirse, una tensión aún incrementada por la revelada autoconsciencia del epílogo. En la mañana siguiente, el detective está aparentemente en el papel del hombre adulto a cargo de la niña. En la radio informan de la desaparición del vuelo JAL 538, un hecho que rima con el del comienzo... hasta que el hombre detiene en radiocasete donde estaba sonando una cinta con esa información grabada. El hombre habla entonces animadamente por teléfono con su editor, al que le está vendiendo la idea para una historia titulada “El caso eterno”: un detective descubre que tanto él mismo como el hombre al que sigue no son más que una creación divina para cuidar de una niña-Diosa. Tras enojarse por la reacción del editor (que le pide una historia más normal), el hombre se dispone a arreglar una carpa para comer. Tras hacer una hendidura en su vientre, un avión que sobrevuela los cielos se abre por la mitad.

A pesar de la animación limitada (Ruh, 2004: 66), el uso inteligente de los recursos como la voz *over* —adscrita al género detectivesco— y el uso de flashbacks con apenas acción apoyan este aparente juego de muñecas rusas, basado en recursos familiares para las *películas puzzle* como la severa restricción en el protagonista (*personaje*), la alta profundidad en sus saberes y la autoconsciente

disposición de lagunas de información (¿qué une al avión inicial con la historia del detective?, ¿es una metáfora del cuidado de una diosa en ciernes por parte de un ser humano?), es rematado por una baja *comunicabilidad* que hace de esta OVA una de las cintas más ambiguas de la obra de Oshii.

Figura 73. “El hombre al que investigaba, el hombre que se hacía pasar por el padre de esta niña era en realidad mi cliente, a su vez un detective como yo. Ahora me he convertido en lo mismo para tí. No hay manera de determinar el origen de esta historia de terror, una en la que el cliente no sólo acaba siendo el investigado, sino que es además un sabueso también, sin manera de conocer cuándo comenzó ni cuándo acabará, ni cuántos hombres han vivido con esta niña antes que yo. Sólo Dios lo sabe” – *Twilight Q: Mystery Article File 538.*

4.1.2.2. EL SURGIMIENTO DE STUDIO GAINAX (Y DEL GAINAX ENDING)

Cuando era niño no era ni la mitad de friki de lo que soy ahora²⁸⁷

Yasuhiro Takeda (2005: 13)

4.1.2.2.1. *Otaku no Video*

Aunque un precedente similar puede encontrarse en la formación original del Studio Nue, Gainax supone el más notable salto de fans a productores desde los clubs universitarios de apreciación de la ciencia-ficción hasta la constitución del estudio que más tarde alumbraría uno de los anime complejos por antonomasia, *Evangelion*. La notoriedad alcanzada por sus cortometrajes animados producidos para dos ediciones de la convención anual japonesa de ciencia-ficción (*Nihon SF Taikai*) —celebradas en Osaka en los años 1981 y 1983— y la red de contactos tejida entre distintos actores de la industria propulsa las carreras de los diseñadores de personajes Yoshiyuki Sadamoto y Takami Akai, del guionista (y líder de opinión *otaku*) Toshio Okada, y de los directores Hiroyuki Yamaga, Shunji Higuchi y Hideaki Anno, desde entonces establecidos como iconos de la borrosa línea entre el fan y el profesional que caracteriza a las convergencias creativas entre industria y audiencias del anime.

Gainax muestra con orgullo sus orígenes en su propia autobiografía dramatizada en *Otaku no Video* (T. Mori, Gainax, 1991), una OVA en dos partes centrada tanto en el encuentro de estos autodenominados *otakings* —entusiastas de *La guerra de las galaxias* y el *tokutatsu* con una infancia solitaria (*kaggikko*; Koyama-Richard, 2010: 139) que crecieron con *Yamato*— como en su meteórico ascenso a la producción profesional en el trascurso de 1982 a 1991, incluyendo su aprendizaje a marchas forzadas para la animación con acetatos (figura 74). La *autoconsciencia* es explícitamente alta si, además, se tiene en cuenta que, entre el

²⁸⁷ Original: “When I was a kid, I don’t think I was quite the geek I am now”.

metraje animado, se incluyen entrevistas en imagen real que satirizan la imagen del *otaku* en el Japón de los primeros años de 1990, todas ellas salpicadas de falsas estadísticas sobre esta tribu urbana²⁸⁸ bajo la forma del falso documental (Newitz, 2008: 319).

Además de desdibujar la frontera entre el fan y el profesional —algo que caracteriza a las convergencias creativas entre industria y audiencias del anime según la tesis principal de Condry (2013: 129)—, Gainax tiene para el imaginario colectivo una asociación indisoluble con la complejidad narrativa, destacando por la radical experimentación de sus anime originales²⁸⁹, fruto de la autonomía creativa que otorgan tanto la independencia de comités de producción de otras franquicias como el sustento generado desde su propio emprendedurismo en el *merchandising*, los videojuegos adultos y los *garage kits*²⁹⁰ a través de la compañía hermana, General Products.

²⁸⁸ Que a su vez revelan un gran sentido del humor por parte de sus autores, totalmente conscientes de representar al colectivo (p.ej. “el 100% de los otaku son vírgenes”).

²⁸⁹ No realizan ninguna adaptación ajena a sus propios materiales hasta su participación en *Kare Kano* (H. Anno y K. Tsurumaki, Gainax y J.C. Staff, TV Tokyo: 1998-1999).

²⁹⁰ En glosario.

Figuras 74-76.

"Retrato de un otaku". Las secuencias de entrevistas en *Otaku no Video* están precedidas de este intertítulo en el que se aprecian las barras de un sistema de vídeo, rasgo evidente de autoconsciencia.

おたくの肖像

4.1.2.2.2. *Gunbuster*

La experimentación tiene su primer banco de pruebas en el formato OVA: *Gunbuster* (*Toppu o Nerae!*, H. Anno, Gainax: 1988-1989). Su clímax está centrado en los estragos dramáticos que la dilatación temporal de los viajes espaciales²⁹¹ tiene sobre las relaciones entre los personajes principales, un grupo de jóvenes adolescentes separadas de la Tierra para combatir contra la amenaza extraterrestre y cuya vuelta no se produce hasta 12.000 años después en tiempo terráqueo. De esta manera, y en la línea de lo que ofrecen en su primer largometraje —*Royal Space Force: The Wings of Honneamise* (*Ōritsu Uchūgun: Oneamisu no Tsubasa*, H. Yamaga, Gainax, 1987)—, Gainax parte temáticamente de la herencia de madurez del medio de etapas anteriores. Tras *Yamato* y en *Gundam*, *Gunbuster* representa la progresiva consolidación de la ciencia-ficción dura en el anime que, lejos de versiones celebratorias de batallas para el lucimiento de los diseños mecánicos, incide en presentar un conflicto armado del que nunca se pueden conseguir victorias absolutas. La narración en *Gunbuster* es altamente *autoconsciente* de su condición de obra “por fans y para fans” pero, más allá de la temática, de las condiciones de producción y del *fan service*, añade además interesantes momentos de complejidad. En el teaser del episodio #01x04: *Launch!! The Incomplete Ultimate Weapon!*, H. Anno, Gainax: 1989, una versión *chibi* de la protagonista, Noriko Takaya, explica a los espectadores que el guion de los siguientes episodios planificados no está acabado (figura 77). Esta suerte de aviso para navegantes parecer avanzarse a la especulación entre los fans que sigue a la salida del último episodio de la OVA, #01x06: *At the End of Eternity*, H. Anno, Gainax: 1989. Su principal particularidad: es en blanco y negro. Al contraste inicial con respecto al metraje a todo color del resto de la serie, le sigue la esperada batalla final que, lejos de cumplir con el estándar de los apogeos animados de los *mecha*, es brevemente recreada mediante una secuencia de montaje fugaz de animación limitada en la que se recurre a fundidos, panorámicas, filtros y sombreados para animar ilustraciones (sensación

²⁹¹ Un tropo habitual en el cine de ciencia-ficción comercial estadounidense desde *El planeta de los simios* (*Planet of the Apes*, F. J. Schaffner, 1968) hasta *Interstellar* (C. Nolan, 2014).

de movimiento en el uso de los códigos cinéticos del manga; figura 78) de la destrucción de las flotas espaciales humanas y de las formas orgánicas alienígenas²⁹².

Figura 77. "¡El proyecto del siguiente episodio se ha aprobado tan rápido que aún no tenemos el guion listo! [...] Sólo tenemos confirmados los títulos de los próximos dos episodios" – *Gunbuster*, #01x04.

Figura 78. Fotograma de la batalla espacial en *Gunbuster*, #01x06.

²⁹² Con cierta rima con la experimental adaptación de Nagisa Ōshima del manga de *Shirato Sanpei* *Band of Ninja* (1967), que fotografía los paneles ilustrados y a los que les añade una banda sonora.

En esta obra ubicamos el inicio de una rumorología de la sospecha sobre la relación entre las intenciones creativas de Gainax y su presunta incompetencia en lo relativo a las cuestiones presupuestarias. ¿Responde la narración del episodio, radicalmente transgresora con los postulados del género *mecha* por privilegiar la psicología de sus personajes ante la tragedia al espectáculo de la batalla, a una intencionada voluntad discursiva, como defiende el locuaz Okada (Viz Communications 1996), aquí guionista? ¿O se debe al agotamiento de recursos para cerrar el proyecto (y a las documentadas dificultades de Anno para concluir sus series²⁹³)? Toda esta serie de factores sientan en el imaginario colectivo de las comunidades *otaku* un precedente artístico-industrial que es jocosamente referido por crítica y espectadores como definidor del tropo “Gainax Ending” (TV Tropes s. f.), una etiqueta asimilable a las de *películas puzzle* o *televisión compleja* tratadas en los *Capítulos tercero y cuarto* y que, como en sus casos, se refiere a la tendencia a la ruptura de la unidad mimética de la *synzhet* en los últimos episodios de sus series. Pese a la relevancia de *Gunbuster*, el término y la fama del estudio comienzan su circulación internacional (McKevitt, 2010) con la aparición de los dos episodios finales de *Evangelion*.

4.1.2.2.3. *Evangelion*

La complejidad de *Evangelion* es el rasgo que ha hecho de la franquicia uno de los configuradores del anime y de la identidad de la subcultura *otaku* (Redmond, 2007; Thouny, 2009; Williams, 2006). Una complejidad que va más allá de la tupida red de referencias alusivas a la mitología judeocristiana (Barkman, 2010), al militarismo imperial japonés, a la ingeniería genética y los límites de lo humano (Bryce, Cheung y Gutierrez, 2010; Torrents, 2016), y a una temática que, bajo la forma de un *mecha*, recoge una reflexión sobre la convivencia social y familiar del ser humano y su malestar en las sociedades contemporáneas (Napier, 2002; Ballús

²⁹³ Una década más tarde, Anno abandona a mitad la producción de *Kare Kano* diagnosticado de depresión (Galbraith, 2009: 82).

y Torrents, 2014; Torrents, 2017). Nos interesa aproximarnos en este epígrafe a su narración en los dos episodios finales, el caso más representativo del “Gainax Ending”.

En #01x25: *El mundo que se acaba*, K. Tsurumaki, Gainax, TV Tokyo Network: 1996, la narración se interna en las psiquis de los cuatro protagonistas principales (alta *profundidad*, *restrictividad* baja) —el piloto adolescente Shinji Ikari, sus compañeras Rei Ayanami y Asuka Langley-Sōryū y la superior de todos ellos, Misato Katsuragi— mientras se desarrolla el Proyecto de Complementación ideado por SEELE para la disolución de toda la Humanidad en una sola conciencia. A lo largo del episodio, todos ellos purgan sus traumas internos en una suerte de sesión de terapia conjunta mientras son interrogados por versiones infantiles de ellos mismos y otros miembros de NERV acerca de sus motivaciones y sobre sus temores (figura 79). Sin embargo, muchas de las preguntas no están formuladas por sus interlocutores, sino que aparecen escritas en una serie de intertítulos que, si bien han sido habituales a lo largo de la serie como herramientas de contextualización, aquí también parecen sintetizar los pensamientos detrás de sus desesperados balbuceos y silencios (figuras 80 y 81).

La plena exploración de la mente de Shinji (alta *profundidad* y alta *restrictividad*) continúa en el *series finale* —#01x26: *La bestia que gritó “amor” en el corazón del mundo*, K. Tsurumaki y Masayuki, Gainax, TV Tokyo Network: 1996—, bajo la forma de un ejercicio de “anti-animation” (Wada-Marciano, 2012: 75). En esta ocasión, las reflexiones de Shinji aparecen como voces *over* del resto del *dramatis personae* de la serie —de nuevo apoyándose en la capacidad de los y las *seiyū* para hacer avanzar la narración con una animación superlimitada— sobre imágenes de las localizaciones habituales de la serie vacías (muchas veces planos estáticos ligeramente animados mediante panorámicas y zooms ligeros) e intertítulos con variaciones tipográficas. Las tribulaciones de Shinji le llevan a plantearse cuestiones clave de su identidad y de cómo es visto por las personas de su entorno. En la puesta en escena de este pensamiento recurre, en un ejercicio de explícita *autoconsciencia*: a la recreación de bocetos previos, *storyboards*, acuarelas y pruebas del diseño de personaje del propio Shinji (figuras 82-84).

Figura 79. La silla y el escenario del interrogatorio en *Evangelion*, #01x25.

碇シンジ、彼の場合

何故 殺した

Figuras 80 y 81. “¿Por qué le maté?” “Por eso le maté”. *Evangelion*, #01x25.

Figura 82-84. "¿Qué soy yo? Ése... Soy yo. Tal y como me muestro a los demás. Lo que me representa. Ése. Ése. Ése también. Todos me representan. Es lo que reconozco de mí en todos los demás" – *Evangelion*, #01x26.

En el último tercio del episodio, la narración ofrece una suerte de universo alternativo en el que un desacomplejado Shinji vive en un *slice of life* idealizado: su madre vive, Asuka es su vecina, Rei es una torpe estudiante recién llegada a un instituto normal y Misato es su profesora. El final de la ensoñación revela a Shinji como *focalizador* mientras lee un guion correspondiente a uno de sus posibles “yo” (figuras 85 y 86).

La autoconsciencia continúa incluso en la segunda adaptación fílmica, *The End of Evangelion* (*Shin Seiki Evangerion Gekijō-ban: Ea/Magokoro o, Kimi ni*, H. Anno y K. Tsurumaki, Gainax y Production I.G., 1997), en cuyo metraje se incluyen varias secuencias de imagen real. Entre ellas destacan dos. Una panorámica desde la pantalla de la sala Milanoza de Shinjuku (Anime News Network, s. f.; Figura 87) llena de *otaku* dispuestos a ver la película previa, *Neon Genesis Evangelion: Death & Rebirth* (*Shin seiki Evangerion Gekijō-ban: Shi to Shinsei*, H. Anno, Gainax y Production I.G., 1997). Acto seguido, una fugaz secuencia de montaje con los fotogramas de las cartas amenazantes y pintadas injuriosas dirigidas a Anno y al estudio tras el desenlace ambiguo de la serie (figuras 88 y 89).

(31)

2 8 7	2 8 6	2 8 5	2 8 4	2 8 3	2 8 2	2 8 1
教室全景 ワッと笑う一同	ミサト先生	ヒカリ、立ち上がって注意	アスカ	カチンとくるレイ	割って入るアスカ	レイ

Figuras 85-86.

"Sí, esa podría ser otra realidad. Es posible que exista dentro de mí" – *Evangelion*, #01x26.

Figuras 87-89. “¡Te mataré, Anno!”, reza la correspondencia amenazante contra Gainax incluida en *The End of Evangelion*.

Los valores de las categorías enumeradas y la resultante baja *comunicabilidad* hacen que la narración del final de *Evangelion* presente una narración cercana a la del arte y ensayo. Sin embargo, varias consideraciones amortiguan la identificación plena con la ambigüedad que, a primera vista, merece. La primera de ellas es que buena parte de la narración en los capítulos anteriores de *Evangelion* demuestra ser “uno de los magistrales ejemplos del uso de una estructura *jo-ha-kyū*²⁹⁴ en el anime”²⁹⁵ (Suan, 2013, 81-83), la estructura dramática propia del teatro japonés y equiparable al canónico desarrollo aristotélico en tres partes (Hernández-Pérez, 2017: 158). La segunda es la variable del media mix: en siguientes iteraciones (y no sólo animadas) se aborda el final con un punto de vista complementario²⁹⁶ e, incluso, se ofrecen otros alternativos²⁹⁷. La tercera es, de nuevo, la sospecha acerca de cuánto de este “Gainax Ending” es intencionado y cuánto obligado por los plazos, que en este caso son apurados hasta extremos poco recomendables en el contexto televisivo y que llevan a la desviación del guion original y su deriva desde la segunda parte hacia el final a la deconstrucción psicológica de sus personajes (McCarthy, 2008: 98). Teniendo en cuenta estos factores, concluimos que la narración en *Evangelion* alcanza una complejidad homologable al modo de narración de la *televisión compleja*, popularizada una década más tarde en la ficción dramática anglosajona como vemos en el *Capítulo segundo*.

Tras un periodo de pujanza rebufó del éxito imprevisible de *Evangelion* —estructurado comercialmente en torno a un comité de producción compuesto por la discográfica King Records, la editorial Kadokawa y la desarrolladora Sega Enterprises (Morikawa, 2012: 147) y que atrae al mercado de los *garage kits* y a los círculos de *dōjinshi* (Galbraith, 2009: 14-16)—, la dimensión comercial de Gainax

²⁹⁴ En glosario.

²⁹⁵ Original: “one of the most skillful examples of the use of a *jo-ha-kyū* structure in Anime”.

²⁹⁶ En *The End of Evangelion*, la segunda adaptación fílmica presentada por Gainax como el final auténtico, la resolución de Shinji ante el Proyecto de Complementación Humana es la de mantener su singularidad como individuo, con lo que emerge del caldo primigenio que se ha convertido la humanidad.

²⁹⁷ En el *reboot* de *Evangelion* acometido por Anno en su nuevo estudio, Studio Khara, lleva por título *Rebuild of Evangelion* (2007-) y tiene la forma de una tetralogía de filmes del que queda por estrenarse su última parte, *Evangelion: 3.0+1.0 (Shin Evangelion Gekijōban)*: [f]

se ve acuciada por la escasez de ingresos desde las divisiones de videojuegos adultos y simuladores de éxito (*Princess Maker*, 1991) y el *merchandising* y por la condena por evasión de impuestos de su presidente en 1999. Su producción se reduce entonces al apoyo, en calidad de subcontrata de prestigio, de proyectos de animación ajenos hasta bien entrada la década de los 2000. El talento de Gainax se expande por otros estudios erigidos en actores clave para la configuración de las casas de animación de la siguiente época.

4.1.3. NARROWCASTING Y NICHOS DE MERCADO (1998-2017)

El escenario productivo del anime durante la década de los 1990 es comparable al propuesto por Condry para la producción de música comercial en la actualidad (p. 20). El mercado está decisivamente caracterizado por dos tendencias paralelas, convergentes en la creciente distribución internacional (legal e ilegal) de anime en los 2000, que definen su identidad percibida hasta nuestros días. La primera de ellas es la constitución de grandes media mix *cross-media* para toda la familia de proyección internacional (como *Pokémon* o *Yō-kai Watch*). La visibilidad dominante de las más longevas adaptaciones *shōnen* —las únicas que escapan a las limitaciones de las temporadas de un *kūru*— se apoya en la emisión en *prime time*, territorio de las influyentes agencias de publicidad japonesas como Dentsu y We’ve (García y Puertas, 2008: 52). Estas series, indesligables de su concurso en las estrategias expansivas de sus comités de producción —como observa Zahlten, “[a]hora apenas hay más series conocidas que, además de la habitual combinación *manga/anime*, no funcionen sin una serie de libros, un juego de cartas, un videojuego, un surtido de figuras coleccionables, etc.” (2008: 42)— se apoyan en las principales propiedades de la serialidad televisiva generalista que resume Shuhei Hosokawa (2010: 51):

La repetición como una forma de transmitir sonido e imagen es básica para la televisión. Al exhibir en pantalla un mundo repetitivo en un espacio doméstico, la televisión sostiene el orden social de la vida

diaria, insertada en patrones y hábitos cotidianos, aportando el foco de nuestros rituales diarios y un marco para transcendencia limitado, ampliando nuestro alcance y seguridad, encerrándonos en una red de relación espacio-tiempo (tanto local como global, doméstica y nacional) y, finalmente, ofreciendo paz y consuelo a través de la transmisión repetitiva de géneros y formatos casi inmutables. En su ‘ordinariedad’, o ‘la normalidad más o menos segura de la vida diaria y nuestra capacidad para afrontarla día a día’, la televisión regula y garantiza la continuidad espacial, temporal, afectiva y física de nuestras no tan dramáticas vidas. Tanto si la encendemos como si la apagamos, la televisión como objeto, medio e imaginación ocupa algún tipo de lugar en nuestras vidas públicas y privadas. Su rol primario es el de hacer lo extraordinario ordinario en oposición del *Verfremdung* (extrañamiento) brechtiano, que hace de lo ordinario extraordinario. Catástrofes, espectáculos y dramas sin precedentes son ‘domesticados’ a través de la televisión. Sin embargo, la banalidad de cualquier producto cultural es un efecto estético de repetición. La banalidad es ocasionada cuando la prominencia de un objeto estético comienza a hundirse en los lugares comunes y se convierte en algo dado por hecho. Lo que está en juego en este proceso de banalización es la alocalización temporal de la programación, serialidad y las reglas genéricas, las cuales hacen las retransmisiones altamente predicibles²⁹⁸.

Además de la evidente faceta comercial de las series televisivas, las apuestas

²⁹⁸ Original: “Repetition as a form of transmitting sound and image is basic to television. By displaying a repetitive world onscreen in a domestic space, television sustains the social order of everyday life, embedded in quotidian patterns and habits, providing the focus of our daily rituals and a frame for limited transcendence, extending our reach and security, locking us into a network of time-space relation (both local and global, domestic and national), and finally offering peace and reassurance through the repetitive transmission of quasi-fixed genres and formats. In its “ordinariness,” or “the more or less secure normality of everyday life, and our capacity to manage it on a daily basis,” television regulates and guarantees the spatial, temporal, affective, and physical continuity of our not so dramatic lives. Whether we switch it on or off, television as object, medium, and imagination occupies some kind of place in our private and public lives. Its primary role is to make the extraordinary ordinary as opposed to Brechtian *Verfremdung* (estrangement), which makes the ordinary extraordinary. Unprecedented catastrophes, spectacles, and dramas are “domesticated” through television. The banality of any cultural product, however, is an aesthetic effect of repetition. Banality is brought about when the salience of an aesthetic object begins to sink into the commonplace and becomes taken for granted. What is at stake in this process of banalization is time allocation programming, seriality, and genre rules, all of which make transmissions highly predictable”.

generalistas de directores que son ensalzados en el nuevo milenio como *autores* del anime (Mamoru Hosoda, Keiichi Hara o Makoto Shinkai) presentan en algunos casos la sintomatología del “Lucas Spielberg Syndrome” que, según Krämer, caracteriza al *blockbuster* hollywoodiense desde mediados de la década 1970 (1998: 295-296):

un giro a la categoría tradicional de la película para niños que resulta en ‘película para niños concebida y mercantilizada en gran medida para adultos’ — filmes para el espectador adulto como infante o, mejor, para un adulto inmaduro, para un adulto al que le gustaría ser un niño. [...] El espectador masculino es invitado a adoptar la posición del joven héroe, regresar a la infancia y someterse al poder del padre en la historia al mismo tiempo que se somete al poder del espectáculo y a la marcha narrativa de la película en sí misma, ‘totalmente pasivo, listo para ser tomado de la mano y conducido, paso a paso, a través de la narrativa a participar emocionalmente en su tranquilizadoramente reaccionaria conclusión’²⁹⁹.

Este síndrome, aunque vistoso por su crítica implícita al nuevo Hollywood, no es más que un *revival* de la tendencia de los estudios del cine clásico a ofrecer espacios libres de disonancia (narrativas, pero también de todo tipo) para las familias mediante la autocensura (Wharton, 2013: 201-202), una tarea en la que Walt Disney se especializa para construir su imperio mediático. Filmes de gran acogida internacional como *El niño y la bestia* (*Bakemono no Ko*, M. Hosoda, Studio Chizu, 2015), *Miss Hokusai* (*Sarusuberi*, K. Hara, Production I.G., 2015) o *Your Name* (*Kimi no Na wa*, M. Shinkai, CoMix Wave Films, 2016) son buena prueba de ello.

La segunda tendencia, de mayor interés para la exploración de la narración compleja, es la multiplicidad de ventanas para nuevos nichos en relación con la

²⁹⁹ Original: “a twist on the traditional category of the children’s film, resulting in ‘children’s films conceived and marketed largely for adults – films that the adult spectator as a child, or, more precisely, as a childish adult, an adult who would like to be a child. [...] The male spectator is invited to adopt the position of the young male hero, regressing to childhood and submitting to the power of the father in the story at the same time as he submits to the power of the spectacle and narrative drive of the film itself, ‘totally passive, ready to be taken by the hand and led step by step through the narrative to participate emotionally in its reassuringly reactionary conclusion’”.

progresiva adopción del *narrowcasting* por parte del sistema televisivo japonés —no sólo a través de la televisión digital terrestre (desde 2003), por cable y por satélite (operadores como WOWOW), sino también de Internet, digitalización mediante, como vemos en el *Capítulo tercero*— y la extensión del anime por las franjas horarias nocturnas (*shin'ya*, entre las 23:30h-03:30h), menos costosas, iniciada por Tokyo TV —a la que siguieron Nippon TV, Asahi TV y Fuji TV—. Este último factor hace que buena parte de los contenidos que se publican en la década anterior como OVA tengan su espacio en las parrillas televisivas en este momento bajo esas condiciones. La identificación crecientemente consolidada entre contenidos para públicos adultos, muchos de ellos tendentes a la exhibición de una narración compleja, y la emisión en las madrugadas no es baladí, ya que como indica Mittell: “las rutinas de programación son una de las primarias maneras que tiene la industria de la televisión para proveer de marcos genéricos para ubicar un programa”³⁰⁰ (2004: 58).

La intencionalidad por parte de la industria de la animación japonesa comercial para apelar a los rentables nichos de mercado de la subcultura *otaku* tiene una directa traducción en la consolidación de los rasgos de madurez narrativa del medio tras la experimentación OVA. Como apunta Clements, “es mucho mayor desafío retar a los gigantes del mercado infantil que forjar un pequeño nicho de 10 o 20.000 entusiastas otaku”³⁰¹ (2013: 188), especialmente si el retorno comercial es tradicionalmente consistente. Con la emisión de *Evangelion* se produce una suerte de emergencia de la subcultura *otaku* articulada en torno a una identificación con los autodenominados *okina otomodachi* (“amigos mayores”; Wada-Marciano, 2010: 248), todo aquel individuo *connoisseur* con la capacidad de ligar (y divulgar) las cada vez más abstrusas intertextualidades de los textos del anime (incluso en los dirigidos a públicos infantiles) y que participa activamente en las discusiones comunidades y foros de opinión virtuales sobre los valores de producción de distintos proyectos. Como continúa Clements (2013: 203-204)

³⁰⁰ Original: “scheduling practices are one of the primary ways the television industry provides generic frameworks to situate program”.

³⁰¹ Original: “it is a much taller order to challenge the giants of the children’s market than it is to carve out a small niche of 10 or 20,000 older otaku enthusiasts”.

En 2002, Tada Makoto estimaba la dimensión del mercado fan japonés en 400.000 espectadores, y se espera que cada uno de ellos gaste 10.000 yenes al mes en productos. [...] Sumado a una pequeña hibridación en las ventas del mercado infantil de ciertos juguetes y bienes, calculó un ingreso bruto de 50.000 millones de yenes, de los cuales, asumiendo un cinco por ciento de derechos de autor, vuelven finalmente a los cofres de los propietarios del anime alrededor de 2.500 millones de yenes. Los números de espectadores de Tada, expresados en términos del *rating* televisivo, solo suman el 0,4% de la emisión nacional, sugiriendo que incluso los espectadores de un programa nocturno, emitido a las dos de la mañana para un puñado de personas, es aún una significativa población del mercado *otaku*. Los dibujos animados en *prime time* pueden seguir con vida o morir en torno a *ratings* del diez por ciento, pero los programas más adultos podrían subsistir con menos de la vigésima parte de esos espectadores³⁰².

Esta tendencia del anime —no aislada en el contexto de la producción comercial contemporánea internacional, ya que tiene que ver con la generalización de la *long tail* (p. 18)— da cuenta de la existencia de un mercado en el que la experimentación narrativa es una ventaja competitiva potencial. Algo que se puede comprobar en los retornos en forma de ventas y licencias, y, más ilustrativamente por la multiplicación de actores dedicados a ello en el lado creativo. Condicionados por estas limitaciones, Wada-Marciano expone la deriva narrativa del anime para nichos (2010: 249-250):

³⁰² Original: “In 2002, Tada Makoto assessed the size of the Japanese fan market as 400,000 viewers, each of whom could be expected to spend 10,000 yen (£80) a month on merchandise. [...] Coupled with a small crossover into sales into the children’s market of certain toys and goods, he calculated this as a gross annual revenue of 50 billion yen, of which, assuming a 5 per cent royalty, some 2.5 billion yen (£20 million) eventually returns to the coffers of anime’s owners. Tada’s viewer numbers, expressed in TV ratings terms, are worth only 0.4 per cent of national broadcasting, suggesting that even the viewership for a late-night TV show, screened at two in the morning for a mere handful of people, is still a significant population for the otaku market. Primetime children’s cartoons might still live or die over ratings of 10 per cent, but the more adult shows could subsist on less than a twentieth of such viewers”.

Las series anime se volvieron gradualmente más cortas y adoptaron típicamente el estándar de trece episodios [...] lo que es reseñablemente distinto a programas de larga duración como *Sazae-san* (más de 2.820 episodios desde 1969 hasta el presente) y *Pokémon* (más de 200 episodios desde 1997 hasta el presente). Uno podría decir que la estructura de trece episodios es inherentemente débil para el establecimiento de personajes y para el desarrollo narrativo, pero muchos de estos anime de después de medianoche han concebido maneras innovadoras de expresar más ‘atmósfera’ sin causalidad, de ascender el sentimiento sobre la lógica y de emplear estrategias visuales que requieran un alto grado de sofisticación hermenéutica por parte de los espectadores³⁰³.

En el último informe de la Asociación Japonesa de Animaciones se certifica el *sorpasso* de horas de animación emitidas en horario nocturno al anime diurno, una tendencia que se viene intuyendo desde 2006 (figura 90). Pero, además, este dato se produce en el año en el que más anime se ha emitido (341 series: 108 secuelas y 233 nuevas) y se ha visto en salas de cine en Japón (6.046 minutos en 77 películas; Masuda et al., 2016: 5).

³⁰³ Original: “anime series gradually became shorter and typically adopted a standard of 13 episodes [...] which is noticeably different from such long-running anime programs as *Sazae-san* (2,820-plus shows from 1969 to the present) and *Pokémon* (200-plus episodes from 1997 to the present). One could argue that the 13-episode structure is inherently weak in establishing characters and narrative development, but many of these after-midnight anime programs have devised innovative ways to convey more “atmosphere” without causality, to promote feeling over logic, and to employ visual strategies that require a high degree of hermeneutic sophistication from viewers”.

Figura 90. Minutos de animación emitidos en Japón y su distribución diurna y nocturna (Masuda et al., 2016: 3).

Nuevos estudios como Gonzo y Trigger (ambos formados con personal saliente de Gainax), Bones y A-1 Pictures (exmiembros de Sunrise, responsables de *Cowboy Bebop*), Production I.G. (en origen, filial digital de Tatsunoko Pro), Brain's Base (a partir de personal de TMS), o White Fox (desde OLM) aparecen con nuevas propuestas y con la solvencia obtenida por la demanda de animaciones procedente del boyante sector de los videojuegos. Otros estudios ya existentes han encontrado en esta época la oportunidad para dar el salto a la producción con gran éxito (el caso de Kyoto Animation, Shaft o Studio 4°C). Es en esta última etapa en la que, con el nicho *otaku* como objetivo, la temática y la narración del anime nocturno se inclina hacia una representación de base realista en la base de los géneros demográficos *seinen*³⁰⁴ y *josei*³⁰⁵.

Pese a su interés, se trata de la época del anime sobre la que menos historiografía existe, algo que atribuimos a dos factores. El primero tiene que ver con la ingente cantidad de títulos y la dificultad de procesarlos tanto por parte de la academia como de los propios fans. Como ilustra Lawrence Eng:

En el pasado, cuando la disponibilidad del anime era inferior, los *otaku* pasaban más tiempo aprendiendo y escribiendo sobre un único programa. Los sitios Web sobre un anime moderadamente popular, o incluso uno poco popular, solían tener públicos fijos por el hecho de

³⁰⁴ En glosario.

³⁰⁵ En glosario.

que los fans del anime (sin mucho de donde elegir) probablemente vieran esos anime y emplearan su tiempo aprendiendo más sobre ellos. Ahora, cuando un programa se completa, los fans tienen varios nuevos títulos donde instalarse y los *otaku* están gastando menos tiempo analizando e investigando profundamente en títulos concretos. Solo los programas más populares tienen una audiencia lo suficientemente grande como para sostener sitios Web que consigan un número de visitas alto y que merezcan la actualización constante de contenido y del mantenimiento de una comunidad y de un foro³⁰⁶. (2012: 169).

El segundo, lo enlazamos con los tiempos de reflexión de la academia como con la novedad de los *Anime Studies*, aún estancados en Occidente en investigaciones sobre títulos definidores, como *Akira* o *La princesa Mononoke* (*Mononoke-hime*, H. Miyazaki, Studio Ghibli, 1997), de una cierta concepción del anime muchas veces excluyente con nuevas formas. Como señalan Hernández-Pérez, Corstorphine y Stephens:

Los estudios sobre anime pueden estar aún en una fase temprana de autodefinición; es la primera parte de un proceso, el establecimiento de los cimientos principales de su particular panteón. Limitar el estudio de la autoría a estas limitadas pero elementales piezas impide el desarrollo de la construcción entera. En el futuro, puede ser que los estudios sobre anime irán más allá de las lecturas interculturales sobre Miyazaki. Es posible encontrar nuevos y singulares *auteurs* y, con un mejor conocimiento de las industrias globales, sus marcas estilísticas individuales, puedan ser aislados de estilos de marca y tradiciones genéricas. En síntesis, donde permanece la verdadera ‘teoría de autor’, como su aplicación a la animación japonesa y, por extensión, al propio medio animado³⁰⁷. (2016: 310).

³⁰⁶ Original: “In the past, when availability of anime was much lower, otaku spent more time learning and writing about a single show. Websites about moderately popular or even unpopular anime used to have a built-in audiences because the fact that anime fans (without much to choose from) were likely to see those anime and spend time learning more about them. Now, when one show is completed, fans have plenty of new shows to move in to, and otaku are spending less time analyzing and probing deeply into specific titles. Only the most popular shows have a large enough audience to sustain websites that garner a high number of repeat visitors and that merit constant updating of content and the maintenance of a community and forum”.

³⁰⁷ Original: “Anime scholarship may be still in the early phase of self-definition; it is the first part of a process, establishing a main foundation for its particular pantheon. Limiting the authorship

4.2. HACIA UN MODO DE NARRACIÓN DEL ANIME COMPLEJO

Nuestra contribución a este proceso de desarrollo del campo de estudio es la atención al modo de narración complejo de una muestra de títulos recientes que, en relación con nuestra hipótesis de trabajo, no han sido estudiados en profundidad. Para ello, recuperamos los modelos de la narración de las *películas puzzle* y la *televisión compleja* y los comparamos con lo establecido en los *Capítulos primero y segundo*.

4.2.1. COGNOSCIBILIDAD

4.2.1.1. BLACK ROCK SHOOTER

La narración en *Black Rock Shooter* (S. Yoshioka, Ordet, 2010) se sirve de un montaje paralelo para yuxtaponer dos mundos diegéticos absolutamente dispares. Uno de ellos desarrolla la floreciente amistad entre un grupo de adolescentes que comienzan en la secundaria en el Japón contemporáneo. En el otro, un grupo de guerreras se atacan y torturan sin descanso en un mundo sobrenatural. ¿Qué une a

study to these limited but basic pieces may impede the development of the entire construction. In the future, it may be possible that anime scholarship will move beyond cross-cultural readings particular to Miyazaki. It may be possible to find new and singular *auteurs* and, with a better knowledge of global industries, their individual stylistic signatures may be isolated from brand styles and genre traditions. In short, a place for true ‘author theory’ remains, as do its applications in Japanese animation and, by extension, in the medium of animation itself”.

estos dos mundos, más allá del hecho de que la apariencia de las luchadoras y la de las amigas es similar? Aunque la narración en esta OVA apunta a la coexistencia inmotivada de esos universos paralelos, en su adaptación televisiva —*Black Rock Shooter* (S. Yoshioka, Ordet y Sanzigen, Fuji TV: 2012)—, el mundo ficcional de las guerreras representa un trasunto de campo de batalla de los subconscientes del grupo de amigas, en los que los celos, culpas y desacuerdos se magnifican en violentos enfrentamientos que, lejos de ser simbólicos, acaban teniendo consecuencia en la realidad diegética.

Lo interesante del caso de *Black Rock Shooter* es que esta complejidad no está presente en el material original —en esta ocasión los *keyara design* del prestigioso ilustrador Huke— y que en cada una de sus diversas iteraciones en formato de manga o videojuego es abordada de manera libre por parte de los creadores. La hibridación de la complejidad narrativa con el media mix y con el género costumbrista *nichijōkei* —“una categoría para obras que describen los eventos diarios de chicas bonitas que hacen a la audiencia sentir ‘moe’”³⁰⁸ (Denison, 2016: 112)— es un indicador representativo de la integración algunos recursos narrativos complejos en la representación del mundo interior de unos *personajes* con problemas psicológicos, como vemos en mayor profundidad en el *Capítulo sexto* con el caso de *Haruhi Suzumiya*.

4.2.1.2. GHOST IN THE SHELL 2: INNOCENCE

Ghost in the Shell 2: Innocence (*Kōkaku Kidōtai Inosensu*, M. Oshii, Production I.G. y Studio Ghibli, 2004) recoge buena parte de las reflexiones de su predecesora sobre la naturaleza del ser humano y las posibilidades de su trascendencia mediante implantes tecnológicos. Presenta, además, una novedad en términos narrativos: la introducción de la complejidad en la narración para hacer patente la amenaza del

³⁰⁸ Original: “a category for works which describe everyday events of pretty girls who makes the audience feel ‘moe’”.

hackeo sobre los cerebros ciborg. La aproximación de Oshii se caracteriza por sobreponer los matices metafísicos poniendo en perspectiva los tecnológicos, los políticos y los económicos, más eminentes en el material original de Shirow (Chute, 1996: 88), mediante un intrincado palimpsesto de las citas filosóficas³⁰⁹ y la identificación afectiva con los cínicos ciborgs miembros de la Sección 9.

La diégesis transcurre tres años después de la desaparición de la mayor Kusanagi tras su fusión con el Titiritero, un software autoconsciente que consigue la trascendencia en el mundo virtual³¹⁰. Batō, compañero de Kusanagi, investiga a unos ginoides³¹¹ homicidas con la sospecha de que son inducidos a ignorar los principios de obediencia y protección hacia los seres humanos (basados en las tres leyes de la robótica de Isaac Asimov). Detrás del argumento³¹², el filme continúa la exploración de la frontera de lo posthumano, en esta ocasión con una narración que expone la debilidad de los implantes cibernéticos que convierten a Batō en un ciborg.

En una de las secuencia más costosas por los recursos de producción invertidos³¹³, Batō (*focalizador, focalización interna profunda*) es acorralado y dañado en un ultramarinos. Tras un intercambio de disparos del que sale herido en un brazo, Batō se abalanza sobre el amenazante tendero pero, cuando se dispone a disparar su arma, su compañero de unidad Ishikawa lo detiene accionando un mecanismo en la base de su nuca (figura 91). La narración revela entonces que Batō no está en peligro en ningún momento: alguien ha hackeado su cerebro para provocarle una percepción equivocada que casi conduce a una masacre gratuita de civiles que

³⁰⁹ Una reconocida influencia para Oshii a la hora de la integración de citas filosóficas en los diálogos es el filme *Alphaville: Lemmy contra Alphaville* (*Alphaville: une étrange aventure de Lemmy Caution*, J. L. Godard, 1965) (Okuyama, 2015: 188).

³¹⁰ Resulta curioso poder establecer un paralelismo entre el deseo de trascendencia de Kusanagi y el del sistema operativo Samantha de *Her* (S. Jonze, 2013) cuando, además, ambas son interpretadas por Scarlett Johansson, protagonista de la adaptación hollywoodiense de *Ghost in the Shell* (R. Sanders, 2017).

³¹¹ Androides para la satisfacción sexual.

³¹² Inspirado parcialmente por los tomos sexto y séptimo del manga de Masamune Shirow en el que unos *yakuza* suministran adolescentes a Locus Solus para hacer aún más deseable a los ginoides mediante copias de sus conciencias.

³¹³ Con casi tres mil dibujos de fondo empleados, Oshii manifiesta que en la escena de la tienda consiguió cumplir uno de sus deseos: representar una pelea armada en un espacio abarrotado de información en el que los productos se desperdigasen tan meticulosamente como fuera posible (Brown, 2010: 18).

dañaría a su reputación. Mediante este cambio de niveles (de *focalizador* a un *narrador* superior), la narración designa a Batō como el protagonista sobre el que va a descansar el resto del relato.

Ésto parece ser así hasta la llegada al punto más ambiguo del filme: la secuencia de interrogatorio al *hacker* renegado, Kim. Batō reemprende la investigación sobre los ginoides con su nuevo compañero, Togusa —el agente más humano de la sección por sus pocos implantes cibernéticos—. La pareja de investigadores se dispone a internarse en la ostentosa mansión de Kim. El palacete está trufado de excéntricas puestas en escena con muñecos, todas ellas como detenidas en el tiempo. En el recibidor, un trasunto de Kusanagi mira unas cartas (en las que se lee “aemaeth”) en compañía de un basset hound³¹⁴ de juguete; tras una puerta, un elegante banquete aristocrático protagonizado por un fuego fuera de control en la mesa; en un patio, decenas de palomas están detenidas en pleno vuelo. Batō acude a la llamada de Togusa, que ha descubierto en el estudio al decrepito fantoche donde reposa la consciencia de Kim. Batō consigue hacerle hablar mientras un androide de servicio sirve té a Togusa. Mientras Kim da evasivas a Batō con una conversación sobre lo que distingue a muñecas, humanos y dioses, Togusa encuentra una reproducción a escala de la mansión de Kim. Acercándose para mirar a través de un tragaluz (*focalización interna superficial*), el oscuro interior muere en un veloz travelling hacia Batō y Togusa, en pie frente a la mansión de Kim a la que se disponen a entrar tras repetir la misma conversación de antes sin, en apariencia, reparar en la paradoja. Antes de separarse en el vestíbulo, Batō repara en las cartas que señala la muñeca de Kusanagi: la a y la e de “aemaeth” están desplazadas hacia un lado. Togusa llama a Batō: ha encontrado en el estudio a Kim, aunque esta vez la forma del fantoche es la del propio Togusa. Kim se incorpora y explica a Togusa que lo que resulta verdaderamente inquietante de las *ningyō* (figuras antropomórficas como autómatas y muñecas; Brown, 2010: 13-14) no es su parecido a su referente humano, sino la sugerencia de que, como los muñecos, los humanos no son más que partes mecánicas sin un propósito vital.

³¹⁴ Una suerte de totem del propio Batō, pero también una marca enunciativa si se tiene en cuenta la predilección de Oshii por esta raza de perros, habitualmente representada en sus filmes.

Batō, que replica a Kim, gira su cabeza hacia Togusa mecánicamente, como accionada por un vetusto engranaje, y ésta se abre revelando el interior mecánico con un chillido para sobresalto de éste, que le apunta con su revolver.

Un disparo lejano llama la atención de Batō y de Togusa, de nuevo frente a la mansión, y salen corriendo hacia ella. En el vestíbulo, Batō únicamente encuentra las cartas, que ahora rezan “2501”³¹⁵. Togusa llama la atención de Batō: ha encontrado a Kim, que ahora presenta la forma de Batō. Un ataque de artillería marítima arremete con insistencia sobre la mansión, hiriendo a Togusa, cuyo pecho se abre, para su horror, como el de la ginoide homicida del comienzo del filme.

Un corte muestra un primer plano de Togusa, sudoroso y con la mirada perdida. Mediante un *travelling* y panorámica de contexto se ve a Togusa, sosteniendo la taza de té, con Batō a su espalda mientras acciona el mismo mecanismo que Ishikawa emplea con él en el ultramarinos (figura 92): los cerebros cibernéticos de Togusa y de Batō han sido hackeados por Kim, que les ha tratado de implantar una experiencia de bucle virtual. Sin embargo, Batō consigue ser consciente del hackeo cuando interpreta las pistas de Kusanagi como una advertencia de peligro. Increíblemente, Kim revisa la experiencia en el bucle de Batō (mediante un rebobinado explícitamente *autoconsciente*) y descubre que Kusanagi le había hackeado a él para diseminar esas pista privadas³¹⁶.

Como vemos, dentro de la mente hackeada de Togusa, la narración delega en su Batō imaginario, oscureciendo las distinciones entre los fragmentos que pertenecen a la *focalización interna profunda* de su psiquis hackeada y lo que pertenece a la narración de la realidad de la diégesis a través de Batō como *focalizador*. Los tres bucles en la *synzhet* (el primero de ellos una auténtica *mise en abîme* a través de la maqueta de la mansión) son acompañados por una puesta en escena que refuerza esto: hologramas y trampantojos están esparcidos por las estancias de su mansión.

³¹⁵ Número de serie del proyecto del Titiritero en GITS.

³¹⁶ Basadas en el *Golem* de Jacob Grimm.

Figura 91. Ishikawa saca a Batō del estupor del ciberataque a su cerebro en *Innocence*.

Figura 92. “No hay forma de distinguir los recuerdos artificiales de los verdaderos. Si estás en unos o en otros sólo puede ser analizado a posteriori” Batō a Togusa en *Innocence*.

4.2.1.3. KUROZUKA

En *Kurozuka* (T. Arashi, Madhouse, Animax: 2008)³¹⁷, la narración despliega toda una serie de saltos temporales y flashbacks aparentemente no motivados, que van desde el Japón medieval a un Japón postapocalíptico tras un invierno nuclear. El protagonista *focalizador* es Kuro, un trasunto del legendario samurái Minamoto no Yoshitsune (1159-1189), uno de los más populares guerreros del folclore japonés³¹⁸. *Kurozuka* incorpora parte de su leyenda como base, tomando como el inicio de su diégesis su escapada, en compañía del fiel monje guerrero Benkei, a su vez otra figura mítica entre los guerreros nipones. Sin embargo, es en ese punto donde la historia se aparta de la leyenda. El primer episodio —#01x01: *The Plain of Adachi-ga-hara*, T. Araki, Animax: 2008— comienza con la percusión de tambores y el incisivo silbido de la flauta Nohkan que preceden a un *shite*³¹⁹ del teatro Noh que, vestido con una voluminosa peluca roja y la máscara recita la historia de dos peregrinos extraviados que llegan finalmente a Adachigahara. El *shite* acaba su declamación arrojando al aire un abanico de papel decorado. Ya sobre el suelo, el abanico, tres kanjis sobreimpresos (安達原, *adachi ga hara*) y el número uno (一) componen el *main title shot* del capítulo. Varios planos generales nos ubican en una ciudad arrasada. Un embozado Kuro corre por las calles desiertas. Un cuervo volando se cruza con Kuro, que planea en dirección opuesta tras un salto sobrehumano. Kuro aterriza en un bosque en otra época, ataviado en esta ocasión con ropajes de monje budista. Kuro y Benkei escapan a duras penas de sus perseguidores en su huida por los bosques de Adachigahara. Al caer la noche buscan refugio en la única morada

³¹⁷ Adaptación animada del manga homónimo (serializado en el revista *Super Jump* de Shueisha, 2003-2006) de Baku Yumemakura y el ilustrador Takashi Noguchi (a su vez basado en la novela homónima publicada por Yumemakura en 2000).

³¹⁸ Las historias recogidas sobre sus hazañas en el *Gikeiki* —“Las crónicas de Yoshitsune”, uno de tantos relatos épicos escritos en el periodo Muromachi—, rezan que en la huida de su hermano, Minamoto no Yoritomo, Yoshitsune es obligado a cometer *seppuku* tras ser traicionado por los aliados que lo ocultaban. El magnetismo de Yoshitsune, un maestro espadachín y un formidable general según las crónicas de las batallas entre el clan Minamoto y el clan Taira a finales del s. XII, engrandece su leyenda, hasta el punto en que en muchas historias se especula con que Yoshitsune, lejos de morir, escapa al continente asiático y toma el nombre de Genghis Khan. Su cabeza fue conservada en sake y enviada a su hermano como prueba de su muerte.

³¹⁹ En glosario.

que parece habitada de la zona, donde los recibe una mujer joven que se hace llamar Kuromitsu. Kuromitsu accede a su petición de asilo a cambio de una condición: que bajo ningún concepto deben sus huéspedes asomarse a su habitación, ubicada en el interior de la casa.

De esta manera, lo que comienza como la leyenda de Yoshitsune acaba deviniendo en una particular reelaboración de la versión homónima (*kurozuka*, “tumba negra”) del *mukashibanashi* (cuento de hadas japonés) de la Onibaba, la bruja de la montaña. En la versión representada en la célebre obra del teatro Noh homónima³²⁰ (Suan, 2013: 193), una mujer que acepta con recelo alojar en su humilde choza en los bosques de Adachigahara a unos extraviados monjes budistas en peregrinación hacia el norte de Japón. Ante la fría noche que se avecina, la mujer sale a buscar leña para mantener calientes a sus inesperados huéspedes, no sin antes hacerles prometer que bajo ningún concepto deben mirar en su dormitorio en su ausencia. Pese a la promesa, uno de los jóvenes monjes lo hace y descubre para su horror una pila de cadáveres decrepitos: ella es la rumoreada mujer-ogro que habita en la colina negra de Adachigahara. Enfurecida por ver traicionado su compromiso y por la revelación de su secreto, la mujer se transforma en ogro —el *shite* del Noh se pone entonces la máscara de *Hannya* (mujer-demonio)— y persigue a la compañía de monjes por el bosque hasta que éstos consiguen hacerla desaparecer con sus cánticos y plegarias budistas³²¹.

³²⁰ También interpretada bajo el título de *Adachi ga hara* en la escuela Kanze, la obra se atribuye a Motokiyo Zeami en pleno periodo Muromachi (s. XV), y se clasifica dentro de las obras que suelen cerrar un programa completo de Noh, la categoría *kirino-mono*. Asimismo, es una de las tres historias con una ogra como protagonista

³²¹ En este cuento aparece uno de los motivos identificados por el psicólogo Hayao Kawai como uno de los más recurrentes del folclore japonés: el de la habitación prohibida (1997: 3). Se trata de un motivo también presente en el folclore occidental, de cuyo máximo exponente tal vez sea el *Barba Azul*, recogido por Charles Perrault en sus *Cuentos de la mamá oca* (1697). A pesar de compartir el motivo, las diferencias notables entre el tratamiento occidental del cuento (que siempre suele acabar en represalia para el infractor o infractora) y el japonés (en el que es la mujer instauradora del tabú la que cae en desdicha al final), son relacionadas por Kawai con el sentimiento de *aware* que provoca la versión nipona (1991). La versión más extendida puede encontrarse en el relato titulado *Uguisu no sato* (“La casa del gorrión”), en la que un joven leñador extraviado por el bosque llega a una mansión fastuosa en la que nunca había reparado en sus habituales incursiones por el bosque. Curioso, se adentra en la casa, donde le recibe una bella mujer que le pide que vigile la morada mientras ella se ausenta, no sin antes hacerle prometer que no se asomará a la siguiente habitación. Cuando la mujer marcha, el joven incumple la promesa y al pasar a la siguiente estancia encuentra a tres jóvenes barriendo. Cuando reparan en él, las tres desaparecen tomando la forma de ruiseñor.

En *Kurozuka*, Kuro sorprende a Kuromitsu mientras sorbe sangre del cuello de un cadáver en su habitación. Kuro sólo puede balbucear una disculpa ante la dolida vampira antes de ser atravesado por una espada: la morada de Kuromitsu es sitiada tras la traición de Benkei, que revela el paradero de Kuro a sus perseguidores. A pesar de unos ataques cruentos que hacen prever la muerte de Kuro y de Kuromitsu, la condición de vampira de esta última le permite sanar rápidamente y asesinar a todos los enemigos que les cercan.

Al amanecer siguiente, Kuro se resigna a morir en el bosque. Sin embargo, Kuromitsu le propone viajar con ella “al fin de los tiempos” al beber su sangre —un ritual que ella, siglos antes, le fue transmitido por un naufrago—. El proceso se inicia, pero es interrumpido (ya en #01x02: *The Tomb of Karma*, T. Araki, Animax: 2008) por otro ataque, esta vez de perseguidores de Kuromitsu, cuyo líder ansía destilar su sangre como fuente de eterna juventud. Kuro, con la fuerza sobrenatural de su nueva sangre, consigue asesinar a los malhechores, pero Benkei consuma su traición decapitándole por la espalda.

Tras un fundido a negro, Kuro recobra la consciencia en un futuro postapocalíptico en el que su única orientación vital es volverse a encontrar con Kuromitsu. En el grueso de la diégesis de la serie (que transcurre desde el episodio #01x03: *Asuka*, T. Ito, Animax: 2008 hasta su conclusión) se narra de manera lineal el devenir de Kuro en esta época —presentada como el presente diegético— que transcurre veinticuatro años después de un invierno nuclear. Kuro averigua que el perseguidor de Kuromitsu, el Emperador Rojo, sigue detrás de su inmortalidad. Kuro se une al movimiento armado de resistencia al Emperador

El leñador atraviesa las siguientes estancias, que están llenas de tesoros. En la séptima estancia le aguarda un nido con tres huevos pequeños que intenta coger. Al caérsele, tres pájaros salen de ellos y se pierden volando. Es entonces cuando la mujer vuelve, culpando al leñador de haber incumplido su promesa y de haber causado la muerte de sus tres hijas. Finalmente, transformándose ella misma en un ruiseñor, escapa volando. Cuando el leñador recupera consciencia de sí mismo, se encuentra solo en mitad del bosque, en el mismo punto donde encontró la mansión, que ya no está allí (Kawai, 1991: 23-24)

A pesar del terrorífico desenlace de la primera versión, el matiz en el tratamiento de la mujer-ogro en la obra *Noh* es similar a la mujer evanescente del ruiseñor, ya que más que furiosa por el incumplimiento de la promesa de los monjes reacciona con rabia por la profunda vergüenza de que hayan contemplado su verdadera forma. Lo que no consigue replicar es el efecto de disonancia cognitiva en el leñador ni la ambigüedad sobre la autenticidad de lo que acaba de vivir su protagonista, un efecto recogido en la narración del anime.

Rojo, un grupo de afines a Kuromitsu y logra infiltrarse en la base enemiga. En el episodio 01x10: *The Castle of Mirage*, T. Araki, Animax: 2008 y #01x12: *The Black Tomb*, T. Araki, Animax: 2008, el villano Hasegawa revela a Kuro que todas sus huellas dactilares se corresponden con las de un agente de su organización desaparecido hace más de cien años, con lo que deduce que, a diferencia de Kuromitsu, Kuro debe cambiar periódicamente de cuerpo (transplante de cabeza y sanación vampírica mediante) para mantener su perenne juventud. El efecto secundario, que da sentido a los copiosos y hasta entonces injustificados flashbacks que asaltan a Kuro con sus vivencias en épocas diversas de la historia de Japón — hasta cinco periodos distintos: el periodo Kamakura, el periodo Edo, la II Guerra Mundial y dos fases del invierno nuclear—, no es otro que la pérdida de la memoria resultado de la problemática transición de un cuerpo a otro.

En el episodio final —#01x12: *The Black Tomb*, T. Ito, Animax: 2008— Kuro llega a la estancia con el escenario donde el narrador y los músicos Noh recitan unos versos de introducción en cada episodio. Una vez derrotados, Kuro logra entonces acceder a otro espacio que recrea la morada de Kuromitsu en el primer episodio. En su encuentro, justo cuando confiesa sentirse extraño (“noto como si la sangre se me estuviera coagulando”), Kuro es decapitado por Kuromitsu con la promesa de un nuevo cuerpo. Mediante un *time lapse* inverso, los esfuerzos de Kuro por encontrar a Kuromitsu se deshacen. Kuromitsu abraza la cabeza de Kuro (figura 93), que en este estado de mutilación puede recordar todos los ciclos vitales vividos y pide a Kuromitsu que le deje morir. Ella se queja de su soledad eterna, e insiste en que es a través de su eterna persecución la única manera en la que es posible *vivir* la inmortalidad. Antes de despedirse, Kuromitsu se muestra confiada de que la volverá a encontrar de nuevo en la próxima vez.

Figura 93. Kuromitsu prepara un nuevo ciclo vital a Kuro en *Kurozuka*, #01x12.

En los últimos cinco minutos de episodio, Kuro vuelve a despertarse sin acordarse de nada más que de Kuromitsu. El escenario al que se enfrenta ahora es el de una ciudad contemporánea (¿recuperada tras el invierno nuclear? ¿perteneciente a un bucle anterior?). En una breve secuencia de montaje, Kuro es perseguido por una milicia armada, es reclutado por sus cooperantes en la resistencia (mismos personajes que en el presente diegético, pero en otros roles), se infiltra en una fortaleza y, cuando está a punto de ser disparado en la cabeza por un soldado enemigo, un salto temporal conduce a la huida junto a Benkei del primer episodio, cuando éste le salva de un aprieto similar destrozando a un samurái enemigo. Repitiendo el diálogo del piloto, Benkei y Kuro se encaminan a buscar refugio en casa de Kuromitsu. Una sucesión de fundidos encadenados de planos cenitales revela que el bosque en donde se distingue la lumbre de la choza de Kuromitsu está cercado por una ciudad postapocalíptica en ruinas.

Kurozuka supone una variación con respecto a la problematización de la memoria en las representaciones del anime, una parcela de la ficción generalmente dominada por la ciencia-ficción y su exploración de las potencialidades de la mediación tecnológica en los recuerdos humanos (Cameron, 2008: 79-81),

abordada en este caso desde el fantástico con una heterogénea amalgama de referentes³²² que van desde el folclore japonés hasta a la mitología vampírica (y su reimaginación a través de siglos de cultura popular). A medida que la trama va desplegando a lo largo de los doce episodios el fragmentado argumento, expandido a lo largo de más de un milenio en la diégesis, la desestructuración lineal adquiere una explicación: su transformación en vampiro fue abortada, comprometiendo la inmortalidad de los de su condición. Como consecuencia de esto, Kuro se despierta cada cien años en una época desconocida sin más que recuerdos inconexos de su larga vida pasada. Es Kuromitsu, el nombre de la mujer que recuerda amar en el momento de su transformación, la única constante a la que se aferra para navegar por las nuevas épocas.

De esta manera, la desestructuración temporal deviene en una suerte de bucle temporal —*autoconscientemente* sugerido en la secuencia de apertura con la rima entre su comienzo y su final— del que Kuro (y los espectadores al estar focalizados en él), al carecer de recuerdo de su experiencia previa y al mantenerse siempre joven, no es consciente en ningún momento. La *comunicabilidad* de la serie es moderadamente baja, no sólo porque la narración se reserva la revelación de la motivación de su no-linealidad hasta su clímax, sino por la ambigüedad de su conclusión, que parece sugerir que tanto Benkei como Kuro parecen estar atrapados eternamente en una *representación de una farsa*, manipulados desde las sombras (¿por los verdaderamente inmortales, Kuromitsu y el Emperador Rojo?).

³²² Dentro de la relación entre representación mediática y las políticas en torno a la memoria establecidas por Guarné y Lozano-Méndez (2018) estamos ante otro caso de “la reelaboración del pasado a través de *remakes* de materiales ficcionales enmarcados en el pasado”. Original: “the remaking of the past through the remakings of fictional materials framed in the past”.

Figuras 94 y 95. Plano inicial (arriba) y penúltimo (abajo) de la secuencia de apertura de Kurozuka.

4.2.1.4. THE TATAMI GALAXY

Tras una serie de fechorías con su compinche Ozu, una muchedumbre furiosa arroja a Watashi por un puente. El tiempo se congela y su voz *off* recopila su sentir mientras el joven permanece inmóvil en el aire:

No puedo deshacerme del sentimiento de culpa por haber elegido el club de tenis frente a ese profético campanario. Si entonces hubiera elegido otro club hubiera pasado de manera muy distinta estos dos años. Quizás entonces hubiera podido alcanzar la mítica ‘vida universitaria de color de rosa’.

Como si hubieran oído a Watashi, las manijas del reloj del campanario de su campus comienzan a retroceder con creciente velocidad y la diégesis del episodio es rebobinada.

El desenlace del primer episodio de *The Tatami Galaxy* (*Yojōhan Shinwa Taikei*, Madhouse, Fuji TV: 2010) sirve como única guía para el espectador para interpretar los siguientes episodios en los que se reproduce un patrón que se torna en familiar. Cada episodio se compone de un *teaser* proléptico que anticipa el clímax del episodio. Después del *opening*, vemos la secuencia en la que nuestro protagonista llega en su primer día de universidad y se ve arrastrado por las mareas de los clubes universitarios japoneses entre los cuales elige uno esperando encontrar “una vida universitaria color de rosa” (figuras 96-97).

Una vez apuntado, Watashi pierde la ilusión por su incapacidad para socializar y, desengañado, se convierte en acólito de Ozu, un canalla cuyas contagiosas malas intenciones le van a lastrar a lo largo de dos años. Finalmente, cuando las malas acciones de Ozu le salpican de alguna manera, Watashi recuerda una promesa incumplida a Akashi, su interés amoroso, y su arrepentimiento motiva la secuencia de reinicio con la que concluyen la mayoría de episodios.

Figuras 96 y 97. "Entonces no era más que un flamante universitario novato y ante mis ojos se desplegaban innumerables folletos de clubs, un número apabullante para mi capacidad asimilativa. En cada uno de ellos podía ver una puerta a esa 'vida universitaria de color de rosa'. Y la que yo elegí fue..." – *The Tatami Galaxy*.

Desafiante tanto con el paradigma de *serie* —*The Tatami Galaxy* presenta en su desarrollo central episodios autoconclusivos pero cuya conclusión, al ser rebobinada, no trasciende a ningún arco dramático que los abarque— como con el de *serial complejo*³²³ —por su naturaleza de bucle en el que espacios y personajes no avanzan hacia un futuro diegético—, el estilo narrativo postclásico del ya mencionado animador Masaaki Yuasa se hace notar en su adaptación de la novela de Tomihiko Morimi (2004). El resultado es un anime cuya compleja narración radica en su apoyo en el concepto de los mundos posibles. En este caso, esos universos paralelos son las potenciales realidades diegéticas a los que conducen las equívocas decisiones que Watashi, el estudiante protagonista, toma durante su infeliz periplo universitario. En este caso la elección del protagonista como *focalizador* es consecuentemente autoconsciente desde el punto de vista de una adaptación literaria: que “Watashi” (私), el pronombre más extendido en lengua japonesa para referirse a uno mismo de una manera formal, sea su nombre parece ser una estrategia para asimilar a la verborreica voz poética en primera persona de la novela con el rol de *personaje* en la animación.

Entre los episodios primero-sexto y en el noveno, Watashi forma parte de clubes variados: tenis, sociedad fílmica, ciclismo, softball, club de lectura e incluso una sociedad secreta, entre otros. La falta de resolución de Watashi y su alergia a la responsabilidad y al compromiso —como se aprecia en el cuadrado amoroso en el que se ve envuelto en #01x06: *English Conversation Circle "JoEnglish"*, S. Natsume, Fuji TV, 2010— devienen en una mezquindad que alcanza su cénit el episodio #01x09: *Secret Society "Lucky Cat Chinese Restaurant"*, A. Yokoyama, Fuji TV, 2010, cuando conoce que Ozu lleva una satisfactoria vida personal al margen de sus diabluras en común. Frustrado, el protagonista se lanza un ultimátum: “¡Si siempre va a acabar así, entonces prefiero no hacer nada!”. Efectivamente, el díptico que

³²³ La aplicación de la categorización de Piepiorka nos hace discrepar con uno de los pocos ensayos académicos sobre la serie, firmado por Marc Steinberg (2012b), en el que el autor afirma que “este no es un serial, en el sentido en el que un arco narrativo se expande a través de múltiples episodios y cada uno de ellos está orientado hacia el final. Tampoco es un simple bucle narrativo”. Original: “this one is not a serial in the sense of having a narrative arc that spans multiple episodes, each episode building on the last. Nor is it a simple loop narrative”.

comprende los dos últimos episodios presenta una novedad importante en cuanto a la norma narrativa interna que la propia serie establece hasta entonces: en una versión alternativa a la conocida secuencia de reclutamiento universitario, el protagonista opta por no unirse a ningún club y por no participar de la vida universitaria, decidiendo pasar la mayor parte de sus primeros dos años de universidad en su cuarto de cuatro tatamis y medio³²⁴. Tras dos años de aislamiento emocional y espacial, Watashi se despierta un día atrapado en un sinfín de habitaciones parecidas a la suya. Mediante sus expediciones en busca de una salida, Watashi hace hallazgos puntuales que revelarán las habitaciones contiguas de la suya como las correspondientes a los universos paralelos en los que se han desarrollado los episodios anteriores (figura 98). El protagonista se sorprende recordando vagamente retazos del resto de iteraciones y, se vuelve a lamentar, esta vez por lo que ve en cada una de esas habitaciones. Cada una de esas realidades (que antes considera muy mejorables) le parecen lo más cercano a una vida plena en contraste con la soledad infinita de la galaxia de tatamis de la que es el único habitante (figura 99). Esta consciencia pone un alto al aislamiento y Watashi puede salir de su confinamiento en la galaxia de tatamis, precisamente en el mismo momento en el que Ozu es perseguido por la muchedumbre del primer episodio, cerrando una narración circular rematada por el encuentro con Akashi.

Mediante esta particular narración, *The Tatami Galaxy* no sólo profundiza en el desarrollo de personajes en virtud de las virtudes de la narración serial, sino que se explora la cuestión clave que subyace a la especulación de los mundos posibles, el “*wishful thinking*” anglosajón que emerge del mantra de Watashi: “¿Qué hubiera pasado si...?”. Pese a lo voluntariamente transgresor de la narración no lineal de *The Tatami Galaxy*, la estructura narrativa en bucle puede llevarnos a pensar en *Atrapado en el tiempo*. Los valores en las distintas categorías narrativas son homologables: en ambos casos, la focalización en los *personajes* protagonistas, ambos misántropos militantes, hace imposible despejar las principales incógnitas

³²⁴ El tamaño del tatami es una unidad de medida equivalente en Japón a los metros cuadrados a la hora de medir el tamaño de una habitación. En este caso, 4 ½ tatamis equivalen aproximadamente a 9 m².

informativas: ¿qué motiva el quedar atrapado en un *Día de la marmota*? ¿Son liberados al convertirse en mejores personas? ¿Quién dedice todo esto? La *autoconsciencia* hace explícita esta laguna informativa (también con marcas enunciativas como la inclusión de metraje de imagen real), sobre la que funciona el desarrollo serial mediante el vínculo intraepisódico y la revelación consciente de esos universos paralelos atisbados por los espectadores. La *comunicabilidad* es por tanto moderada. Como la película de Ramis, pese a su forma excéntrica, el desarrollo de su protagonista acaba siguiendo la progresión convencional de la dramaturgia clásica: hay un cambio interno notable respecto al principio de la serie. La mezquindad y el recelo de Watashi han desaparecido a favor de algo nuevo: la calidez y autenticidad de un ser humano³²⁵.

³²⁵ Algo que, de nuevo, queda enfatizado por ligeros cambios en el diseño de personaje de Ozu y de Watashi, capaz al final de presentar los rasgos monstruosos burlones de su compinche, a su vez capaz entonces de ruborizarse.

Figuras 98 y 99. "Pensaba que eran días desperdiciados cuando en realidad eran un tesoro" – *The Tatami Galaxy*, #01x11.

4.2.1.5. LA MUERTE DEL AVATAR, EL BUCLE DEL ANIME COMPLEJO

¿Cómo matas a los jugadores y los resucitas como espectadores?³²⁶

John Wheeler (2011: 26)

Desde el libro IV de la *Ilíada* y el libro XI de la *Odisea* de Homero, Sísifo, rey de Éfira, es representado en la mitología clásica como uno de los hombres más astutos de la humanidad. Todas las variantes del mito (Ruiz de Elvira, 2011: 356-358) parten de su encarcelación en el Inframundo por mandato de Zeus tras diversas malas obras. Sin embargo, Sísifo consigue zafarse de su condena desafiando el mandato divino gracias a su ingenio para burlar a los dioses. En una versión, Sísifo consigue engañar a Tánato (o a Hades) para encadenarle en su lugar. Como consecuencia, los mortales no mueren en la tierra durante un tiempo. Ares, furioso al ver que sus batallas no se cobran vida alguna, descubre a Tánato y lo

³²⁶ Original: "How do you kill the player and resurrect them as a spectator?".

libera. En otra versión, Sísifo engaña a Perséfone para amnistiario, alegando que él ha sido conducido al Inframundo por error. En la más elaborada de todas, Sísifo le encarga a su esposa que a su muerte no le honre con un funeral. Una vez en Inframundo, Sísifo solicita a Perséfone una excedencia para aleccionar a su esposa ante tal muestra de desprecio, impropio de una mujer devota. De vuelta en la tierra, Sísifo se niega a volver a los Infiernos, donde finalmente es arrastrado por Hermes. Como escarmiento por su desafío a los dioses en pos de la inmortalidad, Sísifo es condenado por Zeus a repetir hasta la eternidad un castigo absurdo: empujar una roca descomunal hasta la cima de una colina empinada y ver cómo la piedra, encantada, se aleja de sus manos cuando está apunto de coronar para caer de nuevo hasta su base. Ejemplo del absurdo de la existencia humana para Camus (2002), el suplicio de Sísifo ha sido interpretado como una metáfora de la frustración humana frente a los vanos esfuerzos por acercarse al conocimiento y el saber.

En otro lugar (Loriguillo-López, 2014b) proponemos una analogía entre la experiencia de Sísifo y la de los protagonistas de las versiones animadas de *visual novels*³²⁷, atrapados en un bucle de tragedias sin fin. Estas adaptaciones se alzan como casos estimulantes a la hora de atender a las diferencias estructurales entre los patrones narrativos de dos medios distintos pero cercanos: los videojuegos y la animación comercial japonesa. La ramificación del curso diegético —a partir de las decisiones tomadas (consciente o inconcientemente) por los jugadores en las bifurcaciones situadas en determinados puntos de decisión³²⁸— y los finales alternativos de estos *gēmu* (Navarro-Remesal y Loriguillo-López, 2015) transgrede la estructura lineal de la *syuzhet* convencional a través de su particular torsión con el objetivo de sugerir a los espectadores los desenlaces posibles en el material original (figura 100).

³²⁷ En glosario.

³²⁸ Esta estructura es comparada frecuentemente con la de la saga editorial *Elige tu propia aventura*, donde la narración en segunda persona conduce al lector a una serie de cruces donde debe elegir su siguiente paso.

Figura 100. Representación gráfica de los finales múltiples como consecuencia de la estructura ramificada de las *visual novels*.

Los casos de estudio de dos célebres adaptaciones de *visual novels* (*Higurashi When They Cry*³²⁹ y *Steins;Gate*) y de un anime cuya estructura bebe de la mecánica videolúdica (*Re:Zero*), son útiles por ofrecer un inventario de decisiones narrativas y cómo estas redundan en la adscripción de sus obras en el anime complejo.

Varios investigadores abordan la problemática adaptación entre medios. El interés académico por la *bungeo-eiga* —las adaptaciones literarias que sustentan la eminencia comercial de grupos mediáticos como Kadokawa (Zahlten, 2014)— parece ser absorbido en los últimos años por el interés hacia la actividad del media mix. Lo que nos interesa en este punto no son tanto las aportaciones de la economía política de las franquicias *cross-media* y la actividad paratextual alrededor de los media mix (Kacsuk, 2016) ni la aplicación de la teoría de la adaptación y el debate acerca de la fidelidad intertextual (ver en mayor detalle en Hernández-Pérez, 2017 y Denison, 2014). Proponemos aquí un acercamiento reevaluativo a

³²⁹ Sobre la que escribe también Azuma en la secuela de *Otaku: Japan's Database Animals* publicada en japonés (2007).

través de la Narratología de estas particulares adaptaciones centrándonos en sus rasgos narrativos únicos de las *visual novels*. Así, más que de adaptación remediada, abordamos aquí uno de los diversos procesos que forman parte de lo que Linda Hutcheon identifica como “*reformatting*”, “la transposición a otro medio, o incluso al mismo, siempre significa un cambio”³³⁰ (2006: 16). Nuestro acercamiento se basa en las contribuciones del teórico de los videojuegos Jesper Juul, en concreto en el área de sus escritos que se hace cargo de la experiencia del jugador que tratamos de conjugar con la descomposición y reorganización de la *synzhet* que presentan los casos de estudio.

Las *visual novels* ofrecen finales alternativos dependiendo de las acciones decisivas de los jugadores a lo largo de la *gameplay*³³¹. Y aunque, en este caso, su rango de interacción es muy limitado³³², la capacidad de los jugadores para tomar decisiones y la existencia de “finales malos” sugiere la presencia de un rasgo más explícito en otros géneros (como las plataformas o los *shooters* de acción): lo que Juul denomina “penalización de regresión” (*setback punishment*, 2009). De entre los distintos tipos de penalización en los videojuegos, Juul especifica que la penalización de regresión es una repetición forzada de un segmento del juego (el nivel en el que el jugador falla) y una pérdida de habilidades o recursos implícita. Incluso en los títulos de avataridad más abstracta, la incapacidad de los jugadores para alcanzar los mínimos requeridos para superar los desafíos lleva a una penalización, después de la cual son devueltos a un estadio previo del juego (el *checkpoint*). La *setback punishment* es generalmente representada dentro de la capa de ficción del videojuego como la muerte del avatar. Sin embargo, a diferencia del melodrama clásico, la caída del avatar es meramente simbólica³³³ porque, en cuestión de segundos, los jugadores pueden repetir de nuevo el desafío con la

³³⁰ Original: “[t]ransposition to another medium, or even moving the same one, always means change”.

³³¹ En glosario.

³³² Algunos autores etiquetan a la saga *Higurashi* como “enteramente no-interactiva”, “una excelente *visual novel*, ciertamente no un juego *visual novel*” (Lebowitz y Klug, 2011: 130).

³³³ Una excepción a ello sería la *permadeath*, la muerte permanente de los avatares. Se trata de una característica de determinados títulos del género *Role Playing Game* (RPG) en los que se privilegia la estrategia y la gestión de recursos frente a la narración y al desarrollo de personajes, siendo éstos prescindibles e incluso sustituibles.

ventaja de haberlo experimentado previamente en su intento fallido. Así, la repetición (y la reversibilidad de la muerte) es un rasgo estructural del diseño narrativo de los videojuegos: los jugadores pueden (y hasta cierto punto, deben) fracasar para adquirir las habilidades necesarias para batir las pruebas a las que se enfrentan.

Mediante esta interrelación, trataré de exponer cómo la narración en estos anime ofrece una respuesta diferente a la pertinente película que se hace John Wheeler en la cita que encabeza este epígrafe. Los protagonistas de los siguientes casos de estudio comparten rasgos tanto con los jugadores de videojuegos como con sus avatares. Si en la *gameplay* el personaje muere y los jugadores aprenden de ese proceso a pasar al siguiente nivel, en estas adaptaciones los personajes deben asimilar su experiencia repetida de la muerte para ponerla en práctica. Más allá de la adopción de los elementos del videojuego en la ficción audiovisual postclásica, establecemos otro vínculo directo con la complejidad narrativa entre la penalización de regresión y la representación de bucles temporales (Figura 101). El tropo de los viajes en el tiempo está crecientemente presente en la diégesis del manga y del anime desde las últimas décadas (Heinze, 2012; Lee, 2014), generalmente como una reflexión de carácter introspectivo con la que sumergirse en la subjetividad de sus personajes, una empresa similar a la del proyecto de la narración postclásico (como vemos en el *Capítulo primero*). La *syuzhet* resultante demanda, como en el caso de la *televisión compleja*, de una actividad cognitiva intensa para los espectadoras a la hora de identificar y retener información clave para ubicarse en la fragmentada diégesis: ¿en qué línea temporal estamos ahora? ¿Cuántas veces hemos estado ya aquí? ¿Qué personaje conoce a quién en esta línea temporal? Sin embargo, no todo está perdido para la búsqueda de un sentido ya que, también como la *televisión compleja*, muchas de las aparentes transgresiones del modo de narración clásico son meras tensiones superficiales sobre sus convenciones al redundar, paradójicamente, en la reconstrucción de la misma linealidad a la que desafían.

Figura 101. Representación gráfica de un bucle temporal cerrado en relación a una diégesis lineal.

4.2.1.5.1. *Higurashi When They Cry*

Higurashi When They Cry (*Higurashi no Naku Koro ni*, C. Kon, Studio Deen, Chiba TV: 2006-2007) es la adaptación animada de las sucesivas entregas de la *visual novel* homónima desarrollada por el grupo *dōjin*³³⁴ 07th Expansion entre 2002 y 2006. Los eventos diegéticos transcurren durante junio de 1983 en Hinamizawa, un enclave rural japonés ficticio³³⁵ cuyos habitantes padecen de un virus particular. Una conspiración tejida por las fuerzas vivas del pueblo conduce al asesinato de Rika Furude, la *miko* preadolescente del santuario consagrado a la deidad local, Oyashiro. Su muerte desencadena una reacción química entre los residentes aquejados del virus que concluye en su aniquilación total. Tras su muerte, Oyashiro revive a Rika y la coloca en punto temporal anterior a su asesinato en otra línea temporal, paralela pero alternativa. En esos universos paralelos —correspondientes a cada una de las expansiones del videojuego— Rika debe asimilar las variaciones presentes en esas nuevas versiones de su realidad original para prevenir su asesinato. Es decir, para escapar del bucle fatal, Rika debe usar el

³³⁴ Para un repaso historiográfico y técnico de la escena del *dōjin soft* en Japón recomendamos ver Lam (2010: 240-243), Picard (2013: 9-10) y Roth (2015).

³³⁵ Basado en las aldeas históricas de Shirakawa-gō y Gokoyama (en las prefecturas de Gifu y Toyama). Para un registro detallado de la peregrinación de fans (*seichi junrei*) al templo representado en *Higurashi*, ver Andrews (2014).

conocimiento adquirido en las versiones previas en las que muere.

Las primeras dos temporadas del anime adaptan el material original en estricto orden de publicación³³⁶. Estos arcos están divididos en dos grupos que comprenden un número de episodios oscilante:

— Arcos de preguntas: Onikakushi, Watanagashi, Tatarigoroshi y Himatsubushi; todos adaptados en la primera temporada.

— Arcos de soluciones: Meakashi y Tsumihoboroshi (desarrollados en la primera temporada), Minagoroshi, Matsuibayashi y Yakasamashi (segunda temporada). En estos arcos, la narración arroja algo de luz sobre los misterios de los arcos de preguntas a través de *focalizador*. Mientras que en la primera temporada el espectador está enteramente focalizado en Keiichi Maebara, un adolescente recién llegado al pueblo, en la segunda la *focalizadora* es Rika. Mediante esta transferencia, Rika pasa de ser un personaje menor (una feliz niña) a ser la resignada protagonista de incontables bucles sin escapatoria de muerte (figura 102). Simultáneamente, el género de la serie pasa del terror sobrenatural de la primera temporada a la tragedia enigmática en la segunda.

Pese a no ofrecer información detallada de cuándo comienzan los distintos arcos en el contexto diegético, todos ellos comparten un evento clave que se repite: el festival Watanagashi del 19 de junio de 1983. De esta manera, hay hasta ocho ciclos de repetición, como se indica en la Tabla 8.

³³⁶ Como apunta Brian Ruh (2014), esa estructura multi-arco permite la continua expansión de la fabula, “providing countless opportunities for fandom and consumptive practices”. No en vano, *Higurashi* se expande a través de una franquicia cross-media que abarca tanto las adaptaciones de anime, como OVA (2009, 2012 y 2013), manga (2005-2011), *light novels* (hasta diecisiete) y dos adaptaciones filmicas (A. Oikawa, 2008 y 2009).

Episodios	Día del mes	Junio de 1983																														
		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1						
#1x01: The Beginning (Onikakushi Arc Part 1)																																
#1x02: The Secret (Onikakushi Arc Part 2)																																
#1x03: Suspicion (Onikakushi Arc Part 3)																																
#1x04: Disturbance (Onikakushi Arc Part 4)																																
#1x05: Jealously (Watanagashi Arc Part 1)																																
#1x06: Takano (Watanagashi Arc Part 2)																																
#1x07: Lies (Watanagashi Arc Part 3)																																
#1x08: Wish (Watanagashi Arc Part 4)																																
#1x09: Older Brother (Tatarigoroshi Arc Part 1)																																
#1x10: Bond (Tatarigoroshi Arc Part 2)																																
#1x11: Borderline (Tatarigoroshi Arc Part 3)																																
#1x12: Lost Item (Tatarigoroshi Arc Part 4)																																
#1x13: Apology (Tatarigoroshi Arc Part 5)																																
#1x14: Hinamizawa (Hinatusubushi Arc Part 1)																																
#1x15: Sign (Hinatusubushi Arc Part 2)																																
#1x16: First Love (Meakashi Arc Part 1)																																
#1x17: Responsibility (Meakashi Arc Part 2)																																
#1x18: Oni's Blood Line (Meakashi Arc Part 3)																																
#1x19: Revenge (Meakashi Arc Part 4)																																
#1x20: Cold Hands (Meakashi Arc Part 5)																																
#1x21: Condemnation (Meakashi Arc Part 6)																																
#1x22: Happiness (Tsumihoroboshi Arc Part 1)																																
#1x23: Place to Return (Tsumihoroboshi Arc Part 2)																																
#1x24: Document 34 (Tsumihoroboshi Arc Part 3)																																
#1x25: Earth Invasion (Tsumihoroboshi Arc Part 4)																																
#1x26: Retake (Tsumihoroboshi Arc Part 5)																																
#2x01: Reunion																																
#2x02: Playing Tag (Yakusamashi Arc Chapter 1)																																
#2x03: Powerless (Yakusamashi Arc Chapter 2)																																
#2x04: Pre-established Harmony (Yakusamashi Arc Chapter 3)																																
#2x05: The Great Hinamizawa Disaster (Yakusamashi Arc Chapter 4)																																
#2x06: Rules of the Labyrinth (Minagoroshi Arc Chapter 1)																																
#2x07: How to Change Destiny (Minagoroshi Arc Chapter 2)																																
#2x08: Fluctuation (Minagoroshi Arc Chapter 3)																																
#2x09: Negotiation (Minagoroshi Arc Chapter 4)																																
#2x10: Showdown (Minagoroshi Arc Chapter 5)																																
#2x11: Strong Will (Minagoroshi Arc Chapter 6)																																
#2x12: Hinamizawa Syndrome (Minagoroshi Arc Chapter 7)																																
#2x13: Finale (Minagoroshi Arc Chapter 8)																																
#2x14: 34 (Matsuribayashi Arc Chapter 1)																																
#2x15: Wriggling (Matsuribayashi Arc Chapter 2)																																
#2x16: The Beginning of the End (Matsuribayashi Arc Chapter 3)																																
#2x17: Strategy (Matsuribayashi Arc Chapter 4)																																
#2x18: The Final Piece (Matsuribayashi Arc Chapter 5)																																
#2x19: Opening (Matsuribayashi Arc Chapter 6)																																
#2x20: Trap (Matsuribayashi Arc Chapter 7)																																
#2x21: 48 Hours (Matsuribayashi Arc Chapter 8)																																
#2x22: Offense and Defense (Matsuribayashi Arc Chapter 9)																																
#2x23: Bloody Battle (Matsuribayashi Arc Chapter 10)																																
#2x24: End (Matsuribayashi Arc Chapter 11)																																

4 días de 5 años antes + un día después del retiro de Ootshi

Junio 1982: Watanagashi en el que Satoshi desaparece

Junio 2008: Ootshi, Rena y Akasaka se reunen en la abandonada Hinamizawa

Pasado de Takano + Hinamizawa en plena guerra por la presa + Llegada de Rena y del padre de Keiichi

Tabla 8. Representación gráfica de la syuzhet de las dos primeras temporadas de *Higurashi*. Fuente: elaboración propia.

Figura 102. En un aparte, Rika (centro) comparte su conocimiento con el espectador mientras fragmento de las líneas temporales de la diégesis flotan a su alrededor – *Higurashi When They Cry*, #02x06.

Higurashi desarrolla una *synzhet* excéntrica bajo la premisa de la existencia de líneas temporales paralelas pero similares y la incrustación de Rika en ellas. Mientras que en la primera temporada los espectadores asisten a una serie de bucles inconsistentes e inmotivados (*comunicabilidad* baja) plagados de escabrosos asesinatos, en la segunda temporada la razón para la *synzhet* no lineal se justifica mediante un cambio en la focalización. Este último rasgo, junto a la estricta correspondencia entre el orden de emisión y la cronología en la que se publican los videojuegos, deprecia las disonancias con respecto al patrón narrativo convencional desarrolladas en los primeros veintiséis episodios y facilita el seguimiento de los espectadores de los eventos diegéticos (*comunicabilidad* moderada). Esta forma de adaptación implica una transposición directa de las mecánicas de los videojuegos, reproduciendo íntegramente los distintos finales del material original.

4.2.1.5.2. *Steins;Gate*

Bajo el paraguas de la ciencia-ficción, el argumento de *Steins;Gate* (H. Hamasaki y T. Satō, White Fox, Sun TV: 2011) especula sobre el tropo de los viajes en el tiempo a través de una variación: el envío de la memoria humana al pasado. Como si de un archivo alojado en la Nube se tratara, la memoria individual es sobreescrita y actualizada con el saber del futuro. El protagonista Rintarō Okabe, un aspirante a científico loco, descubre el procedimiento de casualidad. En mitad de la celebración de su hallazgo (#01x12: *Dogma of Static Limit*, Y. Tachikawa, Sun TV: 2011), un contingente armado en representación de la misteriosa agencia SERN mata a Mayuri, amiga de la infancia de Okabe, tratando de arrebatarse su invención. Okabe es ayudado por Kurisu Makise, una científica prodigio, para tratar de revertir el asesinato de Mayuri una y otra vez pero, tras una serie de bucles infructuosos de viajes en el tiempo, descubre que el mero hecho de haber inventado su particular máquina del tiempo conduce indefectiblemente a una línea temporal (que él denomina *Alpha*) en la que la muerte de Mayuri es el prólogo a un futuro distópico regido por SERN.

Okabe rehace entonces con dolor los eventos que llevan a su descubrimiento pero, una vez lo consigue, recibe un mensaje del futuro alertando de que la línea temporal *Beta* conduce a la muerte de Makise y al desarrollo de una III Guerra Mundial. Entonces, con la ayuda de la visitante del futuro Amane Suzuha, Okabe viaja en una auténtica máquina del tiempo al pasado en busca de la línea temporal *Steins;Gate*, la única en la que nadie muere y en la que el mundo no está en peligro.

A diferencia de la adaptación arco por arco de *Higurashi*, la narración en *Steins;Gate* toma partido en la problemática de la adaptación de los finales alternativos en los videojuegos. En vez de ofrecer todos los finales sin privilegiar uno sobre el resto, la narración opta por lo que los desarrolladores del videojuego en el que se basa³³⁷ llaman *final verdadero*. Sin embargo, la separación

³³⁷ El videojuego (2009), desarrollado por 5pb. y Nitroplus, y sus posteriores secuelas (2011, 2013, 2015) son la base de una franquicia que comprende un podcast y drama CD (2010), seis manga

con respecto al material original no es radical: algunos de los finales alternativos de la *visual novel* son esbozados en el anime —distribuidos entre los episodios #01x15 to #01x21— como meros pasos en falso de Okabe en su camino hacia la *Steins;Gate*. En la *synzhet* resultante en la segunda mitad de la serie (tabla 9), el bucle más repetido es el que tiene lugar el 13 de agosto, el día en que Mayuri es asesinada. En su transcurso, Okabe retrocede en múltiples ocasiones a un punto anterior de la línea temporal únicamente para fracasar reiteradamente. Como si de un jugador de videojuegos se tratase, Okabe debe fallar repetidamente para avanzar. Solo así aprende que la única estrategia viable es la de eliminar cualquier prueba física de su invención. De nuevo, como en *Higurashi*, la tragedia de la inexorable repetición de un destino cruel es experimentada por los espectadores a través de la focalización en Okabe, con el que comparten su habilidad de retener conocimiento de cada una de las líneas temporales que visita (bautizada con grandilocuencia por él mismo como *Reading Steiner*).

Más allá de los valores asociados a la *cognoscibilidad*, la narración en *Steins;Gate* incurre en momentos explícitamente *autoconscientes*³³⁸ en los que las difíciles explicaciones son simplificadas mediante insertos que operan como representaciones gráficas de las líneas temporales paralelas (figura 103) e intertítulos que, a modo de contador, en retroceso o avance, ayudan a ubicar las fechas de la diégesis en las que transcurre cada episodio (figura 104). De esta manera, la *comunicabilidad* de la narración termina por ser moderada por esta manifiesta voluntad de orientar al espectador por parte de un *narrador* no personaje.

(2011-), un juego de mesa (2011), una obra de teatro (2013), una serie de ONAs (2014), y un filme, *Steins;Gate: The Movie — Load Region of Déjà Vu* (K. Wakabayashi, White Fox, 2013).

³³⁸ Una autoconsciencia que también tiene espacio en el argumento, en el que abundan referencias al espectador *otaku* y en la que vemos a los propios personajes transitar por espacios emblemáticos de su subcultura como el edificio Radio Kaikan, eje de la transformación de Akihabara “from an electronics district to otaku town” (Morikawa, 2012: 141).

Lineas temporales

Beta: Makise Kurisu muere - III Guerra Mundial

Alpha: Shiina Mayuri muere - Distopía SERN

Steins;Gate

Salto y viajes en el tiempo

oX Salta en el tiempo X veces a un tiempo anterior a las 8pm del viernes 13

↪ Salta en el tiempo hasta este punto del pasado

→ Después de este salto temporal, la historia continúa hasta el final de la flecha (final del episodio)

←● Viaja en el tiempo

Tabla 9. Representación gráfica de la *syuzhet* de la adaptación animada de *Steins;Gate*. Fuente: elaboración propia.

2010. 08. 11 14:21:22:67

Figuras 103 y 104. Marcas enunciativas que explicitan la intención explicativa del narrador — *Steins;Gate*, #01x22.

4.2.1.5.3. *Re:Zero*

Más allá de los casos de las adaptaciones videojuguísticas per se, el género RPG se transforma en una de las principales fuentes de inspiración para otro de

los medios implicados en el media mix, las *light novels*³³⁹ que copan los índices de lectura del mercado editorial japonés y se extienden también poco a poco al internacional³⁴⁰. La asimilación temática de las rutinas y funcionamientos de los RPG masivos —universos fantásticos medievales, arquetipos de personajes coincidentes con las funciones de los juegos de rol, la búsqueda de misiones en grupo para mejorar habilidades y obtener recompensas, la posada como centro de interacción social— es el pilar de populares sagas de novelas para públicos masculinos —*Sword Art Online* (R. Kawahara con ilustraciones de abec, 2009-), *Log Horizon* (M. Touno y K. Hara, 2011-), *Overlord* (K. Maruyama y so-bin, 2012-) o *DanMachi* (F. Ōmori y S. Yasuda, 2013-)— que han devenido en el centro de sus respectivos media mix.

Este es el caso de *Re:Zero – Starting Life in Another World* (Media Factory, 2014-), la serie novelística de Tappei Nagatsuki ilustrada por Shinichiro Otsuka, cuya adaptación animada (*Ri:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu*, M. Watanabe, White Fox, TV Tokyo, 2016) incurre en una reseñable complejidad narrativa por sumarse también a la representación de la penalización de regresión en el contexto de un producto audiovisual comercial. Además de la *autoconsciencia* explícita en la forma de ruptura de la cuarta pared y guiños irónicos sobre las convencionalidades del, hoy día, ya saturante género RPG³⁴¹, el protagonista *focalizador* —un *bikikomori gamer* llamado Subaru Natsuki que se ve en un abrir y cerrar de ojos (literal) en una fantasía medieval— tiene la habilidad de resucitar tras su muerte en un punto anterior del tiempo diegético. Esta destreza, similar a la penalización de regresión de los videojuegos, permite a Subaru aprender a sobrevivir a las intrigas de la élite

³³⁹ Etimológicamente, el término *light novel* es lo que se conoce como *wasei-eigo*: una palabra formada por vocablos anglosajones acuñada en Japón sin correspondencia en el léxico del inglés. Aunque el adjetivo “light” se emplee en alusión al sencillo lenguaje que estas novelas manejan, se trata más bien de un ejemplo ilustrativo de la lógica del branding en Japón, donde este tipo de constructos lingüísticos son utilizados como barniz sofisticado para fomentar el atractivo de los productos.

³⁴⁰ La proyección internacional de las *light novel* parece alcanzar en los últimos años su cénit de popularidad también en Occidente, ya que el interés creciente de las editoriales anglosajonas por reintroducir el formato se está concretando en la creación de nuevos sellos editoriales dedicados exclusivamente a su publicación. Es el caso de Yen On (de Hachette Book Group), que sólo en 2015 editó 24 tomos; y que se incorpora a una nueva área de negocio que editores de manga como TokyoPop, Del Rey, Dark Horse, Vertical o Viz Media llevan explotando con discretos resultados desde 2006.

³⁴¹ Un rasgo ya presente en las *light novels* originales.

del reino y a proteger a sus valedoras en el nuevo mundo de cruentas sesiones de tortura, traiciones y asesinatos. De esta manera, en los primeros once episodios, Subaru repite una y otra vez el mismo lapso de tiempo para evitar el ataque letal de un chamán sobre su protectora Emilia, perdiendo a cambio los vínculos personales y la confianza ganada con los habitantes de su mansión. En los últimos ocho, Subaru debe superar el repetido sacrificio de la sirvienta de Emilia, Rem, para derrotar a un sádico culto religioso que los amenaza. Sólo cuando consigue entrelazar su destino con una misión que implica a las fuerzas vivas de su región puede desbloquear el bucle y alcanzar una clausura convencional (romance heterosexual incluido). Pese a ello, la *comunicabilidad* en torno a la principal laguna del relato (¿quién transporta a Subaru al reino de Lugunica y por qué?) es baja, pues no se produce justificación diegética aparente.

美術監督 高峯義人
色彩設計 坂本いづみ
特殊効果 川西美保

Figura 105. La autoconsciencia explícita en el *opening* de *Re:Zero* revela los engranajes de su mecanismo narrativo: la penalización de regresión y la alta restrictividad y la alta profundidad en Subaru a través de sucesivos bucles de repetición.

4.2.2. AUTOCONSCIENCIA

- ¿Y no habría gente insatisfecha si no hay final para el relato?
- Eso es algo deseable, Carol.

Gustav St. Germain en *Baccano!*,

#01x16: *Carol Realizes That the Story Cannot Have an Ending*, K.

Terahigashi, WOWOW: 2007

4.2.2.1. BAKEMONOGATARI

Dos adolescentes uniformados caminan en sentido contrario por aceras distintas de una misma calle. Cuando están a punto de cruzarse, el chico mira cómo un golpe de viento revela las bragas de la chica. Un contador aparece en el margen derecho inferior del encuadre mientras una panorámica recorre la figura de la chica desde su lencería hasta su rostro. Seguidamente, una fugaz secuencia de montaje de intertítulos en azul sobre fondo blanco —que por cada pulsación de una máquina de escribir cambia a blanco sobre fondo azul— reza “Kiss-Shot Acerola-Orion Heart-Under-Blade. Creo que tendré que contarle pronto. Ciertamente es mi deber”. El viento cesa, dejando caer la falda de la chica y, cuando el contador llega a “00:01:00”, el semáforo de peatones que une las aceras enfrentadas del chico y de la chica cambia a verde. Tras estos primeros veinticinco segundos, la secuencia de apertura de *Bakemonogatari* (A. Shinbo, Shaft, Tokyo MX: 2009) en su primer episodio —#01x01: *Hitagi Crab, Part One*, Y. Miyamoto, Shaft, Tokyo MX: 2009— comienza a disponer información a la carrera: el fatídico encuentro entre Shinobu y Araragi, su duelo a muerte, la mediación del exorcista Meme Oshino, la transformación en vampiro de Araragi y una exigua introducción —diez planos en dos segundos— de las protagonistas de los cuatro arcos de la primera temporada. En total, la presentación de *Bakemonogatari* comprende 113 planos en apenas 87 segundos, algunos de los cuales son solo registros de los soliloquios de Araragi con una cantidad de texto imposible de procesar sin pausar el visionado (figura 106). Entremedias, un mensaje irónico que explicita aún más la evidente autoconsciencia: la señal de tráfico tras la que se agazapa Himekawa indica que el límite de velocidad es de 5 mph (figura 107).

戦場ヶ原トハ、一年、二年、ソシテ今年ノ三年ト、
 高校生活、ズット同ジクラスダケレド、
 僕ハアイツガ活潑ニ動イテキルト云フ繪ヲ
 イマダカツテ見タ事ガ無キ。
 戦場ヶ原ハイツモ教室ノ隅ノ方デ、一人、本ヲ讀ンデキル。
 難シサウナハードカバーノトキモアレバ、
 讀ムコトニヨツテ知的レベルガ下ガツテシマヒサウナ
 表紙デザインノコミック本ノトキモアル。

Figura 106. Transcripción de uno de los intertítulos más extensos de la introducción de *Bakemonogatari*, #01x01: “Aunque siempre ha estado en mi clase —en primero, en segundo y en este año, tercero—, nunca la he visto hacer nada. Siempre está en la última fila leyendo libros sola. Algunas veces el volumen es de tapa dura y parece exigente, otras es un tebeo cuyo diseño de portada que indica que tu intelecto decrecerá de solo un vistazo”

Figura 107. La máxima velocidad permitida en esta área es de 5 mph — *Bakemonogatari* #01x01.

El barroquismo narrativo plagado de intertextualidades *otaku*, guiños a los espectadores y de rupturas de la cuarta pared —recursos afines a la prosa recargada de las novelas de Nisio Isin que adapta— emparenta el modo de narración de *Bakemonogatari* con el del postclásico televisivo, cuando lo extremo de la puesta en escena dificulta el procesamiento de toda la información que desborda sus planos (y que, ente caso, hace difícilísima tanto su descomposición analítica como su *fansub*). La popularidad de la franquicia y su relevancia industrial como uno de los referentes artísticos de la primera década de 2010 dan buena cuenta de la notable explicitación de la *autoconsciencia* en el anime contemporáneo. Por supuesto, este rasgo está también presente en las más destacadas series de la animación japonesa comercial que pasamos a comentar en detalle.

4.2.2.2. BOOGIEPOP PHANTOM

La *synzhet* de *Boogiepop Phantom* (*Bugīpoppu wa Warawanai Boogiepop Phantom*, T. Watanabe, Madhouse, TV Tokyo: 2000) presenta una serie discrónica de viñetas ligadas por un *hipernúcleo*: la misteriosa aparición de un haz de luz cegador en mitad de la noche de una ciudad japonesa anónima. La narración en cada uno de los episodios autoconclusivos se centra en las penurias sobrenaturales de diversos adolescentes del instituto Shinyo, cuyo nexo en común parece ser el temor hacia una leyenda urbana en forma de espectro conocido como Boogiepop. Los maltrechos protagonistas de cada episodio —aquejados por adicciones, traumas psicológicos, alienados y reclusos en mundos virtuales— son los *focalizadores* (alto grado de *profundidad*) a través de los que se realiza una suerte de crónica de la enajenación de la juventud en las sociedades postindustriales. La multifocalización en la que redundaba la narración (baja *restrictividad*) no resulta en una mayor claridad narrativa, ni tan siquiera cuando los principales rasgos de *autoconsciencia* —presentación de los personajes en el *opening* e intertítulos que clasifican las

secuencias por orden cronológico (figuras 109)— parecen incluirse para ello. La comunicabilidad de la narración en *Boogiepop Phantom* acaba por ser *baja* precisamente por la rigurosa aplicación de los postulados de un media mix en los que cada medio avanza de manera complementaria, pero independiente, a través de argumentos distintos. En este caso, para satisfacer las lagunas informativas tras la resolución en el episodio final —#01x12: *A Requiem*, K. Yasuda, Madhouse, TV Tokyo, 2000—, para dar también sentido al comportamiento errático de Nagi Kirima y para distinguir entre Boogiepop/Tōka Miyashita y su *doppelgänger* maldito (Phantom) es necesario ubicar la serie en el *sekaikan* de la franquicia como una continuación explorativa de las historias secundarias de las víctimas —en episodios de *monstruo de la semana* pero que guardan relación entre sí por la línea argumental superior (*serial complejo*)— un mes después de los hechos desarrollados en la primera *light novel* de la saga, *Boogiepop and Others* (*Bugīpoppu wa Warawanai*, K. Kadono, 1998), y como prólogo de *Boogiepop at Dawn* (*Yoake no Bugīpoppu*, 1999). Sólo tras su lectura pueden los espectadores dilucidar finalmente que los casos expuestos a lo largo de los diferentes capítulos (significativamente definidos por intertítulos como *volúmenes*) corresponden a los afectados por los efectos acumulados de la droga de evolución humana desarrollada por el grupo Towa y por la desaparición, en forma de haz de luz, de la entidad alienígena Echoes.

Figura 108. Fotograma de la secuencia de apertura de *Boogiepop Phantom* en la que se presenta a sus personajes como si fueran los actantes de una serie televisiva de imagen real.

Figura 109. Intertítulo explicativo en *Boogiepop Phantom*, #01x01.

4.2.2.3. BACCANO!

La explícita autoconsciencia es el rasgo más fácilmente identificable del modo de narración postclásico en el anime contemporáneo con independencia de su semejanza a los patrones narrativos de la *televisión compleja*. Como si de una versión pop de *Boogiepop Phantom* se tratara, la adaptación de *Baccano!* (T. Ōmori, Brain's Base, WOWOW: 2007) presenta, además de una prolija red de personajes —propia de un *serial complejo*— que orbitan en torno a unos *hipernúcleos*, un barniz de *autoconsciencia* sobre la que recae la apuesta discursiva de la serie. Ésta queda manifestada en su *opening*, en el que se ofrecen los nombres y apellidos de los propios personajes (figura 110), en su prólogo y en su epílogo.

En el comienzo del primer episodio —#01x01: *The Vice President Doesn't Say Anything about the Possibility of Him Being the Main Character*, T. Ōmori, WOWOW: 2007— Carol, la asistente personal de Gustav St. Germain (vicepresidente del periódico Daily Days), le plantea a éste sus dudas a la hora de ubicar el contexto y los protagonistas principales en su crónica de una serie de misteriosos eventos que tienen lugar en el año anterior al presente diegético, Nueva York en 1932. Sin embargo, el abanico de personajes no sólo complica la elección de un protagonista sino que, entre el amplio listado de mafiosos y camorristas a elegir, hay un grupo de alquimistas inmortales. De esta manera, los eventos diegéticos, expuestos de manera no lineal, a lo largo de varias épocas (incluido un breve vistazo al año 2001), dan de alguna manera la razón a Carol para dudar en la ubicación de un origen común a todas las historias cruzadas en tres hipernúcleos: la creación del elixir de inmortalidad en 1711, el asalto al tren transcontinental Flying Pussyfoot en 1931 y la búsqueda de Dallas Genoard en el presente diegético, 1932. No es hasta el último tercio del último episodio cuando Carol y St. Germain hacen su segunda aparición en la serie para retomar la conversación. Su conclusión (en rima con el comentario cargado de *autoconsciencia* que encabeza este epígrafe): un relato riguroso no debería tener principio ni final.

Figura 110. Fotograma de la secuencia de apertura de *Baccano!* en la que se presenta a su personajes como si fueran los actantes de una serie televisiva de imagen real.

Sin el matiz de explícita autoconsciencia de *Baccano!* este *modus operandi* es reproducido por sus mismos responsables creativos (el tándem entre el director Takahiro Ōmori y el novelista Ryohgo Narita) en las siguientes adaptaciones de las *light novels* de éste último, la popular *Durarara!!* (T. Ōmori, Brain's Base, MBS: 2010) y su secuela, *Durarara!!x2* (T. Ōmori, Shuka, Tokyo MX: 2015-2016), en las que las aliteraciones temporales en la *synzhet* obedecen a la complejidad de las relaciones establecidas entre un gran número de personajes variopintos en el Ikebukuro contemporáneo.

4.2.2.4. MADOKA MAGICA

La notoriedad de *Madoka Magica* (*Mahō Shōjo Madoka Magika*, A. Shinbo, Shaft, MBS: 2011) entre prescriptores *otaku* e investigadores académicos se centra en buena medida en la integración de elementos antitéticos —el terror psicológico,

el surrealismo estilístico y el género de las *mahō shōjo*³⁴²— que la convierten en una de las series más emblemáticas del *shōjo* de última generación (Hemmann, 2015). Si seguimos la genealogía propuesta por Kumiko Saito, tras el giro hacia la comedia que desemboca en el tono paródico del género en la década de 1990-2000, en su versión contemporánea se explora la deconstrucción de la identidad utópica y la frívola feminidad promulgada por las normas del género (Saito, 2014: 161). La idealización del estilo de vida de las *magical girl* entre los potenciales espectadores del género es integrada con ironía autoconsciente en el argumento, en el que la entidad extraterrestre Kyubey (bajo la forma de un peluche *kawaii*) embauca con la promesa de cumplir un deseo a las adolescentes protagonistas para convertirse en *mahō shōjo*. Ilusionadas (figura 111) y confiadas en la amabilidad de Kyubey, éstas ignoran que mediante su contrato se convierten en meras fuentes de energía emocional, claves en el equilibrio energético de la entropía en el universo, el objetivo vital de Kyubey y los de su especie.

Los desenlaces crueles de las protagonistas en su lucha contra las Brujas (malogradas *mahō shōjo*) contravienen el tono esperanzador de los exponentes más canónicos del género —franquicias como *Sailor Moon* o *Precure*— y hacen de *Madoka Magica* un anime renovador del género en la línea de referentes más oscuros como *Kei the Metal Idol* (H. Sato, Studio Pierrot, 1994-1996). Clara prueba de ello es la subversión de las siempre autoconscientes secuencias de transformación (*henshin*; Martínez, 1998: 45) de las *mahō shōjo*, que en *Madoka Magica* se vuelven *henbō* —transformación con un matiz de anormalidad monstruosa— al apartarse de la brillante gama de colores y el *fanservice* e incluir en su lugar técnicas de animación con recortes de siluetas que se desgarran, miembros deformados e imágenes perturbadores en su rutina (figuras 112 y 113).

³⁴² En glosario.

Figura 111. Los dibujos de la protagonista Madoka muestran su idealización de las *magical girls* entre los personajes en #01x02: *Sería algo maravilloso*, M. Mukai, Shaft, MBS: 2011.

Figuras 112 y 113. Secuencia de transformación en *Puella Magi Madoka Magica the Movie Part III*.

Uno de los rasgos menos explorados en la literatura sobre *Madoka Magica* es la narración manierista, y por momentos compleja, de la serie. Forrest Greenwood emparenta este rasgo con las características narrativas de las *visual novels*, en concreto en contraste con el tiempo filmico del modo de narración clásico (2015). La narración postclásica es una constante del tándem entre el estudio Shaft y el director Akiyuki Shinbo, director de anime de gran *autoconsciencia* como *Sayonara Zetsubou-Sensei* (Shaft, TVK: 2007-2009) y la saga *Monogatari* (Shaft, Tokyo MX: 2009-). El breve prólogo del episodio primero —#01x01: *Es como si la hubiera conocido en un sueño*, Y. Miyamoto, Shaft, MBS: 2011— es un *flashforward* del clímax de la temporada, situado en el episodio #01x10: *Ya no puedo depender de nadie*, M. Mukai, Shaft: MBS, 2011. En este último se revela, mediante un cambio de *focalizador* de Madoka a Homura, que el deseo de la esquiwa *mahō shōjo* es el poder rehacer a su voluntad su encuentro con Madoka, su mejor amiga en su línea temporal original, para prevenir su transformación en una *magical girl* maldita. Así, se revela que la línea temporal en la que se ubica la diégesis es uno de esos intentos posteriores de Homura, que a través de distintas líneas temporales paralelas no encuentra más que la indeflectible muerte trágica de Madoka o su transformación en una Bruja, un destino que revive *ad nauseam* buscando otro desenlace. Tras conocer el trágico devenir de Homura, Madoka accede a convertirse en una *magical girl* con un deseo: “[q]uiero eliminar a todas las brujas desde el origen de los tiempos. A todas las brujas de todos los universos pasados y futuros posibles”. Tiempo después, en las posterimerías de la aplicación de su deseo, sólo Homura recuerda vagamente a Madoka, destruida por su propio deseo al convertirse en una diosa-bruja.

A pesar de la abrupta eliminación de restricción sobre los saberes de la inexperta Madoka y de sus *autoconscientes* transgresiones, la *comunicabilidad* de la serie a su conclusión es moderada, incluso tras la inclusión del tropo del protagonista amnésico en la última de las adaptaciones filmicas de la serie (y primera secuela de los eventos de la serie³⁴³), *Rebellion*. En ella, las protagonistas

³⁴³ Tras las dos películas de recopilación precedentes, *Puella Magi Madoka Magica the Movie Part I:*

vuelven a su vida como *mabō shōjo* en un mundo similar al de la diégesis de la serie en el que los enemigos son llamados “pesadillas”. Sólo la suspicacia y *dēja vu* de Homura conducen a la revelación de que las *magical girls* están atrapadas en un laberinto trazado por Kyuby en mitad de la transformación de Homura en bruja para seguir explotando la energía que desprenden sus emociones.

4.2.3. COMUNICABILIDAD

En *Lain* y *Evangelion* la memoria llega a ser finalmente incierta, una fuerza para ser manipulada e incluso, quizás, abusada. [...] Los dos anime de finales del siglo XX sugieren que la imaginación, lo real y la tecnología están unidos de maneras cada vez más complejas y apuntan a que la realidad puede ser últimamente una creación de la mente. Aunque esta es una noción liberadora y poderosa, puede conducir, en muchas de esas narrativas por lo menos, a la alienación y la desesperación³⁴⁴.

Susan J. Napier (2007: 106, 120)

4.2.3.1. SERIAL EXPERIMENTS LAIN

La eminencia de *Serial Experiments Lain* (R. Nakamura, Triangle Staff y Pioneer LDC, TV Tokyo: 1998) como texto complejo por antonomasia dentro de los dictados del anime —ex aqueo con *Evangelion*— es palpable por las notables contribuciones académicas publicadas al respecto. Éstas se centran primordialmente en su condición de discurso paradigmático del estilo de vida urbano en el cambio del milenio decisivamente influido por el espíritu posthumanista de la ficción *cyberpunk* y la problematización de la relación entre la tecnología y la agencia humana (Mattar, 2008) sintetizable en la pregunta “¿qué le

Beginnings (*Gekijōban Mabō Shōjo Madoka Magika: Hajimari no Monogatari*, A. Shinbo, Shaft, 2012) y *Puella Magi Madoka Magica the Movie Part II: The Eternal Eternal* (*Gekijōban Mabō Shōjo Madoka Magika: Eien no Monogatari*, A. Shinbo, Shaft, 2012).

³⁴⁴ Original: “But in both *Lain* and *Evangelion* memory itself ultimately becomes uncertain, a force to be manipulated and even, perhaps, abused. [...] The two late-twentieth-century anime works suggest that the imagination, the real, and technology are bound together in increasingly complex ways, and they hint that reality may ultimately be simply a creation of the mind. While this is a powerful, even liberating notion, it is also one that, for many of these narratives at least, can lead to alienation and despair”.

sucede a la identidad humana en el mundo virtual?”³⁴⁵ (Napier, 2007: 102). *Lain* anticipa, por ejemplo, la escisión de la individualidad de las adolescentes en la identidad virtual y la identidad fuera de Internet (Brown, 2010: 161), un asunto vigente con la emergencia, años después de su estreno, de las redes sociales. Pero también genera un intenso extrañamiento sobre otras “máquinas abstractas” (Brown, 2006: 5) como la familia, el sistema educativo, la ciudad y los medios de comunicación contemporáneos a lo largo de cada una de sus capas (*layers*), denominación que reciben sus episodios.

Los *yos* de *Lain*, pero también de otros personajes, no sólo aparecen distribuidos en ambas esferas simultáneamente, sino que tienen autonomía entre ellos y se aproximan a la condición de inquietantes *doppelgänger*. Mika, la hermana mayor de Lain, se da de bruces con su doble en #01x05: *Distortion*, M. Murata, Triangle Staff y Pioneer LDC, TV Tokyo: 1998 (figura 114). Este encuentro no solo es paradójico por su imposibilidad física, sino que se presenta como una incoherencia narrativa flagrante si consideramos lo visto a lo largo del episodio. En éste vemos cómo Mika —con uniforme escolar— se marcha con indiferencia tras acostarse con un chico y cree ver el rostro de Lain observándola desde las pantallas del famoso crece Shibuya. Después, ya sin uniforme, rompe el silencio de una fría cena con su familia para preguntar a Lain si la ha visto en Shibuya, aunque ésta no parece escuchar la pregunta de Mika, que le resta importancia al asunto. Tras quedarse absorta mirando la resplandeciente superficie del líquido de su vaso, Mika aparece de nuevo en el cruce de Shibuya y se pregunta nerviosa porqué no está cenando con sus padres como suele hacer a esas horas. Acongojada, vuelve a casa y se encuentra cara a cara con la versión de ella misma en la secuencia anterior (sin uniforme, recién cenada). El intercambio de miradas (una asustada, otra vacía) concluye cuando Lain pregunta a la Mika sin uniforme que qué hace mirando al recibidor vacío. “No es nada, olvídalo” dice mecánicamente la Mika sin uniforme mientras sube las escaleras hacia su cuarto. Lain vuelve a mirar al recibidor y ve una suerte de holograma brillante de su hermana que se desvanece sin más. ¿Está

³⁴⁵Original: “What happens to human identity in the virtual world?”.

motivado su desvanecimiento por la progresiva transición de Lain al mundo virtual de la Wired? ¿Se trata de una ensoñación pasajera sin importancia de Mika? La narración no abunda en estas cuestiones, pero lo cierto es que Mika, hasta entonces el miembro de la familia Iwamura más sociable, se mimetiza a partir de este episodio en la apatía mecánica de su familia y desaparece de la diégesis.

Figura 114. ¿Quién es la *doppelgänger* de quién? – *Serial Experiments Lain*, #01x05.

En el episodio final, significativamente titulado #01x13: *Ego*, R. Nakamura, Triangle Staff y Pioneer LDC, TV Tokyo: 1998, Lain consigue alcanzar la omnipotencia propia de una “ciberdiosa” (Clément, 2011: 31) y decide borrar cualquier registro y recuerdo en los demás de su existencia física a través de una interfaz de su equipo informático (figura 115) para evitar el estado catatónico en el

que queda Alice —única amiga y testigo presencial de su impactante lucha contra su némesis virtual, Eiri—. En el epílogo ubicado en un futuro cercano, la adulta Alice se cruza con la aún adolescente Lain y parece reconocerla vagamente.

Figura 115. “Si las personas no son recordadas, jamás han existido. La memoria humana no es más que datos, puedo sobreescribirla” – *Serial Experiments Lain*, #01x13.

Como señala Thomas Looser, esta convulsión en la identidad de Lain encuentra una correspondencia afín en la narración: “la causalidad narrativa y, en consecuencia, la idea de un espacio para una sola historia o un sentido que pueda emerger desde la narrativa unificada es también altamente prescindible”³⁴⁶ (Looser, 2002: 311-312). Una narración ensimismada, incoherente y que no parece admitir una clausura comunicativa presenta en la vanguardia del anime complejo.

³⁴⁶ Original: “[n]arrative causality, and therefore the idea of a single-story space or meaning that can arise from a unified narrative, is also largely dispensed with”.

4.2.3.2. MIND GAME

Esta historia nunca acaba

Intertítulo en el plano final de *Mind Game*

Mind Game (M. Yuasa, Studio 4°C, 2004) comienza con el seguimiento que un par de *yakuza* (uno veterano, de nariz aguileña y gafas, y otro más joven, Atsu) a una joven veinteañera llamada Myon. Myon corre hacia el vagón de un metro a punto de salir, pero su pie queda atrapado en el cierre, permitiendo que Atsu se suba en otro vagón para seguirla tras la reapertura de las puertas. Tras un fundido a negro se inicia una confusa secuencia de montaje en la que se condensan instantes esenciales de la vida de tres hombres. Primero, con un viraje a sepia, la progresión de un *yakuza* de nariz gruesa desde su infancia a su madurez —su paternidad a finales de la década de 1960— y que concluye cuando una ballena sale de la superficie del mar para engullir una embarcación. En segundo lugar (y en blanco y negro), asistimos a un frustrado noviazgo en la década posterior entre un hombre y una mujer que queda fascinada por el desempeño de otro joven en la pista de baile una discoteca; el hombre se convierte en un *yakuza*. En la tercera, se resume por un lado el crecimiento de dos hermanas y un niño desde preescolar (década de 1990) hasta su juventud (en los 2000), en la que la familia de éstas es acosada por la *yakuza*. Al final de esta secuencia, el *yakuza* veterano entrega un billete de ida Osaka-Tokio a una mujer madura, que más tarde espera sola en una estación.

En apenas tres minutos de película, la narración de *Mind Game* muestra todas las maneras en las que opera el cine postclásico descrito por Thanouli en el *Capítulo primero*. Por un lado, una *cognoscibilidad* propia de los relatos de historias cruzadas que abundan en el postclásico —caracterizada por la *baja restrictividad* (protagonismo coral) y por la *alta profundidad* (la narración muestra lo que los protagonistas tienen en la cabeza)—.

Myon se encuentra en el metro con Nishi, un amigo de la infancia y exnovio al que conduce a la taberna de su hermana, Yan. Atsu y el *yakuza* veterano irrumpen en el bar: buscan al padre de Myon y Yan por haberle robado la novia a

Atsu. Atsu trata de violar a Myon y asesina a Nishi de un disparo en el recto. El alma de Nishi llega a una suerte de limbo y tras hablar con Dios, éste le concede repetir los instantes previos a su muerte para tratar de evitarlo. De nuevo en la taberna, Nishi consigue deshacerse de los *yakuza* y escapar junto a las hermanas. Tras una surrealista persecución en coche, el trío es engullido por una ballena que emerge de la bahía de Osaka. En su interior encuentran a Abuelo, un trasunto de Jonás contemporáneo que lleva viviendo treinta años en el interior del cetáceo. El *ennui* de su prisión marítima lleva al cuarteto de personajes a pensar sobre su pasado y es entonces cuando a través de los flashbacks se comienzan a establecer enlaces entre sus vidas: el Abuelo es el *yakuza* narigudo de la primera parte del prólogo, padre a su vez del *yakuza* veterano (el desengañado protagonista del fragmento en blanco y negro), que le ofrece a la madre de Myon y Yan un billete para que no esté presente cuando ajusticie a su marido infiel. Finalmente, tras cooperar consiguen escapar de la ballena en un auténtico *tour de force* que deja a estos cuatro personajes sobrevolando la bahía de Osaka.

La *autoconsciencia* explícitamente alta de la narración se manifiesta en dos puntos principales. El primero es la inserción de estas secuencias de montaje en las que un *narrador* hace gala de su habilidad para comprimir el tiempo filmico para conseguir tejer viñetas vitales. La caprichosa narración de este remontaje de la muerte de Nishi es equiparable a la distribución sincopada de escenas. Por ejemplo, la secuencia de montaje del comienzo del filme incluye escenas que, más adelante, identificamos como flashbacks de todos los protagonistas. En segundo lugar, se hace evidente en el inmotivado cambio de formato de la animación —rotoscopia, siluetas, 3DGI, recortes con fotografías del reparto, acuarelas, el diseño de personajes flexible (del superdeformado *chibi* al realismo grotesco, muchas veces incluso en personajes distintos de un mismo plano)— que tienen su cúspide en la secuencia de la muerte de Nishi. Tras ser ejecutado por Atsu, el alma de Nishi aparece en una suerte de limbo en el que es obligado por Dios a ver la repetición (con una realización e infografía desde varios ángulos, figuras 116 y 117).

Figuras 116 y 117. Repetición con la interfaz de un vídeo y recreación infográfica de la muerte de Nishi – *Mind Game*.

Finalmente, de no ser por los últimos ocho minutos de filme, estaríamos hablando de que las categorías narrativas desarrolladas arriba redundan en una *comunicabilidad alta*: todas las historias aparentemente sin relación acaban por tener un escaso margen de separación que se encamina a una conclusión catártica en un ejercicio de omnisciencia palmario.

Sin embargo, mientras sobrevuelan la bahía, los potenciales futuros de los cuatro protagonistas pasan fugazmente por los ojos de Nishi, que se llenan de

lágrimas. En la secuencia de montaje siguiente él es un desvergonzado infiel, un *salaryman*, un piloto de automovilismo, un padre de familia numerosa, está en un hospital tras una escaramuza con la *yakuza*, es un *mangaka*, está ocioso, es un proxeneta, es un cocinero en un bar de ramen, es un músico callejero y hace alpinismo. Por su parte, Myon es una enfermera, una *runner*, confecciona peluches con Yan, tiene un hijo adolescente, publica libros de cocina, se hace jornalera, es una piloto de rally, es una madre sindicalista, es una cuidadora de delfines, hace paracaídas, es abrazada por su hija pequeña mientras conduce y baila sevillanas en una academia. Yan es una artista de vanguardia, una luchadora de lucha libre, hace exhibiciones de caligrafía tradicional, es una culturista, es amada por un hombre negro y es astronauta. Un recorte del periódico anuncia la solitaria muerte de Abuelo, que más tarde aparece como cocinero, es pretendido por un hombre calvo, es el presidente de una empresa, navega en un velero y es besado en su lecho de muerte por el mismo hombre calvo. El discurso que se desprende de la excéntrica *synzhet* tiene que ver con la premisa de que, a pesar de las incertezas vitales, solo los individuos son responsables de su situación en la sociedad (Iles, 2008: 207), mostrando un optimismo vitalista en forma de explosión colorista (McCarthy, 2008: 454).

Tras un fundido a negro, el *yakuza* veterano se despierta sobresaltado en el coche, como en el inicio del filme. Como entonces, Atsu corre a perseguir a Myon, pero esta vez el pie de ésta no queda atrapado y Atsu queda fuera del vagón. Como en *Dos vidas en un instante*, este hecho supone un cambio en los eventos de la diégesis, ya que, en paralelo, el *yakuza* veterano resuelve irse a buscar a la madre de Mion y Yan y se sube con ella al tren. Con un zoom out aparece entonces el *main title shot* del filme... que funde a negro para ofrecer una versión alternativa de la secuencia de montaje inicial, en este caso a todo color e incluyendo segmentos de la vida de Atsu y de su padre al ritmo de una versión bossa nova de *La mèr*. En el último plano (animación *cutout*), la barca sobre la que descansa el Abuelo está varada en un margen de un canal, a lo que sigue de nuevo el *main title shot* y un intertítulo en blanco sobre fondo negro: *Esta historia nunca se acaba*.

Figuras 118-120. Mind Game.

4.3.

CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO CUARTO

¿Es una coincidencia que las historias de múltiples mundos posibles abundan en un mundo de formas mediáticas proliferantes? ¿Es una coincidencia que los múltiples mundos posibles estén en crecimiento en una era de migración intensificada de obras a través de los medios? Parecería que no. Aquí está el problema: las discusiones contemporáneas sobre narración *transmedia* tienden a estimar necesaria la unidad y la consistencia entre medios. En parte, esta suposición parte de un interés en las producciones mediáticas de Hollywood; y, también en parte, se debe a la ausencia de una comprensión más matizada de las narrativas *transmedia* y los mundos que presuponen. Por tanto, necesitamos repensar qué es un mundo y qué significa discutir la consistencia de un mundo para desarrollar un modelo teórico más adecuado a lo que está sucediendo en los actuales múltiples mundos posibles mediáticos. Un lugar para empezar es observar la aguda reflexión metacrítica sobre los múltiples mundos posibles mediáticos en el contexto japonés³⁴⁷.

Marc Steinberg (2012b: 71)

En este capítulo ofrecemos una aproximación a la narración compleja en la animación japonesa comercial. Para ello, desplegamos una suerte de cronología de la complejidad narrativa centrada en tres fases:

³⁴⁷ Original: “Is it a coincidence that stories of multiple possible worlds proliferate in a world of proliferating media forms? Is it a coincidence that multiple possible world narratives are on the rise in an era of the intensified migration of works across media? It would seem not. Yet here is the rub: contemporary discussions of transmedia storytelling tend to presume a necessary unity and consistency across media. In part this presumption is informed by a focus on Hollywood media productions; in part it is informed by the absence of a more nuanced understanding of transmedia narratives and the worlds they presuppose. Hence, we need to rethink what a world is, and what it means to discuss the consistency of a world, in order to develop a more adequate theoretical model for what is going on in the multiple possible media worlds at present. One place to start is to look at a particularly poignant, metacritical reflection on multiple possible media worlds in the Japanese context”.

1. Los orígenes de la madurez temática y narrativa. Situada entre 1974 y 1983, esta época define a una primera generación de *otaku*, niños y adolescentes entusiastas que crecen viendo en la televisión series como *Yamato* y *Gundam*. Si *Yamato* es con frecuencia designada como la introductora de la complejidad argumental propia de la ciencia-ficción dura a públicos juveniles, *Gundam* representa el éxito de la complejidad tanto argumental como formal por tratarse del primer *serial complejo* del anime. La prolífica saga *mecha* es un ejemplo claro de la explotación comercial del rasgo complejo a través de las alianzas producidas como resultado de la constitución de comités de producción del media mix: sus numerosas temporadas encuentran automática correspondencia en los sucesivos robots a escala articulados comercializados por Bandai en cada nueva iteración animada.
2. La emergencia del formato OVA y la consecuente experimentación narrativa. A la contextualización tecno-cultural de las nuevas maneras de consumir el anime en el auge del vídeo doméstico entre 1984 y 1997 añadimos un análisis de la complejidad narrativa en los filmes y series más ambiguos de dos de sus ilustres exponentes: el cineasta Mamoru Oshii y el estudio Gainax. En *Beautiful Dreamer* (para teóricos como Azuma el primer anime complejo) y en *Twilight Q: Mystery Arcile File 538* la narración presenta una *comunicabilidad* insólitamente baja, un rasgo que se alza como definitorio de la obra de Oshii. La exploración narrativa de la *autoconsciencia* de la que hace gala Gainax en obras como *Otaku no Video*, *Gunbuster* o *Evangelion* es especialmente interesante porque, además de sentar una suerte de estándar del anime poco comunicativo en el imaginario colectivo (el tropo del Gainax Ending), remite al uso que de esta estrategia de la narración se da entre los círculos de fans (pertenecientes a esa primera generación de *otaku*) de los que los miembros fundadores del estudio provienen.
3. La consolidación de nichos de mercado en el *narrowcasting* comercial televisivo. Desde 1998 hasta la actualidad, la complejidad narrativa deja de ser coto privado de las ediciones domésticas del anime para pasar a formar parte de las franjas nocturnas de las parrillas televisivas japonesas, ampliadas con la

irrupción de los canales de televisión por cable y por satélite. El *narrowcasting* corre en paralelo a la creciente dispersión de los públicos objetivo del anime en múltiples nichos que, además de ser lucrativos, son parciales hacia la narración compleja (y a su disección a través de sitios Web y comunidades online elaboradas por fans). Seguidamente aplicamos nuestra metodología de análisis de las categorías de la narración propuestas por Bordwell a una muestra de anime complejo, clasificando diversos títulos ignorados en la historiografía previa según la eminencia de cada una de dichas categorías —cognoscibilidad, autoconsciencia y comunicabilidad— en su narración.

A través de este repaso constatamos que, desde los postulados de la Narratología, los casos de anime analizados cuentan con una narración compleja. Esta metodología nos debe servir para acometer los análisis en profundidad de los estudios de caso del siguiente bloque, un filme y una serie cuya complejidad se mueve en los parámetros de las *películas puzzle* y *televisión compleja*.

Perfect Blue (S. Kon, Madhouse, 1997)

BLOQUE III: ANÁLISIS TEXTUAL

CAPÍTULO QUINTO

PERFECT BLUE

No creo que las películas deban ofrecer un territorio seguro desde el que el espectador observe desde una distancia. No pienso que eso sea la experiencia del cine. Lo que pasa entre la pantalla y el espectador es importante. Tener una experiencia significativa como miembro del público, ser conmovido por esa experiencia, es importante. La meta es forzar al espectador a participar en la película³⁴⁸.

Satoshi Kon, en Anónimo (1998)

³⁴⁸ Original: "I don't believe movies ought to offer safe territory, where the audience watches from a distance. I don't think that's what the movie experience is about. What happens between the screen and the audience is of interest. To have a meaningful experience as an audience member, to be moved by that experience, is important. The goal is to force the audience to participate in the movie".

³⁴⁹ Aunque en este episodio vamos a hablar de las *idols*, buena parte de los condicionantes y de los rasgos de su actividad son compartidos con sus homólogos masculinos, dominantes durante la década de 1990 en el mercado musical gracias al estándar de *boybands* fijado por el *jimusho* Johnny's (Stevens, 2008: 53).

EN ESTE CAPÍTULO REEXAMINAMOS *Perfect Blue* (Satoshi Kon, 1997), una de las películas anime paradigmáticas de la complejidad narrativa para académicos y crítica, desde la perspectiva de la narratología fílmica. A través de un análisis narratológico de sus estrategias narrativas, basadas primordialmente en unos cambios de focalización no puntuados que complican el claro discernir entre los delirios de la protagonista principal con los de otros personajes, realizamos una reinterpretación del discurso del filme, una firme crítica de la producción de estrellas pop en Japón. Este análisis reproduce la metodología empleada por Warren Buckland en su análisis de *Carretera perdida* mediante elementos de la teoría fílmica cognitiva (2009b). El estudio está complementado por una contextualización de la producción y circulación de las *idols*³⁴⁹ por los circuitos del sistema mediático japonés. En la conclusión abundamos en el hecho de que la compleja narración está relacionada directamente con la representación de *idols* y *ex-idols* que sirve de comentario crítico sobre el estado del entretenimiento audiovisual en Japón. Finalmente, indicamos unos apuntes sobre el resto de la filmografía de Kon, rica en una complejidad narrativa que apoya un discurso (meta)crítico del anime comercial como pilar del audiovisual japonés contemporáneo.

5.1.

ENTENDIENDO *PERFECT BLUE*

5.1.1. PRODUCCIÓN Y RELACIÓN CON LA LIBERTAD CREATIVA DE LAS OVA

Perfect Blue es la adaptación libre de la novela de Yoshikazu Takeuchi *Perfect Blue: Kanzen Hentai*, publicada en 1991. Aunque el propio autor mantiene negociaciones para su adaptación cinematográfica (Clements y McCarthy, 2006: 485), su propio guion no comienza a circular hasta que el productor ejecutivo Hiroaki Inoue, uno de los fundadores de Gainax, lo conduce al estudio Madhouse. Pese a las reticencias iniciales de Masao Maruyama y del propio Satoshi Kon, el estudio acaba aceptando la propuesta de adaptación, en buena medida por el convencimiento de Katsuhiro Ōtomo de la idoneidad del proyecto a la sensibilidad de Kon. Pero Kon no piensa lo mismo: encuentra el guion poco interesante y pide poder hacerle cambios. El estudio acepta, pero con tres puntos inviolables: el protagonismo de una *idol*, el argumento del acosador y la incursión en el terror (Osmond, 2008: 26). Kon y su co-guionista Mirai comienzan a trabajar en el proyecto de OVA con afán innovador y libertad creativa. Sin embargo, durante la producción, Madhouse cambia de idea, reprogramando el proyecto al de un largometraje de estreno en salas no comerciales. El subsiguiente replanteamiento del plan de producción conduce al acortamiento de plazos y al descarte de varias secuencias que mostraban de manera gradual el deterioro psicológico de Mima. Estos condicionantes de índole económica son señalados por López Rodríguez y García Pacheco (2012: 90) como verdaderos cómplices del estilo narrativo del filme.

Las condiciones de producción de *Perfect Blue* se adscriben a las de las OVA descritas en el *Capítulo cuarto*. El espacio creativo del formato OVA permite a Kon

y a Mirai, dentro de las premisas indicadas por el estudio, elaborar un guion personal —la inserción del componente metaficcional que supone la serie *Double Bind* es cosecha de Mirai, que se inspira en su propia experiencia como guionista de un serial criminal— al margen de las rigideces que un comité de producción ortodoxo basado en un media mix comercial suele mantener en los referente al respeto al material original (Kon confiesa no haber leído la novela de Takeuchi).

5.1.2. CONTEXTO Y METODOLOGÍA APLICADA

Satoshi Kon es considerado uno de los grandes *outsiders* de la industria de la animación comercial japonesa, un estatus que se debe, en parte, a la complejidad narrativa de sus largometrajes y series animadas para televisión, temáticamente alejados de las coordenadas tópicas del anime más comercial. Su condición de *autor*, una etiqueta asignada tanto por cinéfilos como por la crítica, queda reforzada por su constante identificación como uno de los cineastas predilectos de los *Anime Studies*, desde donde se llevan a cabo investigaciones académicas que se extienden por toda su filmografía incluso después de su desaparición en 2010, incluyendo dos tesis doctorales producidas en España (Rodríguez de León, 2014 y Felipe López, 2016) y numerosos artículos científicos (Chang, 2013; Mishra, 2014; Gardner, 2009; Montero Plata, 2007 y Ortabasi, 2006; entre otros).

Perfect Blue supone el debut en la dirección de Kon, hasta entonces *mangaka*, animador y guionista en anime³⁵⁰, habitualmente bajo la protección de Ōtomo. La película es objeto de publicaciones cuyas metodologías van desde la teoría feminista (Napier, 2006), los estudios sobre fans (Ogg, 2006; Norris, 2012), la crisis de la identidad en el cine de terror japonés (Iles, 2008), la ética (Perkins, 2012) y la representación de la psicología en el medio animado (Rickards, 2006; Choo, 2014). La mayoría de estas aproximaciones aluden a la complejidad narrativa como uno

³⁵⁰ De entre su obra previa, con intensas incursiones en la metaficción —la integración de un *mangaka* en su propia obra es el incidente incitador en su manga *OPUS*—, destacamos, por su adscripción a las *películas puzzle*, el fragmento *Magnetic Rose* dirigido por Kōji Morimoto en *Memories* (K. Morimoto, T. Okamura y K. Ōtomo, Madhouse, 1995). Su argumento es el de una pesadilla psicológica que sufre la tripulación de una nave de rescate espacial al explorar el mausoleo a la deriva de una vedette de la ópera.

de los rasgos definitorios de la película:

- “un complejo y fino *psycho-thriller* [...] *Perfect Blue* es mucho más compleja que una película de terror convencional”³⁵¹ (Napier, 2006: 23 y 32),
- “narración por capas” (“*layered narration*”; Rickards, 2007: 6),
- “lo aparentemente postmoderno de Kon, divorciado de las narrativas lineales y los bien establecidos límites de la realidad y de lo imaginado”³⁵² (Perkins, 2012: 131);
- “su estilo narrativo que desdibuja lo real y lo ficcional”³⁵³ (Norris, 2012: 73).
- “Las imágenes confunden ya que es imposible saber si su encadenado es del presente a una analepsis o a una prolepsis. ¿Cuál es la acción que se desarrolla en el presente, en concierto o la vida diaria?” (Rodríguez de León, 2014: 70).

Sin embargo, en estos ensayos se prioriza la aplicación de la teoría al análisis textual, algo propio de los enfoques culturalistas predominantes en los *Anime Studies* que, bajo nuestro punto de vista, acaban simplificando la particularidad de los filmes a favor de una crítica sintomática, basada en *campos semánticos* (Bordwell, 1995) derivados de la estereotipificación del anime para centrarse en la realidad sociocultural a la que alude la representación. Los enfoques culturalistas encuentran oposición en la heurística de la narratología, cuya metodología inductiva se basa en la atención detallada a la superficie del texto y no tanto en las implicaciones paratextuales del mismo.

Pese a este reproche, es justo reconocer el conocimiento generado por diversas investigaciones académicas en los últimos años acerca de la estructura del sistema mediático japonés y que resultan clave para que la parte contextual de nuestro análisis se aleje de los apriorismos prejuiciosos de las primeras reseñas sobre *Perfect Blue* por parte de la crítica norteamericana y británica tras su limitada

³⁵¹ Original: “a complex and stylish psycho-thriller [...] *Perfect Blue* is far more complex than a conventional horror film”.

³⁵² Original: “Kon’s seemingly postmodern, divorced from linear narratives and well-defined boundaries of real and imagined”.

³⁵³ Original: “its narrative style that blurs the real and fictional”.

distribución por sus territorios en 1999. Aunque las reseñas publicadas en espacios como *Variety* (Harvey, 1999), *The New York Times* (Gates, 1999) y *San Francisco Gate* (Morris, 1999; Graham, 1999) y compilaciones como la de entusiastas (Patten, 2004) padecen de los prejuicios contra el anime previos a su aceptación en los circuitos occidentales —p. ej. interpretando incorrectamente el estatus de la banda de *idol* CHAM! como equivalente a las Spice Girls, cuando en la diégesis no es una *girl band* de éxito, sino un grupo de escaso reconocimiento incluso para un nicho de mercado concreto—, las críticas de medios especializados aportan un comentario más respetuoso, destacando la capa de reflexión metaficcional en el contexto de las industrias del entretenimiento contemporáneo (en *Sight and Sound* por Romney, 1999; en *Midnight Eye* por Sharp, 2001). La principal falta de estas primeras reseñas es, bajo nuestro punto de vista, que demuestran un conocimiento superficial sobre las rutinas de producción y los circuitos comerciales del Japón mediático de su época, un conocimiento cada vez más extendido en nuestros días entre crítica y academia gracias a las últimas décadas de difusión de la trastienda mediática japonesa.

En el caso de *Perfect Blue*, la omisión de un punto crucial del desenlace de la película por parte de los textos académicos mencionados con anterioridad obliga a una necesaria revisión crítica del filme. Por ejemplo, en el que es posiblemente en análisis más citado de la cinta, Susan Napier identifica tanto la compleja narración como la “conciencia metacrítica” de Kon hacia la sociedad japonesa (2006: 29), y, pese a no emplear un léxico propio de la narratología, incide en la importancia de la focalización en Rumi en las últimas secuencias —“no sería exagerado decir que la mirada retorcida de Rumi es la más importante en la película”³⁵⁴ (2006: 33)—. Empero, el ensayo de Napier no acaba de resaltar la fuerte relación entre la “sobreidentificación psicótica” de Rumi (2006: 29) y sus experiencias como ex-*idol* en un *jimusho* (las oficinas de representación de *idols* en Japón; Stevens, 2008: 70-71) y las precarias condiciones laborales de las *idols* como trabajadoras, un tema de creciente interés entre los especialistas en el entretenimiento japonés. El caso de

³⁵⁴ Original: “it would not be an exaggeration to say that it is Rumi’s twisted gaze that is the most important one in the movie”.

una *películas puzzle* como *Perfect Blue* demanda, como defendemos antes, un análisis inductivo apegado a la superficie textual, teniendo en cuenta que su más destacado rasgo, la complejidad narrativa, es necesario para interpretar la enmarañada *syuzhet*. El análisis de Felipe López (2016: 98-124) sí que aborda este vínculo, pero determinadas afirmaciones sobre las secuencias más ambiguas, fruto de una metodología narratológica que consideramos imprecisa en su atención a los niveles de la narración del filme, ofrecen unos resultados que discutimos en los siguientes puntos.

De esta manera, proponemos poner la atención en la narración de *Perfect Blue*. Para ello, tomamos como referencia la metodología que Warren Buckland (2009b) emplea en su análisis sobre *Carretera perdida*, sirviéndonos de las categorías para el estudio de la narración desarrolladas por Bordwell y los tipos de focalización de Branigan (ambos desarrollados en el *Capítulo primero*).

5.1.3. SINOPSIS

Mima Kirigoe, una mujer de 21 años emigrada a Tokyo, es la cabeza visible de CHAM!, un trío de *idols* de escasa popularidad más allá del seguimiento de sus devotos *otaku*. Apremiada por su representante Tadakoro con el pretexto de mejorar tanto su carrera como la visibilidad del modesto *jimusho* que la representa, Mima se dispone a anunciar en un concierto su retirada del mundo de la canción para dar el salto a la actuación. Sin embargo, es interrumpida por unos alborotadores, que acaban siendo aplacados por la propia Mima y por la intervención de Uchida, un *otaku* obsesionado con Mima que trabaja como guarda de seguridad. En la salida de su concierto final, Mima recoge la carta de un fan donde la invita a visitar un sitio Web llamado *El Rincón de Mima*. Esa misma noche, en la soledad de su pequeño apartamento, Mima recibe un fax anónimo acusándola de traidora.

Mima consigue un papel pequeño dentro de un serial policíaco televisivo llamado *Double Bind*. En su debut en el plató, una carta bomba dirigida a su nombre explota en las manos de Tadakoro. Poco después, Rumi Hidaka, su *road*

manager en el *jimusho*, instala un ordenador con conexión a Internet en el apartamento de Mima mientras la tranquiliza sobre el estado del ya restablecido Tadakoro e informa que no se ha advertido a la policía del incidente. Mima descubre con horror que *El Rincón de Mima* es una suerte de diario privado firmado por un impostor que detalla con inquietante precisión su día a día. Tras el estreno de su episodio debut en *Double Bind* asistimos a las reacciones del *jimusho* y de los aficionados. Por un lado, Tadakoro recuerda a Rumi que ha pasado mucho desde sus tiempos como *idol* cuando ésta insiste en la vuelta de Mima a la canción. Por otro, un grupo de fans de CHAM!, a los que Uchida escucha, critica, entre la lástima y la sorna, la insignificante aparición de Mima en televisión. En su camino hacia el *jimusho*, Mima sufre un ataque de pánico en el tren al creer que alguien la sigue. En el ascensor se encuentra con la mirada cómplice de Uchida y un recorte de periódico que informa del atropello con fuga de uno de los alborotadores de su último concierto. Ya en la oficina Rumi le informa de que CHAM!, ahora un dúo compuesto por sus excompañeras Rei y Yukiko, ha entrado por primera vez en las listas de éxitos.

Shibuya, el guionista de *Double Bind*, escribe una escena que propulsa el protagonismo de Rika, el personaje de Mima en la serie: una violación en grupo en un club de alterne. Rumi se opone vehementemente y pide cambios en la escena para proteger la imagen de Mima, pero ésta la acepta. En el tren de vuelta a casa, el reflejo de Mima en una ventana ataviado con el atuendo de CHAM!, grita con enfado a la propia Mima su negativa a hacer la escena. En adelante denominaremos como *Mima Idol* a estas apariciones producto del subconsciente de Mima. La grabación de la secuencia afecta a Rumi, que sale entre sollozos del control de realización, y a Mima, que se derrumba admitiendo que únicamente accedió a la escena para no perjudicar a Tadakoro y a Rumi. Mima Idol la increpa de nuevo. Mientras, Uchida se revela como el responsable detrás de *El Rincón de Mima* donde, bajo el alias *Me-Mania*, se hace pasar por Mima, arremete contra el equipo de *Double Bind* por haberla forzado contra su voluntad.

La secuencia de la violación pone a Mima en el disparadero mediático y ella ofrece entrevistas en magazines televisivos y en prensa escrita. Uchida hace jirones

la entrevista impresa. La inestabilidad de Mima va *in crescendo*, espoleada por el escabroso asesinato del guionista Shibuya y por la habitual aparición de Mima Idol, que la confronta y la tacha de sucia y mancillada (*yogorechatta*³⁵⁵; Norris, 2012: 71). Mima se encierra en el baño durante una sesión con Murano, un fotógrafo especializado en desnudos, y es de nuevo increpada por Mima Idol, que cuestiona quién de las dos es la verdadera Mima. Mima Idol declara que sus fans la están esperando y desaparece en el espejo diciendo que va a cantar con Yukiko y Rei. En paralelo, Uchida cree ver aparecer a Mima Idol sobre el escenario durante un concierto del dúo CHAM!. Esa misma tarde aparece un agradecimiento en el *El Rincón de Mima* a los fans por haber acudido al concierto. Mima ahoga su frustración gritando con la cabeza sumergida en la bañera. Poco después, Uchida trata de confiscar el máximo número de revistas en las que se publican las fotos de Mima desnuda y acepta la solicitud de ayuda de alguien que dice ser Mima para acabar con la “Mima impostora”. Mima Idol le abraza como forma de agradecimiento.

Mima tiene dificultades para concentrarse durante un rodaje: ve a Uchida entre el público. Tadakoro y Mima visitan a CHAM! pero ésta sale corriendo tras Mima Idol. La persecución les conduce a la calle, donde Mima parece ser atropellada por un camión conducido por Uchida. Sin embargo, el director grita “¡Corten!” y Mima se despierta sobresaltada en su cama. Mima toma té con Rumi, que le pregunta si alguien la está acosando. Este momento se cruza con otra grabación en exteriores de *Double Bind*, en la que Mima se vuelve a asustar al ver de nuevo a Uchida entre el equipo de rodaje. El director ordena repetir la toma desde el principio y, después de exclamar “¡Toma 2!” Mima vuelve a despertar en su cama con sobresalto y a tomar té con Rumi, que ante su confusión le dice que ya estuvo el día anterior allí con ella. Mima lee el último post de *El Rincón de Mima* que contiene fotografías en las que ella está de compras por Harajuku. Mima asume pasivamente que ha debido hacerlo, aunque no tenga recuerdo alguno.

En la diégesis de *Double Bind*, la psiquiatra que colabora con la policía

³⁵⁵ En glosario.

diagnostica que la asesina en serie vive atemorizada por creer que un guarda de seguridad la acecha y que padece de un trastorno de identidad disociativo. Murano, el fotógrafo, está viendo el serial en su casa cuando es apuñalado hasta la muerte por un repartidor de pizzas. La gorra del repartidor cae y se desvela el rostro de Mima, que apuñala con furia a Murano mientras aparecen insertos de sus fotografías desnuda. La voz del director exclama “¡Toma 3!”. Mima se despierta sobresaltada de nuevo en su cama y se mira las manos temblorosas. Tadakoro la telefona: Murano ha aparecido asesinado con el mismo modus operandi que Shibuya. Mima encuentra un uniforme de repartidor de pizzas con sangre en su armario. Reporteros se agolpan en la puerta del apartamento de Mima: la opinión pública pondera si ella, vínculo entre las dos víctimas, es la asesina. Las sospechas también aparecen entre el equipo de rodaje de *Double Bind* y vuelven a tener su reflejo en su diégesis: Mima tiene que apuñalar a un hombre hasta la muerte en una escena, pero se desmaya cuando cree ver a Murano con las cuencas de los ojos sangrantes.

Mima se despierta de nuevo en su habitación. La psiquiatra de *Double Bind* llama su atención a su espalda: las dos están en mitad de un interrogatorio. Mima se identifica como Mima Kirigoe, ahora actriz, antes *idol*. La psiquiatra comparte sus observaciones con los detectives: la asesina cree ser un personaje de una serie de televisión, un resorte para evitar identificarse con los asesinatos que ha cometido. El director manda cortar y revisar la toma. Sin embargo, en la nueva reproducción de la toma, Mima se identifica como Rika Takakura (su personaje en la serie) y la psiquiatra dice que, en su enajenación, cree ser una supermodelo, no actriz de televisión. Tras aprobar la toma, el equipo celebra el final del rodaje.

Mientras se dirige a su camerino, Mima es atacada por Uchida, que la identifica como la impostora de la que debe librarse al no saber de su acuerdo vía correo electrónico. Mientras tanto, en el aparcamiento del estudio de televisión, Tadakoro sugiere a Rumi que los próximos proyectos de Mima también van a requerir de algún desnudo. Mima consigue matar en defensa propia a Uchida y es auxiliada luego por Rumi, aunque cuando ésta intenta enseñarle el cadáver de Uchida no encuentran ningún rastro de violencia. Rumi se la lleva en coche. Al

despertar, Mima se encuentra en una reproducción casi exacta de su habitación. Al tratar de llamar a Tadakoro, vemos que éste está muerto, sin ojos, junto al cadáver también mutilado de Uchida en la trastienda del plató de televisión. Asustada, Mima se encuentra cara a cara con Mima Idol, aunque en su reflejo en un espejo se puede ver que se trata de Rumi que, psicótica, cree ser la versión *idol* de Mima. Rumi trata de asesinarla, aunque Mima consigue escapar. La persecución sigue por las calles desiertas de Tokyo. En el forcejeo final, Rumi se clava en el cuello un cristal de un escaparate y está a punto de ser atropellada por un camión. Mima la empuja a un lado, salvándola.

En epílogo, Mima, ahora una estrella a la que reconocen las enfermeras, visita a Rumi en el psiquiátrico. Rumi continúa viendo a Mima Idol en su reflejo en el espejo. Mima se introduce en su coche en un día radiante, con cielo azul perfecto. Se mira en el retrovisor y sonríe, afirmando ser ella misma.

5.1.4. ANÁLISIS DEL FILME

5.1.4.1. ESTRUCTURA

Para la segmentación del metraje a analizar emplearemos un criterio basado en la escena como unidad de análisis, privilegiando la aplicación de la metodología parcial hacia la narratología. Con este procedimiento, contamos con tres grandes bloques³⁵⁶:

1. De *idol* a actriz: introducción en la cambiante vida de Mima.
2. Auge del acoso interno y externo.
3. Difusión entre las fronteras de la realidad y la ficción.

Como la gran mayoría de las investigaciones sobre *Perfect Blue*, identificamos como catalizador narrativo el paso de *idol* a actriz representado en la

³⁵⁶ Una división similar a la que se ha realizado en publicaciones previas como las de López Rodríguez y García Pacheco (2012) y Felipe López (2016).

película por la grabación de la escena de la violación en *Double Bind*, cuya aceptación marca también el inicio del tormento psicológico de Mima bajo la forma de las apariciones de Mima Idol. La transición entre el segundo bloque y el tercero la ubicamos en la serie de repeticiones del despertar de Mima en su habitación precedidas por fundidos a blanco. La secuenciación narrativa explícita quedaría distribuida de la siguiente manera:

1. De *idol* a actriz: introducción a la cambiante vida de Mima.
 - 1.1. Concierto de CHAM! y primera amenaza.
 - 1.1.1. Antes del concierto y *main title shot* (escena 1).
 - 1.1.2. Presentación de Mima (escenas 2, 4-8).
 - 1.1.3. Concierto (escena 3).
 - 1.1.4. Salida del concierto (escena 9).
 - 1.1.5. Carta sobre *El Rincón de Mima* y amenazas por fax (escena 10).
 - 1.2. Debut en *Double Bind*
 - 1.2.1. Grabación en el set de televisión (escena 11).
 - 1.2.2. Rumi instala Internet a Mima (escena 12).
 - 1.2.3. Emisión de *Double Bind* (escena 13).
 - 1.2.4. Reacción del *jimusbo* al debut de Mima (escena 14).
 - 1.2.5. Reacción de los *otaku* al debut de Mima (escena 15).
 - 1.3. Día a día de Mima como actriz novata.
 - 1.3.1. Ataque de pánico en el tren (escena 16).
 - 1.3.2. En la oficina del *jimusbo* (escena 17).
 - 1.3.3. Flashback debut de CHAM! (escena 18).
 - 1.3.4. Episodio de *Double Bind* (escena 19).
 - 1.3.5. Rodaje en exteriores de *Double Bind* (escena 20).
 - 1.4. Escena de la violación
 - 1.4.1. Discusión de la propuesta en el *jimusbo* (escena 21).
 - 1.4.2. Aparece Mima Idol (escena 22).
 - 1.4.3. Grabación, delirio, camerino y coche (escena 23-26).
 - 1.4.4. Bajón en el apartamento (escena 27).
 - 1.4.5. Uchida critica en *El Rincón de Mima* (escena 28).
2. Auge del acoso interno y externo
 - 2.1. Ascenso a la fama
 - 2.1.1. Nueva imagen pública de Mima y recepción de los *otaku* (escenas 29-32).
 - 2.1.2. Mima lee *El Rincón de Mima* (escena 33).
 - 2.2. Asesinato de Shibuya (escena 34).
 - 2.3. Concierto de CHAM! y sesión de fotos.
 - 2.3.1. Previo al concierto de CHAM! en un centro comercial (escena 35).
 - 2.3.2. Mima trata de perseguir a Mima Idol (escena 36).
 - 2.3.3. Rumi llama al orden a CHAM! (escena 37).

- 2.3.4.Sesión de fotos de Mima (escena 38).
- 2.3.5.Concierto de CHAM! (escena 39).
- 2.3.6.Confrontación de Mima con Mima Idol (escena 40).
- 2.3.7.Mima Idol U aparece en el concierto de CHAM! (escena 41).
- 2.3.8.Post-concierto (escenas 42 y 43).
- 2.4. Uchida inquieto por la publicación de las fotografías (escena 44).
- 2.5. Uchida recibe un correo electrónico en su habitación (escena 45).
- 3. Difusión de las fronteras de la realidad y la ficción
 - 3.1. Primer fundido a blanco.
 - 3.1.1.Grabación en exteriores de *Double Bind* (escena 46).
 - 3.1.2.Tadakoro y Mima visitan a CHAM! (escena 47).
 - 3.1.3.Mima persigue a Mima Idol (escenas 48-49).
 - 3.2. Segundo fundido a blanco.
 - 3.2.1.Mima despierta en su cama y llega Rumi (escena 50).
 - 3.2.2.Grabación en exteriores de *Double Bind* (escena 51).
 - 3.3. Tercer fundido a blanco.
 - 3.3.1.Mima despierta en su cama y llega Rumi (escena 52).
 - 3.3.2.Mima lee *El Rincón de Mima* (escena 53).
 - 3.3.3.Diagnóstico de la psiquiatra de *Double Bind* (escena 54).
 - 3.3.4.Asesinato de Murano (escena 55).
 - 3.4. Cuarto fundido a blanco.
 - 3.4.1.Mima despierta en su cama (escena 56).
 - 3.4.2.Grabación escena de apuñalamiento en *Double Bind* (escena 57).
 - 3.5. Quinto fundido a blanco.
 - 3.5.1.Mima despierta en su cama (escena 58).
 - 3.5.2.Grabación de la última escena de *Double Bind* (escena 59).
 - 3.6. Sexto fundido a blanco.
 - 3.6.1.Uchida ataca a Mima (escena 60).
 - 3.6.2.Tadakoro y Rumi hablan del futuro de Mima (escena 61).
 - 3.6.3.Mima mata a Uchida en defensa propia (escena 62-63).
 - 3.6.4.Rumi recoge a Mima en su coche (escena 64).
 - 3.7. Rumi brota.
 - 3.7.1.Rumi ataca a Mima (escena 65).
 - 3.7.2.Cadáveres de Tadakoro y Uchida (escena 66)
 - 3.7.3.Persecución (escena 67).
 - 3.7.4.Pelea final y amanecer (escena 68).
- 4. Epílogo (escenas 69-70).

5.1.4.2. ESCENA A ESCENA

La escena inicial de *Perfect Blue* cumple con las funciones cruciales de las primeras secuencias de una película: los espectadores son puestos en contexto dentro de la diégesis y adquieren unos conocimientos básicos de las normas internas de la narración para empezar a organizar datos inconexos en representaciones mentales que les lleven a generar las primeras hipótesis. A través del desarrollo de los primeros planos y mediante las conversaciones que mantienen diversos grupos de personajes sabemos que varios grupos de jóvenes van a asistir a un concierto de CHAM!. Por una imagen promocional en un poster que aparece en el fondo de una de estas conversaciones (figura 121), asumimos que CHAM! es un grupo compuesto por tres jóvenes *idols*. Por la conversación entre los grupos de fans llegamos a saber que Mima, la miembro que más controversia despierta dentro del grupo, va a anunciar su retirada del grupo para dedicarse a una incipiente carrera como actriz. También adquirimos información sobre el pasado reciente de CHAM!: su anterior concierto fue boicoteado por unos alborotadores, presentes también en la cola para el concierto (figura 122). Finalmente conocemos a Mima, aunque no llegamos a ver su cara (figura 123).

Figuras 121-124

En la terminología empleada por Bordwell, la narración en esta escena inicial presenta una baja *restrictividad* y una moderada *comunicabilidad* —tenemos acceso al saber superficial y a la experiencia de una amplia variedad de personajes esperando a la actuación en un decrepito parque de atracciones³⁵⁷—, y presenta un grado moderado de *autoconsciencia* por el uso estratégico de información —la ocultación de un primer plano frontal de la protagonista (figura 123), las panorámicas de seguimiento que conectan las informaciones ofrecidas por los diálogos entre personajes, la puesta en escena que incluye el póster de CHAM! (figura 121), el plano detalle de la portada del fanzine (figura 124)—. Toda esta información conduce al espectador a generar una hipótesis sobre un conflicto inminente: ¿van los alborotadores a boicotear el concierto o será Mima capaz de anunciar su retiro sin complicaciones? La creación del suspense se debe al inequívoco establecimiento de lagunas de conocimiento temporales, conseguidas mediante la retención de información, que reclama la anticipación del espectador sobre cómo el choque de intereses se desarrollará en la siguiente escena que, según el esquema canónico de la narración fílmica convencional, debería ser una exposición de lo que sucede en el concierto.

La siguiente escena, sin embargo, no muestra el concierto justo después de los títulos de crédito, sino que muestra a Mima escuchando música en el tren. Dos planos confirman su condición de protagonista del filme: un picado del vagón lleno de pasajeros con ella en el punto de fuga de la composición (figura 125) y una panorámica de su perfil de caderas a hombros. Mima susurra y se mueve discretamente al ritmo de *Ai no tenshi* de CHAM!, la canción que suena a través de sus auriculares y el mismo tema que comienza a sonar en la entrada al concierto de la escena anterior. El siguiente plano es precisamente de ese momento del concierto, enlazado mediante un corte que se sirve de la continuidad formal entre los movimientos (*match cut*) de Mima en el tren y la vistosa coreografía de su directo en el parque de atracciones. La convención lleva al espectador a interpretar esta distribución temporal como un flashback no marcado al estar focalizados en

³⁵⁷ Con la excepción de un breve plano desde el punto de vista de unos transeúntes (focalizadores) hacia los alborotadores (figura 122).

Mima. En uno de los pasos de baile, Mima efectúa un giro rápido y, mediante *match cut*, se corta a la siguiente escena, donde la propia Mima compra en un supermercado. En la cuarta escena, Mima se apresura a cruzar un paso de peatones y tapa la visión de la cámara. La melodía de *Ai no tenshi* vuelve y, mediante otro *match cut*, se vuelve a la escena 2: Mima se aleja de la cámara durante la actuación de CHAM!. Mima realiza otro giro y sale por la derecha del encuadre, generando otro *match cut* al introducirse la escena 5, donde Mima es arrojada desde el fuera de campo hacia la esquina derecha de una cama. El plano de situación que sigue está remediado por un monitor de televisión (escena 6): Mima lloriquea en el papel de una amante irresoluta para una audición. Un zoom out desde la televisión es acompañado por un anuncio de Tadakoro: una serie de televisión quiere contar con ella. Mima reacciona alzando la vista y, de nuevo por *match cut*, volvemos a la propia Mima actuando en la escena 2. Una panorámica del público acaba en un guardia de seguridad concreto (que más tarde identificaremos como Uchida), que contempla la actuación con una mano extendida delante de su línea de visión: desde su punto de vista, Mima está bailando en la palma de su mano (figuras 126 y 127).

Figuras 126 y 127

La canción concluye y las componentes de CHAM! se reúnen en el centro del escenario para hacer un anuncio a los fans. Mientras tanto, Uchida trata de aplacar a los alborotadores, que comienzan a golpearle hasta que Mima les pide que paren. Uno de ellos (con rastas, más tarde introducido como Takashi Doi) trata arrojar una lata al escenario, pero un sangrante Uchida consigue pararlo y los alborotadores marchan. Mima agradece al público su apoyo y pide que apoyen también su futura carrera como actriz. El comienzo de una balada (*Omoide ni dakarete ima wa*) da paso a los títulos de crédito. Mientras, el trío de fans de CHAM!, el primer grupo en los que se detuvo la cámara en la secuencia inicial, comenta cómo el salto de cantante a actriz de Mima se puede deber a motivaciones estrictamente económicas. Mediante un fundido vemos a Mima volviendo a casa (escena 7-8), pero cuando está a punto de abrir la puerta de su apartamento, de nuevo un *match cut* nos lleva a la escena 9, donde una puerta abriéndose da paso a Tadakoro mientras escolta a Mima hacia un coche. Mima recibe entonces una carta de manos de un fan que grita “Nunca me pierdo *El Rincón de Mima*”. Al escucharlo, Mima se gira hacia la multitud y se produce otro *match cut* con la escena anterior, con Mima mirando hacia atrás preocupada desde el umbral de su apartamento. Una vez dentro de su pequeño estudio (escena 10), Mima da de comer a los peces tropicales de su acuario y cae rendida en la cama. El siguiente plano es de establecimiento de la habitación donde Mima duerme: entre las cuatro paredes de su habitación encontramos pistas sobre su biografía vital. Mima retira un póster de CHAM colgado sobre la cama y comienza a leer las cartas de los fans, una de las cuales incluye una dirección URL a un sitio Web llamado *El Rincón de Mima*. El teléfono suena y Mima habla con su madre. Una llamada entrante hace a Mima cambiar a la otra línea, en la que sólo consigue escuchar una respiración agitada antes de colgar. Seguidamente, un fax anónimo con la palabra “traidora” escrito por doquier llega. Asustada, Mima mira por la ventana de su habitación y cierra las cortinas.

En esta secuencia tras el *main title shot* se emplean recursos de la narración postclásica para ofrecer detalles sobre los personajes y su contexto a través de lo que Bordwell ha llamado “continuidad intensificada” (*intensified continuity*, 2002), rasgo crucial de la construcción del tiempo y el espacio en el cine postclásico. Los

estilemas propios de esta continuidad intensificada —montaje más rápido, provecho de la economía narrativa de elipsis y de escalas de los encuadres (claves para los *match cuts*) y la libertad de movimientos de la cámara— están presentes en esta secuencia. Pero, a diferencia del cine de arte y ensayo, y aunque la tensión a la que se somete a las convenciones del cine clásico puede parecer inicialmente un desafío a la linealidad temporal, la narración no es en absoluto *restrictiva*, ya que se ofrece la información contextual necesaria para completar las lagunas sobre Mima y su contexto planteadas en la anterior secuencia. La narración exhibe también un alto grado de *autoconsciencia* a partir del cruce entre escenas (incluyendo los créditos sobrepuestos) que atribuimos en última instancia a un aumento en el grado de *profundidad* del conocimiento del espectador, ya que la narración se introduce en las operaciones mentales de Mima, gráficamente encarnadas por los *match cuts* que relacionan sus recuerdos tanto del último concierto de CHAM! como del momento en que su futuro profesional estaba siendo discutido por sus representantes. Respecto a la *comunicabilidad*, las escenas de exposición de las condiciones y vida íntima de Mima son altamente comunicativas, ya que nos muestran el otro lado de la aspirante a actriz, una solitaria chica de campo en la gran ciudad. Sin embargo, precisamente por esa restricción de conocimiento en Mima, el final de la escena resulta poco comunicativo porque la narración no responde a la que se va a convertir en una de las preguntas principales para el espectador a lo largo de la película: ¿quién está acosando a Mima y por qué? El fax y la carta (puerta de entrada a *El Rincón de Mima*) son los incidentes incitadores para el tormento de mensajes y amenazas perturbadores que Mima recibe de un acosador anónimo. Como figura pública, la posibilidad de que estas acusaciones de traición provengan de un fan obseso se presenta como la más factible de la hipótesis al respecto, especialmente tras el anuncio de su cambio de profesión. Y más si se tiene en cuenta que el público de CHAM! está formado en su mayoría por hombres jóvenes susceptibles a responder a los estereotipos del *otaku* de la época, y que desde finales de la década de 1980 dotó de mala reputación a los entusiastas de la subcultura en los medios de comunicación nipones. En concreto desde la detención en 1989 del asesino en serie Tsutomu Miyazaki, etiquetado por

la prensa como el “Asesino Otaku” por hallar, entre su colección de cintas vídeo, anime. La prensa amarillista y la desconfianza social colocaron a la figura del *otaku* como ejemplo de lo que la actitud antisocial y el consumo pasivo de productos de la subcultura (Iida, 2000; figura 128) podía hacer con la juventud (Norris, 2012: 75-76), un estereotipo desmontado por la academia en la actualidad a la hora de presentar a la subcultura *otaku* como activa e impulsora de muchas de las sinergias entre productores y consumidores de cultura comercial (Azuma, 2009: 4).

Figura 128

De esta manera, la principal hipótesis para esta acusación de traición guarda relación con la reciente salida de Mima de CHAM!. La baja *comunicabilidad* se debe, como hemos dicho, al origen desconocido del acoso *in crescendo*, pero esto también debe ser identificado como la base del thriller psicológico, el género que se convierte en la principal norma transtextual para la construcción de hipótesis por parte de los espectadores —y, como hemos visto en capítulos anteriores, una de las predilecciones de la corriente de las *películas puzzle*—. El desarrollo habitual de su narración es recreado aquí mediante la presentación de Mima como la

víctima del *slasher*³⁵⁸ (López Rodríguez y García Pacheco, 2012: 93) crecientemente paranoica (volviéndose asustada en el portal de su piso, las dudas a la hora de contestar el teléfono, el rápido batir de las cortinas) ante las amenazas sin autor. Como veremos, será la continuidad de estas amenazas las que, junto a la creciente vulnerabilidad psicológica de Mima, la hagan convertirse en el segundo bloque del filme en otro tipo de víctima: la del “*psychotraumatic thriller*” (Neale, 2000: 76). Las hipótesis producidas en esta secuencia van encaminadas a resolver las cuestiones señaladas por la narración mediante lagunas de conocimiento: ¿quién es el autor de las amenazas? ¿Hasta qué extremos piensa llevarlas? ¿Cómo van a interferir con la incipiente carrera de Mima?

Escena 11. Mima ensaya su única frase (“¿Quién eres?”³⁵⁹) entre bastidores de un plató de televisión. Mientras espera su momento, Mima pregunta a Rumi acerca de la carta sobre *El Rincón de Mima* y alaba a Eri Ochiai, la actriz que interpreta a una psiquiatra que asesora a la policía en la investigación de unos asesinatos escabrosos. Cuando Mima está a punto de actuar, una carta bomba dirigida a su nombre explota en las manos de Tadakoro en el set. La narración en esta escena está de nuevo *restringida* a la psiquis de Mima, en la que se adentra en mayor *profundidad*. La inquietante melodía de piano extradiegética y la música de tensión después de la explosión refuerza esta percepción, inicialmente sugerida mediante una serie de rápidas panorámicas del equipo de rodaje focalizadas internamente en Mima para ilustrar su falta de confianza en el momento de su debut —algo que, por otra parte, también expone de nuevo un moderado grado de *autoconsciencia* de la narración—. Se trata de una escena altamente *comunicativa*: no sólo tenemos acceso a las impresiones de la protagonista, sino que tenemos acceso a un buen número de planos de contextualización del set de televisión y de los

³⁵⁸ *Perfect Blue*, como buena parte del género, presenta notables alusiones a rasgos estructurales del *giallo*, género sobre el que el *slasher* ejerce una “implacable vampirización” (Fernández Valentí, 2001: 306). En concreto, podemos destacar el arma homicida de Rumi a las armas blancas afiladas típicas del *giallo*.

³⁵⁹ Muchas de las referencias académicas sobre *Perfect Blue* citadas en la introducción inciden en la condición de esta frase como el punto nodal sobre el que interpretar las siguientes escenas, ya que buena medida de los quiebras en la *synzhet* pueden estar motivados por la percepción desequilibrada que Mima tiene de los eventos de la diégesis.

entresijos de la producción del serial (las presiones del productor Tejima al guionista Shibuya para que escriba el final cuanto antes, la demanda de Tadakoro y Rumi de más líneas para Mima). Las lagunas de conocimiento previas no desaparecen pese a la reformulación de hipótesis: ¿están relacionados el fax y la bomba? ¿Tiene Uchida, visto por Mima en el plató, algo que ver con ello?

Escena 12. Rumi está en casa de Mima para poner a punto un ordenador con acceso a Internet. Por su conversación confirmamos que

1) Mima, al contrario que Rumi, no tiene conocimiento alguno sobre ofimática³⁶⁰,

2) Tadakoro se ha restablecido de las heridas de la bomba y no se ha informado a la policía del incidente.

Mima accede a *El Rincón de Mima*, un falso diario de su vida privada desagradablemente preciso. Mima entre en pánico al leer exactamente los elogios hacia Ochiai que hizo en el backstage y al escuchar un corte sonoro de su propia voz ensayando. Nuevas lagunas de conocimiento aparecen: ¿cómo puede el responsable del sitio Web saber tanto sobre la vida de Mima sin que ella se dé cuenta? ¿Cómo obtuvo el clip sonoro sin haberse estrenado siquiera el episodio en televisión aún? ¿Es esta persona la misma que está atacando a Mima? Inevitablemente, Uchida aparece como el potencial acosador para el espectador debido tanto al estereotipo del *otaku* (se le presume una disposición para la tecnología), como al revelador plano de Mima bailando en la palma de su mano (escena 2) y a su presencia en el set (focalización interna superficial de Mima mediante)

La escena 13 comienza con el debut de Mima en la serie, donde encarna a la hermana pequeña de una de las víctimas del asesino en serie. Un lento zoom *out* revela que Rumi y Tadakoro están revisando el metraje de Mima en su oficina (escena 14). Tadakoro reacciona con condescendencia al tono protector de Rumi, recordándole que muchas cosas han cambiado en la industria de las *idols* desde los tiempos en que ella era una antes de pasar a hablar de los beneficios económicos

³⁶⁰ El uso potencial de Internet como servicio doméstico en Japón no fue posible hasta 1996, cuando NTT y Fujitsu comenzaron a proveer de servicios y conexión a particulares.

del cambio de carrera de Mima. Aunque breve, este diálogo es central para entender cómo Rumi es un personaje clave en la articulación del discurso que *Perfect Blue* mantiene acerca de los *media* japoneses. Expandiremos el pasado de Rumi en el punto 5.1.5.

Escena 15: el ya familiar trío *otaku* de la primera secuencia critica el debut televisivo de Mima, uno de ellos implora retóricamente “¡Que alguien la ayude!”, y Uchida escucha atento la conversación.

Estas tres escenas son notablemente *comunicativas*, y ofrecen un conocimiento superficial y no *restringido* de diversos personajes secundarios que no ayudan a resolver las lagunas del filme pero son empleados para conocer los pareceres tanto de la agencia como de los fans de CHAM! sobre el debut de Mima. La *autoconsciencia* de la narración es alta con picos destacados —como el rebobinado de la cinta con el episodio o cuando uno de los *otaku* pregunta “¿Es que nadie sabe hacer una psicópata decente?”— sobre los que destacamos dos por su condición de metacomentarios relacionados con el discurso de Kon a lo largo de su filmografía: el plano, sostenido por unos segundos de una ilustración en la puerta corredera de la librería (figura 129) y la atención a una portada de una revista manga de una estantería (figura 130).

Figuras 129 y 130

Relacionamos la primera figura con cómo se incide desde la narración en las diferencias entre la apuesta estética de *Perfect Blue* y el diseño de personajes del anime comercial (y sus infantilizadas heroínas *moe*) consumido en la subcultura *otaku*. El otro plano critica abierta al machismo asociado precisamente al estereotipo del *otaku* dentro de la sociedad japonesa, otro eje crítico reproducido en otras obras de Kon.

En la escena 16, Mima sufre un ataque de pánico al sentirse vigilada en el metro de camino a las oficinas del *jimusho*. Una ajada hoja de periódico pegada en el ascensor llama su atención en la escena 17: Takashi Doi, el alborotador de rastas, está en estado crítico tras un atropello con fuga. Cuando Mima mira asustada fuera del ascensor se encuentra la sonrisa de Uchida, de pie en el exterior del edificio (figuras 131-132). Rumi informa a Mima del éxito de la última canción de CHAM!, ahora dúo, que celebra en la habitación de al lado con Tadakoro. Sus lanzadores de confeti articulan otro *match cut*, (escena 18) al pasado reciente de CHAM! celebrando su debut como trío en el mundo de las *idols*. Un repentino *match cut* sobre una palmada en el hombro de Mima nos devuelve a la escena 17, cuando Rumi le entrega el guion del último episodio de *Double Bind*. Esta escena permanece en los parámetros de alta *profundidad* y baja *restricción* en lo referente a

los procesos mentales de Mima. El grado de *comunicabilidad* queda de nuevo comprometido tanto por la focalización del espectador en ella como la norma intertextual del thriller, ya que seguimos sin saber verdaderamente si Uchida está detrás del acoso, como da a entender la narración.

Figuras 131 y 132

En la escena 19 Mima es abordada por un cazatalentos de un club nocturno en la calle. Cuando ella se para a interesarse por el trabajo, un grito en *off*, “¡Corten!”, hace que la acción se detenga. El siguiente plano (escena 20) vemos repetida la acción desde el combo del director mientras la revisa. Un grado alto de *autoconsciencia* se desprende de la escena, ya que a presentación de la acción *in medias res* se le suma la revisión de la grabación para un episodio de *Double Bind* en un monitor. Entre la multitud curiosa en el perímetro del rodaje está Uchida, que sostiene una videocámara. Junto al espacio de rodaje en exteriores, el productor Tejima felicita por teléfono a Shibuya por cómo ha integrado a Mima en el guion del próximo episodio.

En la escena 21 Mima está leyendo el guion: Rika Takakura, su personaje, es violada en grupo por los clientes de un club de striptease, hecho que le hace presentar personalidades múltiples. Rumi se opone vehementemente (“¡Mima es una *idol*!”), mientras que Tadakoro defiende lo crucial del rol para pasar a ser importante en el serial. Mima detiene la creciente discusión y acepta hacer la escena. En la escena 22 Mima es sorprendida por su reflejo, que ataviado con el vestuario del concierto de CHAM! le grita enfadada “¡No! ¡Me niego!” desde la ventana del metro. Se trata de la primera vez que el alter ego de Mima (en adelante *Mima Idol*) aparece en la diégesis. Pese a que este reflejo parlante pone en riesgo los límites de lo posible en el mundo diegético, su existencia queda justificada por el hecho de ser una representación del estado mental de Mima, probablemente tan inquieta por la escena de la violación como para que su subconsciente haya afectado a su percepción. Nuestro acceso a esta repentina aparición se engloba aún bajo la notable *profundidad* en la *cognoscibilidad* que la narración ha desarrollado como una norma interna para su protagonista.

Figura 133

Un corte precede a la escena 23, la grabación de la violación en el plató de televisión. Rumi se marcha en mitad de la grabación con lágrimas de rabia. El clamor de una multitud emerge desde la banda sonora para acompañar una progresión creciente de montaje rápido —rápidas panorámicas de los extras, los focos que cuelgan del techo del plató y un primer plano de la actuación catatónica de Mima— que concluye mediante corte en la escena 24, donde una multitud clama su nombre mientras una sobreimpresión de Mima Idol con los brazos abiertos. Fundido a blanco.

Estos planos finales de la escena 24 son desconcertantes en términos narrativos. ¿Son fruto de la focalización interna *profunda* en Mima (la actriz) imaginando su Yo pasado (la *idol*) siendo jaleada por sus fans mientras su personaje (una modelo) está siendo violada? Aunque caben otras posibilidades —¿se trata de una ensoñación de Mima Idol? ¿Es una escena producto de la imaginación de Uchida (o la del acosador, o la de los extras)?— esa parece ser la más plausible de las hipótesis, especialmente si tenemos en cuenta que la narración se ha centrado en los procesos mentales de Mima mediante la focalización interna *profunda* en escenas previas. Esto, en cambio, conlleva un grado inferior en *comunicabilidad*

merced a la limitación del rango del saber del espectador, que ya estaba además *restringido* con las convenciones genéricas del thriller psicológico. La narración emplea aquí diferentes niveles tal y como los describe Branigan (1992: 87). En primer lugar, el acceso (aparentemente un plano objetivo) al metraje editado de la grabación multicámara de *Double Bind*³⁶¹ (alternado con planos de los monitores del control de realización desde los puntos de vista de Rumi y Tadakoro; figura 133) revela la presencia de un *narrador* que hace posible al espectador ver la versión provisional del montaje del episodio. Finalmente, la *focalización interna profunda* en Mima durante los planos finales motiva tanto el veloz montaje como su punto de vista; y, si aceptamos la hipótesis que planteamos, la *profundidad* del conocimiento en lo relativo a sus pensamientos, ya que la vemos fantasear sobre su pasado como *idol*.

En la escena 25 encontramos a Mima suspirando en un vestuario vacío. Tadakoro la recoge en su coche (escena 26). El coche pasa por delante de una tienda frente a la cual Uchida sigue con la vista al vehículo.

La escena 27. Mima llega a su estudio esa misma noche y encuentra a sus peces tropicales muertos (figura 134). Arroja peluches y objetos por toda la habitación y, entre sollozos, se derrumba en la cama: “¡Lo hice por facilitarle las cosas a Rumi y al señor Tadakoro”. Mima Idol se burla de ella desde la pantalla del ordenador (figura 135). Mima arroja violentamente un cojín a la pantalla que, al caer, le devuelve su propio reflejo (figura 136). Corte a la pecera en la que nadan dos peces tropicales (figura 137). La incongruencia introducida por este último plano hace necesario un examen detallado. Tras ser increpada por Mima Idol (*focalización interna profunda*), el plano de los peces vivos, aparentemente un *plano objetivo* introducido por un *narrador*, aparece como un comentario sobre la deriva errática de la percepción de Mima. Una inestabilidad mental causada probablemente, como ella misma confiesa, por la traumática experiencia de la escena de la violación. Esta escena, de nuevo de alta *comunicabilidad* al focalizarse en lo que sucede en la cabeza de Mima, abre un gran abanico de posibles inferencias

³⁶¹ Como en las escenas 6 y 18.

para los espectadores, que ahora deben también lidiar con el desafío a una de las asunciones de las historias canónicas (“un personaje no puede conversar en tiempo real con una versión previa de sí mismo” y “los seres vivos muertos no pueden resucitar”).

Figuras 134-137

Escena 28. Alguien navega por *El Rincón de Mima* en un monitor de ordenador con *Ai no tenshi* de fondo. La voz de Mima lee algunas de las entradas del diario, en las que arremete contra el equipo de producción de la serie de

televisión y en las que deja patente su deseo de volver a ser una *idol*. El contraplano muestra a Uchida, que mueve la boca al unísono de la voz de Mima, tecleando frente al ordenador en un oscuro cuarto cubierto por fotos de Mima. Fundido a negro. La *comunicabilidad* de la secuencia es mayor, ya que se nos revela que Uchida, aka Me-Mania, es lector habitual de *El Rincón de Mima*, una condición que le posiciona entre el grupo de fans que aboga por su retorno a la música. La narración es menos *restrictiva*: por fin se nos da más información sobre Uchida. El grado de *profundidad* es notable, ya que escuchamos su voz como si fuera la de Mima, tal y como suponemos, reproducida en su mente mientras escribe el falso diario. La canción de CHAM! sirve como encabalgamiento con el siguiente plano, el primero de una secuencia de montaje en el que Mima ofrece entrevistas en diferentes medios (escenas 29, 31 y 32) mientras el ya familiar grupo de *otaku* critica el devenir de *Double Bind* ante un cabizbajo Uchida (escena 30). Como en toda secuencia de montaje, la narración es altamente *comunicativa* y *autoconsciente*, no *restringida* y *superficial*, ya que la función última no es otra que exponer cómo Mima ha atraído la atención de los medios y, por el contrario, sus fans de la etapa *idol*, en especial Uchida, se toman el cambio. Su enfado, representado mediante las revistas hechas jirones, aumenta nuestras sospechas sobre su grado de implicación en el acoso a Mima.

En la escena 33 Mima está leyendo *El Rincón de Mima* en su ordenador: en esta ocasión, el impostor acusa al guionista Shibuya de forzar a Mima a hacer la escena de la violación. Mima Idol le habla de nuevo, reclamando ser la verdadera Mima. En el medio de la disputa, hay un corte a los fans aclamándola como en la escena 24, sólo que esta vez Mima Idol emerge del ordenador para tildarla de mancillada. Mima Idol atraviesa la ventana y salta desde el balcón antes de desaparecer en la noche. Lo implausible de la existencia y de las acciones de Mima Idol guardan directa relación con la *restricción* y *profundidad* de la narración, altamente *comunicativa* para ofrecer acceso a la afligida mente de Mima. La contigüidad de estas secuencias sirve también a ver cómo el webmáster de la página web no culpa a Mima de los cambios, sino que señala al guionista como culpable.

En la escena 34, el guionista Shibuya aparca su coche en un garaje comunitario. En su plaza de aparcamiento hay pegado un folio (figura 138) que, con tipografías recortadas como en el fax de Mima (figura 139), reza *Double Bind* salpicado de un líquido rojo. Extrañado, Shibuya escucha en la distancia *Ai no tenshi* de CHAM! mientras camina hacia un ascensor, donde encuentra un reproductor desde donde proviene la canción a todo volumen. Al abrirse de nuevo la puerta del ascensor en un piso superior, Shibuya yace mutilado en su interior.

La narración se torna de nuevo oscura en términos de *comunicabilidad* motivada principalmente por la vigencia de la norma transtextual genérica: aunque su alcance no *restrictivo* nos permite acceder a la situación de Shibuya, el asesino no es revelado. Sin embargo, la yuxtaposición de esta escena con las escenas precedentes, en las que ha quedado patente el disgusto de Uchida por Shibuya a través de *El Rincón de Mima* y en las que hemos oído *Ai no tenshi* en la habitación de Uchida (y es altamente improbable que un grupo desconocido como CHAM! pueda ser escuchado por mucha más gente que el habitual grupo de *otaku*), relaciona fuertemente a Uchida con el asesinato.

Figuras 138 y 139

La sirena de una ambulancia entra por fundido en la escena 35: pertenece a un vehículo de juguete que un niño conduce por la terraza de un centro comercial donde el dúo CHAM! va a actuar. A través de un fundido se enlaza con la escena 36: Mima atiende preocupada a la noticia de la muerte de Shibuya en el asiento trasero del coche de Tadakoro. Con la mirada perdida en el tráfico, Mima ve a Mima Idol subida en un coche en dirección opuesta. Mima sale a perseguirla pero no consigue cogerla. Corte a la escena 37. Rumi, con gesto serio, interrumpe a Rei y a Yuriko para avisarlas del comienzo de su actuación. En la escena 38, Mima posa para una sesión de fotos con *Hitori de mo beiki* de CHAM! en la banda sonora. El cierre del obturador y los flashes son empleados como encabalgamiento al entusiasmado público *otaku* del concierto del dúo CHAM! (escena 39), que también toma fotografías y vídeo con sus equipos personales. Momentos del concierto y fotos de la sesión son intercaladas mediante un montaje en paralelo, sugiriendo que son eventos simultáneos. En un momento de la actuación, Uchida hace zoom con su videocámara hacia el espacio entre Rei y Yukiko y el plano funde al rostro resignado de Mima en un probador (escena 40). Ella parece tener reticencias con la sesión de fotos y busca refugio en el baño, donde es confrontada

por Mima Idol reflejada en un espejo. En una sorprendente planificación campo/contracampo, Mima pregunta a Mima Idol quién es, pero ésta última responde ser Mima y denuncia que todos sus fans la están esperando. Planos al ralentí del público del concierto en escena 39, Uchida en el centro de la composición. Mima Idol aparece sobre el escenario con CHAM. Cuando la narración vuelve mediante corte a la escena 36, nos encontramos con un contraplano sorprendente (figuras 141) en el que, pese a respetar las normas relativas al eje, Mima es la que aparece en el espejo, no Mima Idol. De nuevo en el concierto, Uchida y el resto de la concurrencia se sorprenden por lo que están viendo. Corte de nuevo a la escena 36: Mima Idol declara que se marcha a cantar con ellos y desaparece del espejo. En el concierto, Mima Idol toma el centro del escenario, ante la preocupación de Yukiko y Rei, y el jolgorio de Uchida y los fans.

Aquí la narración alcanza uno de sus puntos más altos de *autoconsciencia* —la composición de los encuadres, los visores de las cámaras, el ralentí de determinadas escenas— pero su alcance y *comunicabilidad* son extremadamente complejos de determinar por su ambigüedad. ¿De verdad ha sido Mima Idol aclamada por los fans de CHAM! (incluso es vista por Rei y por Yukiko)? ¿Es la consciencia de Mima también una ilusión masiva? Ninguna de las normas genéricas de la narración apoya estas hipótesis. Por esto, otra hipótesis aparece como más factible: la aparición de Mima Idol en el concierto corresponde al deseo reiterado de Uchida del retorno de Mima como *idol*. Coincidentemente, la imaginación de Uchida parece encajar con la de Mima, ya que la consciencia de ésta expresa verbalmente su deseo de cantar con CHAM!. De esta manera, el entretejido resultante de estas escenas yuxtapone las focalizaciones internas *profundas* en Mima (que ve a Mima Idol) y Uchida (cuya visión etiquetamos en adelante como *Mima Idol U*). La hipótesis de los delirios de Uchida se confirmará en la escena 45 cuando imagina ser abrazado en su cuarto por Mima Idol U. Con todo esto, la narración de la escena es *profunda* y está *restringida* a las psiquis de Mima y Uchida.

Figuras 140 y 141

La escena 42 comienza con un plano de un monitor de un ordenador: una nueva entrada de *El Rincón de Mima* agradeciendo a los fans su presencia en el show de CHAM!. Sin embargo, no hay una clara conexión espacio-temporal con la

siguiente escena (43), un plano de la habitación de Mima en desorden y con el ordenador apagado mientras ella grita con rabia con la cabeza sumergida en la bañera.

Escena 44. Uchida acapara con ansiedad todas las revistas que puede en una librería donde se publican las fotos de Mima desnuda. En su habitación (escena 45) hay montones de revistas apilados en el suelo. Uchida lee un correo electrónico firmado por Mima, que le pide ayuda para eliminar a la impostora, a lo que él accede mediante otro correo, leído por las fotos que empapan su cuarto con la voz de Mima. Mima Idol U lo abraza desde un costado. De nuevo *profunda y restringida* a la mente de Uchida, la narración certifica su obsesión creciente que le llevará a la acción violenta, un hecho del que alguien —cuya identidad se oculta (¿la propia Mima? ¿Otro impostor?), prueba de un bajo grado de *comunicatividad*— quiere sacar partido.

En la escena 46, la voz de Mima declara no saber nada sobre sí misma mientras se ofrece una panorámica de reencuadre en un puerto costero. La réplica inmediata de la psiquiatra Touko, el personaje de Ochiai, nos ubica en una grabación de *Double Bind*. Mima se equivoca en su línea de diálogo al asustarse por ver a Uchida entre los curiosos que se han acercado al puerto para ver el rodaje. La lluvia hace aplazar el rodaje. Mima no vuelve a encontrar a Uchida entre el público. En la misma tarde, Mima y Tadakoro visitan a CHAM! en el estudio donde graban su programa de radio (escena 47). Sin embargo, Mima sale corriendo detrás de Mima Idol, una persecución que les lleva hasta la calle (escenas 48-49). Allí, Mima va a ser atropellada por un camión que conduce Uchida cuando todo funde a blanco.

Debemos comentar las siguientes escenas seguidas.

En la 50, Mima abre los ojos sobresaltada y se encuentra vestida (camisa oscura, falda blanca con cinturón) tumbada en su habitación. El reloj analógico marca las 6:10. En el noticiario televisivo hablan del “Índice de vida de nuevos ciudadanos” de la Agencia de Planificación Económica, un índice que señala las condiciones de vida medias en Japón. El timbre suena. Rumi y Mima toman un té

y se ponen al día. Rumi pregunta preocupada si alguien la está acosando: ha visitado *El Rincón de Mima* y recomienda que no visite la web más. Mima confiesa que tal vez la persona que lleva la página es más auténtica a Mima que ella misma, y se pregunta si otra de sus personalidades ha podido comenzar a actuar por su cuenta sin que ella reparara en ello. Una mano aparece desde el fuera de campo y se posa sobre su hombro: es la de la Dra. Touko, calmándola. Mima se sobresalta y llama a Rumi. El director grita “¡Corten!” y en la escena 51 estamos asistiendo a otra sesión de grabación de *Double Bind* en el puerto. Ochiai se queja de tener que volver a repetir la toma y Mima se disculpa. Cuando Mima presta atención a la masa de curiosos congregados, vuelve a ver a Uchida y se asusta; pero cuando vuelve a mirar, ha desaparecido. El director ordena repetir la toma desde el principio y después de exclamar “¡Toma 2!”, el plano funde a blanco. En la escena 52 Mima abre los ojos y se despierta de nuevo en su cama, exactamente como en la escena 50 (mismo vestuario, misma hora en el reloj, misma locución del presentador del noticiario). El timbre suena y toma té con Rumi, que la corrige: ya la visitó el día anterior. Mima se plantea en voz alta si lo que le pasó entonces fue real. La taza se le rompe en las manos. Una gota de sangre se disuelve en el té (figura 142). Esa misma tarde, Mima lee en voz queda y visiblemente deprimida las últimas novedades en *El Rincón de Mima*: unas fotografías en las que aparece ella misma paseando por Harajuku con una bolsa azul con la inscripción “F.G.G”. Mima asume pasivamente que ha estado comprando por la mañana.

La narración de estas escenas es extremadamente *autoconsciente* tanto por las continuas iteraciones a través de los “¡Corten!” que marcan cuándo la acción se reinicia previo fundido a blanco, como por la integración temática de los conflictos de Mima (un alto grado de *profundidad* a través de la *focalización interna profunda*) en el argumento de la serie de televisión. Observamos también una alta *restricción* en el conocimiento del espectador y una baja *comunicabilidad*: no podemos discernir ni las causas que motivan estos tres “reinicios”, ni del desorden mental de Mima (trataremos esta secuencia de nuevo en el punto 5.1.5.3.).

Escena 46. La Dra. Touko habla sobre el trastorno de identidad disociativo desarrollado por la asesina en serie, de la que además se dice que imagina ver a un

guarda de seguridad que la atemoriza. Un zoom out revela que la serie está siendo remediada de nuevo, en esta ocasión a través de un proyector desde el que el fotógrafo Murano está viendo *Double Bind* en el salón de su casa (escena 55). El timbre suena justo después de que Touko urja al detective a parar a la asesina antes de que haya más víctimas. Murano está a punto de pagar al repartidor pero éste le persigue hasta el salón y le apuñala con un punzón mientras la proyección continúa. Al caer la gorra del repartidor se revela el rostro del repartidor: el de Mima. Breves insertos de los desnudos de la sesión de fotos (que quedan codificados como flashbacks intermitentes de Mima) se intercalan con cada una de las embestidas. El apuñalamiento y el montaje *in crescendo* llegan a un clímax: fundido a blanco y la voz del director exclama “¡Toma 3!”. En la escena 56, Mima se despierta de nuevo en su cama, aunque en esta ocasión en pijama y con la televisión apagada. Mientras Mima se mira atemorizada las manos (¿ha estado soñando con matar a Murano? ¿O es la culpa, en forma de pesadilla, por haberlo hecho?) el teléfono suena. Tadakoro informa que Murano ha sido asesinado. En la televisión anuncian que la policía está buscando conexiones entre los dos crímenes, ya que el arma homicida podría ser similar a la empleada en el asesinato de Shibuya. Mima abre su armario y, para su desolación, encuentra una bolsa azul de F.G.G (la misma que en las fotos de *El Rincón de Mima*) además del uniforme y gorra sangrientos del uniforme de repartidor de pizza. Cuando trata de abandonar el apartamento, varios reporteros tratan de colarse por la puerta, inquiriéndola sobre su posible implicación en las muertes relacionadas con la serie. La narración mantiene una extrema *autoconsciencia* (mantiene las órdenes del director en *off*, los sucesivos despertares de Mima), magnificados en esta secuencia por la remediación de la series de televisión a través del proyector. La *profundidad* del conocimiento es alta pese a la *restricción* a las experiencias/sueños de Mima; y bien *comunicativa* (aunque ciertamente confusa) al mostrar a Mima matando a Murano. En el punto 5.1.5. discutiremos esta problemática focalización con lo que el espectador sabe al final de la diégesis.

En la escena 57 Mima sufre las habladurías del equipo de rodaje. Rumi permanece a su lado, instándola a ignorar los rumores, pero Mima parece aún

confusa por las últimas experiencias: se pregunta si vive en un sueño desde el atropello. Cuando la llaman para grabar (casualmente una escena en la que tiene que apuñalar a un hombre con un punzón), Mima se desmaya cuando cree ver a Murano en lugar del actor mientras en director, en *off*, grita “Y... ¡Acción!”.

Tras un fundido a blanco, la escena 58 comienza con Mima despertándose en su cama como en la escena 56. La voz de la Dra. Touko llama su atención, y cuando Mima se gira, la inquietante banda sonora de *Double Bind* comienza a sonar acompañada de un rapidísimo *travelling* con panorámica de reencuadre (descrito con precisión en Rodríguez de León, 2014: 72) y la localización cambia: están en la sala de interrogatorios. La transición a la escena 51 incluye un cambio de nivel narrativo: se pasa de la *focalización interna profunda* en Mima a la escena de la serie, un *plano objetivo* motivado por un *narrador* (capaz de mostrar la versión editada de la grabación del episodio). El interrogatorio continúa y, sorprendentemente, Mima/Rika responde que su nombre es Mima Kirigoe y que es “*Idol...* no, actriz”. Los detectives comentan y repiten su declaración, en apariencia confirmando lo que bien pudiera ser una audaz giro de guion de *Double Bind* para incorporar toda la rumorología que circula sobre Mima en la vida real. La Dra. Touko se une a los detectives y confirma el cuadro de trastorno disociativo de la personalidad, justificado por la creencia de Mima de ser parte del reparto de una serie de televisión imaginaria, su último recurso según Touko para no caer en la desesperación de reconocer ser una asesina en serie. El director ordena cortar y toda la escena es rebobinada (figura 143) en el control de realización. Cuando se vuelve a pasar, Mima dice que su nombre es Rika Takakura (su personaje en *Double Bind*) y la Dra. Touko dice que su enajenación es la de ser una modelo, no una actriz de televisión.

Figura 143

De nuevo atendiendo a los niveles de la narración, sucede aquí aún otro cambio en la focalización, ahora superficial en el control de realización (director/mezclador) para tener acceso a esa comprobación de la toma. Esta última permuta en la focalización parece producirse como maniobra de refutación de la primera versión de la escena, una maniobra altamente *autoconsciente* en su evidente rechazo de la aparente fusión del mundo diegético de *Double Bind* con la vida real de Mima.

Tras aprobar la toma, el equipo comienza a celebrar el fin del rodaje ante la confusión de Mima. Después de otro fundido a blanco, escena 60, Mima casi se desmaya mientras ella, Rumi y Tadakoro saludan al director y al productor. Mima camina lentamente hacia el vestuario pero es atacada por Uchida. Mientras, en el aparcamiento del estudio de televisión (escena 61), Tadakoro habla con Rumi sobre el siguiente paso laboral de Mima: un telefilm con “algunos desnudos... ¿Qué se le va a hacer?”. En los siguientes planos (escena 62) Mima evita ser asesinada por Uchida, que la amenaza tratándola de impostora por no reconocerle a pesar de haber intercambiado correos electrónicos diariamente (esto, claro, implica que él también ha sido engañado). En el forcejeo, Mima consigue matarlo

en defensa propia con un martillo. De repente, las luces se encienden y tanto el director como el equipo de rodaje felicitan a Mima, con su ropa intacta, por su actuación (escena 63). Rumi encuentra a Mima en el pasillo con la ropa hecha jirones. Cuando vuelven al set a ver el cuerpo de Uchida y no encuentran prueba alguna, Rumi sugiere que tal vez podría haber estado soñando y la conduce a casa en su coche (escena 64), tranquilizándola diciendo que se dirigen a “la habitación de Mima”. Mima se duerme y se despierta en una cama en la escena 65. Allí trata de telefonar a Tadakoro. Un corte (a la escena 66) muestra el teléfono del coche de Tadakoro sonando en el parking del estudio de televisión. Una panorámica del backstage muestra su cadáver, con los ojos sangrantes, junto al cadáver de Uchida. Mientras comunica, zoom in a la pecera de detrás de Mima: los peces viven. Dándose cuenta de que no está en su habitación (póster de CHAM!, diferentes vistas desde la terraza), Mima se encuentra a una versión *idol* de sí misma de nuevo, esta vez ataviada con un vestido con volantes rojo. Sin embargo, no se trata de Mima Idol. El reflejo de la Mima con vestido rojo en un espejo revela que se trata de Rumi que, psicótica, cree ser la versión *idol* de Mima (figura 144). En adelante denominaremos a esta visión de Rumi *Mima Idol R*. Rumi/Mima Idol R confiesa entonces que fue la que contactó con Me-Mania para despacharla. Seguidamente trata de apuñalar a Mima con un punzón. En el forcejeo, Mima consigue asfixiar a Mima Idol R, que se torna progresivamente en Rumi ante la falta de aire (figura 145; ¿*focalización interna profunda* en Rumi?). Mima escapa por el balcón y huye por las calles vacías (escena 67) mientras una ingrávida Mima Idol R levita en su persecución (aunque a su paso frente a superficies reflectantes el reflejo devuelve a una Rumi sudorosa; figura 146).

Figuras 144-146

Escena 68. Tras romper un escaparate tratando de apuñalarla, Mima Idol R/Rumi trata de asfixiar a Mima, que consigue arrebatarse la peluca en el forcejeo. Cuando Rumi se da cuenta entra en pánico y, al agacharse enajenada a recuperarla, se degolla involuntariamente con el cristal roto del escaparate. Herida fatalmente, ésta deambula erráticamente hacia la calzada y se ofrece de brazos abiertos (como Mima Idol R ante un público entregado) a un camión que se acerca a toda velocidad. Mima consigue apartarla y salvarla del atropello. La escena concluye con el sonido distante de sirenas acercándose y dos planos objetivos cenitales de la calle, enlazados mediante fundido, al amanecer. En esta secuencia la narración reconoce abiertamente que sus escenas más problemáticas, como cuando Rumi parece encarnar a la ingrátida Mima Idol R, son resultado de una *profunda focalización interna* tanto en la angustia de Mima como en el brote psicótico de Rumi. De nuevo la *autoconsciencia* demuestra ser de un alto grado, especialmente cuando Mima vence a Uchida y el equipo de rodaje la ovaciona. De alta *comunicabilidad* es la revelación de que Rumi es la organizadora del acoso a Mima y de la muerte de Murano (nos figuramos que Rumi, creyéndose Mima, lo mata tras la sesión de fotos que la ubica como algo más que una *idol* en el imaginario colectivo). Por consiguiente, lo que antes el espectador podía interpretar como la experiencia de Mima (primordialmente, el asesinato de Murano) queda revelado como fruto de la mente psicótica de Rumi. Nos encontramos por tanto con un problema en la focalización: ¿qué privilegia la narración, la de Rumi o la de Mima? Aún después de este descubrimiento, la narración se pega a la percepción de Rumi, ya que durante la persecución la vemos en su forma de Mima Idol R.

Finalmente, la secuencia epílogo tiene lugar en un punto indeterminado en el futuro. La escena es poco *autoconsciente* y de una *comunicabilidad* estándar. Mima visita a Rumi en un psiquiátrico. Rumi camina hacia un espejo y en un *plano focalizado externamente* vemos el reflejo que le devuelve es el de Mima Idol (figura 147). Mima arranca el motor de un coche rojo, se mira en el retrovisor y dice con voz madura “No, yo soy real” (figura 148). La narración en este segmento final profundiza en la focalización de Rumi (vemos lo que Rumi ve, aunque mediante *focalización externa*), y se retira de la focalización interna de Mima, ahora una artista reconocida

—como delata el cuchicheo de unas enfermeras a su paso—.

Figuras 147 y 148

5.1.4.3. RESUMEN

Tras nuestro análisis, podemos concluir que la narración en *Perfect Blue* se corresponde con dos de los rasgos descritos por Thanouli en su teorización del modo de narración del cine postclásico (2009: 173-203) a partir de Bordwell:

- El grado de *autoconsciencia* es explícitamente alto. Lejos de la discreción estilística del cine clásico, en el filme se incide en la ostentación de la narración de principio a fin del metraje —p.ej. la hiperfragmentación de tiempo y espacio en la concatenación de escenas de presentación de Mima (aunque esta sucesión sea inteligible y cumple su propósito con introducción al mundo diegético)— como en la parodia —el serial televisivo *Double Bind*, desde su afectada banda sonora a su convulsa producción—, los dos hitos clave para ilustrar la autorreflexión del texto al que acompañan.
- Alto grado de *cognoscibilidad*. La narración se sirve de un alto grado de *profundidad*, con el que el espectador tiene acceso a la actividad mental de un grupo reducido de personajes mediante un variable y complejo juego de focalizaciones internas profundas (alto grado de *restrictividad*) en el trío Mima-Uchida-Rumi que discutimos en relación con las lagunas de conocimiento en el punto.

Es el grado de *comunicabilidad* el que se presta a una discusión en profundidad ya que, a diferencia del patrón narrativo del postclasicismo cinematográfico, es bajo. Si, como defiende Thanouli, la *autoconsciencia* en el postclasicismo no entra en conflicto con la claridad comunicativa (2009: 181), en el filme encontramos una narración que busca ocultar las relaciones causales que lleven al conocimiento de la identidad del acosador. La dominante es explícitamente *autoconsciente*, pero también oscura en términos comunicativos, algo que se debe en parte a la adscripción genérica de *Perfect Blue* al *slasher* (Coëgnarts y

Kiss, 2017). Sin embargo, la existencia de lagunas de conocimiento tras la resolución también la emparentan con la tendencia de las *películas puzzle*, a medio camino la narración postclásica y el modo de narración del cine de arte y ensayo y su proyecto contra el placer hegemónico de la experiencia cinematográfica. Del bajo grado de *comunicabilidad* y la creación de lagunas de conocimiento referentes a la implicación de Rumi pasamos a hacernos cargo en el siguiente epígrafe atendiendo a la modulación de la focalización y a los procesos de emisión de juicios de los espectadores.

<u>Cognoscibilidad</u>		<u>Autoconsciencia</u>	<u>Comunicabilidad</u>
<i>Restringitividad</i>	<i>Profundidad</i>		
Alta	Alta	Constantemente alta	Baja

Tabla 10. Resumen de nuestra propuesta de gradación de las categorías de estrategias narrativas propuestas por Bordwell en *Perfect Blue*.

5.1.5. LA COMPLEJIDAD EN LA FOCALIZACIÓN

¿Debería la interpretación del espectador terminar con el fin, o
empezar en el fin?³⁶²

Edward Branigan (2014: 249)

El desenlace de *Perfect Blue* es impactante para el espectador. Rumi, la más leal confidente de Mima, se revela como la mente maestra asesina detrás del acoso. Pero el giro final no está únicamente en la capa argumental. La revelación de Rumi como una psicótica que cree ser Mima (los espejos le devuelven el reflejo de su *idol*) hace replantear al espectador retroactivamente todas sus hipótesis sobre los

³⁶² Original: “Should a spectator’s interpretation end with the end, or begin at the end?”.

momentos más ambiguos del filme y, en última instancia, sobre su discurso: lo que parecía ser un severo retrato del fan obsesivo en los albores de Internet se torna en un acercamiento a una de las caras ocultas de la industria del entretenimiento japonés, las crudas condiciones laborales en la producción de *idols*.

Como analizamos, la complejidad narrativa en *Perfect Blue* se debe primordialmente a una narración manifiestamente embrollada en lo relativo a los niveles narrativos, que se sirve de las (altamente improbables) similitudes entre los delirios de Rumi, Mima y Uchida y su selectiva modalización a lo largo de la trama —pero también de la subversión en el argumento de ciertos tópicos que han devenido en norma genérica para ocultar el protagonismo de Rumi—. Las similitudes entre delirios quedan apoyadas gráficamente por los *match cuts*, un recurso que en el eje expresivo parece reflejar el eje narrativo. Salvo por los últimos minutos del metraje, el espectador atribuye a Uchida y a Mima los asesinatos cometidos en la diégesis y lo hace, principalmente, por haber sido testigo de los desquicios psicológicos de ambos, representados por sus visiones de una suerte de Mima (*Mima Idol* y *Mima Idol U*). ¿Cómo acaba el espectador validando esas visiones imposibles cuando la implicación de Rumi es no solo más que factible, sino que está convenientemente establecida en determinados puntos de la narración? Muchos de estos pequeños momentos que apuntan a Rumi aparecen como inconsecuentes, más allá de su rol como activadores de conclusiones apresuradas basadas en prejuicios (p.ej. “el maternalismo” o “la relación *koubai-senpai*” entre *idols* motivan la oposición de Rumi al cambio de imagen de Mima), siendo codificados como irrelevantes hasta una posterior remembranza de la trama. Es en ese recuerdo posterior cuando el espectador aprecia cómo su experiencia se ha fundamentado en pequeños, pero cruciales, errores de juicio motivados por la narración.

El objetivo de este epígrafe es abundar en las ilusiones engañosas y los problemas de perceptuales y cognitivos que aparecen conforme interpretamos las escenas más ambiguas del filme. A la manera de Edward Branigan en su análisis de *El sexto sentido* (2014) nos centraremos en la narración de estas escenas para

aproximarnos a cómo el espectador genera sentido y formula hipótesis en base a una posición que va poniendo a prueba con ayuda de su memoria y de estrategias psicológicas comunes de resolución de problemas, prestando especial atención en cómo la narración fuerza a la toma de atajos en lo relativo a juicios heurísticos y prejuicios por mor de la limitación estricta de su memoria a corto plazo. Basándose en estudios psicológicos, Branigan establece cinco tipos de juicios de la heurística (*judgement heuristics*, 2014: 257-258):

1. *Representatividad (representativeness)*: los juicios se basan en buena medida en cómo de ilustrativo es el objeto del juicio en cuestión y en cómo se puede erigir un ejemplo determinado de todo un colectivo o instancia superior. En nuestro caso, buena parte de las sospechas sobre Uchida en *Perfect Blue* se deben a su representatividad como *otaku*, como hemos explicado en el análisis de la escena 10.
2. *Disponibilidad (availability)*: los juicios se basan en la facilidad a la hora de encontrar ejemplos que encajen, mediante explicaciones igualmente sencillas de abordar, lo que está bajo escrutinio. Estos ejemplos, ocurrencias que acontecen una sola vez aisladamente, se convierten en sucesos con potencial de pasar a ser “comunes”. Si Uchida ha ajusticiado al alborotador del concierto, ¿ha podido acabar también con Shibuya?
3. *Anclaje y ajuste (anchoring and adjustment)*: a la hora de solucionar un problema, un punto de partida rocambolesco e irrelevante puede tener un gran impacto en un juicio. ¿Es el hecho de ser autores del cambio de imagen de una actriz secundaria de un serial (de entre muchos en parrilla televisiva) suficiente motivación para que ésta los asesine, por muy estresante que sea su reciente “popularidad”? En general, la gente no reajusta su juicio muy lejos del ancla inicial.
4. *Framing (framing)*: establecer un umbral para percibir un problema tiene efectos en su resolución (“la gente tiende a pensar mejor sobre algo que tiene un 50 por ciento de éxito que sobre lo mismo si se dice que tiene un 50 por ciento de

fracaso”³⁶³). Branigan advierte de cómo la especificidad fílmica puede afectar al juicio del espectador: cabe “considerar también el impacto en nuestro juicio de elementos fílmicos como planos de situación, eventos iniciadores, planos de reacción y el suspense”³⁶⁴.

5. *Proximidad (proximity)*: es habitual juzgar dos elementos que aparecen juntos como inherentes. Un principio capital en la causalidad es que los eventos previos a la resolución, por mera cercanía espacio-temporal, son interpretados como causa de dicha resolución. Especialmente interesante en el caso de las películas por las relaciones creadas mediante la mera yuxtaposición de planos en el montaje.

Y seis tipos de prejuicios e ilusiones (*cognitive biases and illusions*, 2014: 259-260):

1. *El error de atribución fundamental (the fundamental attribution error)*: con mucha frecuencia subestimamos el poder de las situaciones y de entornos cambiantes para influir en el comportamiento, de manera que privilegiamos frente a éstos los rasgos de personalidad (actitud, metas, valores) estáticos asociados a una persona.
2. *La perseverancia de las creencias iniciales refutadas (perseverance of refuted initial beliefs)*: lo que creemos en un primer momento continúa con frecuencia teniendo un efecto sobre nosotros incluso si es refutado rápidamente. Este prejuicio tiene que ver con el efecto de primacía y con la disponibilidad heurística.
3. *Sesgo de confirmación (disconfirmation)*: tendemos a ignorar o a infrautilizar las pruebas que evidencian la impropiedad de nuestras creencias e hipótesis.
4. *Viveza (vividness)*: tendemos a sopesar favorablemente aquella información que puede ser formulada de forma vívida —“es decir, aparecer como forma

³⁶³ Original: “people are inclined to think more positively about something that has a 50 percent success rate than about the same thing if it is said that it has a 50 percent failure rate”.

³⁶⁴ Original: “[c]onsider also the impact on our judgement of such devices in film as establishing shots, initiating events, reaction shots, and suspense”.

concreta, inmediata, sensual, inusual o intensa, como una imagen”³⁶⁵—. Categorías o entidades abstractas no pueden ser visualizadas, por lo que es complicado que puedan ser formuladas vívidamente.

5. *Efecto de debilitamiento (dilution effect)*: la información irrelevante tiende a diluir el impacto de un diagnóstico clave para un juicio.
6. *Fallos en la aplicación de la estadística con fines heurísticos (failure to use statistical heuristics)*: la incapacidad para emplear procesos racionales basados en la aleatoriedad, la correlación, el muestreo, la covarianza, etc.

Pero, ¿qué pruebas incriminatorias ha aportado la narración sobre la implicación de Mima y Uchida en los asesinatos? Y, en contraste, ¿qué pruebas aporta la narración sobre la implicación de Rumi, en el desenlace la definitiva culpable de todo?

5.1.5.1. RUMI COMO RESPONSABLE DE *EL RINCÓN DE MIMA*

Las escenas 11 y 12 son cruciales en la asociación de Rumi con la principal fuente de acoso para Mima: *El Rincón de Mima*. Anteriormente exponemos que el espectador asocia la identidad oculta del webmáster de *El Rincón de Mima* con Uchida por la información expuesta hasta entonces por la narración y por su *representatividad* como *otaku* obsesivo, un elemento sobre el que el espectador *ancla* sus juicios durante buena parte del metraje. Sin embargo, esa información no debería incriminarle por las escasas evidencias y porque los indicios más claros, codificados como *sesgados*, apuntan a Rumi: Rumi estaba al lado de Mima cuando halagó a Ochiai (escena 11) —aunque no sea una explicación *vívida*, Rumi se encuentra a la distancia más apropiada para grabar el clip de audio disponible en la web— y demuestra tener conocimientos de informática (escena 12).

Pese a que estas dos pruebas deberían acercar a Rumi como sospechosa de

³⁶⁵ Original: “that is, appearing in concrete, immediate, sensual, unusual, or intense form, as with imagery”.

tener que ver con *El Rincón de Mima* y con la oposición violenta al cambio de Mima, su relación casi maternal con ésta tiene un *efecto debilitador* sobre esta asociación lógica, y más si tenemos en cuenta cómo la narración incide en el celo de Rumi, en apariencia benefactor, en buena parte de las escenas posteriores en las que aparece.

En las escenas 14 y 21 Rumi se opone verbalmente al paso de Mima de *idol* a actriz adulta durante sendas reuniones en el *jimusho*. En su enérgica intervención en la escena 21, su posición parece dejar patente su absoluto sentimiento protector para con Mima —propio de una figura materna *disponible* y reiterada en la narración, p. ej. sus lágrimas durante la escena de la violación (escena 23)—:

- [Rumi] ¿Una violación? ¡Estás loco!
- [Tadakoro] ¡Pasa a ser un papel importante!
- [Rumi] ¡Mima es una *idol*! Hablaremos con el productor, Mima. Cambiaremos la escena.
- [Tadakoro] ¡Un momento! Ya íbamos retrasados antes de esto. ¿Qué pasará si lo empeoramos todo discutiendo? Le dije a Shibuya que íbamos a cambiar su imagen de *idol*.
- [Rumi] ¡Debemos proteger a nuestros talentos! ¡Mima no puede hacer eso!

La *viveza* de su oposición en esas dos escenas tiene un *efecto debilitador* sobre el denso intercambio previo entre Rumi y Tadakoro (escena 14, figura 149), clave porque revela el pasado de Rumi como *idol*. Reproducimos el diálogo:

- [Rumi] Sólo tres planos... ¿¡para esto abandonó CHAM!?
- [Tadakoro] ¿Sabes cuánto cuesta conseguir un personaje recurrente en una serie de televisión, incluso con un rol así?
- [Rumi] Sí, pero...
- [Tadakoro] Mima demostrará aquí si puede actuar o no.
- [Rumi] ¡Pero deberíamos vender a Mima como una *idol*! / Mima está llamada a ser cantante.
- [Tadakoro] ¡Todo cambia! Los tiempos han cambiado desde que Rumi Hidaka era una *idol* en activo.
- [Rumi] Lo sé.

- [Tadakoro] No hay mercado para las *idols*. Esto decidirá si Mima aguanta o no.
- [Rumi] Perdonadme por no aguantar.
- [Tadakoro] ¡Vamos, Rumi! Solo podrá perdurar como actriz.
- [Rumi] ¡Vino a Tokyo a cantar!
- [Tadakoro] ¡Piensa! ¡No ganamos casi nada con los CD! Si pudiéramos hacer que la usaran más...

Toda esta información es codificada por el espectador como *sesgada*. La definitiva implicación de Rumi como webmáster de *El Rincón de Mima* solo queda confirmada en el desenlace, cuando podemos relacionar el brote psicótico de Rumi con su pasado como la *idol* Rumi Hidaka en la década de 1980 y con su condición actual de asalariada de un *jimusho*. Abundamos en el discurso del filme en relación con la historiografía *idol* en el punto 5.1.6.

Figura 149

5.1.5.2. RUMI DROGA A MIMA

En nuestra propuesta de estructura del filme, el tercer bloque quedaba definido por los sucesivos apagones de conciencia de Mima, representados,

paradójicamente por fundidos a blanco. Mediante *planos objetivos* (recordemos el *plano objetivo* de la pecera con los peces vivos en la escena 27, figura 135) y, sobre todo, mediante la *focalización interna profunda* en Mima, la narración ha expuesto su creciente inestabilidad psicológica a través de episodios *vívidos*: las apariciones de Mima Idol (escenas 22, 27, 33, 36 y 40). El espectador asume estos apagones de Mima como correlativos (*framing* basado en la *proximidad*) al trastorno que la lleva a ver a Mima Idol. ¿Pero están estos bloqueos de Mima exclusivamente motivados por su deriva mental³⁶⁶?

Tras el primer fundido a blanco (escena 50), Mima toma el té con Rumi. Tras el segundo (escena 52), Mima se halla en un estado de visible estupor: responde aletargada a Rumi, tiene la mirada perdida y rompe entre sus manos la taza de té. Reproducimos a continuación capturas de los tres últimos *planos objetivos* de la escena y el primero de la siguiente.

En la figura 150, una gota de sangre, presumiblemente de la mano de Mima, se disuelve en el té en un plano objetivo. Tras consultar *El Rincón de Mima*, el rostro de Mima mantiene un estupor que va a nublar su mirada hasta el desenlace del filme (figura 151). El primer plano de la siguiente escena (figura 152) corresponde a la diégesis de *Double Bind*: una aspirina se está disolviendo en un vaso de agua. Esta disolución rima en planificación y metonímicamente con la figura 150. La sutileza de esta relación entre dos planos detalle tan próximos en escalaridad (sin parangón en el *découpage* de todo el metraje) y la solidez de la relación Mima-Rumi detallada anteriormente, hace que esta información sea interpretada como *sesgada*, ya que ni el corte en la mano de Mima ni la aspirina en *Double Bind* tienen más continuidad en la diégesis.

³⁶⁶ Advertimos que la complejidad de la narración en *Perfect Blue* nos conduce en este punto a emitir hipótesis abductivas cercanas a lo exegético. Pese a que tratamos de apoyarnos en observaciones sobre el *découpage* del filme, somos conscientes del riesgo de errar en la formulación dichas hipótesis.

Figuras 150-154

5.1.5.3. RUMI COMO LA ASESINA DE MURANO

Finalmente, el asesinato de Murano (escena 55) es el momento más complejo en lo que a la ambigüedad en la conmutación de focalizaciones se refiere. Tras la resolución el espectador asume que el asesinato ha sido cometido por Rumi³⁶⁷, erigida en la *focalizadora* de la escena mediante planos focalizados externos como Mima Idol R (bajo el atuendo de repartidor de pizza). Sin embargo, ¿cómo explica ésto los flashbacks con las instrucciones de Murano durante la sesión de fotos, un conocimiento solo al alcance de la propia Mima (y desde luego fuera del alcance de Rumi, que estaba acompañando a CHAM! en su concierto)?

Nuestra hipótesis es que la narración hace coincidir el asesinato de Murano por Rumi/Mima Idol R con un sueño de Mima donde ésta asesina a Murano. En pleno apuñalamiento, aunque conciliado por el *raccord* de movimiento de las embestidas, hay un salto de eje que marca el comienzo (y justifica) de los insertos de la sesión de fotos de Mima y del flashback con las indicaciones de Murano (figuras 155 y 156).

Al despertar de Mima, ésta se mira las manos temblorosas. La yuxtaposición de la escena del asesinato con la de su despertar agitado (*proximidad*), el descubrimiento del uniforme de repartidor ensangrentado dentro de la bolsa azul —prueba incriminatoria *vívida* contra Mima— y, por encima de estas pruebas, la implausibilidad de esta coincidencia (*fallos en la aplicación de estadística*, eso sí, inducidos por una casi nula *disponibilidad*) son los que llevan al espectador a ignorar otra posibilidad.

³⁶⁷ Y, por tanto, del asesinato de Shibuya (mismo modus operandi del punzón y mutilación de los ojos) y de las mutilaciones oculares de los cadáveres de Uchida y Tadakoro (presumiblemente también asesinados por ella).

Figuras 155 y 156

5.1.5.4. CONCLUSIÓN

Lo que nuestro análisis detallado de la focalización arroja no es que Mima se escinda en una Mima Idol común o “virtual”, que pueden ver tanto Mima como Rumi y Uchida, como defienden otros análisis (Osmond, 2009: 42; Rodríguez López y Pacheco García, 2012: 101), sino que cada uno de ellos tiene su propia visión idealizada de esa Mima de CHAM!. Tampoco es Uchida (Iles, 2008: 112) ni el “avatar de Rumi” (Felipe López, 2016: 108) el que asesina a Murano: es Mima Idol R, el trasunto de Mima que una de las personalidades de Rumi cree encarnar. Es la *focalización interna profunda* en Rumi a partir de la escena 65 la que define narrativa (y discursivamente, como tratamos en el siguiente epígrafe) el desenlace de la película.

Por otro lado, nuestra aproximación a la actividad cognitiva del espectador en las secuencias más ambiguas de *Perfect Blue* arroja que la narración no viola las normas de coherencia internas de la diégesis (de decidida aspiración realista) para engañar al espectador, sino que se sirve escenas cognitivamente problemáticas que ponen a prueba atajos heurísticos a la hora de emitir juicios en un lapso de tiempo reducido bajo una densa estimulación. De esta manera, las evidencias que debieran haber llevado al espectador a relacionar a Rumi con *El Rincón de Mima*, con el estupor de Mima y con el asesinato de Murano son descartadas como *sesgadas* a favor de un *error de atribución fundamental*: la aparentemente inquebrantable lealtad de Rumi a Mima. Esos juicios erróneos se asientan prontamente en los pilares desde los que el espectador emite hipótesis (*anclaje y ajuste; perseverancia de creencias iniciales refutadas*) para tratar de hacerse cargo de las lagunas provocadas por la baja comunicabilidad de la narración.

5.1.6. LA CRÍTICA A LA FIGURA DE LA IDOL EN LA INDUSTRIA MEDIÁTICA JAPONESA

Para mí es un poco extraño que los extranjeros puedan ver nuestras películas y encontrarlas interesantes sin entender su contexto.

Satoshi Kon (en Rodríguez de León, 2014: V)

En este apartado incorporamos a nuestro análisis de *Perfect Blue* las últimas referencias académicas relativas al fenómeno *idol* (*aidoru genshō*) para tratar de poner en contexto el pasado laboral de Rumi para así cercar el discurso del filme.

Las *idols* japonesas son artistas de entre 14 y 24 años de las que se espera trascender ser meramente cantantes sin, paradójicamente, tener una extraordinaria capacidad vocal: sus canciones y vistosas coreografías están escritas, compuestas y diseñadas por artistas profesionales en la sombra. Aunque firmemente establecidas como una especie más de la fauna de *entertainers* que pueblan los medios de comunicación en Japón desde la década de 1980, no ha sido hasta la última década de los 2000 cuando varias investigaciones desde el campo de los *Idol Studies* (*gūzōgaku*) han expuesto las condiciones laborales de las *idols* y las sinergias entre la esfera del entretenimiento audiovisual local y los *jimusho*, sus agencias de representación. Los *jimusho* son actores cruciales para la industria, ya que proveen a las parrillas televisivas y a sus espacios publicitarios de artistas convenientemente adaptados a la exposición pública para facilitar su conversión en ubicuas estrellas, capaces de simultanear su presencia en distintas ventanas comerciales. Los *jimusho* de *idols* “son los mayores responsables del contenido del mundo del entretenimiento” (Marx, 2012: 37-38) y su *modus operandi* implica la creación desde cero de estas artistas y la construcción de una carrera a medio plazo a través de la producción de una identidad artística propia dentro del saturado mercado musical japonés (Galbraith, 2016). A pesar de que es esta ubicuidad mediática la que mantiene su popularidad, los reducidos ciclos de vida de las *idols* —entre dos y tres años de carrera (Galbraith y Karlin, 2012: 16-17)— las caracterizan como material prescindible, siempre sustituible por versiones más jóvenes. Sus

condiciones laborales están además regidas por la precariedad ya que, a diferencia de otras industrias del entretenimiento como la norteamericana, las *idols* japonesas son generalmente contratadas como empleadas de los *jimusho*, con un salario mensual alrededor de los 200.000 yenes (Marx, 2012: 46-47), únicamente revisable al alza al final del contrato si se registró algún tipo de éxito. A cambio del apoyo ofrecido, el *jimusho* exige un completo control de la carrera de la artista, de la propiedad de los derechos de explotación de su material y, en buena medida, de sus vidas personales. Por ejemplo, los agentes de supergrupos de *idols* como AKB48 prohíben tener pareja y, prácticamente, vida privada fuera de la banda, al tiempo que empujan a sus empleadas a exhibir un estilo de vida inocente a través de una exposición hiperactiva en redes sociales. Comportamientos considerados impropios son reprimidos y censurados por los *jimusho*, unos castigos muchas veces magnificados por las propias disculpas públicas de las *idols*³⁶⁸. La cuidadosa construcción de las personalidades públicas de las *idols* reflejan en buena medida las cualidades que demandan sus productores y sus fans: inocencia, vulnerabilidad y obediencia por encima de talento o personalidad propia (Galbraith, 2012: 192). La desposesión de cualidades amenazantes para la masculinidad de los fans corre en paralelo a esa impresión de dependencia de estas artistas, variable orientada primordialmente a la satisfacción de las fantasías *otaku*. El ideal de la *idol* resultante, como anticipan las *idol* virtuales tan comunes en los argumentos del anime desde hace décadas (Masataka, 2016), no precisa de una corporeidad ya que, sencillamente, no requiere de un cuerpo palpable (Black, 2012: 219). El *boom* de Hatsune Miku (Leavitt, Knight y Yoshida, 2016) y el fetichismo en torno a los personajes 2D es la manifestación de que la biología humana puede haberse llegado a convertir en un impedimento para los fans que, digitalización mediante, no sólo disfrutan de la dócil imagen de una *idol* virtual, sino que también pueden manipularla y customizarla a su gusto.

La narración en *Perfect Blue* hace uso de los parámetros transtextuales de la subcultura *idol* para construir la creciente locura de Mima, protagonista en el que

³⁶⁸ El caso más célebre es el de Minami Minegishi, de AKB48, que se rapó la cabeza en señal de disculpa por haber sido vista en compañía de un hombre en febrero de 2013.

los espectadores están focalizados profundamente durante la mayor parte de la diégesis. La tensión entre la producción como *idol* y la identidad de la propia Mima —esto último el problema central del 90% de los personajes de la filmografía de Kon (Felipe López, 2016: 254)— puede comprobarse en tres frentes identificados por la mayoría de los análisis del filme:

- 1) las dudas de Mima acerca de su transformación en actriz (un cambio en el que sus rasgos de *idol* se ven radicalmente modificados),
- 2) ser sospechosa del asesinato de las personas responsables de ese cambio (el guionista Shibuya y el fotógrafo Murano),
- 3) su personaje en *Double Bind*, Rika Takakura, que sufre de un trastorno disociativo de la identidad que le permite sobrellevar los asesinatos en serie investigados en su argumento.

El desenlace del filme, sin embargo, obliga a centrar el análisis interpretativo en Rumi, otrora fallida *idol* y uno de esos proyectos de artista que pasó a integrarse en el *jimusho* como trabajadora. De esta manera, el punto de vista verdaderamente crucial para acabar de aprehender el discurso crítico subyacente del filme es el de Rumi, por delante de las escisiones especulares en la identidad de Mima (López Rodríguez y García Pacheco, 2012) o de sus presuntos *doppelgängers* (Rickards, 2006: 11; Rodríguez de León, 2014: 73). De ahí que el asesinato de Tadakoro, jefe del *jimusho*, pueda ser también interpretado no sólo como una venganza por haber cambiado la imagen pública de Mima, sino una venganza de la propia Rumi, despreciada por haber fracasado en el camino a ser *idol*. En el epílogo, Rumi sigue viendo a Mima Idol R en su reflejo en el espejo. La narración, por tanto, permanece profundamente focalizada en Rumi al final, una opción narrativa peculiar que añade un matiz no explícito en las anteriores revisiones y ensayos sobre la película: el futuro de las *idols*, juguetes rotos de la industria del entretenimiento en Japón, puede ser más cruel que su presente.

5.2. METANIME EN LA FILMOGRAFÍA DE SATOSHI KON

El tapizado sintético de las butacas luce un aterciopelado color rojo bajo la tenue y cálida luz de los focos. Es una textura similar a la de los telones que rodean la enorme superficie en blanco que es la pantalla de una sala de cine entre sesiones. Una panorámica descendente muestra la sala vacía salvo por la presencia de dos personas que discuten animadamente. La mujer joven, de pelo corto y tez pecosa, pregunta a un hombre maduro, la viva imagen de Akira Kurosawa —perennes gafas oscuras y gorra plana— sobre los misterios del eje de miradas. Se trata, explica el hombre mientras pasa su mano por encima de la línea discontinua trazada entre ambos (reproducción visual del eje de miradas, figura 157), de una línea imaginaria que conecta a los actores en cámara. “Si la cámara cruza esta línea, el corte es incómodo” sentencia, mientras el salto de eje se produce efectivamente para sorpresa de su interlocutora. Con una transición de volteo se nos muestra el plano respetuoso con el eje: la misma mujer joven sorprendida pero esta vez por el lado correcto (figura 158).

Puede que *Paprika* (S. Kon, Madhouse, 2006) haya pasado a formar parte del imaginario colectivo como la película que ayudó a engendrar ese “*mind-game film* definitivo” (Revert, 2013: 54) que es *Origen*. Afortunadamente, *Paprika* no es sólo una de sus más directas ascendencias, sino que constituye una de las obras más metadiscursivas del cine de animación contemporáneo. Gran parte de las virtudes de *Paprika* no podría entenderse sin su pertenencia a la filmografía que desde el *anime* más ha versado acerca del propio lenguaje e industria cinematográficos.

Figuras 157 y 158

En este apartado proponemos un breve análisis de las estrategias de representación de la metaficción en la filmografía de Kon. Como hemos

comentado, un rasgo eminente tanto de las *películas puzzle* como del cine postclásico es la reflexión sobre la propia representación fílmica (Thanouli, 2009: 137-173), ya sea desde el desafío hacia las ambiciones miméticas y hacia las convenciones del cine clásico o por la integración temática de lo metaficcional en la propia diégesis. La filmografía de Kon no es una excepción: si en *Perfect Blue* está bajo escrutinio la trastienda de la industria de las *idols*, *Millenium Actress* (Sennen Joyū, Madhouse, 2001) y *Paprika* son homenajes al cine, mientras que el décimo episodio de su serie televisiva *Paranoia Agent* (Mōsō Dairinin, Madhouse, WOWOW: 2004) caricaturiza (literalmente) la producción de una adaptación anime de un media mix basado en un diseño de personajes popular.

5.2.1. **MILLENIUM ACTRESS**

En el inicio de *Millenium Actress*, un temblor sorprende a Genya Tachibana delante de la moviola del reproductor de Betacam. Asustado, recoge su cabeza entre sus brazos mientras algunas cintas DV caen de las estanterías (figura 159). Por sorprendente que pueda parecer, una película de animación como *Millenium Actress* no podría haberse planificado sin el desarrollo de las tecnologías y equipos ENG, parte fundamental en su puesta en escena (figura 160).

Tachibana es un realizador televisivo que se embarca en la grabación de un documental acerca de la figura de Chiyoko Fujiwara, una diva del cine clásico retirada misteriosamente en la cima de su carrera. Pese a la sencilla premisa, el filme resulta ser un ejercicio de audacia narrativa al integrar los recuerdos de Chiyoko y de Tachibana con la grabación del documental, de manera que podemos ver a Tachibana y al cámara Ida en mitad de las secuencias de los grandes éxitos de la filmografía de Chiyoko —trasunto de algunas de los hitos más reconocibles del cine japonés: del *jidaigeki* de *Trono de sangre* (*Kumonosu-jō*, A. Kurosawa, 1957) o el *kaijū* de *Godzilla* (*Gojira*, I. Honda, 1954) al romance de herencia clásica como *What's your name?* (*Kimi no na wa*, H. Oba, 1953)— y de escenas de su vida privada. El cine se convierte así en espacio para la génesis y crecimiento de historias de vida pasadas, tejidas hilando memorias y confesiones personales que se imbrican con el

gesto semántico aportado por el documentalista y su cámara, los cuales contribuyen de manera decisiva al mosaico vital de la diva. A diferencia de *Perfect Blue*, los puntos de vista de Chiyoko y Tachibana encajan, confluyen y se complementan dando lugar a un relato polifónico de la vida de la cándida actriz, inevitablemente pasado por el filtro de su admirador. Únicamente Ida, el operador de cámara y un alter ego para el espectador por su extrañamiento, parece desubicado al encontrarse de repente inmerso en los recuerdos de su jefe y de la actriz. Sin embargo, el resignado Ida pronto se sumerge en el relato a tres voces, presa del entusiasmo que domina a sus compañeros de viaje. De este modo, la concordancia entre los tres puntos de vista elimina parte de la esencia de la narración compleja al modo de las *películas puzzle*, ya que muchos de los recursos que emplea —como el montaje del vertiginoso desenlace o el uso del *match cut* entre escenas reales y ficticias³⁶⁹— no van acompañados por el engañoso juego de solapamientos entre focalizaciones de *Perfect Blue*.

Pese a que la linealidad narrativa de este filme lo aleja de las *películas puzzle* al uso, la integración de los personajes en los recuerdos y las películas de Chiyoko aporta una complejidad metadiscursiva a la narración que, como *Perfect Blue*, encuentra su manifestación en una particular puesta en escena resultante de esos escenarios fisionómicamente alterados por el recuerdo. Estamos ante el empleo del “*morphing* metaléptico”, término propuesto por Palao Errando (2012: 103) para designar el recurso expresivo y narrativo mediante el que “los pensamientos del narrador intradieгético (normalmente de carácter ‘subconsciente’) se metaforicen a través de cambios visuales acometidos por medio tecnología digital” y que se observa también en títulos del cine postclásico contemporáneo como *Olvidate de mí*, la trilogía *Matrix* u *Origen*. Pese a la espectacularidad de este recurso, especialmente combinado en las escenas de *jidaigeiki* o ciencia-ficción de las películas de Chiyoko, su función en *Millenium Actress* es la de un flashback de nostalgia aumentada orientado a trasladar la devoción de Tachibana por Chiyoko: la adoración de un cinéfilo. En estos *morphing* metalépticos, Tachibana no duda en introducirse en la

³⁶⁹ El concurso de Sadayuki Murai como co-guionista es patente en este aspecto.

ficción, pasando a encarnar toda una serie de personajes con un común denominador: la servidumbre sin reservas a Chiyoko. Además de este recurso grandilocuente en términos escenográficos, el *morphing* metaléptico presenta otra posibilidad: “el simple trucaje fotográfico para insertar una figura ausente del registro en un plano o fotografía” (Palao Errando, 2012: 103). En este caso, observamos el uso de unos fondos estáticos desaturados, en tonos sepia o colores ligeramente amarillentos sobre los que tanto la figura de Chiyoko como las de Tachibana e Ida destacan por su diferente tratamiento de color (figuras 161-162). La función de estos trucajes es orientar al espectador sobre el contexto histórico, sociopolítico y cinematográfico japonés, inherente a persecución vital de Chiyoko en busca del misterioso pintor, y que nos permite observar la evolución de los rodajes gracias a que la carrera de la estrella comprende desde el cine mudo hasta el color. El resultado acaba siendo un recorrido, a modo de homenaje, por algunos de los hitos de la cinematografía japonesa. Significativamente, tras la secuencia de títulos de crédito, un *plano objetivo* muestra cómo una excavadora derriba una de las paredes de los estudios Ginei —(figura 163) trasunto de un estudio como Shōchiku—. Otrora imponentes bajo el estrellato de Chiyoko, los muros caen fatalmente en una nube de polvo y escombros. Si la pared que caía en la *Démolition d'un mur* de los hermanos Lumière (1896; figura 164) se venía abajo en pro del efecto visual del paso de manivela, en *Millenium Actress* este derribo condensa narrativamente lo irreversible del paso del tiempo sobre el hermético retiro de la estrella más brillante del cine japonés para no envejecer en pantalla.

Figuras 159 y 160

Figuras 161 y 162

Figuras 163 y 164

El paralelismo entre la vida de Chiyoko y la de sus papeles, siempre en la búsqueda del amor cautivo, vuelve a ser, como en *Perfect Blue*, una reflexión acerca del rol de las estrellas, cuya vida privada forma parte activa de su valor como la cara protagonista de las historias.

5.2.2. PARANOIA AGENT

Tras codirigir *Tokyo Godfathers* (Madhouse, 2003), un cuento de Navidad de factura postclásica, Kon dirige *Paranoia Agent*, una serie de trece episodios con la que da salida a ideas que el ritmo de producción fílmica le impide realizar. El tema central de la serie es el subterfugio ante las responsabilidades como forma de vida en una sociedad de consumo de lo *kawaii* (Figal, 2006; Gorría Ferrín, 2013) tecnológicamente desarrollada e individualista en extremo³⁷⁰. El antagonista de la serie es un asaltador en serie —una suerte de personificación de la figura del *Shōnen A* (Yoda, 2006: 21), epítome de los repentes esporádicos de violencia juvenil que aterrorizan a la opinión pública japonesa en el cambio de milenio (Allison, 2006a: 77)— que golpea con un bate a todas aquellas personas al borde del colapso por la presión social.

En el episodio #01x10: *Mellow Maromi* (Maromi Madoromi, S. Kon, Madhouse, WOWOW, 2004), el agresor persigue a Saruta Naayuki, encargado de producción de un anime, mientras éste conduce su coche a contrarreloj para entregar a tiempo en la estación de televisión la cinta Betacam con el episodio de estreno (figura 165). Con un montaje similar al del último tercio de *Perfect Blue*, Naayuki se duerme continuamente al volante para volverse a despertar asediado por el chico del bate. Intercalados, observamos mediante *flashbacks* las muertes de miembros del equipo, sucesos que han retrasado los plazos de entrega.

La trama, propia de las *películas puzzle*, queda aliñada con continuas alusiones al proceso de elaboración de un *anime* como el etalonaje, el doblaje y la edición de una serie. Al mismo tiempo, probablemente el mayor gesto de metaficción de la serie sea la propia *autoconsciencia* de la condición de anime del episodio, que toma cuerpo en una de las ensoñaciones de Naayuki. En ella, se deshacen las capas de animación sobre él y acaba convirtiéndose en una figura abocetada (figuras 166 y 167).

³⁷⁰ Un victimismo relacionado discursivamente por Kon en la secuencia de apertura de la serie con la mitificación del victimismo japonés al que tienden ciertas manifestaciones artísticas japonesas tras los ataques atómicos de Hiroshima y Nagasaki (Harrotunian, 2006: 101).

Figuras 165-167

5.2.3. PAPRIKA

Como afirmábamos antes, *Paprika* no es sólo una *película puzzle*. También es una *mise en abîme* extendida por su relación con lo onírico, la representación cinematográfica y el media mix. Sobre este último elemento resulta tremendamente ilustrativa la secuencia de títulos de crédito inicial del filme, una síntesis aproximada de cómo la flexibilidad en el *kyara desing* del media mix japonés se convierte en su rasgo crucial para su paso por las distintas iteraciones comerciales, ya sean publicidad exterior, Internet e, incluso, camisetas para fans. Gran parte del argumento de *Paprika*, adaptación de la influyente novela homónima de Yasutaka Tsutsui, se sitúa en los sueños. En una premisa de partida similar a la barroca *The Cell* (T. Singh, 2000), un dispositivo tecnológico llamado DC Mini permite a la doctora Chiba acceder a los sueños de sus pacientes con fines terapéuticos. Sin embargo, diversos prototipos son robados y usados para llevar los sueños de todo el mundo a converger en una fantasía grotesca en forma de desfile carnavalesco sin sentido.

La escena que comentábamos al principio de este epígrafe corresponde al sueño del detective Toshimi Konakawa, en tratamiento bajo la supervisión del alter ego onírico de la doctora Chiba: Paprika. El detective tiene problemas de ansiedad por un caso sin resolver. Mediante la pionera terapia, Paprika participa de un recurrente sueño de Konakawa que queda grabado en un portátil con una interfaz muy similar a la de los softwares de edición no-lineal (figura 171).

Dicha apariencia del programa informático añade profundidad a la reflexión acerca de la maleabilidad de la imagen onírica, dado que es mediante su análisis y su montaje como se pretende acceder al trauma del protagonista. La sucesión de visiones inconscientes de Konakawa lo delatan como un cinéfilo clásico, afición que inevitablemente modeliza la forma de sus sueños. El tema de la persecución que los vertebral es reiterado desde una planificación que es “un sueño-palimpsesto de la historia de Hollywood” (Annett, 2014: 177), desde el cine de aventuras al estilo de *Tarzán de los monos* (*Tarzan, the Ape Man*, W. S. Van Dyke,

1932) hasta el de espías de *Desde Rusia con amor* (*From Russia With Love*, T. Young, 1963), pasando por el homenaje al circo de *El mayor espectáculo del mundo* (*Greatest Show on Earth*, C.B. DeMille, 1952) y a la comedia romántica de *Vacaciones en Roma* (*Roman Holiday*, W. Wyler, 1953), cuyos carteles aparecen en la ensoñación del detective durmiente. Pese a negar su cinefilia, es esa intersección entre películas y sueños la que conduce al trauma Kanokawa: el haber abandonado su incipiente carrera como cineasta junto a un difunto amigo. Son estas fantasías cinematográficas las que le permiten reconciliar su realidad con su deseo: al rescatar a Paprika/Dra. Chiba, su personaje recibe un final auténticamente efectista a la manera de las películas de acción —la chica agarrada de un brazo, la pistola en la otra mano y el atardecer de fondo sobre el que aparece el rótulo de fin—. La narración en *Paprika* otorga sentido a la hipótesis de García Catalán: “el discurso audiovisual hegemónico modeliza nuestra forma de entender el mundo” (2012: 27). Y, en consecuencia, modeliza también a los sueños.

Los homenajes y las citas aluden también, por primera vez en la filmografía de Kon, a la animación de manera explícita. En plena explosión onírica, Paprika llega a la enloquecida alucinación colectiva volando sobre una nube, la viva imagen del Son Goku del clásico chino *El viaje al oeste* (figura 172), en lo que es probablemente una muestra de distanciamiento hacia el tipo de animación comercial que encarna *Dragon Ball* —un gesto similar al realizado en *Perfect Blue* mediante la oposición con el diseño de personajes comercial—. Los homenajes se suceden de manera vertiginosa, comenzando por el llamativo desfile de muñecos que recuerda a los animados habitantes del castillo de *La bella y la bestia* (*Beauty and the Beast*, G. Trousdale y K. Wise, Disney, 1991). Con un montaje veloz y una puesta en escena fastuosa, ambos sumisos ante la imparable lógica surrealista, Paprika encarna sucesivamente a la Campanilla (figura 173) de *Peter Pan* (C. Geromini, W. Jackson y H. Luske, Disney, 1953) y a la Ariel (figura 174) de *La sirenita* (*The Little Mermaid*, R. Clements y J. Musker, Disney, 1989) antes de ser engullida por el doctor Inui bajo la forma de la ballena a *Pinocho*.

Dentro de estas intertextualidades a otras cintas de animación cabe resaltar los auto-homenajes que se realizan en *Paprika* a la filmografía de Kon. De *Perfect*

Blue, el ligero caminar a saltitos de Mima Idol es recreado por la propia Paprika en la secuencia de títulos de crédito. Los hombres que se arrojan desde una terraza al vacío con una amplia sonrisa (figura 175) nos retrotraen inevitablemente a la perturbadora secuencia de apertura de *Paranoia Agent*, en la que sus personajes ríen compulsivamente mirando al espectador en situaciones al borde de la muerte (figura 176). La simultaneidad de diversas realidades paralelas

tampoco quedaba lejos de la mecánica narrativa que Kon utilizaba en *Millenium Actress*, ya que en esta el cine servía de catalizador imaginario para reconstruir la realidad, mientras que en *Paprika* el cine era el contenedor para representar las realidades paralelas, sintéticas o simplemente oníricas. (Sala, 2007: 328).

Por otro lado, son constantes las referencias a otros medios —del mismo modo que sucedía en *Perfect Blue* con las constantes pantallas que encuadraban a Mima— como la televisión o Internet, de los que el detective y Paprika salen y entran con sólo proponérselo. Konakawa llega a soñar que entra a ver una película titulada *Paprika*, a su vez el sueño del acomplexado Osanai en el que abusa del alter ego de la doctora Chiba. Para salvarla, el detective no duda en forzar los límites de la pantalla y de su sueño (figura 177), de manera bastante menos elegante a los vaivenes de *La rosa púrpura de El Cairo* (*The Purple Rose of Cairo*, W. Allen, 1985).

Algo similar hace la propia Paprika cuando sueños y realidad se unen: emplear la pantalla de una televisión como medio de transporte a la zona de conflicto. Internet es el punto de encuentro entre Konakawa y Paprika, en una interfaz que cobra un aspecto de bar con solera. En este punto de encuentro, Paprika lanza una frase muy significativa en esta era de la navegación hipervinculada: “¿No cree que los sueños e Internet se parecen mucho? Ambos son zonas en las que afloran las conciencias reprimidas”. Es allí donde Konakawa recordará la traumática muerte de su amigo y comprenderá de una vez su problema con el caso a resolver. La bipolaridad de personajes y la simultaneidad de estos dobles es un rasgo que comparten algunas de las *películas puzzle* de referencia.

La última secuencia de *Paprika* es todo un ejercicio de *autoconsciencia*. Konakawa, a recomendación de Paprika, acude a una taquilla de cine. El cine de nuevo aquí como terapia de choque “para conseguir sobrevivir en este mundo, el hombre tiene que escapar de la rigidez de su estructura social, a través de la catarsis, de la ensoñación y de la reconciliación con la parte más soterrada del yo” (Raya Bravo, 2012: 38). El juego no acaba aquí: en la cartelera están las tres películas previas de Kon (figura 178). Con esta arrojada marca enunciativa presenta sus propias películas como esos entretenimientos totales, espectaculares, complejos y necesarios para la regeneración constante del espectador contemporáneo.

原作

筒井康隆

Figuras 168-170

Figuras 171-173

Figuras 174-176

製作
椎名 保
小林洋輔
瀬崎 巖
小林信一
大村英治
(wowow)

Figuras 177-179

5.3.

CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO QUINTO

Si Hitchcock hiciera equipo con Walt Disney harían una película así³⁷¹.

Roger Corman

En el capítulo quinto tratamos de acercarnos a la complejidad de *Perfect Blue*, siempre ambiguamente definida pese a ser coreada al unísono por crítica y por investigaciones previas, a través de un análisis textual de base narratológica.

Atendemos en primer lugar al contexto productivo del filme, inicialmente un ejercicio de adaptación con grandes libertades creativas por tratarse de un proyecto de OVA. Tras un repaso de la bibliografía académica producida sobre la ópera prima de Satoshi Kon, exponemos la necesidad de exponer su narración compleja, en los puntos más confusos del filme, equívoca y oscura, a través de un análisis narratológico escena a escena. Mediante las herramientas del cognitivismo fílmico de Bordwell y Branigan atendemos a la modulación del flujo de información a lo largo del metraje y relacionamos sus valores de alta *cognoscibilidad*, alta *autoconsciencia* y una puntualmente baja *comunicabilidad* con las normas genéricas del thriller psicológico.

Para las secuencias más ambiguas de la película reforzamos el análisis con la monitorización de la focalización en los personajes, atendiendo en especial a los velados cambios en la narración entre los tres *focalizadores* del filme: Mima y los menos atendidos Uchida/Me-Mania y Rumi. En concreto, nos detenemos en las pistas de la narración sobre la implicación de Rumi en el acoso a Mima y en los

³⁷¹ Original: “If Hitchcock partnered with Walt Disney, they'd make a picture like this”.

asesinatos. Relacionamos la enajenación de ésta con los últimos estudios relativos a una subtrama argumental: la producción y condiciones laborales de las *idols* en Japón, un circuito criticado desde el discurso del filme.

Seguidamente, ubicamos a *Perfect Blue* dentro de un proyecto artístico, el de Satoshi Kon y sus colaboradores, rico en uno de los rasgos más distintivos de la narración postclásica, la metaficción. En su filmografía identificamos como constante la crítica reiterada sobre la salud mediática japonesa y su directa ascendencia sobre algunos de los problemas de la supervivencia en las sociedades postindustriales contemporáneas.

Como proponemos en el *Planteamiento de la investigación*, mediante este primer análisis tratamos de aportar argumentos que ayuden a incorporar el filme y la obra de Kon a la conversación internacional de la narración postclásica y de las *películas puzzle*. Argumentos, también, con los que contextualizar y, eventualmente, poner en tela de juicio ciertos tics y tópicos vigentes tanto en la crítica (siempre en su afán por etiquetar) como en la promoción (siempre en su afán por seducir) de anime complejo como *Perfect Blue*, cuya distribución anglosajona en 1999 estaba encabezada por la simplificadora cita de Corman (figura 179), un *one-liner* paradigmático, como lo eran las críticas en prensa citadas al comienzo del capítulo, de cómo el rigor y el respeto al texto eran (y son) relegados a favor de las fantasías paratextuales (más originales o menos) del prescriptor de marras.

Figura 180. Poster promocional de *Perfect Blue*, distribuida por Manga Entertainment en Reino Unido y Estados Unidos

CAPÍTULO SEXTO

THE MELANCHOLY OF HARUHI SUZUMIYA

‘¿Por qué eres tan insistente con lo de los no-humanos?’
Haruhi me miró como si fuera retrasado en cuanto pregunté.
‘¿No es así más divertido?’ ³⁷²

The Melancholy of Haruhi Suzumiya (Tanigawa, 2012c: 22)

¿CÓMO LO HARÍA HARUHI? COMO PARAFRASEANDO EL MANTRA ^{wilderiano}³⁷³, este es el lema que los propios productores de *The Melancholy of Haruhi Suzumiya* confiesan repetidamente (Mihara, 2009: 94; Takinami, 2014; Loriguillo-López, 2017) que rige la toma de decisiones en la adaptación de una de las *light novels* más vendidas de la historia. Fascinados por el personaje titular sobre el que se erige un prolífico media mix auspiciado por el grupo mediático Kadokawa, el personal artístico responsable de su adaptación se presta a un audaz juego metatextual en el que se convierten en una suerte de súbditos de Haruhi —acreditada como “Ultra-directora” (*Chō Kantoku*) del anime— en su cruzada contra el aburrimiento de lo convencional. El resultado es uno de los hitos destacados del anime complejo, con una narración que pone a prueba los márgenes de la *televisión compleja* para desordenar la linealidad cronológica en la emisión de su primera temporada y para desafiar de manera única la paciencia de los espectadores al emplear la mayor parte de la segunda temporada con la emisión de ocho episodios con el mismo argumento. En este capítulo ofrecemos un análisis narratológico centrado en la estructura serial de sus temporadas y de la transgresión con respecto al flujo televisivo ficcional al uso. Además, ofrecemos una aproximación integral a su media mix. Con ello queremos incidir en la decidida imbricación de los criterios de la experimentación narrativa en el seno de la comercialidad de la animación japonesa comercial contemporánea.

³⁷²Original: “Why are you so particular about non-humans?”. As soon as I asked, Haruhi looked at me like I was retarded. “Isn’t that more fun?”.

³⁷³La máxima —“*How would Lubitsch do it?*”— que preside la oficina de Billy Wilder durante su conversación con Cameron Crowe (2002).

6.1. EL ORIGEN DEL MEDIA MIX: LA ADAPTACIÓN DE LIGHT NOVEL DE KADOKAWA

Como *gensaku* del media mix, las *light novels*³⁷⁴ escritas por Nagaru Tanigawa e ilustradas por Noizi Itō constituyen un elemento previo esencial para comprender el excéntrico gesto semántico realizado en su adaptación a dos temporadas de serie de televisión animada. Buena parte de la autoconsciencia y de los guiños a referencias populares en la subcultura del *manganime* que definen su narración se encuentran ya en los once volúmenes originales publicados de la primera *light novel* en superar el millón de ejemplares en ventas en Japón y de, hasta la fecha, venderse en quince países para un total de 16,5 millones de copias (Anime News Network, 2011).

6.1.1. SERIALIZACIÓN EN LA REVISTA *THE SNEAKER*

El manuscrito de Tanigawa³⁷⁵ es galardonado en 2002 con el premio Taisho en la octava edición de los *Sneaker Awards*, una entrega de premios anual que Kadokawa emplea como vivero de nuevos escritores³⁷⁶ inspirada por las habituales convocatorias de las editoriales del manga (Kinsella, 2000: 52-53). Seguidamente,

³⁷⁴ En glosario.

³⁷⁵ Pese a que la mayor parte de su actividad creadora se desarrolla dentro de los márgenes del media mix de *Haruhi Suzumiya* —colabora activamente en la elaboración de los guiones tanto de la adaptación televisiva como de la cinematográfica—, Tanigawa también participa como guionista en el manga *Amnesia Labyrinth* (*Kagerō Meikyu*, 2008-2009) y en *Black Rock Shooter*.

³⁷⁶ Tal es el caso de otros célebres vencedores como Tow Ubukata —guionista en animes populares como *Ghost in the Shell Arise* o *Psycho-Pass* y creador de la franquicia *Mardock Scrumble*), Kentaro Yasui (*Ragnarok*)— o Sunao Yoshida (*Trinity Blood*), que desarrollan una sólida carrera merced a la popularidad de estas primeras obras.

diversas entregas de *Haruhi Suzumiya* son serializadas intermitentemente en *The Sneaker*, publicación de relatos cortos de Kadokawa Shoten, hasta su cierre en 2011. La visibilidad conseguida a través de *The Sneaker*, aunque no comparable con la otorgada por el anime posterior, resulta crucial para expandir la popularidad de las novelas y hacer así posible su paso al manga (en 2004) y, finalmente, a la adaptación animada.

Las *light novels* de *Haruhi Suzumiya* (tabla 11), publicadas por Ivrea entre 2010 y 2015, son la primera incursión del formato *light novel* en el mercado hispanohablante. Asimismo, el mismo sello editorial también imprime los veinte tomos del manga ilustrado por Gaku Tsugano publicados en Japón³⁷⁷.

Figura 181 (izq.). Portada de *The Sneaker* en octubre de 2005 en la que se anuncia la adaptación a anime de *Suzumiya Haruhi*

Figura 182 (dcha.). Portada del último número de *The Sneaker* (abril, 2011) con Yuki Nagato y Haruhi Suzumiya (versión *The Disappearance of...*)

³⁷⁷ Aunque se publican hasta cinco manga distintos en la franquicia, ésta es la adaptación de más tirada de Haruhi Suzumiya en el cómic, previamente serializado en la revista mensual *Shōnen Ace* (propiedad de Kadokawa) desde 2005 hasta su conclusión en 2013.

Figura 183. Interior de *The Sneaker* (mayo 2010) con un avance de *La sorpresa de Haruhi Suzumiya*

Título en español	Fecha de publicación (español)	Título original	Fecha de publicación (Japón)
#01. La melancolía de Haruhi Suzumiya	Abril 2010	<i>Suzumiya Haruhi no Yuutsu</i>	6 de junio de 2003
#02. Los suspiros de Haruhi Suzumiya	Junio de 2010	<i>Suzumiya Haruhi no Tameiki</i>	30 de septiembre de 2003
#03. El aburrimiento de Haruhi Suzumiya	Septiembre de 2010	<i>Suzumiya Haruhi no Taikutsu</i>	27 de diciembre de 2003
#04. La desaparición de Haruhi Suzumiya	Diciembre de 2010	<i>Suzumiya Haruhi no Shōshitsu</i>	31 de julio de 2004
#05. El descontrol de Haruhi Suzumiya	Marzo 2011	<i>Suzumiya Haruhi no Bōsō</i>	30 de septiembre de 2004
#06. Las inquietudes de Haruhi Suzumiya	Junio de 2011	<i>Suzumiya Haruhi no Dōyō</i>	31 de marzo de 2005
#07. Las conspiraciones de Haruhi Suzumiya	Septiembre de 2011	<i>Suzumiya Haruhi no Inbō</i>	31 de agosto de 2005
#08. La indignación de Haruhi Suzumiya	Noviembre 2012	<i>Suzumiya Haruhi no Fūgai</i>	1 de mayo de 2006
#09. La disociación de Haruhi Suzumiya	Julio de 2013	<i>Suzumiya Haruhi no Bunretsu</i>	1 de abril de 2007
#10. La sorpresa de Haruhi Suzumiya	Abril 2015	<i>Suzumiya Haruhi no Kyōgaku (Go/Zen)</i>	25 de mayo de 2011

Tabla 11. Relación de todas las novelas de *Haruhi Suzumiya* publicadas y su fecha de publicación en Japón y en España

6.1.2. LA *LIGHT NOVEL* COMO EL NÚCLEO DEL MEDIA MIX: EL CASO DE KADOKAWA SHOTEN

Kadokawa domina el mercado de las *light novels* en Japón, donde abarca hasta el 90% de los títulos *seinen* (Takatsu y Miyamoto, 2011). La importancia de las *light novels* para el propio grupo es crucial, ya que las ventas netas de su segmento supusieron en 2013 el 43,2% de todo el ente (Kadokawa Corporation, 2013: 13). El liderazgo de Kadokawa en este apartado no se puede entender sin acudir al papel central que la ficción escrita juega en su desarrollo como grupo mediático.

Fundada en 1954 por Gen'yoshi Kadokawa, Kadokawa Shoten labra su reputación en sus inicios como una pujante editorial gracias a la publicación de ediciones de bolsillo de diversos clásicos literarios —el primero de ellos *Crimen y castigo* de Dostoyevski, en 1949— y de obras de la era Shōwa (1926-1989). A partir de 1975, el hijo de Kadokawa, Hiroki, toma las riendas de la compañía y desarrolla una estrategia (*Kadokawa shōbō*) de interconexión de los diferentes medios audiovisuales para potenciar su amplio catálogo de novelas. En primer lugar, y en imitación a la ingeniería de marketing *high-concept* norteamericana, Kadokawa Shoten comienza a publicar novelizaciones de los guiones de películas de Hollywood antes de su estreno en cines —la primera de ellas, *Love Story* (A. Hiller, 1970) de Erich Segal— con el fin de subirse a la ola de popularidad previa y posterior al estreno. Seguidamente, Kadokawa desmitifica la concepción de que únicamente los clásicos literarios deben ser publicados, abriendo la puerta a la mercantilización de los libros y en su utilización como medio publicitario, lo que es clave para entender el media mix de Kadokawa. Finalmente la creación en 1976 de su propia división de producción filmica, Kadokawa Pictures, cambia el curso de la editorial. La incursión en la producción no es más que la coagulación de las ambiciones de Kadokawa de generar provechosas sinergias entre los productos derivados de los más exitosos volúmenes de su catálogo. Como detalla Steinberg (2012a: 150):

Esta estrategia comprendía producir películas basadas en las obras de los más ilustres novelistas publicadas por Kadokawa, publicando las bandas sonoras de esas películas y republicando todas las novelas de los autores (a menudo con nuevas portadas inspiradas por las películas o con fotogramas de las mismas) junto a una campaña publicitaria masiva de las tres. El objetivo era emplear las propias películas como anuncios para las novelas, las novelas como anuncios para las películas y las canciones de las películas en la radio como anuncio para los discos, las películas y los libros. Aún debemos añadir a esta estrategia tres-en-uno un cuarto elemento principal: la intensa campaña publicitaria que acompañaba al estreno de la película y que cruzaba medios: desde la televisión a las revistas, desde los periódicos hasta las vallas publicitarias³⁷⁸.

La primera muestra de la lucrativa la “Santa Trinidad” (*sanmi ittai*) simbólica producida por el trío libro/película/música es la primera película producida por Kadokawa: *Inugamike no ichizoku* (K. Ichikawa, 1976). Basada en la serie de novelas de misterio homónimas de Seishi Yokomizo, el éxito del filme redunda en publicidad para toda la colección de libros de Yokomizo editadas en Kadokawa. La eficacia de la maniobra es incuestionable: más de dos millones de copias de la novela vendidas tras el estreno, por tan sólo 60.000 copias de la tirada original (Steinberg, 2012a: 151). Bajo la máxima “*Yonde kara miru ka, mite kara yomu ka*” (¿Leerlo y luego verlo? ¿O verlo y luego leerlo?), Kadokawa es señalada como la corporación pionera en poner en práctica lo que ha venido a conocerse como media mix en la industria cultural japonesa³⁷⁹.

³⁷⁸ Original: “This strategy involved producing films based on the works of the major novelists published by Kadokawa, releasing the sound tracks of these films, and republishing all the writers’ novels (often with new covers inspired by the films or using film production stills) alongside a massive publicity campaign for all three. The aim was to use the films themselves as ads for the novels; the novels as ads for the films; and the films’ theme songs on the radio as ads for the records, films, and book. Yet to this three-in-one strategy we must add a fourth, principal element: the intense advertising campaign that accompanied the release of the film and that itself crossed over media from television to magazines to newspapers to billboards”.

³⁷⁹ Aunque, como recuerda Clements es conveniente tener en cuenta que “la propia auto-conmemoración de Kadokawa puede basarse en una afirmación de su innovación al poner al cine dentro de un media mix pero, indiscutiblemente, estaba siguiendo un modelo que el mercado estadounidense estaba en proceso de descubrir” (2013: 165). Original: “Kadokawa’s own self-commemoration might lay a claim to his innovation in siting film within a media mix, but he was

Pese a las evidentes similitudes con el precedente del media mix del anime estudiados en el *Capítulo tercero*, la diversificación de un universo en formatos interdependientes, la expansión a un público adulto, y la adopción de estrategias similares de manera sistemática por parte del resto del sector en Japón, ya plenamente imbuido en las prácticas de acumulación de capital mediático propias del post-fordismo, son méritos innegables de la *Kadokawa shōhō*. Por otra parte, la integración de diversas compañías bajo el paraguas del grupo Kadokawa supone la creación de un conglomerado empresarial dedicado a la explotación de los sucesivos media mixes que surgieran de cada una de sus propiedades. Tsuguhiko Kadokawa sucede a Hiroki en la presidencia de la corporación y, con él, el media mix *made in* Kadokawa sufre una nueva transformación. Como sus homólogos americanos, Kadokawa toma como propio el mantra de que “los contenidos son los reyes” (“Contents are king”, Kelts, 2006: 115) en la búsqueda del descubrimiento de nuevos talentos y de mayores facilidades para los fans a la hora de interactuar con sus propiedades. Por ejemplo, el interés confeso del presidente de Kadokawa por el movimiento Creative Commons y por los escritos de Lawrence Lessig (Loriguillo-López, 2017: 5) parece corresponderse tanto con el permiso a los fans para usar metraje de sus anime en sus *mad movies* (siempre y cuando incluyan una marca de agua de Kadokawa; Galbraith, 2009: 29) como con la fusión de su grupo con Dwango (propietario de la popular plataforma de alojamiento de vídeos en Japón, NicoNico) en octubre de 2014.

La relevancia de la estrategia comercial de Kadokawa, “de significación histórica clave para transponer los métodos de la conectividad mediática del anime televisivo al terreno del cine y de la novela”³⁸⁰ (Steinberg, 2012a: 135), está presente en la construcción del media mix de *Haruhi Suzumiya*. Un detalle resaltado por Takehiko Nozaki, el editor de Tanigawa en Kadokawa Sneaker Bunko, es precisamente que la planificación de todo el media mix se ha realizado alrededor de los personajes de las *light novels*, y, en concreto, en lo capital de su protagonista,

also arguably following a model that the American market was in the process of discovering”.

³⁸⁰ Original: “of key historical significance for transposing the methods of media connectivity practiced by television anime to the realms of film and the novel”.

Haruhi Suzumiya (Takinami, 2014). Nozaki recalca la franqueza con la que las portadas de las novelas exponen la naturaleza del media mix de *Haruhi Suzumiya*: en cada una de ellas, un personaje aparece en primer término sobre un fondo en blanco (figura 183). El espacio desnudo a su espalda delata a Haruhi y a sus amigas como personajes ubicuos, adaptables a cualquier trasfondo y, lo que es más relevante, a cualquiera de los medios y formatos que componen la franquicia. Ni tan siquiera el juego que ofrecen las nuevas portadas de la reedición de las novelas en 2010 —que generan una vista panorámica si se colocan en orden de publicación (figura 184)— se ubican en un espacio definido que fije sus coordenadas, más allá de la puesta en escena del tópico camino hacia clase.

Así, el media mix de *Haruhi Suzumiya* no depende de un *sekaikan* de patrones estrictos que operen como guía innegociable para el resto de iteraciones sino que, como se desprende también de las declaraciones de los productores en la introducción de este capítulo, es el lugar de los personajes en el centro del universo ficcional sobre el que orbitan las decisiones a la hora de acometer las adaptaciones a otros medios. Si, como vemos en el *Capítulo tercero*, el anime continúa siendo el apéndice más visible de las franquicias a los ojos de los comités de producción es interesante aproximarse a la compleja adaptación televisiva como acto de consecuencia ante semejante apuesta por los personajes y por las audacias metatextuales desde la producción.

Figura 184. Portadas de las once light novels y un fanbook de Haruhi Suzumiya publicadas por Kadokawa Shoten

Figura 185. Portadas de la reedición de las light novels de Haruhi Suzumiya publicadas por Kadokawa Shoten en 2010

6.2. PRIMERA TEMPORADA: EL DESORDEN DE HARUHI SUZUMIYA

Me giré en respuesta a la voz de Haruhi. En la mesa, las tarjetas frente a ella rezaban lo siguiente:

DESEO QUE EL MUNDO GIRE EN TORNO A MÍ

DESEO QUE LA TIERRA ROTE EN LA OTRA DIRECCIÓN

Sonaba como algo repulsivo propio de una cría. Esto no supondría un problema si tuviera la intención de ser un chiste, pero la mirada en su rostro mientras colgaba las tarjetas con sus deseos en las hojas de bambú era seria³⁸¹.

The Boredom of... (Tanigawa, 2012a: 57-58)

The Melancholy of Haruhi Suzumiya (*Suzumiya Haruhi no Yūutsu*, T. Ishihara, Kyoto Animation, Chiba TV: 2006) es la primera etapa de la adaptación animada. La primera temporada está compuesta por catorce episodios, emitidos durante los meses de abril y julio de 2006. Se adapta en esta temporada de manera íntegra la primera de las novelas de Tanigawa, así como material perteneciente a la tercera, la quinta y la sexta.

³⁸¹ Original: “I turned in response to Haruhi’s voice. The cards on the table in front of her read as follows: I WISH FOR THE WORLD TO REVOLVE AROUND ME. I WISH FOR THE EARTH TO ROTATE IN THE OTHER DIRECTION. She almost sounded like some kind of obnoxious little kid. It wouldn’t be a problem if she meant for it to be a joke, but the look on her face as she hung the wish cards on the bamboo leaf was dead serious”.

6.2.1. SINOPSIS

En realidad soy una persona bastante considerada. Supongo que cualquiera que aguante a Haruhi tendría que serlo. Como un centrocampista defensivo en un partido de fútbol que tiene que correr detrás de balones sueltos. Haruhi sería el delantero super ofensivo que está en fuera de juego desde que se pone la pelota en juego. Ella podría incluso estar detrás del portero rival. Pasarle el balón llevaría al asistente a levantar el banderín pero, al ser Haruhi, ella diría que se trata de una equivocación. De hecho diría, con semblante tranquilo, que la regla en sí no tiene sentido. Podría incluso comerzar a discutirle que tomar la pelota y correr hacia la línea de gol debería contar como gol. La sugerencia de que ella se pasase al rugby sería ignorada³⁸².

Kyon en *The Sigh of...* (Tanigawa, 2012b: 42)

La diégesis de la primera temporada sigue algunos eventos clave del primer año académico en la educación secundaria de Haruhi Suzumiya, una peculiar joven con el poder de cambiar el universo inconscientemente merced a unas capacidades sobrehumanas. Pese a ser consciente de su necesario paso a la madurez adulta, Haruhi no quiere desprenderse de su firme convencimiento, desarrollado desde su paso por la escuela primaria, sobre la existencia de seres sobrenaturales en la Tierra y, por ello fuerza a Kyon —compañero de clase y resignado protagonista *focalizador*— a crear la SOS Dan (abreviatura de *Sekai o Ōini Moriageru Tame no Suzumiya Haruhi no Dan*, “Brigada de Haruhi Suzumiya para la difusión mundial del entusiasmo”), un club en el instituto dedicado a la búsqueda de extraterrestres, viajeros en el tiempo y *espers*. La distancia irónica inicial de Kyon se torna en incredulidad cuando conoce que los anhelos de Haruhi se han hecho realidad sin ella saberlo: el resto de miembros de la SOS Dan son representantes de cada uno

³⁸² Original: “I’m actually a pretty considerate person. Guess anybody hanging around with Haruhi would have to be. Like a defensive midfielder in a soccer match who has to run down looser balls. Since Haruhi would be the super-offensive-minded forward who’s way offside the second someone touches the ball. She might even be standing behind the opposing keeper. Passing the ball to her would just result in the referee raising his flag, but since this is Haruhi, she’d just say it was mistaken call. In fact, she would say with a straight face that the rule itself makes no sense. She might even start arguing that picking up the ball and running into the goal should count as a goal. The suggestion that she take up rugby would go ignored”.

de los grupos antes citados, en misión encubierta de velar por la estabilidad emocional de Haruhi para salvaguardar el universo conocido. Los poderes de Haruhi quedan retratados al final del arco principal de la temporada —*The Melancholy of Haruhi Suzumiya*, de seis episodios (#01x02, #01x03, #01x05, #01x10, #01x13 y #01x14)—, en el que Haruhi está a punto de reiniciar el universo desde cero mientras duerme en un arrebató melancólico. Bajo esta premisa, desde el punto de vista cínico de Kyon, los miembros de la SOS Dan sacrifican su dignidad (y muchas veces su integridad) para controlar el estado de ánimo de su impulsiva líder, que propone un sinfín de actividades para el club que acaban conduciéndoles a toda una serie de situaciones inverosímiles, a su vez generadas por el tándem formado entre el subconsciente fantasioso de Haruhi y sus poderes casi divinos de los que no es consciente. Por ejemplo, en #01x04: *The Boredom of Haruhi Suzumiya*, S. Yoshioka, Kyoto Animation, Chiba TV: 2006, Nagato se ve obligada a otorgar a la SOS Dan poderes sobrenaturales para acabar ganando el partido de béisbol a un equipo semiprofesional ante el previsible enfado de Haruhi por perder en un torneo municipal. Compromisos similares ocupan el resto de episodios. En el arco en dos partes *Remote Island Syndrome* (#01x06 y #01x08), Koizumi planea una escenificación de un misterio en una mansión insular aislada (figura 185) con ayuda de personal de su Agencia para entretener a Haruhi durante las vacaciones de verano. En #01x07: *Mystérique Sign*, T. Ishidate, Kyoto Animation, Chiba TV: 2006, los miembros de la SOS Dan tienen que lidiar con una entidad amenazante resultado de la apertura de la página web del club (figura 186). En #01x11: *The Day of Sagittarius*, Y. Takemoto, Kyoto Animation, Chiba TV: 2006, la brigada es retada a una batalla virtual por el vecino club de informática (Figura 187). También hay espacio en otros episodios para la catálisis costumbrista: en #01x09: *Someday in the rain*, N. Kitanohara, Kyoto Animation, Chiba TV: 2006 preparan el club para el inminente invierno; mientras que en #01x12: *Live Alive*, M. Watanabe, Kyoto Animation, Chiba TV: 2006, el grupo participa del festival cultural de su instituto.

La base argumental de la serie, por tanto, juega a la parodia de géneros y situaciones manidas, algunas de ellas reconocibles para el *otaku* medio. Entre los

temas tratados se pasa de los más afines a las tramas dislocadas como el viaje en el tiempo, la ciencia-ficción y lo sobrenatural a los clichés de la vida en la secundaria japonesa y la *bildungsroman*, con espacio para la comedia con toques románticos e, incluso, para el *mecha*. Esta voluntad de pastiche, base de datos *moe* mediante (*Capítulo tercero*), resuena especialmente en el diseño de personajes a partir de las ilustraciones de Itō. En concreto, merced a la adscripción de la serie al género *nichijōkei*, ésta es patente si se atiende a la puesta en escena de sus personajes femeninos, parcial hacia el *fan service*, y tendente al desfile de arquetipos y códigos (*keigō*) propios del anime que genera. *Bunny girls*³⁸³ como la propia Haruhi, sirvientas aniñadas (y toda una serie de disfraces que Haruhi impone a Mikuru), chicas con gafas (Nagato) o el servil *bishōnen* (Koizumi).

Figuras 186. La narración autoconsciente del *whodunit* *El detective Conan* es parodiada en #01x08: *Remote Island Syndrome (Part Two)*, T. Aratani, Kyoto Animation, Chiba TV: 2006, cuando para representar al sospechoso del misterio se emplea su mismo *modus operandi*: una sombra de ojos mezquinos cuyas malas acciones se acompañan en la banda sonora de acordes jazzísticos propios de la rutina de la serie.

³⁸³ Un guiño a la chica-conejito protagonista de las animaciones que precedieron al Studio Gainax en la Daicon (*Capítulo cuarto*).

あなたは 0029899 人目の訪問者です。

SOS団のサイトようこそ！

入り口

メールはこちらから→

活動予定

[東日本大震災被災地の皆様へ2011.3.15 update](#)

このホームページはブラウザで1024x768ピクセル以上で快適にご覧いただけます。
文字サイズは、小さく推奨します。

Figura 187. Captura de la interfaz del sitio Web de la serie (SOS Dan 2006), a imagen y semejanza de la página Web que Kyon desarrolla en la diégesis del episodio #01x07

Figura 188. En una representación épica de la partida a un videojuego de estrategia que la SOS Dan juega con el club de informática, el presidente de la agrupación rival aparece con la cara pinta de azul, homenaje al villano de Yamato, Desslar.

Finalmente, otro elemento más destaca de entre la hibridación genérica que caracteriza a la franquicia *Haruhi Suzumiya*: el *sekaiker*³⁸⁴. El ferviente deseo que el mundo gire a su alrededor, palpable por la cita que encabeza este epígrafe, tiene consecuencia directa en su adscripción a este género, caracterizado por establecer una relación directa entre el fin del mundo del argumento con el desarrollo emocional —negociación del egoísmo e inmadurez y la trascendencia de determinadas decisiones— de los jóvenes protagonistas.

6.2.2. ESTRUCTURA Y NARRACIÓN

Esta historia es pura ficción. No tiene nada que ver con personas reales, organizaciones, sucesos u otros nombres y fenómenos. Está todo inventado. Si algo os resulta familiar, son cosas vuestras. Excepto las tiendas, ¡les mandamos un saludo a Electrodomésticos Ohmori y a Maquetas Yamatsuchi! ¡Espero que consigan muchos clientes!... ¿Cómo? ¿Que lo vuelva a decir?

Voz *over* de Haruhi Suzumiya
en #01x01

De entre los episodios de la primera temporada destaca, por su complejidad y por su condición de umbral a la serie, el primer episodio, #01x01: *The Adventures of Mikuru Asahina Episode 00*, M. Watanabe, Kyoto Animation, Chiba TV: 2006. La carta de presentación del universo *Haruhi Suzumiya* son veintidós minutos y veinte segundos que nada tienen que ver con lo recogido en nuestra sinopsis. En ellos se desarrolla la absurda historia de Mikuru Asahina, una camarera-luchadora/viajera en el tiempo, en su batalla para defender a su estimado Koizumi de la bruja del espacio Yuki. Más sorprendente aún es la forma de este relato, ya que se trata de una suerte de metraje encontrado de realización y postproducción deficientes —interpretaciones bochornosas, contraluces involuntarios, planos desnivelados, *jump cuts*, movimientos de cámara torpes, foco automático, banda sonora compuesta en MIDI—, en cuatro tercios, y con una progresión dramática atroz —interrumpida por spots publicitarios enunciados por

³⁸⁴ En glosario.

la propia Mikuru— propia de un guion amateur. Por encima de todo, una voz *over* masculina sirve de narrador, aunque su desempeño, lejos de suturar las incoherencias de la narración, las resalta irónicamente explicitándolas en voz alta. Tras el *roll* final de créditos de la producción, ya en el minuto final del episodio previo al *ending*, se revela que lo visto corresponde al metraje del corto protagonizado por la SOS Dan y dirigido por Haruhi que se va a estrenar en el festival cultural del instituto para horror de Kyon.

Considerado por el productor Itō como el episodio más representativo de las laxas reglas del universo narrativo de su media mix, el #01x01 de *Haruhi Suzumiya* constituye un arranque insólito para el debut de una serie televisiva en parrilla, que más que enganchar parece ofrecer motivos suficientes para que los espectadores se planteen si hay un cambio en la programación y están viendo otro programa. Y lo es no únicamente por su ambigüedad —subversión de la función contextualizadora de un episodio piloto en televisión— sino también por la explicitación altamente *autoconsciente* de la *mise en abîme* que protagoniza su arranque (figuras 188 y 189).

Ya en referencia al grueso de la primera temporada, la complejidad narrativa de la adaptación reside en la estructura de su emisión, que dispone los episodios violando flagrantemente la linealidad cronológica de su diégesis. Aunque no se explicitan las fechas concretas de los eventos diegéticos, la representación de hitos habituales en la realidad educativa japonesa permite establecer una analogía orientativa entre ésta y el calendario escolar japonés —el año académico tiene tres trimestres: el primero comienza en abril y dura hasta finales de julio, el segundo va desde septiembre hasta finales de diciembre y el tercero, de enero a finales de marzo—. De esta manera —como se observa en la tabla 12— el #01x01, pese a ser el primer episodio emitido, reproduce los eventos diegéticos que transcurren casi al final del tiempo total de la diégesis en la primera temporada, en noviembre del año académico, anticipándose a la misma formación de la SOS Dan (que se produce en el episodio #01x02), en abril del mismo curso.

A HARUHI SUZUMIYA'S FILM

Figuras 189 y 190. *The Melancholy of Haruhi Suzumiya*, #01x01

EPISODIOS	Fecha de emisión												
		ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE			
#01x01: The Adventures of Mikuru Asahina Episode 00	2/4/06												
#01x02: The Melancholy of Haruhi Suzumiya Part 1	9/4/06												
#01x03: The Melancholy of Haruhi Suzumiya Part 2	16/4/06												
#01x04: The Boredom of Haruhi Suzumiya	23/4/06												
#01x05: The Melancholy of Haruhi Suzumiya Part 3	30/4/06												
#01x06: Remote Island Syndrome Part 1	7/5/06												
#01x07: Mystérique Sign	14/5/06												
#01x08: Remote Island Syndrome Part 2	21/5/06												
#01x09: Someday in the Rain	28/5/06												
#01x10: The Melancholy of Haruhi Suzumiya Part 4	4/6/06												
#01x11: The Day of Sagittarius	11/6/06												
#01x12: Live Alive	18/6/06												
#01x13: The Melancholy of Haruhi Suzumiya Part 5	25/6/06												
#01x14: The Melancholy of Haruhi Suzumiya Part 6	2/7/06												

Tabla 12. Representación gráfica de la emisión no lineal de los episodios de la primera temporada de *The Melancholy of Haruhi Suzumiya*. De arriba a abajo, el orden de emisión de los episodios. De izq. a dcha., el orden temporal de la diégesis. Fuente: elaboración propia.

La *autoconsciencia* de la narración se hace más explícita que nunca en los *teasers* de cada episodio emitido que, ubicados tras el *ending*, avanzan los contenidos de los siguientes. En estas brevísimas partículas (apenas quince segundos) Kyon y Haruhi generan una numeración contradictoria, ya que mientras que Haruhi anuncia el número del episodio en orden cronológico diegético, Kyon la corrige diciendo el número del episodio en el orden de emisión. El juego de *autoconsciencia* alcanza la mínima *comunicabilidad* en el avance del episodio número doce, cuando tanto Haruhi como Kyon proclaman que se trata del episodio doce —el único de todos los de la serie en el que coinciden orden cronológico y orden de emisión—:

[Haruhi] En el próximo episodio de *The Melancholy of Haruhi Suzumiya*: ¡episodio doce!

[Kyon] ¡Te equivocas! En el próximo episodio de *The Melancholy of Haruhi Suzumiya*, episodio doce: ¡*Live Alive!*... ¡Espera, sí que tienes razón! ¡Lo siento!

[Haruhi] ¡Estos avances no sirven para nada!

El arrojo de una narración que trata de confundir a los espectadores desde el primer episodio se ve paulatinamente subyugada por la relación argumental

entre arcos. Pese a que ésta es interrumpida por los mencionados episodios autoconclusivos, el pilar de esta primera temporada —los seis episodios del arco *La melancolía de Haruhi Suzumiya*— es emitidos cronológicamente. Todo ello resulta en una *syuzhet* deformada, pero de ambigüedad aplacada por un argumento comprensible en la medida en la que la utilización de los tropos del *manganime* señalados en la sinopsis facilita el seguimiento de una linealidad diegética que su disposición no hace explícita.

6.3.

SEGUNDA TEMPORADA: OTRA VUELTA DE TUERCA

La segunda temporada de *The Melancholy of Haruhi Suzumiya* (T. Ishihara, Kyoto Animation, Chiba TV: 2009), compuesta por catorce episodios, se emite durante los meses de mayo y septiembre de 2009 una extensión anormalmente larga que tiene su razón de ser en la inclusión de los episodios de la anterior temporada. El argumento recoge íntegramente la segunda novela (*Los suspiros de Haruhi Suzumiya*) e incorpora también elementos de la tercera y de la quinta.

6.3.1. SINOPSIS

¡Mikuru! ¡No te cortes, olvídate de quién eres! ¡Tienes que llegar a ser tu personaje! ¡Ya no eres Mikuru Asahina, eres Mikuru Asahina!³⁸⁵

Haruhi Suzumiya en *The Sign of...* (Tanigawa 2012b: 75)

En su primer episodio nuevo —#02x01: *Bamboo Leaf Rhapsody*, Y. Takemoto, Kyoto Animation, Chiba TV: 2009—, Kyon viaja en el tiempo en compañía de Mikuru Asahina al festival de Tanabata de tres años atrás, momento en el que se manifiesta el don de Haruhi. En el pasado, inventando un alias sobre la marcha (John Smith), Kyon ayuda a la joven Haruhi a trazar un mensaje con cal sobre el patio de su colegio para los extraterrestres. Este acto se revela como una nuclear paradoja para el desarrollo de Haruhi, ya que ella reconoce el uniforme del instituto de Kyon y se propone alistarse en el mismo centro en un futuro para buscar a John Smith.

El resto de la temporada se divide en dos arcos principales. El primero de ellos, bajo el título de *Endless Eight*, está encabezado por un episodio (#02x02, N. Kitanohara, Kyoto Animation, Chiba TV: 2009) en apariencia catalítico. La SOS Dan se embarca en típicas actividades de recreo veraniego: visitar la piscina municipal, lucir yukatas en el festival O-bon, capturar chicharras, trabajar en un negocio local, atisbar estrellas con un telescopio, jugar a béisbol, contemplar fuegos artificiales, participar en una competición de pesca, retarse a una prueba de valentía nocturna en un cementerio, ir al cine, a la bolera, a karaoke y a la playa. Todo menos hacer los deberes, tarea a la que Kyon reserva de mala gana el último día antes del comienzo de las clases.

En #02x03 los protagonistas comienzan a repetir de nuevo las actividades veraniegas punto por punto. La extraña sensación de *déjà vu* de Kyon halla finalmente explicación cuando Asahina se da cuenta de que su dimensión temporal está aislada del pasado y del futuro, algo que le hace imposible viajar en el tiempo.

³⁸⁵ Original: “Mikuru! Act less embarrassed! Forget who you are! You just need to become your role! You are no longer Mikuru Asahina! You are Mikuru Asahina!”.

Congregados para tratar de buscar una solución a la anomalía, los miembros de la SOS Dan (salvo Haruhi) asisten estupefactos a la mecánica explicación de Nagato: están atrapados un lapso de tiempo que va del 17 de agosto hasta la medianoche del 31 de agosto, tras el cual, el mundo se reinicia y vuelve a comenzar desde el 17 hasta el 31, y así sucesivamente. Un escalofrío estremece al grupo cuando Nagato, la única que por su condición sobrenatural guarda un registro exacto, revela que ésta es la repetición número 15.498 (en equivalencia han estado atrapados durante de 594 años). Pese a especulaciones e intentos, el 30 de agosto concluye sin que Kyon ni el resto propongan una solución. Haruhi tacha el último elemento de su lista de actividades y les da el último día del verano libre. Kyon observa sus deberes con frustración y descarta hacerlos si el mundo se va a repetir igualmente. Los restantes episodios del arco abarcan siete episodios homónimos consecutivos de mismo argumento —#02x04 (repetición 15.499), #02x05 (repetición 15.513), #02x06 (repetición 15.521), #02x07 (repetición 15.524), #02x08 (repetición 15.527), hasta el #02x09 (repetición 15.532)—. No es hasta que Kyon sugiere acabar el verano con una sesión de estudio conjunta para acabar los deberes cuando el subconsciente de Haruhi, de nuevo la fuente de la repetición, da por concluido el verano y el bucle finaliza.

Finalmente, en el arco argumental *El suspiro de Haruri Suzumiya* (episodios #02x10 al #02x14) se muestra el convulso proceso de rodaje del cortometraje de la SOS Dan, en el que la irascibilidad de Haruhi pone a prueba la paciencia de Kyon y los márgenes de la realidad —por ejemplo, para saciar las demandas de su inverosímil guion, con tan sólo desearlo, Haruhi hace hablar a un gato y hace florecer a los cerezos en otoño—.

6.3.2. ESTRUCTURA Y NARRACIÓN

Después de la experimentación narrativa de la primera temporada, el anuncio de la segunda temporada augura una linealidad convencional de mayor *comunicabilidad*, ya que desde la producción se promete una escrupulosa cronología

con respecto al tiempo diegético en la emisión ordenada bajo este criterio de veintiocho episodios, los catorce de la primera y los catorce de la segunda. Sin embargo, a la esperada emisión del primer nuevo episodio (#02x01) le siguen los ocho episodios de mismo argumento del arco *Endless Eight*. Esta maniobra sin precedentes no solo pone de nuevo a prueba la paciencia de los espectadores — existe, como vemos en el apartado 6.4.3., una gran anticipación tras tres años sin nuevas entregas animadas de *Haruhi Suzumiya*—, sino que desafía todo dictado del sentido común en la televisión comercial. La extravagancia de destinar recursos productivos en alumbrar ocho veces el mismo argumento con mínimas variaciones —que no repetir el mismo capítulo en ocho ocasiones— es un ejercicio de alta *autoconsciencia* explícito, prácticamente incomprensible dentro de los dictados de un espacio televisivo comercial apoyado por anunciantes. La excentricidad es aún más sorprendente si se tiene en cuenta su condición de adaptación, ya que la diégesis de *Endless Eight* ocupa tan sólo un capítulo de la *light novel* y se solventa tras una sola repetición. De esta manera, la *autoconsciencia* de la narración (figuras 190 y 191) no se da únicamente en el capítulo, sino que pasa a ser una *autoconsciencia* de la serie sobre su propia condición de entrega por episodios en los condicionantes del flujo televisivo que quedan voluntariamente infringidos.

Figura 191 y 192. El primer plano de #02x08 (*objetivo*, motivado por un *narrador*) incide en el día del calendario, un ocho de agosto. En el mismo episodio, Koizumi y Kyon esperan a que las miembros de la SOS Dan se compren yukatas delante de un escaparate que reza “endless” (sin fin).

El juego *autoconsciente* de la narración tiene también su correspondencia con el propio *opening* de la temporada que, siguiendo la tipología de las secuencias de apertura de las series dramáticas televisivas propuesta por Iván Bort Gual, exhibe una máxima identificación actor/actante (nivel 3), ya que los propios personajes son presentados, congelados y mirando a cámara, mientras aparece un rótulo con su nombre. Esto último —la inclusión de su nombre diegético y no la del reparto que lo interpreta— emerge como una muestra más tanto de la explicitación del narcisismo de Haruhi (la primera “estrella del show” en orden de aparición) como su rol de “Ultradirectora” por satisfacer un capricho que, pese al sinsentido, “subordina a la espectacularidad del reconocimiento televisivo real del actor el de su relevancia en el contenido de la ficción que desarrolla” (2012: 256-259). Al final del propio *opening* se incluye otra de las fórmulas más reconocibles y parodiables de las convenciones televisivas: la actualización del plano emblemático³⁸⁶ en el que los miembros de la SOS Dan miran a cámara (figura 193) —con la excepción de Kyon, que aparece resignado en último término—.

³⁸⁶ Propio de los modelos representacionales del cine de los orígenes (Bort Gual, 2012: 274).

Figuras 193 y 194. Fotogramas del opening de la segunda temporada de *Haruhi Suzumiya*.

6.4.

NEGOCIANDO LA NARRACIÓN COMPLEJA

6.4.1. LA NARRACIÓN EN *THE MELANCHOLY OF HARUHI SUZUMIYA*

En la Tabla 13 actualizamos la disposición de la *synzhet* de la primera temporada para obtener una representación gráfica de las disonancias cognitivas con las que opera la narración en *The Melancholy of Haruhi Suzumiya*. No incluimos en el gráfico los dos viajes temporales al festival de Tanabata de tres años atrás del

episodio #02x01 ni los que se producen en la película *The Disappearance of Haruhi Suzumiya* (en negro en la tabla, en detalle en el punto 6.5).

Como se aprecia, los episodios de la primera temporada (gris claro) y los de la segunda (gris oscuro) se entrecruzan sin importar su orden de emisión (de arriba a abajo) si los observamos desde la correspondencia cronológica con el primer año de instituto (de izquierda a derecha), el tapiz temporal del anime. De esta manera, el episodio #01x01 (el *screening* del cortometraje de la SOS Dan) precede, por cuestión de horas, a #01x12 (su exhibición pública en el festival cultural). Además, si renumeráramos los episodios según su orden cronológico en la diégesis, el piloto sería el vigésimo quinto en el cómputo total de la serie. Del mismo modo, el *season finale* de la primera temporada es el episodio #01x09.

Tabla 13. Representación gráfica de la emisión no lineal de los episodios de las dos temporadas de *The Melancholy of Haruhi Suzumiya* y su filme posterior. Las flechas negras representan la linealidad cronológica de la diégesis a través de los episodios. Fuente: elaboración propia.

La intensa disonancia cognitiva, una fuente de ambigüedad notable, queda aplacada por toda una serie de marcas enunciativas ofrecidas por un *narrador* en pos de una *comunicabilidad* moderada. Además del respeto a la linealidad en la emisión de los episodios del arco *La melancolía de Haruhi Suzumiya*, la más evidente de todas es la serie de *planos objetivos* que encuadran selectivamente diversos ítems que se acumulan en el cuarto de la SOS Dan en el episodio #01x09 (figuras 194-198). En este episodio catalítico, la brigada se prepara para el invierno a las puertas de diciembre. Sin embargo, la mostración de la rama de bambú seca delata el hecho de que en esa habitación se ha celebrado la festividad del Tanabata, algo que efectivamente sucede en #02x01, durante el mes de julio. Lo mismo sucede con los ordenadores portátiles cedidos por el club de informática (episodio #01x11), que comparten esta informativa secuencia con los bates de béisbol del torneo local (#01x04) y las fotografías de sus vacaciones en la isla (#01x06 y #01x08). Aún más significativo es el plano en el que aparece el disfraz de rana que Haruhi se cobra como recompensa en el trabajo a tiempo parcial en el ultramarinos durante el arco *Endless Eight*, pista inequívoca de que la SOS Dan consigue escapar del verano sin fin (principal laguna informativa de los episodios #02x02 a #02x09).

Del mismo modo, el arco *El suspiro de Haruhi Suzumiya* funciona como analepsis de los eventos que rodean la grabación del cortometraje amateur del #01x01 (Figuras 199 y 200), sellando, pese al desorden, la correspondencia interepisódica de sus entregas.

La *synzhet* resultante trasciende la interrelación discontinua entre episodios de los *seriales complejos* por la deliberada inducción a los equívocos en la construcción de una cronología por parte de los espectadores. La *comunicabilidad* baja-moderada resultante emparenta el modo de narración complejo de *The Melancholy of Haruhi Suzumiya* con el del anime complejo propuesto en el *Capítulo cuarto* y con el de la *televisión compleja* del *Capítulo segundo* (Tabla 14).

Figuras 195-199. La reemisión del episodio #01x09 permite a los espectadores apreciar que lo que parecen planos objetivos inmotivados en la primera temporada cumplen una función de prolepsis de las tropelías por las que la SOS Dan pasa en el tiempo diegético previo desarrollado en la segunda temporada: festival de Tanabata, trabajo de mascotas en el centro comercial y otros planes veraniegos del arco *Endless Eight*.

Figuras 200 y 201. El episodio #02x11 funciona como una suerte de *making of* del cortometraje protagonista del #01x01.

<u>Cognoscibilidad</u>		<u>Autoconsciencia</u>	<u>Comunicabilidad</u>
<u>Restringitividad</u>	<u>Profundidad</u>		
Alta	Alta	Alta	Baja-Moderada

Tabla 14. Propuesta de gradación de las categorías de estrategias narrativas propuestas por Bordwell para la narración en *The Melancholy of Haruhi Suzumiya*

La dimensión comercial de un anime como el que nos ocupa, con un comité de producción detrás, delata interesantes patrones de actuación tanto de los actores industriales como de los *otaku* frente a textos complejos. En el caso que nos ocupa, a toda esta profusión de diferentes versiones de un mismo texto de anime se le añade otra dimensión: el orden de visionado. Tanto en los diferentes formatos de distribución oficial como en las versiones de descarga gratuita de las comunidades *otaku* se ofrecen dos opciones: ver la serie en orden cronológico o bien ver la serie en su orden de emisión televisivo. De esta manera, tanto desde las fuentes oficiales como desde el altruismo *otaku*, este último apoyado en los foros de discusión y grupos *fansub* de Internet, se busca restaurar por todos los medios la linealidad, encajar las piezas del puzzle sin dejar más incertezas que las que el argumento pueda ofrecer, contraviniendo así la transgresión perpetrada desde la producción televisiva.

6.4.2. DISTRIBUCIÓN OFICIAL: ORDEN DE LAS EDICIONES DOMÉSTICAS

The Melancholy of Haruhi Suzumiya es lo siguiente en mi lista de visionados. Recordé que había diferentes órdenes de visionado. Decidí verlo en orden cronológico. Resulta que mi copia ya había sido numerada en orden cronológico... Así que acabé viendo la mitad de episodios en un completo desorden³⁸⁷.

³⁸⁷ Original: "So *The Melancholy of Haruhi Suzumiya* came up next in my backlog. I remembered that there was different watch orders so I consulted the watch order section of the wiki. I decided to watch the chronological order. Turned out that my copy had already been numbered in chronological order... So I ended up watching half the episodes in a completely nonsensical order".

¿Cómo lidia el criterio comercial del propietario de la franquicia con la no linealidad *autoconsciente* en las sucesivas ediciones doméstica de la serie? Vemos en el *Capítulo segundo* cómo Jason Mittel asocia el auge de narración compleja en la ficción televisiva contemporánea a diversos factores —mayor valoración entre los públicos de la complejidad en forma seriada (más tiempo para el desarrollo de personajes, un verdadero control artístico para el *showrunner*), la estructura de la industria audiovisual contemporánea (crecimiento de actores no generalistas, experimentación como ventaja competitiva y forma de *branding* a la caza de nichos de mercado, rentabilidad de reposiciones y ediciones domésticas), y los cambios tecnológicos en el consumo (*streaming*, *simulcasting*)— que decantan la balanza del control de los contenidos hacia el espectador-usuario (2006). En este caso, Bandai Entertainment, la distribuidora en EE.UU., sienta el precedente a seguir por las más importantes distribuidoras europeas³⁸⁸ y opta por ofrecer los episodios directamente en su orden cronológico, aunque mantiene una acronía al incluir como primer episodio de todos a *The Adventures of Mikuru Asabina Episode 00*. Este criterio se mantiene incluso con el cambio de distribuidor (FUNimation; Anime News Network, 2016) y con la subsecuente reemisión por *streaming* en Crunchyroll en 2017.

De esta manera, la principal audacia narrativa queda abortada en su versión comercial, la forma oficial más extendida para los espectadores de fuera de Japón para ver la serie. Como expone Laurie Cubbison: “la forma de la obra afecta a la experiencia del texto [...] cuando las obras son producidas en lenguas alternativas y formateadas como distintos tipos de objetos la experiencia textual es alterada”³⁸⁹ (2005: 46). Este tipo de tensiones exponen que, pese a la relevancia socioeconómica del anime, la estructura comercial de los media mix no está

³⁸⁸ Manga Entertainment en Reino Unido, Kazé en Francia y Dynit en Italia.

³⁸⁹ Original: “the form of the work affects the experience of the text [...] when works are produced in alternate languages and formatted as different kinds of objects, the textual experience alters”.

plenamente preparada para la internacionalización, una tendencia imparable pero que tiene su límite en la capacidad para entendimientos mutuos entre los propietarios de los contenidos en Japón y distribuidores occidentales.

6.4.3. RECOMENDACIONES DE COMUNIDADES OTAKU Y FANSUBS

[E]l mundo de los fans nace de un equilibrio entre fascinación y frustración: si no nos fascinaran los contenidos mediáticos, no tendríamos ningún deseo de involucrarnos en ellos; pero, si no nos frustraran en algún grado, no sentiríamos el impulso de reformularlos o rehacerlos

Henry Jenkins (2008: 245)

¿Lidian los fans de *Haruhi Suzumiya* de manera distinta a los agentes comerciales al gozar de libertad para difundir la serie respetando la no linealidad? Como comentamos en el *Capítulo segundo*, otro de los factores señalados por Mittell es la irrupción de Internet como foro para compartir el interés sobre ficciones narrativamente complejas en discusiones en foros y sitios Web hechos por y para fans. El éxito de estos foros sociales propicia esta nueva manera de actuar con la ficción televisiva:

Lo que parece ser la meta de los videojuegos, las películas puzzle y la televisión narrativamente compleja es el deseo de estar tanto enganchado a la historia como sorprendido con éxito por la manipulación narrativa. Esta es la estética operativa en juego — queremos disfrutar de los resultados de la maquinaria pero también maravillarnos por cómo funciona—. [...] Este recuento de la complejidad narrativa sugiere que en las últimas dos décadas ha emergido un nuevo paradigma de narración televisiva junto a una reconceptualización de la frontera entre lo episódico y lo serial, un grado intensificado de autoconsciencia en la mecánica de la narración que requiere de una implicación intensificada del espectador centrada

tanto en los placeres diegéticos como en el reconocimiento formal³⁹⁰.
(2006: 38-39).

A la manera de las guías para videojuegos que ofrecen recomendaciones paso a paso de la *gameplay* para los más impacientes jugadores (Johnson, 2005: 28-29) —populares hace unos años pero progresivamente desbancadas por los más visuales *walkthroughs* de *gamers youtubers*—, un número importante de opiniones en distintos foros de Internet sobre anime se posiciona contra el orden de emisión de *Haruhi Suzumiya* (figura 201). De esta manera no sólo se evita la posibilidad de reproducir la sorpresa del espectador que sigue en su momento la emisión de la serie, sino que se conmina a evitar en todo momento prestarse a la experimentación narrativa instaurada por la producción. Incluso los *fansubs* optan por sujetarse al orden cronológico como atractivo del producto, al igual que las distribuidoras en las ediciones comerciales, algo que elimina las audacias asumidas desde la producción para convertir la recepción de la serie en un desafío a las convenciones televisivas.

Si ponemos nuestra atención en la parte inferior de la imagen se observa un aviso especialmente reservado para la omisión de los ocho episodios del arco *Endless Eight*. Se trata de una de las menos ofensivas manifestaciones de la recreativa hostilidad que el arco *Endless Eight* desata en foros y comunidades *otaku* tras su emisión. Buena parte de ellos, aglutinados bajo la frase “*Kyon-kun, demwa!*” (“¡Kyon, el teléfono!”) que repite la hermana de Kyon en cada uno de los episodios, recogen la estupefacción e impaciencia para con la audacia narrativa en su máximo apogeo: el momento de su emisión (figuras 202-204).

³⁹⁰ Original: “What seems to be key goal across videogames, puzzle films, and narratively complex television is the desire to be both actively engaged in the story and successfully surprised through storytelling manipulations. This is the operational aesthetic at work –we want to enjoy the machine’s results while also marveling at how it works. [...] This account of narrative complexity suggests that a new paradigm of television storytelling has emerged over the past two decades, with a reconceptualization of the boundary between episodic and serial forms, a heightened degree of self-consciousness in storytelling mechanics, and demands for intensified viewer engagement focused on both diegetic pleasures and formal awareness”.

HOW TO WATCH HARUHI

There are two ways to watch Haruhi

1. The broadcast order
2. The chronological order

1. The broadcast order

The broadcast order is of interest in particular because of the first season (2006 episodes) which aired in a garbled order. Many think that this is the way Haruhi is supposed to be watched, because it spices up the show and makes the plot like a jigsaw puzzle. The 2009 episodes ("second season") simply follows after that.

2006 Episodes:

Episode 01. Mikuru Asahina's Adventure Episode 00
Episode 02. The Melancholy of Haruhi Suzumiya I
Episode 03. The Melancholy of Haruhi Suzumiya II
Episode 04. The Boredom of Haruhi Suzumiya
Episode 05. The Melancholy of Haruhi Suzumiya III
Episode 06. Remote Island Syndrome (Part 1)
Episode 07. Mysterique Sign
Episode 08. Remote Island Syndrome (Part 2)
Episode 09. Someday In The Rain
Episode 10. The Melancholy of Haruhi Suzumiya IV
Episode 11. The Day Of Sagittarius
Episode 12. Live Alive
Episode 13. The Melancholy of Haruhi Suzumiya V
Episode 14. The Melancholy of Haruhi Suzumiya VI

2009 Episodes:

Episode 15. Bamboo Leaf Rhapsody
Episode 16. Endless Eight
Episode 17. Endless Eight
Episode 18. Endless Eight
Episode 19. Endless Eight
Episode 20. Endless Eight
Episode 21. Endless Eight
Episode 22. Endless Eight
Episode 23. Endless Eight
Episode 24. The Sighs of Haruhi Suzumiya I
Episode 25. The Sighs of Haruhi Suzumiya II
Episode 26. The Sighs of Haruhi Suzumiya III
Episode 27. The Sighs of Haruhi Suzumiya IV
Episode 28. The Sighs of Haruhi Suzumiya V

2. The chronological order

This is the way things play out chronologically. It is an intermix between 2006 and 2009 episodes, but follows the timeline straight. This is also the way the 2009 episodes aired (intermixed with 2006 ones). If you want the plot straight, watch it in this order.

Chronological ordering of episodes

(2006) Episode 02. The Melancholy of Haruhi Suzumiya I
(2006) Episode 03. The Melancholy of Haruhi Suzumiya II
(2006) Episode 05. The Melancholy of Haruhi Suzumiya III
(2006) Episode 10. The Melancholy of Haruhi Suzumiya IV
(2006) Episode 13. The Melancholy of Haruhi Suzumiya V
(2006) Episode 14. The Melancholy of Haruhi Suzumiya VI
(2006) Episode 04. The Boredom of Haruhi Suzumiya
(2009) Episode 15. Bamboo Leaf Rhapsody
(2006) Episode 07. Mysterique Sign
(2006) Episode 06. Remote Island Syndrome (Part 1)
(2006) Episode 08. Remote Island Syndrome (Part 2)
(2009) Episode 16. Endless Eight
(2009) Episode 17. Endless Eight
(2009) Episode 18. Endless Eight
(2009) Episode 19. Endless Eight
(2009) Episode 20. Endless Eight
(2009) Episode 21. Endless Eight
(2009) Episode 22. Endless Eight
(2009) Episode 23. Endless Eight
(2009) Episode 24. The Sighs of Haruhi Suzumiya I
(2009) Episode 25. The Sighs of Haruhi Suzumiya II
(2009) Episode 26. The Sighs of Haruhi Suzumiya III
(2009) Episode 27. The Sighs of Haruhi Suzumiya IV
(2009) Episode 28. The Sighs of Haruhi Suzumiya V
(2006) Episode 01. Mikuru Asahina's Adventures Episode 00
(2006) Episode 12. Live Alive
(2006) Episode 11. The Day Of Sagittarius
(2006) Episode 09. Someday In The Rain

After that:

The Disappearance of Haruhi Suzumiya

The last part of the franchise both chronologically as well as in broadcast order. Nigh unanimously agreed to be the best part of the entire franchise, this is the one thing you should definitely watch.

If, for some reason, you want to skip parts of the anime and jump straight to the movie, know that the first 2009 episode (Bamboo Leaf Rhapsody) is absolutely required. Having watched EE also helps, but it is not necessary.

Regarding Endless Eight:

This infamous arc consists of eight episodes of basically the same thing. It generated much controversy and hate, so wanting to skip it is understandable. If you do not intend to watch all of it, the best way is to only watch the first, second and last episodes of Endless Eight. These three convey everything you need to see or feel while sparing you the punishment of watching the same thing eight times.

Figura 202. Recurso anónimo recuperado con frecuencia en foros como Reddit como síntesis de las recomendaciones de orden de visionado. Fuente: <https://i.imgur.com/CMaAuPB.png>

Figuras 203-205. Recopilación de memes sobre *Endless Eight* en KnowYourMeme.com (Versace, 2010). Izq.: Image #217,977; Dcha.: Animator trolls; Abajo: 217.448 Days of Summer.

Pese a su loable labor de difusión de títulos que, como *Haruhi Suzumiya* no cuentan con distribución inmediata en los mercados internacionales, las recomendaciones de comunidades *otaku* y las ediciones de los *fansubs* evidencian una falta de responsabilidad con los textos y, en especial, con la importancia que el signifiante tiene en la complejidad que nos ocupa. Por ello, pese a las bondades de la economía colaborativa entre los entusiastas seguidores, las palabras de Henry Jenkins tienen vigencia en nuestro caso:

No estoy afirmando que el grupo de fans represente necesariamente una fuerza progresista o que las soluciones que proponen sean ideológicamente coherentes y consecuentes. Una cultura pirateada, una cultura nómada, es también una cultura hecha de fragmentos, una cultura impura, en la que gran parte de lo que se recoge queda a medio digerir y está poco meditado. (2010: 320).

Así, las nuevas maneras de consumir la ficción televisiva en nuestros días, a pesar de ofrecer la posibilidad de una discusión plural de un texto complejo dejando de lado el formato de la obra, acabando siendo, en el caso concreto de *Haruhi Suzumiya*, serviles de manera sistemática a la linealidad que caracteriza la narración convencional.

6.5. EL PASO A LA GRAN PANTALLA: *THE DISAPPEARANCE OF HARUHI SUZUMIYA*

¿Dónde está Haruhi? ¿Dónde estás? Muéstrate. Esto me está
estresando

Haruhi Suzumiya en *The Sigh of...* (Tanigawa, 2012b: 75)

The Disappearance of Haruhi Suzumiya (*Suzumiya Haruhi no Shōshitsu*, T. Ishihara, Kyoto Animation, 2010) supone el debut de la franquicia en el formato de largometraje en salas. En este filme se adapta la cuarta novela (2004), de mismo título, de Nagaru Tanigawa.

6.5.1. SINOPSIS: UN CUENTO DE NAVIDAD

La diégesis, ubicada temporalmente en la semana previa a la Nochebuena (ver Tabla 13), sigue las peripecias de Kyon, que se encuentra de un día para otro en un mundo en el que los miembros de la SOS Dan no tienen poderes paranormales ni lo reconocen. Kyon, en busca de alguna pista de la siempre fiable Nagato, conoce a una versión humana de Nagato, en este nuevo mundo la tímida presidenta del club de literatura de su instituto. En un marcador de uno de los volúmenes de su biblioteca, Kyon encuentra un requisito de la Nagato alien para poder iniciar la restauración: “reunir a todos los elementos”. Kyon acaba

deduciendo que debe reunir a los miembros de la SOS Dan, algo que consigue con grandes esfuerzos para vencer el recelo inicial de Koizumi y de Haruhi, esta última convencida en cuanto revela ser el “John Smith” que la ayuda en el festival del Tanabata tres años antes. Allí precisamente retorna Kyon tras activar el programa, y se encuentra con Asahina adulta, con la que visita a Nagato. Nagato les prepara una cura que deben disparar al culpable de la transformación del mundo, que en este caso no es Haruhi sino la propia Nagato, volviendo atrás en el tiempo en el que se produjo el cambio. Con ayuda de Asahina, Kyon se desplaza a la madrugada del 18 de diciembre pero, cuando está a punto de disparar a Nagato, es herido mortalmente por Ryoko Asakura, alien erigida en desquiciada protectora de ésta. Mientras pierde el conocimiento, Kyon es interpelado por sí mismo desde las sombras, declarando que su otro yo se hará cargo de la situación. Seguidamente, Kyon despierta en el hospital en su universo original: ha estado inconsciente desde el 18 de diciembre después de caer por las escaleras al salir del club. Allí es visitado por Nagato, que advierte que sus superiores probablemente la retiren por haber cambiado la realidad con motivos egoístas. Comprensivo, Kyon se compromete a apoyar a Nagato en el futuro próximo. Consciente de que debe volver al pasado para salvarse a sí mismo y disparar a Nagato, Kyon decide disfrutar primero de la fiesta de Nochebuena con la SOS Dan.

6.5.2. UNIVERSOS PARALELOS PARA DUMMIES

Como en el caso de aquellas *películas puzle* menos abstrusas que emplean como premisa argumental los viajes en el tiempo, el papel *focalizador* de Kyon en *The Disappearance of Haruhi Suzumiya* hace que los viajes a tiempos diegéticos anteriores adquieran un matiz de linealidad, pues en todo momento los saltos temporales están justificados por la intervención bien de Asahina adulta o de Nagato. De esta manera, la narración del filme, pese a la identificación espectral con el desnortado Kyon (*cognoscibilidad* de alta *restrictividad* y alta *profundidad*) presenta una moderada *comunicabilidad*. Esto se debe a los explícitos

empeños de la narración en ofrecer *planos focalizados externamente* a lo largo del metraje que sirvan como muleta de saber sobre la no linealidad de la *synzhet*. La constantemente alta *autoconsciencia* es evidente por marcas enunciativas en puntos estratégicos de la progresión dramática del filme. Por ejemplo, en el justo medio del metraje se incluye un resumen del Koizumi del nuevo mundo sobre las posibles explicaciones que el relato de Kyon tiene (figura 205). Su diagrama es actualizado por los otros agentes de la brigada a lo largo del metraje (figuras 206 y 207).

Más allá de la cierta disonancia cognitiva que los viajes en el tiempo y los universos paralelos puedan inducir, la progresión dramática del filme es de gran convencionalidad, centrada en un personaje con una motivación sólida (Kyon quiere volver a su realidad), con unas metas delimitadas (reunir a la SOS Dan, más tarde disparar a Nagato) que se establecen fechas límite (dos días desde el descubrimiento del marcador con las instrucciones de Nagato y la madrugada del 18 de diciembre). Marcas enunciativas recuerdan estos *deadlines* y orientan explícitamente sobre la ubicación temporal de Kyon a lo largo de la diégesis (figuras 208 y 209).

Como en el caso de las *películas puzzle* de mayor *comunicabilidad*, interpretamos este tipo de aclaraciones como diques de contención de la confusión ante la ruptura de las convenciones narrativas del anime y del modo de narración clásica aún dominante.

<u>Cognoscibilidad</u>		<u>Autoconsciencia</u>	<u>Comunicabilidad</u>
<i>Restringitividad</i>	<i>Profundidad</i>		
Alta	Alta	Alta	Moderada

Tabla 14. Propuesta de gradación de las categorías de estrategias narrativas propuestas por Bordwell para la narración en *The Disappearance of Haruhi Suzumiya*

Figura 206. “Hay dos posibilidades según tu historia. La primera es que hayas entrado en un universo paralelo. La otra es que el mundo en el que estabas haya cambiado por completo, a excepción de ti mismo. Sin embargo, ambos presentan preguntas sin respuesta. En el primer caso, ¿dónde fue tu equivalente en este mundo? En el segundo caso, ¿por qué únicamente tú escapaste al cambio? Si has entrado en un universo paralelo, entonces tienes que encontrar el camino de vuelta a tu universo. Si el mundo ha cambiado, entonces tienes que encontrar una manera de restaurarlo a su versión original. Si ese fuera el caso, estoy un poco preocupado sobre el destino tanto de Suzumiya como el mío... En cualquier caso, encontrar al responsable de todo esto sería el camino más rápido a una solución” – Koizumi en *The Disappearance of Haruhi Suzumiya*

Figura 207. “Este es el transcurrir normal del tiempo. En tres años, en el 18 de diciembre, el mundo cambiará a esto” – Asahina adulta en *Suzumiya Haruhi*

Figura 208. “Para restaurar el mundo a su estado original debes volver al 18 de diciembre y activar el programa de restauración justo después de que el plano temporal sea alterado”
 – Nagato en *The Disappearance of Haruhi Suzumiya*

Figuras 209 y 210. Arriba, Kyon consulta su teléfono móvil para comprobar el tiempo que le queda para reunir a la SOS Dan con las instrucciones de Nagato. Abajo, un plano de la visión subjetiva de Kyon informa de su salto en el tiempo al Tanabata de tres años antes.

6.5.3. UN *SPIN-OFF* ADAPTADO: *THE DISAPPEARANCE OF NAGATO YUKI-CHAN*

¿Qué hubiera pasado si hubiera dejado todo de la manera en la que estaba? Nagato, Asahina y Koizumi serían humanos ordinarios sin ninguna identidad sobrenatural. Nagato sería una tímida rata de biblioteca, Asahina sería la alumna de último año fuera de alcance y Koizumi sería un muy normal estudiante en otra escuela.

Y Haruhi sería una chica de instituto con una personalidad retorcida³⁹¹.

Kyon en *The Disappearance of...* (Tanigawa 2012a: 169)

The Disappearance of Nagato Yuki-chan (*Nagato Yuki-chan no Shōshitsu*, J. Wada, Satelight³⁹², AT-X: 2015), anime basado en el manga *spin-off* homónimo (Puyo, 2009-2016), parte precisamente de ese universo descartado por Kyon en *The Disappearance of Haruhi Suzumiya* en el que Yuki Nagato no es más que una tímida adolescente que preside el club de literatura de su instituto. A lo largo de la diégesis de sus dieciséis episodios y una OVA se repiten buena parte de los eventos del universo de *Haruhi Suzumiya* —fiesta de Navidad (#01x02: *Joy to the World*, T. Tobita, AT-X: 2015), celebración del Tanabata (#01x14: *Her Confusion*, R. Takeshita, AT-X: 2015) y las vacaciones de verano (#01x15: *His Uncertainty*, H. Mizumoto, AT-X: 2015; #01x16: *Fireworks*, T. Tobita, AT-X: 2015 y la OVA *Endless Summer Vacation*)—. Un enlace aún más intenso con el universo original se explicita tras un accidente vial de Nagato en #01x10: *Someday in the Rain*, T. Tobita, AT-X: 2015, ya que ésta parece intercambiar su consciencia con su alter ego, la Nagato extraterrestre. Durante el arco de tres episodios posterior, el descubrimiento de la biblioteca (#01x12: *The Disappearance of Nagato Yuki-chan II*, S. Ōseda, AT-X: 2015), un evento catalítico en la diégesis de *Haruhi Suzumiya*, despierta aquí una suerte de clausura emocional de Nagato alienígena, que aprovecha el hecho de estar

³⁹¹ Original: “What would have happened if I had left everything the way it was? Nagato, Asahina and Koizumi would be ordinary humans without any supernatural identities. Nagato would be a reticent book-loving literary club member, Asahina would be an upperclassman out of reach, and Koizumi would be a normal transfer student at a different school. And Haruhi would just be a girl in high school with a slightly twisted personality”.

³⁹² Producido por el estudio Satelight, se trata de la primera animación de la franquicia que no implica al estudio Kyoto Animation.

usurpando la experiencia vital de la otra Yuki para confesar su afecto por Kyon.

Pese a no emplear una narración compleja, dejada a un lado en favor de la exploración de la relación no consumada entre Kyon y Nagato, el apoyo de Kadokawa Shoten en el comité de producción de la animación de una obra derivada de *Haruhi Suzumiya* hace explícita la plena integración de la franquicia en las dinámicas de explotación de la industria de anime contemporáneo, en este caso la transitada senda que va del manga a su adaptación anime a posteriori.

Figura 211. “¿Era esa yo? ¿Es posible que desaparezca si su personalidad continúa volviendo?”— Nagato en *The Disappearance of Nagato Yuki-chan*, #01x12

6.6.

FENÓMENO MEDIÁTICO Y MEDIA MIX DE LA FRANQUICIA

La franquicia *Haruhi* ejemplifica cómo se ha mantenido constante mucho desde el media mix de *Atomu* y también de cómo mucho ha cambiado. Ambos, *Haruhi* y *Atomu*, presentan tres rasgos cruzados que definen el media mix del anime: el desarrollo de un texto a través de numerosos medios, entre los cuales el anime juega un rol clave para profundizar la franquicia, la dependencia de otras iteraciones para vender obras dentro de una misma franquicia, y el uso de personajes como medio para conectarlas. Contrariamente, el paisaje mediático ha cambiado completamente desde 1963, con el auge del género de la *light novel* y el videojuego como componentes crecientemente centrales y fuente del media mix del anime³⁹³.

Marc Steinberg (2012a: 170)

En 2006, año de estreno de la primera temporada de *Haruhi Suzumiya*, el término *tsundere* es nominado a palabra del año en Japón, un certamen organizado por la editorial Jiyukokuminsha (Suzuki, 2015). Es posible que ambos hitos guarden relación, especialmente si se tiene en cuenta que el palabro —que viene a describir el microondas emocional de un personaje, frío y cortante de puertas para

³⁹³ Original: “The Haruhi franchise example shows how much has remained constant since the Atomu media mix and also how much has changed. Both Haruhi and Atomu feature three intersecting features that define the anime media mix: the deployment of a text across numerous media, among which anime plays a key role in popularizing the franchise; the dependence on other incarnations to sell works within the same franchise; and the use of the character as a means of connecting these media incarnations. Conversely, the media landscape has shifted considerably since 1963, with the rise of the light novel genre and the video game as increasingly central components to the anime media mix and the source for many anime series”.

afuera pero cálido en su fondo— refleja la manera aproximada la manera en la que Haruhi Suzumiya es representada en el anime más popular de ese año. Incluso en su estela en la lista se ubica otro adjetivo derivado, *darudere*³⁹⁴ que el carismático Kyon populariza entre la jerga de la subcultura *otaku* (Galbraith, 2009: 60). La famosa coetilla de Haruhi (*Desho? Desho?*) pasa a ser también uno de los *kimezerifu* —coetilla característica de un personaje (Galbraith, 2009: 122)— más reconocibles de esta época.

Con esta explicitación del impacto de *Haruhi Suzumiya* en la dimensión lingüística de su tiempo queremos comenzar a describir los picos de popularidad del anime y de su media mix. El comité de producción de las iteraciones animadas de *Haruhi Suzumiya*, además de contar con el crédito simbólico a la SOS Dan, es impulsado por Kadokawa Shoten (en el rol de distribuidora) y Kadokawa Pictures en colaboración con Kyoto Animation. A ellos se les une la productora The Klockworx y la discográfica Lantis, encargada también de la producción musical.

6.6.1. HARE HARE YUKAI Y SINERGIAS CON LA INDUSTRIA MUSICAL

Parte importante en la construcción del media mix nipón, la música es uno de los temas más delicados a la hora de abordar una posición común en la toma de decisiones de los comités de producción. La participación de productoras musicales en los comités de producción televisivos descritos en el *Capítulo tercero* no se traduce únicamente en la salida al mercado de la imperativa banda sonora de la serie, sino que en la mayoría de casos abarca adicionalmente toda una lista de productos derivados como dramatizaciones radiofónicas, *image songs*³⁹⁵ o conciertos en directo. En Japón, la relevancia del *seiyū* —actores y actrices de voz— es una constante desde los orígenes de la animación comercial, llegando muchos de ellos a

³⁹⁴ En glosario.

³⁹⁵ El tema *Go! Go! Maniac!* interpretado por las *seiyū* de otro popular anime de Kyoto Animation, *K-On!* (N. Yamada, TBS, 2009 y 2010), es la primera *image song* en alcanzar el primer puesto de ventas de singles en Oricon, lista musical de referencia en la industria musical nipona (Anime News Network, 2010).

convertirse en *idols* capaces de obtener roles en películas de imagen real. La participación en un proyecto de una de estas prolíficas estrellas, como la denominada “reina de las *seiyū*” (Galbraith, 2009: 98), Megumi Hayashibara, bien puede significar la diferencia entre el visto bueno a la producción de un anime o su cancelación. A la relevancia que históricamente tienen los actores de doblaje cabe añadirseles un par de alicientes fruto de la época en la que se ubica la industria hoy: la fortaleza comercial de las *anisongs*³⁹⁶ y la disolución de la fronteras entre *idol* y *seiyū*. Con un mercado discográfico en el que la demanda es menguante, en Japón se observa una resistencia en el nicho de las *anisongs*, aquellos temas musicales creados para anime. En muchos casos, los buenos datos de ventas físicas se deben atribuir a los extras que acompañan a los CD, inmejorable gancho con el que crear la necesidad de compra a los coleccionistas de la esfera *otaku*. Se trata, en todo caso, de una muestra más de la capacidad del anime para generar nuevas corrientes de consumo, siendo en este caso capaz de mantener las ventas físicas de música en el contexto del consumo musical a través de aplicaciones de *streaming* o descargas ilegales. La solidez de las *anisongs* ha aumentado aún más la popularidad de las *seiyū*, las listas de ventas musicales (Galbraith, 2009: 29) llegando a trascender su condición de estrellas hasta el estatus de *idols*.

De esta manera, la elección del reparto para el doblaje se manifiesta como un área de conflicto por los intereses en juego de las partes implicadas en un comité de producción. ¿Debe privilegiarse la habilidad para cantar sobre la capacidad interpretativa de los artistas? ¿Es correcto apostar antes por la popularidad de los *tarento* más jóvenes sobre profesionales consolidados? Estos dilemas quedan irónicamente retratados en el (meta)anime televisivo *Shirobako* (T. Mizushima, P.A. Works, Tokyo MX: 2014-2015). En su episodio #01x14: *Jinginaki Ōdishon Kaigi!*, M. Okamura, P.A. Works, Tokyo MX: 2015, el director y el productor de la adaptación a anime de un manga popular se reúnen con el resto de responsables de las empresas asociadas a su comité de producción. La propuesta de una joven *seiyū* para el papel principal siembra la discordia entre los cuatro

³⁹⁶ En glosario.

frentes: el desarrollador del videojuego apuesta por una *seiyū* mucho más popular para que sirva como gancho comercial; el productor musical prefiere a una buena cantante reconvertida a mediocre dobladora para vender más discos; el responsable del *merchandising* vota por la *seiyū* con mejor figura para que los juguetes a su imagen y semejanza sean lo más atractivos posible.

El caso de *Haruhi Suzumiya* es diferente por la voluntad lúdica que lleva a los responsable de la adaptación a jugar de nuevo con la reubicación de los roles originalmente destinados para cada *seiyū* (Takinami, 2014). Por ejemplo, Aya Hirano, inicialmente elegida para interpretar a la callada Nagato, acaba interpretando a Haruhi. La producción sonora en la franquicia se concreta una banda sonora, seis singles de los temas de apertura y cierre de la serie, dieciséis sencillos *character song*³⁹⁷, la grabación del concierto en el que la Orquesta Filarmónica de Tokyo interpreta versiones arregladas de la banda sonora y una dramatización sonora. Aunque probablemente la asociación más inmediata a la dimensión musical de la franquicia en el imaginario colectivo más allá del rango de influencia *otaku* no es otra que el tema *Hare Hare Yukai!*, interpretado por Hirano junto a las *seiyū* de Asahina (Yuko Goto) y Nagato (Minori Chihara), cuya vistosa coreografía *para para*³⁹⁸ en el *ending* se convierte en un fenómeno viral y en una rutina habitual de convenciones *otaku* de todo el mundo.

³⁹⁷ En glosario.

³⁹⁸ En glosario.

Figura 212. Fotograma del ending de la primera temporada de *Haruhi Suzumiya* en la que los miembros de SOS Dan bailan la coreografía de *Hare Hare Yukai!*

6.6.2. SEICHI JUNREI Y BUTAITANBOU: PEREGRINACIONES A LAS LOCALIZACIONES DE *SUZUMIYA HARUHI*

Como indicamos anteriormente, la posición de la animación comercial japonesa como una de las formas de entretenimiento global más extendidas de las sociedades contemporáneas la ha convertido en uno de los estiletes del *Cool Japan*. En el ámbito regional, numerosas prefecturas tratan de explotar su atractivo turístico (Yamamura, 2015; Seaton y Yamamura, 2015) mediante la designación como embajadores a personajes y artistas de gran renombre en la cultura del *manganime* oriundos de su zona. Tottori, por ejemplo, adopta a celebridades del manga como el detective Edogawa Konan (*Meitantei Konan*, G. Aoyama, 1994) o Kitarō (*GeGeGe no Kitarō*, Shigeru Mizuki, 1960-69) como mascotas de la prefectura en un intento de potenciar la economía local a través tanto de procesos de *mura okoshi* (revitalización del pueblo; Moon y Guichard-Anguis, 2009: 130) como de

furusato zukuri (creación de imagen de una ciudad natal; Martínez, 1998: 189) basados en estos productos culturales de artistas paisanos. La conversión de determinados enclaves en sitios de peregrinaje para los entusiastas del manga o del anime lleva a la confección de verdaderos mapas de turismo especializado, que han redundado en la progresiva conversión de Japón en punto turístico único del turismo relativo al anime. Se trata de una afirmación que aparece con insistencia en la web de la JNTO (Organización Nacional Japonesa de Turismo), que a su vez ofrece un mapa del país con peregrinaciones sugeridas (figura 212), conectando el texto animado con las localizaciones representadas. El turista de subculturas como el anime es un bien preciado: es respetuoso (su trato con la localización y los ídolos es tan reverencial como el del turista religioso con los suyos) y es históricamente un consumidor que no duda en incurrir en grandes dispendios en su afición. Aunque el fenómeno del turismo *otaku* cuenta con numerosas mecas, objetos de otras tantas romerías de fans (Okamoto, 2015) por todo Japón — Hakone (prefectura de Kanagawa, gracias a *Evangelion*), Kasukabe (Saitama, por *Crayon Shin-chan*) o Washimiya (Saitama, por *Lucky Star*), o los más frecuentados distritos capitalinos de Akihabara o Shibuya— esbozamos aquí una aproximación al turismo generado a raíz de *Haruhi Suzumiya*, que ha originado toda una tendencia de peregrinajes a diversos enclaves de la prefectura de Hyōgo (Kansai), región donde el estudio de animación localiza buena parte de los escenarios reproducidos en su adaptación a serie animada. De esta manera espacios públicos (como plazas, estaciones de ferrocarril o parques) y lugares privados (como el propio instituto donde se desarrolla el grueso de la acción) se convierten hitos imprescindibles de estas visitas espontáneas.

Figura 213. Ampliación del *Japan Anime Map* (JNTO, 2014) en el que Haruhi Suzumiya ocupa un espacio central.

Este fenómeno permite observar los interesantes puntos de contacto entre el turismo y el ámbito de influencia de la cultura *otaku*. Por ejemplo, la confección de fotomontajes comparativos entre imágenes del lugar original y los fotogramas de su versión animada, o la preparación de mapas de viaje de la zona por y para fans, son actividades que dejan entrever dos rasgos típicos de la subcultura *otaku* identificados por el filósofo postmoderno Azuma Hiroki: la minuciosa búsqueda de información acerca del contexto de los mundos de ficción (en este caso la faceta de los *butaitanbou*, o la caza simbólica de escenas del anime) y el placer de su procesamiento intelectual, generalmente recodificado bajo la forma de bases de datos. Un ejemplo de ello: el bloguero Michael Vito, un habitual de los *seichi junrei* (“holy land pilgrimage” de fans, Galbraith, 2009: 198), gestiona desde 2012 uno de los mejores repositorios sobre la tríada “Transit, Place and Culture in Anime”, con actualizaciones semanales que identifican los espacios reales en los que están basados muchos de los anime en emisión, e información acerca de recientes peregrinaciones (2012). Todas las entradas son convenientemente etiquetadas para optimizar la navegación hipertextual, de manera que todas las publicaciones referentes a regiones concretas como Kansai, o aquellas que representen viajes en tren (la mayoría), quedan codificadas y convenientemente clasificadas para su consulta.

Figuras 214 y 215. Comparativa entre un fotograma de #01x02 y su localización real, el instituto Hyōgo Kenritsu Nishinomiya Kita Koko (Hattsu, 2014).

Más allá de los interesantes puentes entre economía política de la cultura y el turismo, también es estimulante acercarse a cómo se integra esta vertiente de la realidad en la concepción del anime. Las peregrinaciones de fans no son un hecho aislado correspondiente únicamente a los *otaku* ni al anime. El seguimiento de culto a series dramáticas americanas contemporáneas ha llevado a fans y a *tour operadores* a potenciar las localizaciones reales: los “teleturistas” son atraídos tanto por el glamuroso Madison Avenue de los 60 de *Mad Men* como por los lodazales industriales del New Jersey de *Los Soprano* (Mittell, 2010: 372-373), las más de las veces con ayuda de herramientas colaborativas como Google Maps (Mittell, 2015: 269-270). Dentro de Japón, las peregrinaciones de entusiastas del *rakugo*³⁹⁹ (Brau, 2004) o de *doramas* ha sido también una constante, por lo que esta popularidad está contribuyendo sin duda a la normalización de este tipo entre las tendencias del turismo convencional (Bergstrom, 2014: 240). Si la cultura es espacial, y, si en el caso del anime comercial, es un producto audiovisual consumido dentro de una coordenadas concretas en un lapso de tiempo determinado, entender cómo se experimenta y cómo se vive el anime en Japón puede decirnos mucho sobre cómo los diferentes rasgos del anime se conforman y de cómo cambian. En palabras de DeBoer (2010: 89):

Dedicarse a la televisión en este contexto también requiere del reconocimiento de las maneras en que los imaginarios producidos por la intersección de tecnologías mediáticas y el espacio urbano se cruza con una geometría compleja que gira en torno a ideologías de la movilidad y la conectividad⁴⁰⁰.

Evidentemente, la mayor particularidad de las peregrinaciones en el caso del anime parte de su condición de medio animado. En concreto, el tratamiento

³⁹⁹ En glosario.

⁴⁰⁰ Original: “Engaging with television in this context also requires recognition of the ways in which imaginaries produced at the intersection of media technologies and urban space intersect with a complex geometry, a geometry that revolves around ideologies of mobility and connectivity”.

del *slice of life* se presenta como un caso único en la animación comercial mundial por cómo se ha apartado con gran constancia de las posibilidades expresivas y estéticas del medio animado para adherirse a las convenciones “naturalistas” del cine y la televisión de imagen real. En el género *slice of life* encontramos una vívida representación de la cotidianeidad de los espacios urbanos japoneses. Forman parte de las coordenadas identitarias del anime secuencias catalíticas de numerosos títulos en las que la infraestructura, los transportes y los flujos de gente en las calles (un *shōtengai*⁴⁰¹, un *konbini*⁴⁰², el sonido de un paso de ceбра) son recreados con tal precisión que se tornan, por unos segundos, en entidades que capitalizan nuestra experiencia con dichos espacios, muchos de los cuáles sólo conocemos a través de textos audiovisuales. La localización en cine y televisión no es más que un proceso en la preproducción que garantice atractivo, pero también naturalidad en el realismo⁴⁰³. ¿Qué lugar ocupa entonces la localización en Nishinomiya y otros emplazamientos de la prefectura de Hyōgo? La adaptación animada de *Haruhi Suzumiya* podría pasar por una adaptación más en esta época de fotorrealismo costumbrista del anime si no fuera por su evidente excentricidad narrativa. Desde la adaptación de *Haruhi Suzumiya*, Kyoto Animation se posiciona como una de las casas de referencia del *slice of life* en contacto con lo *moe*. No en vano, es la casa de animación encargada de las posteriores *Lucky Star* (2007), *KON!* (2009) o la reciente *Euphonium!!* (2015), títulos de gran popularidad que se centran en lo cotidiano de la vida en los institutos japoneses. Para todas ellas, los animadores y artistas de KyoAni siguen localizando en espacios urbanos.

Efecto llamada deseado o no, las peregrinaciones generadas por el anime también una estimulante reflexión sobre las siempre complejas y dinámicas relaciones entre representación y realidad que esperamos abordar en futuras investigaciones.

⁴⁰¹ En glosario.

⁴⁰² En glosario.

⁴⁰³ Célebres son los debates al respecto de la mimesis y la capacidad/obligación del cine de representar la realidad registrada (Bazin, 1990). En el caso de la animación, estos debates se recrudecen: ¿qué sentido podría tener partir localizar una animación, si se parte de un medio que por definición no tiene límites creativos?

6.6.3. HARUHISM Y OTRAS APARICIONES MEDIÁTICAS

En una protesta cívica en Gaza, una niña mira a cámara mientras enarbola un cartel de repulsa contra una serie de asesinatos recientes. En el centro del cartel, como refuerzo de la interpelación a los lectores, hay pegada una fotocopia en blanco y negro de Haruhi Suzumiya posando con el dedo índice extendido. Además de evidencia el impacto transnacional del anime en el resto del mundo y su reutilización (remediación y reescritura mediante) en los discursos de movimientos cívicos de alcance global (Annett, 2011), la elección de la imagen durante ese diciembre de 2006 explicita la popularidad de *Haruhi Suzumiya* en el año de estreno de su anime.

Figura 216. Una niña alza una pancarta con una imagen de Haruhi Suzumiya contra el asesinato de tres niños en la franja de Gaza en diciembre de 2006. Fuente: AFPBB News

Pese a la notoriedad de *Haruhi Suzumiya* tras su estreno, su media mix sigue una progresión descendente hasta nuestros días. Ante la insuficiencia de nuevas *light novels*, el comité de producción se sirve del carisma de sus personajes para la creación de la marca *Haruhiism* (*Haruhi-shugi*, figura 216), un paraguas bajo el que se arman unas estrategias de promoción que actúan como subterfugio para la supervivencia de la franquicia. La intención es aprovechar la flexibilidad del *sekaikan* de *Suzumiya Haruhi*, tan dúctil como el fondo vacío de las portadas de las *light novels*, para generar todo un conjunto de representaciones de la SOS Dan en situaciones que, pese a no estar contempladas en su universo diegético, encajan con su universo. Esta premisa abarca material derivado como libros de ilustraciones (*artbooks* con ilustraciones de Itō, libros recopilatorios con homenajes artísticos de fans) videojuegos —con varias *visual novels* (2007, 2008, 2009) y simulador de *mahjong*⁴⁰⁴ (2011) incluidos—, el *merchandising* (*gashapon*⁴⁰⁵) e incluso la máquina de *pachinko*⁴⁰⁶ —*Fever: Suzumiya Haruhi no Yūutsu* (Sankyo, 2014)—. En toda esta serie de productos se presenta a Haruhi en toda una serie de escenarios no contemplados en las novelas (como directora de orquesta o como líder de un grupo musical *visual kei*⁴⁰⁷) pero que son fácilmente asimilables para los consumidores familiares con su *sekaikan*. Más interesantes por cómo parten del original paródicamente son tanto las versiones *chibi*⁴⁰⁸ de Haruhi y Tsuruya en formato manga —*The Melancholy of Suzumiya Haruhi-chan* (Puyo, 2007) y *Nyōron Churuya-san* (Eretto, 2008-2009)—, con sus respectivas ONA (ambas producidas por Kyoto Animation en 2009), como los manga *spin-off* *The Intrigue of Itsuki Koizumi* (Puyo, 2012) y *The Disappearance of Nagato Yuki-chan* y su adaptación.

⁴⁰⁴ En glosario.

⁴⁰⁵ En glosario.

⁴⁰⁶ En glosario.

⁴⁰⁷ En glosario.

⁴⁰⁸ En glosario.

Figura 217. El logo de *Haruhiism* aparece también en el *main title shot* del opening de la primera temporada del anime

Con todas estas iteraciones se observa el cumplimiento de una característica estructural de las narrativas *transmedia*: las múltiples variaciones de un mismo universo narrativo emplean los huecos de argumento del *gensaku* como punto de apoyo de toda su historia.

Si en los medios tradicionales (cine, televisión, literatura) las elipsis eran los descartable, lo no importante, en la NT [Narrativas Transmedia] asumen un papel fundamental: lo que no muestra un medio lo puede mostrar otro. Dicho de otra forma: lo que en un medio es elipsis, en el otro es relato explícito. (Scolari, 2013: 81)

Sin embargo, el tiempo pasado y la discontinuidad de nuevas entregas animadas o escritas del universo de *Haruhi Suzumiya* parecen indicar, a fecha de hoy, su agotamiento. La mayor debilidad del media mix de *Haruhi Suzumiya* es precisamente su dependencia del material original de Tanigawa. La producción de contenidos nuevos de su media mix se extingue paulatinamente a medida que la producción de nuevas novelas se estanca, dificultando dar pie a nuevas adaptaciones y productos derivados con los que seguir expandiendo la franquicia.

El tiempo de *Haruhi Suzumiya* parece, tras tres años desde la adaptación de su *spin-off The Melancholy of Nagato Yuki-chan*, acabado. Un hecho conveniente para constatar que, pese a la audaz apuesta por la originalidad en forma de complejidad narrativa, las modas y los ciclos comerciales son implacables dentro de la industria del anime contemporánea.

6.7.

CONCLUSIONES

DEL CAPÍTULO

SEXTO

Las acciones de Suzumiya pueden ser excéntricas, pero tiene un fuerte entendimiento del sentido común. [...] Si sus patrones de pensamiento fueran anormales, este mundo no sería tan estable como es. El mundo se convertiría en un sitio estrambótico regido por principios extraños. [...] Suzumiya desea que el mundo se convierta en un lugar extraño. [...] Sin embargo, el mundo aún está por perder su razón. Es decir, que está privilegiando el sentido común a sus deseos personales⁴⁰⁹.

Koizumi en *The Boredom of...* (Tanigawa, 2012a: 57-58)

En el *Capítulo sexto* hemos analizado desde los planteamientos de la narratología televisiva la compleja narración en *Haruhi Suzumiya*. A través de la atención a la voluntaria desorientación que emerge tanto del desorden de los episodios de la primera temporada como de la incumplida (pese a prometida) linealidad de la reemisión conjunta de los primeros episodios con los siguientes

⁴⁰⁹ Original: “Suzumiya’s actions may be eccentric, but nevertheless, she has a strong grasp on her common sense. [...] If her patterns of thought were abnormal, this world would not be as stable as it is. The world would become a bizarre place governed by odd principles. [...] Suzumiya wishes for the world to become a stranger place. [...] However, the world has yet to lose its reason. Which means she is putting common sense before her personal desires”.

doce pertenecientes a la segunda temporada por la inclusión de un bucle temporal de ocho entregas, se explicita una *comunicabilidad* baja, consecuencia de una narración explícitamente *autoconsciente* y de una *congnoscibilidad restrictiva y profunda* en Kyon, único personaje humano y ajeno a la divinidad de Haruhi.

Este caso de estudio recoge explícitamente el modelo de base de datos y la pérdida de una gran narrativa que sustente las franquicias del *manganime*, ahora regidas por la influencia del *kyara design* hasta tal punto que la excentricidad de su protagonista tiene su traslación en el modo de narración comercial del anime, que adquiere una inusitada complejidad. El hecho de que un comité de producción de anime lleve hasta las últimas consecuencias un juego metatextual únicamente porque la protagonista —y simbólica “Ultradirectora”— así lo haría es una decisión sin precedentes en el seno de la ficción televisiva comercial.

Fuera de lo estrictamente textual, el *sekaikan* de *Haruhi Suzumiya* se extiende a través de múltiples iteraciones de un media mix que, aún a día de hoy, mantiene a flote su popularidad pese a carecer de nuevo material de su *gensaku* desde 2011. Su grado de aceptación en el último lustro de la década de los 2000 hace de *Haruhi Suzumiya* un caso paradigmático de anime complejo de alta aceptación dentro del contexto del hipersaturado mercado audiovisual japonés.

CONCLUSIONES

VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS / CONSECUCCIÓN DE
LOS OBJETIVOS PLANTEADOS / FUTURAS LÍNEAS DE
INVESTIGACIÓN

VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

A CONTINUACIÓN PASAMOS A COMENTAR LAS CONCLUSIONES DE ESTE TRABAJO, fruto tanto de la recopilación historiográfica de la narración compleja en el audiovisual comercial contemporáneo (*bloque primero*) y en la animación japonesa (*bloque segundo*) como de su aplicación a los casos de estudio presentados a través del análisis narratológico (*bloque tercero*).

1

La continuada influencia de la animación estadounidense (la forma dominante del medio en el s. XX) sobre la industria de la animación japonesa previa a la emergencia del anime se alza como el más decisivo condicionante para la adopción de las estrategias narrativas convencionales de los modos de narración clásico en cine y en televisión. El largometraje Disney y la serie televisiva de Hanna-Barbera, contribuyentes a la *global film culture*, influyen en los modos de narrar y en los modos de producir la animación japonesa por la adopción, primero, del proyecto mimético de una animación entendida como género (no como un medio) y, en segundo lugar, por la reproducción de la formulaica narración de la *sitcom* de animación limitada.

2

Astroboy se alza como el configurador de la experiencia estética y del modo de producción de la animación japonesa contemporánea. El empuje de su debut hace despegar la boyante industria de la animación tras la posguerra y dinamiza la producción local en el periodo de expansión de la televisión en Japón. El anime contemporáneo exhibe aún su influencia, desde la asunción de la animación selectiva al diseño de personajes flexible, pasando por su modo de producción que, por sus inherentes limitaciones de presupuestarias por la pervivencia de la “maldición Tezuka”, precisa de la estructura de los media mix y de los comités de producción para la construcción de franquicias mediante sinergias con sectores afines como el editorial, el discográfico y el de los videojuegos.

3

De entre la abundancia de estilos del audiovisual contemporáneo, las *películas puzle* y la *televisión compleja* aparecen como puntos intermedios entre la obscura narración del arte y ensayo y la actualización de la narración clásica a través del postclasicismo del cine *mainstream* actual. La narración compleja de éstas, evidenciada por la aplicación de las categorías sobre las estrategias narrativas de los modos de narración planteadas por David Bordwell —alta *cognoscibilidad*, alta *autoconsciencia* y de progresión de *comunicabilidad* oscilante entre un valor bajo (propio de la ambigüedad del *art cinema*) y un valor moderado (propio de la coherente causalidad del modo de narración clásico)— se presenta como paradójica en el seno de la producción *mainstream*, históricamente conservadora en la experimentación estética. Ambas tendencias encuentran acomodo en la evolución de la cultura comercial, ahora condicionada por la democratización de ventanas de

exhibición y por el consumo crecientemente autónomo en un mercado de la cultura en el que los nichos de mercado, el *narrowcasting* y el *cross-media* avalan dichas innovaciones con retornos económicos.

La cronología de la narración compleja en el anime se despliega alrededor de tres hitos clave: los orígenes de la madurez temática y narrativa entre 1974 y 1983, la irrupción del formato OVA y la consecuente experimentación narrativa durante 1984 y 1997, y una fase de consolidación de nichos de mercado en el *narrowcasting* comercial televisivo que se alarga desde 1998 hasta la actualidad. El contraste entre los valores en las categorías de la narración de los títulos destacados del anime complejo de esta última fase analizados —el filme *Perfect Blue* y la serie *The Melancholy of Haruhi Suzumiya*— y los de las películas *puzzle* y la televisión compleja arrojan similitudes que nos llevan a afirmar su correspondencia con las tendencias comerciales que apuestan por la complejidad como rasgo principal. La existencia de estos títulos, referentes clave en la consolidación de la identidad del anime como un entretenimiento global de coordenadas estéticas marcadas y conocidas más allá de su *target* predilecto (las comunidades *otaku*), es paradigmática de su consciente apuesta en el seno de la ficción televisiva comercial. El grado de aceptación de estos títulos hace del anime complejo una forma de arte paradigmática de la experimentación narrativa en el seno de un mercado hipersaturado como el del audiovisual japonés.

Todo lo desarrollado nos permite *confirmar la hipótesis* que planteamos inicialmente en los siguientes términos:

El anime complejo emplea recursos narrativos propios de las películas puzle y de la televisión compleja, principales exponentes de la complejidad audiovisual contemporánea internacional, como parte de sus estrategias de significación comercial en el hipersaturado mercado de la animación comercial japonesa

Como esbozamos a lo largo del texto, los condicionantes estructurales de la animación y de su imbricación en las industrias culturales comerciales de Japón posibilita la producción de una notable remesa de filmes y series de ficción para televisión cuya complejidad narrativa se alza como su principal rasgo. Los anime narrativamente complejos desafían las convenciones de los modos de narración de la ficción televisión y del cine *mainstream* y la complejidad se alza en una verdadera ventaja competitiva en el contexto de la saturada oferta del entretenimiento digital en el que son producidos.

CONSECUCCIÓN DE LOS OBJETIVOS

EN EL PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN manifestamos los objetivos:

PRINCIPAL

Identificar la potencia creativa del anime, imbricado en el media mix (la encarnación de las narraciones *cross-media* en Japón), en uno de los campos más innovadores en cuanto a los estudios de la narrativa audiovisual: *películas puzzle* y *televisión compleja*.

SECUNDARIOS

- Ofrecer la primera definición integral del objeto de estudio: el anime complejo.
- Realizar un recorrido historiográfico por los hitos de la complejidad narrativa en la animación japonesa desde la década de 1960.
- El estudio y análisis de una muestra de últimos títulos anime narrativamente complejos en sus dos formatos habituales: la serie televisiva y el largometraje para salas de cine o para DVD/Blu-Ray.
- Identificar el anime como terreno fronterizo entre presupuestos clásicamente opuestos: los criterios comerciales y la experimentación artística.

La búsqueda de la confirmación o refutación de nuestra hipótesis nos ha permitido llevarlos a cabo. Respecto al *objetivo principal*, en el *Capítulo tercero* hemos expuesto la trastienda de uno de los centros de producción de ficción más prolíficos del mundo, la industria de la animación japonesa, que, como vemos en el *Capítulo cuarto*, cuenta entre su producción contemporánea toda una serie de títulos que emplean estrategias narrativas homologables a las de las tendencias internacionales de complejidad narrativa en el eje comercial.

En cuanto a los *objetivos secundarios*, primordialmente dirigidos al refuerzo de la historiografía del anime y a la actualización de los títulos habitualmente discutidos en las investigaciones de los *Anime Studies*, en el bloque segundo ofrecemos tanto una cronología de la irrupción del anime complejo desde sus inicios hasta nuestros días (*Capítulo cuarto*) como la ubicación de su dimensión estética a medio camino entre la libertad creativa de la animación y su comodificación comercial (*Capítulo tercero*). Con estos elementos, y con su cristalización a través del bloque tercero (de análisis textual), delimitamos los parámetros de la narración compleja en el anime contemporáneo.

FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

LAS CONCLUSIONES DE LA PRESENTE TESIS Y LA HIPÓTESIS CONTRASTADA

nos permiten reformular nuestras ideas para establecer un nuevo punto de partida que sirva como base de próximas aportaciones en el campo de la narratología fílmica y televisiva y en los *Anime Studies*. Como posibles vías de explotación de los resultados de esta investigación proponemos cuatro líneas de trabajo — complementarias entre sí y con esta tesis— a desarrollar en los próximos años.

La construcción de una poética de las *películas puzzle* debe acabar de concretarse atendiendo al contexto, toda vez se ha acometido el inventariado de los recursos narrativos y estéticos. Resulta indispensable en este sentido explicitar de manera sólida la naturaleza de la relación entre la complejidad de la narración en estos filmes y de la convulsa situación de la industria que las produce. De entre diversos elementos de interés para evaluar el grado de potencial experimentación —como la atención a las maneras de producir y de presupuestar en el Hollywood postclásico— se antoja esencial atender a la distribución cualitativa y cuantitativa de dichos filmes. El potencial estado de culto que adquieren muchas de las *películas puzzle* en sus ediciones domésticas —un hecho dependiente en la actualidad en buena medida de su inclusión en los catálogos de plataformas de VoD— entra en juego en este tema como una variable de gran interés. Exploraciones previas sobre la consolidación del cine independiente en Estados Unidos (King, Molloy y Tioumakis, 2013) y sobre el alcance del circuito del arte y ensayo internacional (Iordanova, 2008 y Lobato, 2012) abren el camino a seguir.

En la definición de la muestra de análisis de *televisión compleja* nos lamentábamos de dejar fuera de los casos de estudio a uno de los formatos más

longevos y populares de la ficción televisiva, la *sitcom*. La propuesta integral de un modo de narrar complejo en televisión debe atender a la experimentación constante que se da en un formato cambiante y de gran representatividad y popularidad de las tendencias visuales comerciales de su momento. Mención especial merecen en este contexto las *sitcoms* de animación, de las que investigaciones futuras deben hacerse cargo por las estimulantes reflexiones sobre los límites del *live-action* y la intersección de la complejidad con el fin de las aspiraciones miméticas de la animación que representan series como *Rick y Morty* (J. Roiland y D. Harmon, Cartoon Network: 2013-) o *BoJack Horseman* (R. Bob-Waksberg, Netflix: 2014-), que llevan la narración postclásica de longevos precedentes como *Los Simpson* y *Padre de familia* (*Family Guy*, S. McFarlane, FOX: 1999-) al terreno de la ambigüedad comunicativa.

De la misma manera, en el *capítulo cuarto* apuntamos también hacia a un posible desarrollo futuro de investigaciones sobre si la explícita *autoconsciencia* del anime, un rasgo familiar para el público *otaku* por su similitud con los guiños irónicos a los lectores en la narración del manga contemporáneo, pasa a ser una convención tan extendida que deba ser reconsiderada como indicador productivo a la hora de evaluar la ambigüedad propia de la complejidad.

Finalmente, el trabajo de relación entre la metodología de análisis formal y la animación japonesa como objeto debe complementarse en futuras expansiones con el campo multidisciplinariamente enriquecedor de teoría de la animación *per se*, cuya exclusión sistemática de buena parte de la teoría del cine es para Tom Gunning “uno de los mayores escándalos de la teoría fílmica”⁴¹⁰ (Beckman, 2014: 1). Volúmenes como *The Anime Machine* de Thomas Lamarre (2009) o el editado por Karen Beckman (*Animating Film Theory*, 2014) y revistas de impacto como *Animation: An Interdisciplinary Journal* son muestra del interés de prácticas investigadoras heterogéneas que congrega la animación.

⁴¹⁰ Original: “one of the great scandals of film theory”.

CONCLUSIONS

VERIFICATION OF THE HYPOTHESIS / ACHIEVEMENT
OF OBJECTIVES / FUTURE LINES OF RESEARCH

VERIFICATION OF THE HYPOTHESIS

IN THIS SECTION WE WILL OUTLINE THE CONCLUSIONS OF THIS RESEARCH, which is the product of a historiographical review of complex narration in contemporary commercial audiovisual production (*Section One*) and in Japanese animation (*Section Two*), as well as its applicability to the case studies presented through narratological analysis (*Section Three*).

The constant influence of US animation (the dominant form of the medium throughout the twentieth century) on the Japanese animation industry prior to the emergence of anime is found to be the most decisive conditioning factor on the adoption of the conventional narrative strategies of modes of classical narration in both film and television. Disney feature films and Hanna-Barbera TV series, as major contributors to the “global film culture”, influenced the modes of narrating and producing Japanese animation, firstly through the adoption of a mimetic project of animation understood as a genre (rather than as a medium), and secondly, through the reproduction of the formulaic narration of the limited animation sitcom.

2

Astroboy is found to have effectively configured the aesthetic experience and mode of production of contemporary Japanese animation. The impact of this series launched a thriving animation industry in the post-war period and stimulated local production in the era of expansion of television in Japan. Contemporary anime still reflects its influence, from the use of selective animation to the flexible design of characters, and including the mode of production, which, due to its inherent budgetary limitations thanks to the persistence of “Tezuka’s curse”, needs media mix and production committee structures to build franchises through synergies with related sectors like the publishing, recording and video game industries.

3

Amidst the abundance of contemporary audiovisual styles, “puzzle films” and “complex TV” represent intermediate points between art cinema’s cryptic narration and contemporary mainstream cinema’s updating of classical narration through post-classicism. The complex narration of these styles, evidenced by the application of David Bordwell’s categories of narrative strategies in modes of narration—high levels of *knowledgeability* and *self-consciousness*, and progressive levels of *communicativeness* ranging from low (typical of the ambiguity of art cinema) to moderate (typical of the consistent causality of the classical mode of narration)—appears paradoxical in the context of mainstream production, which has historically been conservative in terms of aesthetic experimentation. Both trends fit comfortably in the evolution of commercial culture, now conditioned by the democratisation of viewing outlets and by increasingly autonomous consumption in a market for culture where market niches, narrowcasting and cross-media reward such innovations with financial returns.

4

The timeline of complex narration in anime is largely defined by three key milestones: the origins of thematic and narrative maturity from 1974 to 1983; the rise of the OVA format and the consequent narrative experimentation from 1984 to 1997; and a period of consolidation of market niches in commercial TV narrowcasting, running from 1998 to the present. A comparison of the values in the narrational categories of popular complex anime titles from this final stage—the film *Perfect Blue* and the series *The Melancholy of Haruhi Suzumiya*—with those of puzzle films and complex TV reveals similarities suggestive of a connection with the commercial trends that pursue complexity as a main feature. The existence of these titles, which are major benchmarks in the consolidation of the identity of anime as a global form of entertainment with marked aesthetic coordinates recognised beyond their preferred target audiences (the *otaku* communities), is emblematic of a conscious approach in commercial television fiction. The degree of acceptance of these titles makes complex anime a paradigmatic art form for narrative experimentation in a market as hypersaturated as the Japanese audiovisual market.

All of the above effectively *confirms the hypothesis* posited initially in the following terms:

Complex anime employs narrative resources characteristic of puzzle films and complex TV (the primordial models of complexity in contemporary international audiovisual production) as a part of its commercial strategy in the hypersaturated market of commercial Japanese animation.

As outlined in the thesis, the structural conditioning factors of animation and its interconnectedness with Japan's other commercial culture industries facilitates the production of a considerable number of television fiction series and films that exhibit narrative complexity as their main feature. Narratively complex anime productions challenge the conventions of the modes of narration of mainstream films and television fiction, and their complexity becomes a real competitive advantage in the context of the saturated digital entertainment market in which they are produced.

ACHIEVEMENT OF OBJECTIVES

THE OBJECTIVES OF THIS RESEARCH are identified as follows:

PRIMARY OBJECTIVE

To identify the creative potential of anime, interconnected in the media mix (the embodiment of cross-media narrations in Japan), in one of the most innovative fields in the area of audiovisual narrative studies: puzzle films and complex TV.

SECONDARY OBJECTIVES

- To offer the first comprehensive definition of the object of study: complex anime.
- To provide a historiographical review of the milestones of narrative complexity in Japanese animation since the 1960s.
- To study and analyse a sample of recent narratively complex anime titles in their two most common forms: the television series and the feature film for release in cinemas or on DVD/Blu-Ray.
- To identify anime as a border territory between two traditionally opposed approaches: commercial objectives and artistic experimentation.

The research undertaken to confirm or refute our hypothesis has made it possible to achieve these objectives. With respect to the *primary objective*, *Chapter Three* explores the inner workings of one of the most prolific fiction production centres in the world, the Japanese animation industry, which in recent years, as is discussed in *Chapter Four*, has produced a whole series of titles that employ narrative strategies comparable to international trends of narrative complexity in the mainstream.

In terms of *secondary objectives*, primordially aimed at consolidating the historiography of anime and updating the titles usually discussed in research in anime studies, *Section Two* presents both a timeline of the emergence of complex anime from its origins through to the present day (*Chapter Four*) and the location of its aesthetic dimension half-way between the creative freedom of animation and its commercial commodification (*Chapter Three*). With these elements, and with their development in *Section Three* (textual analysis), we establish the parameters of complex narration in contemporary anime.

FUTURE LINES OF RESEARCH

THE CONCLUSIONS OF THIS THESIS AND ITS TESTED HYPOTHESIS WILL enable us to reformulate existing notions to establish a new perspective, which will be able to serve as a basis for future contributions to the field of film and television narratology and anime studies. As possible applications of the results of this study we propose four lines of research—each complementary to one another and to this thesis—for development in the future.

The construction of a poetics of puzzle films should conclude with a consideration of context, once their narrative and aesthetic resources have been mapped out. In this sense, it is essential to clearly identify the nature of the relationship between the complexity of the narration in these films and the tumultuous state of the industry that produces them. Among the different elements to consider in assessing the degree of potential experimentation—such as attention to production and budgeting methods in post-classical Hollywood—it would seem essential to take into account the qualitative and quantitative distribution of these films. The potential cult status acquired by many puzzle films in their home video editions—a fact dependent to a large extent nowadays on their inclusion in VoD platform catalogues—comes into play here as a variable of particular interest. Previous explorations of the consolidation of independent cinema in the United States (King, Molloy and Tioumakis, 2013) and the scope of the international art cinema circuit (Iordanova, 2008; Lobato, 2012) have established the parameters for future research.

In the definition of the test sample of complex TV, we regret having omitted one of the most long-lasting and popular formats of television fiction: the sitcom. A comprehensive definition of a mode of complex narration in television should take into account the constant experimentation occurring in a format that is so dynamic, popular, and representative of the commercial visual trends of the moment. Worthy of special mention in this context are animated sitcoms, which future research should explore for stimulating reflections on the limitations of “live action” and the intersection of complexity for the purposes of the mimetic aspirations of animation represented by series such as *Rick and Morty* (J. Roiland and D. Harmon, Cartoon Network: 2013-) or *BoJack Horseman* (R. Bob-Waksberg, Netflix: 2014-), which are taking post-classical narration, with its long-standing precedents like *The Simpsons* (M. Groening, Gracie: 1989-) and *Family Guy* (S. McFarlane, FOX: 1999-) into the realm of communicative ambiguity.

Similarly, *Chapter Four* also points towards a possibility for future research on the issue of whether the explicit *self-consciousness* of anime—a feature familiar to *otaku* audiences due to its similarity to the ironic winks to readers in contemporary manga narration—has become such a widespread convention that it should be reconsidered as a productive indicator when assessing the inherent ambiguity of complexity.

Finally, work on the relationship between the methodology of formal analysis and Japanese animation as an object of study should be complemented in future research with the enriching multidisciplinary field of theory specifically dealing with animation, whose systematic exclusion from most film theory is, according to Tom Gunning, “one of the great scandals of film theory” (Beckman, 2014: 1). Texts like *The Anime Machine* by Thomas Lamarre (2009) or the anthology edited by Karen Beckman (*Animating Film Theory*, 2014), and prominent journals like *Animation: An Interdisciplinary Journal* constitute evidence of the interest of researchers from different disciplines in animation.

A *nime-gaku*: estudio académico del anime.

Anisong: temas musicales creados expresamente para la banda sonora de un anime.

Afureco: grabación y sincronización del diálogo del anime una vez ya se ha producido la animación.

Aidoru genshō: fenómeno *idol*.

B *ungei-eiga*: adaptación fílmica de obras literarias.

Bunkasai: festival cultural celebrado en los centros educativos japoneses.

Bunkobon: publicación de pequeño formato (DINA6), habitual tanto de manga como *light novels*.

C *hanbara*: subgénero teatral y cinematográfico del *jidaigeki* caracterizado por la lucha de espadas entre samuráis.

Character song (o *image song*): *single* musical interpretado por el reparto (en el papel de sus personajes) de un determinado anime.

Chibi: deformación infantilizada del diseño de un personaje, generalmente con función cómica.

Chō Kantoku: “ultradirectora”, crédito que el personaje Haruhi Suzumiya

recibe por parte del equipo de producción de Kyoto Animation en sus proyectos de adaptación animada.

D *ōga-man*: animador.
Dōjinshi: contenidos derivados producidos por círculos organizados de fans en formato *manga*.

Darudere: rasgo de personalidad que caracteriza a un personaje que, pese a mostrarse generalmente apático y tranquilo, se torna en sarcástico (p.ej. Kyon en *Haruhi Suzumiya*).

Dorama: series dramáticas en la televisión japonesa.

F *abula*: término narratológico empleado para designar los eventos diegéticos en orden cronológico.

Fansub: agrupaciones informales de fans que se encargan de capturar un anime de su emisión en el flujo televisivo japonés, adaptarlo a la lengua de destino y distribuirlo por Internet de manera gratuita entre los miembros de comunidades *otaku*.

Freebies: obsequio que se entrega por la compra de un producto.

Furusato zukuri: creación de imagen

de marca de una ciudad mediante a la apelación a sus orígenes y tradiciones.

G*ameplay*: en videojuegos, la articulación de acciones emergentes construidas por los jugadores a partir de las normas transformacionales de las reglas de juego y la consecución de un determinado objetivo en el juego.

Garage kits: figuras de modelado producidas por fans para fans (muchas veces en talleres ubicados en garajes). Su alto coste es proporcional a la complejidad de su montaje, que demanda de destreza con la manipulación de resinas, pinturas y barnices.

Gashapon: figurines distribuidos en pequeñas bolas de plástico a la venta en máquinas expendedoras.

Gekijōban: filme recopilatorio.

Gēmu: videojuego japonés.

Genga-man: supervisor de animación.

Genki: hiperactivo, energético.

Gensaku: historia original sobre la que se basa un media mix, ya sea un manga, anime, *gēmu* u otro.

Gūzōgaku: estudio académico del fenómeno *idol*.

H*enbō*: *benshin* con un matiz oscuro y monstruoso.

H*enshin*: secuencias de transformación, rutina habitual en el anime y el *tokusatsu*.

I*dol*: jóvenes artistas apoyados por los *jimusho* para la explotación de su carrera profesional en el circuito

comercial japonés compuesto por la música, la televisión y el cine.

J*idaigeki*: película japonesa de género histórico.

Jimusho: agencias de representación de *idols*, actores de primer orden en el desarrollo del entretenimiento audiovisual japonés.

Jo-ha-kyū: estructura dramática propia del teatro japonés y equiparable al canónico desarrollo aristotélico en tres partes.

Josei: franja demográfica que designa a las mujeres adultas.

Jun'eigageki undō: “movimiento del cine puro”, grupo de intelectuales y profesionales crítico con la producción cinematográfica nacional en el desarrollo de la incipiente industria cinematográfica japonesa durante la primera década del siglo XX. Frente a los estilemas de la tradición dramática japonesa, el grupo aboga por la progresiva introducción de los códigos de la integración narrativa: parcialidad hacia el realismo, sistema de iluminación industrial, uso del montaje paralelo y el uso de flashbacks à la Griffith y hacia el uso de actrices y no de *onnagata* en unos filmes de inspiración melodramática, ya conocidos por la moderna nomenclatura de *eiga*.

K*adokawa*: grupo mediático japonés. Fundado como una editorial en 1954, su estrategia comercial (*Kadokawa*

shōbō) le lleva a abordar la producción multimedia como mecanismo promocional de sus contenidos. Actualmente es la editorial dominadora del mercado local de *light novels*.

Kadokawa shōbō: estrategia desarrollada por Hiroki Kadokawa tras su acceso a la presidencia del grupo Kadokawa (1975) basada en la interconexión de los diferentes medios audiovisuales para potenciar su amplio catálogo de novelas.

Kaijū: subgénero del *tokusatsu* protagonizado por monstruos gigantes.

Keiretsu: modelo de concentración empresarial en Japón.

Kemonomimi: personaje con rasgos animales (p.ej. orejas de gato).

Kigyō-shakai: sociedad orientada a la organización empresarial.

Kimezerifu: latiguillo característico de un personaje.

Kishōtenketsu: progresión dramática propia de la poesía china compuesta por introducción-desarrollo-giro-conclusión.

Kokusaika: internacionalización, en nuestro caso en referencia a las mercancías culturales japonesas.

Konbini: tienda de conveniencia.

Kūru: una temporada de trece episodios emitida a lo largo de un trimestre.

Kyara design: diseño de personajes.

L*ight novels*: híbrido entre el relato y novela —su extensión no suele

sobrepasar las 50.000 palabras— destinado a la franja demográfica de los adultos jóvenes. Sus precios asequibles —cerca de los 600 yenes— y las ilustraciones que acompañan a la lectura ágil son otros de los rasgos más característicos de estas novelas, que generalmente se adscriben a una hibridación de géneros populares como el misterio, la fantasía o la ciencia-ficción. La serialización de sus capítulos en revistas contribuye a su pregnancia en la cultura popular de Japón. Muchas de estas historias autoconclusivas llegan a compilarse en un *bunkobon*.

Long Tail: en economía política de la comunicación, la consolidación de nichos de mercado y subculturas como mercados capaces de ofrecer un retorno económico igual o superior al de las grandes inversiones generalistas (p.ej. *blockbusters*).

M*ahjong*: juego de mesa de origen chino de gran popularidad en Japón.

Mahō shōjō: subgénero del *manganime* protagonizado por jóvenes mujeres con poderes mágicos.

Maldición Tezuka: limitación presupuestaria deficitaria inherente a la producción del anime que tiene su origen en las audaces maniobras comerciales de Osamu Tezuka para asegurar que *Astroboy* fuera la primera serie animada en Japón de periodicidad

semanal.

Manga gyōkay: industria del manga.

Mangaka: creadora o creador de manga.

Mangēmunime: eje compuesto por los códigos narrativos y estéticos del triángulo formado por el *manga*, el *anime* y los videojuegos japoneses —*gēmu*— (Navarro-Remesal y Loriguillo-López, 2015, p. 5).

Mecha: subgénero de la ciencia-ficción protagonizado por robots.

Media mix: encarnación de las narraciones *cross-media* en Japón. Situación mediática en la que una franquicia lanza al mercado todo un conjunto de mercancías culturales, interconectadas simbólicamente por un protagonista o una narrativa compartidos, a través de todo un abanico de medios (manga, novela, *merchandising*, videojuegos, anime, álbumes musicales, etc.).

Meganeikko: personaje con gafas.

Miko: sacerdotisa sintoísta.

Moe: en el contexto del *manganime*, querencia afectiva por un personaje de ficción que manifiesta rasgos de candidez, bondad y atractivo físico.

Monstruo de la semana: episodio autoconclusivo dedicado a la derrota de un villano no recurrente a lo largo de la diégesis (Backstein, 2004).

MMORPG: acrónimo de *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*, videojuego de rol multijugador.

Mukashibanashi: cuento de hadas

japonés.

Mukokuseki: en referencia al *manganime*, rasgos raciales de los personajes desprovistos de etnicidad asiática.

Mura okoshi: estrategias de revitalización de enclaves rurales o urbanos.

Narrowcasting: producción de ficción televisiva no para su retransmisión generalista, sino para la multitud de canales especializados que surge tras la extensión de la televisión por cable y las retransmisiones vía satélite.

Nichijōkei: obras cuyo argumento gira en torno al potencial *moe* del día a día de chicas atractivas.

Niji-sosaku: generación de contenido derivado, generalmente en clave erótica o cómica, de los personajes y *sekaikan* de anime o manga previos.

Ningyō: muñeca o muñeco.

Okina otomodachi: *connoisseur* con la capacidad de explicitar las intertextualidades de los textos del *manganime* y que participa activamente en las discusiones comunidades y foros de opinión virtuales sobre los valores de producción de distintos proyectos.

ONA: acrónimo de *Original Net Animation*. Anime distribuido directamente por Internet, equiparable a un *webisodio*.

Onnagata: actores que interpretan papeles femeninos en el teatro

kabuki.

Otaku: aquella “tribu mediática” (Ueno, 1999: 96) compuesta por personas inmersas en la subcultura asociada al anime, videojuegos, ciencia ficción, *merchandising* y demás intereses afines, una suerte de lo que en la cultura anglosajona ha venido a conocerse como *nerds* (Kinsella, 1998: 310). Se trata de una etiqueta publicada por primera vez por Akio Nakamori en su artículo *Otaku no kenkyū* (“investigación *otaku*”) para la revista subcultural *Manga Burikko* (Ōtsuka, 2013: 251) pero popularizada por su uso en los medios de comunicación japoneses en la década de 1990 y adoptado por la crítica cultural contemporánea (Kam, 2013; Kamm, 2015).

Otaku-gaku: estudio académico de los *otaku*.

OVA: acrónimo de *Original Video Animation*. Anime distribuido directamente a través de ediciones domésticas de vídeo, DVD o Blu-Ray.

P*achinko*: máquina recreativa japonesa compuesta por un panel vertical por el que caen pequeñas bolas metálicas.

Para para: vistosa coreografía en grupo de origen japonés.

Pink eiga: *sexplotation* filmica japonesa.

R*akugo*: tradicional monólogo cómico japonés.

Real Robots: subgénero *mecha* dirigido a un público adulto

en el que los robots son meros medios para la guerra, recayendo el protagonismo dramático sobre la complejidad psicológica de sus pilotos.

S*akuga-kantoku*: director de animación.

Sarariman: arquetípico oficinista japonés.

Scanlations: agrupaciones informales de fans que se encargan de escanear un manga, adaptarlo a la lengua de destino y distribuirlo por Internet de manera gratuita entre los miembros de comunidades *otaku*.

Seinen: franja demográfica que designa a los hombres adultos.

Seisaku iinkai houbiki (*Comité de producción*): alianza entre diversos actores comerciales del entretenimiento audiovisual japonés para la explotación de un contenido a través de un media mix.

Seiyū: actor o actriz de voz.

Sekaikan: homologable al concepto de *storyworld* (Herman, 2002; Ryan, 2014), hace referencia a los parámetros que configuran la experiencia básica de un media mix y que ayudan a identificar el contexto en el que se desarrolla el relato.

Sekaikei: argumento arquetípico en el *manganime* en el que el apocalipsis que se cierne sobre el *sekaikan* del relato tiene su correlato en la tensión emocional de los adolescentes protagonistas.

Shite: personaje principal del teatro Noh.

Shōjo: franja demográfica que designa a mujeres adolescentes.

Shōnen: franja demográfica que designa a hombres adolescentes.

Shosubun: episodio dedicado íntegramente a la recapitulación de lo sucedido en episodios anteriores, generalmente ubicado en la mitad de la retransmisión de la serie. Además de ser un recurso de síntesis diégetica de gran utilidad para los espectadores recientes, su producción supone un descanso para el equipo técnico y artístico implicado en el anime al basarse en secuencias ya animadas.

Shōtengai: calle peatonal cubierta que alberga locales comerciales.

Super Robots: subgénero *mecha* dirigido a un público infantil en los que la complejidad narrativa está subyugada a la espectacularidad de las batallas, las secuencias de transformación y al diseño de los robots protagonistas.

Synzhet: término narratológico empleado para designar la manera de organizar la historia.

T*aishinbunka*: cultura de masas en Japón.

Tokusatsu: género cinematográfico y televisivo, generalmente parcial hacia la

ciencia-ficción y la fantasía, protagonizado por los efectos especiales.

Tsundere: rasgo de personalidad de un personaje que se muestra frío y cortante pero que resulta ser cálido en su fondo (p.ej. Haruhi en *Haruhi Suzumiya*).

V*-Cinema*: apócope de *Video Cinema*, filmes distribuidos directamente a través de ediciones doméstica de vídeo, DVD o Blu-Ray.

Visual novel: género de videojuegos de gran popularidad en Japón, un trasunto de novela ilustrada con bifurcaciones en la diégesis y muy limitada interacción para los jugadores.

Visual kei: escena musical japonesa, ecléctica en lo sonoro, pero homogénea en la apariencia extravagante de sus componentes.

W*akon yōsai*: eslogan de la modernización e industrialización de Japón durante el siglo XIX, “espíritu japonés, técnica occidental”.

Y*andere*: rasgo de personalidad de un personaje inicialmente cariñoso y empático que se torna en obsesivo con las relaciones personales.

Yogorechatta: adjetivo despectivo referido a una mujer; sucia, mancillada.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, D., 2013. El manga en la Argentina. *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*, (10), pp.2-10.
- Allen, M. y Sakamoto, R., 2006. *Popular culture, globalization and Japan*, New York : Routledge.
- Allison, A., 2003. Portable monsters and commodity cuteness: Pokemon as Japan's new global power. *Postcolonial Studies*, 6(3), pp.381-395.
- Allison, A., 2004. Cuteness as Japan's Millennial Product. En J. Tobin, ed. *Pikachu's global adventure: the rise and fall of Pokémon*. Durham [etc.]: Duke University Press, pp. 34-49.
- Allison, A., 2006a. *Millennial Monsters: japanese toys and the global imagination*, Berkeley: University of California Press.
- Allison, A., 2006b. New Age Fetishes, Monsters, and Friends: Pokémon Capitalism at the Millennium. En H. Harrotunian y T. Yoda, eds. *Japan after Japan. Social and cultural life from the recessionary 1990s to the Present*. Durham [etc.]: Duke University Press, pp. 331-357.
- Álvarez Delgado, R.C., 2015. *El modelo de animación nipón como elemento referencial en la creación de imágenes*. Universidad Complutense de Madrid.
- Amano, I., 2014. From mourning to allegory: Post-3.11 Space Battleship Yamato in motion. *Japan Forum*, 26(3), pp.325-339.
- Anderson, C., 2008. *The Long tail : why the future of bussiness is selling less of more*, New York : Hyperion.
- Anderson, M., 2009. Oshii Mamoru's Patlabor 2: Terror, Theatricality, and Exceptions That Prove the Rule. *Mechademia*, 4(1), pp.75-109.
- Andrews, D.K., 2014. Genesis at the Shrine: The Votive Art of an Anime Pilgrimage. *Mechademia*, 9(1), pp.217-233.
- Anime News Network, Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion (movie). *Anime News Network*. Recuperado de: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=419> [Accedido octubre 8, 2017].
- Anime News Network, 2008. Two Nine-Decade-Old Anime Films Discovered. *Anime News Network*. Recuperado de: <http://www.animenewsnetwork.com/news/2008-03-27/two-90-year-old-anime-films-discovered>.
- Anime News Network, 2010. Anime News Network. «K-On!! Puts 1st Anime Band at #1 on Weekly Singles Chart». *Anime News Network*. Recuperado de: <http://www.animenewsnetwork.com/news/2010-05-03/k-on-puts-1st-anime-band-at-no.1-on-weekly-singles-chart> [Accedido octubre 23, 2017].
- Anime News Network, 2011. The Melancholy of Haruhi Suzumiya Novel Sells 1 Million+. *Anime News Network*. Recuperado de: <http://www.animenewsnetwork.com/news/2011-06-23/the-melancholy-of-haruhi-suzumiya-novel-sells-1-million+> [Accedido octubre 22, 2017].
- Anime News Network, 2013. Little Witch Academia 2 Kickstarter Ends With US\$625,518 Pledged. *Anime News Network*. Recuperado de: <http://www.animenewsnetwork.com/news/2013-08-07/little-witch-academia-2-kickstarter-ends-with-us%24625518-pledged> [Accedido diciembre 9, 2016].
- Anime News Network, 2015a. Anime Sols Must Sell All Remaining DVDs or Destroy Them. *Anime News Network*. Recuperado de:

- <http://www.animenewsnetwork.com/news/2015-06-19/anime-sols-must-sell-all-remaining-dvds-or-destroy-them/.89487> [Accedido diciembre 9, 2016].
- Anime News Network, 2015b. Netflix to Premiere *Ajin: A Demi-Human* to Global Audience in First of Its Kind Deal. *Anime News Network*. Recuperado de: <http://www.animenewsnetwork.com/press-release/2015-09-18/netflix-to-premiere-ajin-a-demi-human-to-global-audience-in-first-of-its-kind-deal/.93110>.
- Anime News Network, 2016. Kickstarter-Funded Under the Dog Anime's Promo Reveals August 1 Release. *Anime News Network*. Recuperado de: <http://www.animenewsnetwork.com/news/2016-04-28/kickstarter-funded-under-the-dog-anime-promo-reveals-august-1-release/.101542> [Accedido diciembre 9, 2016].
- Anime News Network, 2017. Inuyashiki Anime's Writer, Character Designer Revealed. *Anime News Network*.
- Annett, S., 2011. Imagining Transcultural Fandom: Animation and Global Media Communities. *Transcultural Studies*, (2), pp.164-188.
- Annett, S., 2014. The nostalgic remediation of cinema in Hugo and Paprika. *Journal of Adaptation in Film & Performance*, 7(2), pp.169-180.
- Anónimo, 1998. Interview with Satoshi Kon. Recuperado de: www.perfectblue.com/interview.html [Accedido julio 8, 2017].
- Arai, Y. y Kinukawa, S., 2013. Copyright infringement as user innovation. *Journal of Cultural Economics*, 38(2), pp.131-144.
- Aristóteles, 2004. *Poética*, Madrid: Alianza.
- Arnau Roselló, R., 2016. Cooperativas independientes entre la exhibición cinematográfica y la gestión cultural: el cine ciudadano en la periferia de la industria. *OBETS. Revista de Ciencias Sociales*, 11(2).
- Arnau Roselló, R. y Galán Cubillo, E., 2014. La disolución del soporte audiovisual y la quiebra de la linealidad en el relato. *Historia y Comunicación Social*, 18(2013), pp.359-367.
- Ashbaugh, W., 2010. Contesting Traumatic War Narratives: Space Battleship Yamato and Mobile Suit Gundam. En D. Stahl y M. Williams, eds. *Imag(in)ing the war in Japan : representing and responding to trauma in postwar literature and film*. Leiden, Boston: Brill, pp. 327-353.
- Avella, N., 2004. *Graphic Japan: From Woodblock and Zen to Manga and Kawaii*, Hove: RotoVision.
- Awesome Japan, 2015. CHUYADEN Project. *Kickstarter.com*. Recuperado de: <https://www.kickstarter.com/projects/1287579779/chuya-den-the-night-and-day-chronicles/posts/1416113> [Accedido diciembre 9, 2016].
- Azuma, H., 2009. *Otaku : Japan's database animals* / , Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Azuma, H., 2007. *ゲーム的リアリズムの誕生~動物化するポストモダン* 2, Tokyo: Kodansha.
- Bakstein, K., 2004. Flexing Those Anthropological Muscles: X-Files, Cult TV, and the Representation of Race and Ethnicity. En S. Gwennlian-Jones y R. E. Pearson, eds. *Cult Television*. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp. 115-145.
- Bainbridge, J.G. y Delaney, E., 2012. 'Murder, Incest and Damn Fine Coffee': *Twin Peaks* as new incest narrative 20 years on. *Continuum*, 26(4), pp.637-651.
- Balio, T., 1998. «A major presence in all of the world's important markets»: the globalization of Hollywood in the 1990s. En S. Neale y M. Smith, eds. *Contemporary Hollywood Cinema*. London: Routledge, pp. 58-73.
- Ballús, A. y Torrents, A.G., 2014. Evangelion as Second Impact: Forever Changing That Which Never Was. *Mechademia*, 9(1), pp.283-293.
- Barkman, A., 2010. Anime, Manga and Christianity: A comprehensive analysis. *Journal for the Study of*

- Religions and Ideologies*, 9(27), pp.25-45.
- Barthes, R., 1996. From Work to Text. En S. Heath, ed. *Image, music, text*. New York: Hill and Wang, pp. 155-164.
- Baudinette, T., 2017. Japan – Netflix Research Consortium. *Netflix Research Consortium*. Recuperado de: <http://www.global-internet-tv.com/japan/> [Accedido mayo 28, 2017].
- Bazin, A., 1990. *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp.
- Beck, J., 2004. *Animation art : from pencil to pixel, the history of cartoon, anime*, Fulham : Flame Tree.
- Beckman, K., ed., 2014. *Animating film theory*, Durham [etc.]: Duke University Press.
- Belleflamme, P., Lambert, T. y Schwienbacher, A., 2014. Crowdfunding: Tapping the right crowd. *Journal of Business Venturing*, 29(5), pp.585-609.
- Bendazzi, G., 2003. *Cartoons: 110 años de cine de animación*, Madrid : Ocho y Medio.
- Berengueras, J.M., 2016. El Salón del Manga de Barcelona bate su récord con 142.000 visitantes. *El Periódico de Catalunya*.
- Bergstrom, B., 2014. Avonlea as 'world': Japanese Anne of Green Gables tourism as embodied fandom. *Japan Forum*, 26(2), pp.224-245.
- Bermudez, B., 1995. *Mangavisión : [guía del cómic japonés]*, Barcelona: Glénat.
- Bertschy, Z., 2017. Amazon U.S. Launches Anime Strike Paid Streaming Service. *Anime News Network*.
- Bertschy, Z., 2008. Interview With the Fansubber. *Anime News Network*, p.4. Recuperado de: <http://www.animenewsnetwork.com/feature/2008-03-11/2> [Accedido diciembre 9, 2016].
- Bettelheim, B., 1999. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Barcelona : Crítica.
- Bettinson, G., 2008. Effects of the dominant in *Secret Window*. *New Review of Film and Television Studies*, 6(2), pp.151-167.
- Bettinson, G., 2014. *The Sensuous Cinema of Wong Kar-wai: Film Poetics and the Aesthetic of Disturbance*, Hong Kong University Press.
- Bignell, J., 2007. Seeing and Knowing: Reflexivity and Quality. En J. McCabe y K. Akass, eds. *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond*. New York: I.B. Tauris, pp. 158-170.
- Black, D., 2012. The Virtual Idol: Producing and Consuming Digital Femininity. En P. W. Galbraith y J. G. Karlin, eds. *Idols and Celebrity in Japanese Media Culture*. Hampshire: Palgrave, pp. 209-228.
- Bolter, J.D. y Grusin, R., 2000. *Remediation : understanding new media*, Cambridge, Mass. : MIT Press.
- Bolton, C., 2002. The mecha's blind spot: Patlabor 2 and the phenomenology of anime. *Science-Fiction Studies*, 29(3), pp.453-474.
- Booth, P., 2012. *Time on TV : temporal displacement and mashup television*, New York: P. Lang.
- Bordwell, D., 1984. Foreword. En E. Branigan, ed. *Point of view in the cinema: a theory of narration and subjectivity in classical film*. Berlin [etc.]: Mouton, pp. X-XIII.
- Bordwell, D., 1985. *Narration in the Fiction Film*, Madison: Univ of Wisconsin Press.
- Bordwell, D., 1988. *Ozu and the Poetics of Cinema*, London: BFI Pub.
- Bordwell, D., 1995. *El Significado del filme: inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*, Barcelona: Paidós.
- Bordwell, D., 1996. *La Narración en el cine de ficción*, Barcelona [etc.]: Paidós.
- Bordwell, D., 2000. *Planet Hong Kong: popular cinema and the art of entertainment*, Cambridge: Harvard University Press.
- Bordwell, D., 2001. Transcultural Spaces: Toward a Poetics of Chinese Film. *Post Script*, 20 (2), pp.9-25.
- Bordwell, D., 2002a. Film Futures. *SubStance*, 31(1), p.88.
- Bordwell, D., 2002b. Intensified Continuity Visual Style in Contemporary American Film. *Film Quarterly*, 55(3), pp.16-28.
- Bordwell, D., 2006. *The Way Hollywood tells it: story and style in modern movies*, Berkeley: University of California Press.
- Bordwell, D., 2008. *Poetics of cinema*, London: Routledge.

- Bordwell, D., Staiger, J. y Thompson, K., 1997. *El Cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*, México: Paidós.
- Bordwell, D. y Thompson, K., 2013. *Christopher Nolan. A Labyrinth of Linkages*, Madison: Irvington Way Institute Press.
- Bort Gual, I., 2011. Narrativa a la deriva: de Perdidos a la eternidad. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, (11), pp.52-59.
- Bort Gual, I., 2012. *Nuevos paradigmas en los telones del relato audiovisual contemporáneo: partículas narrativas de apertura y cierre en las series de televisión dramáticas norteamericanas*. Universitat Jaume I.
- Bort Gual, I. y García-Catalán, S., 2013. Kilométricas carreteras sin arcén. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, (15), p.5.
- Branigan, E., 1984. *Point of view in the cinema : a theory of narration and subjectivity in classical film*, Berlin [etc.]: Mouton.
- Branigan, E., 1992. *Narrative comprehension and film*, London [etc.]: Routledge.
- Branigan, E., 2002. Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations: A Response to David Bordwell's Film Futures *SubStance*, 31(1), pp.105-114.
- Branigan, E., 2006. *Projecting a Camera: Language-Games in Film Theory*, New York [etc.]: Routledge.
- Branigan, E., 2014. Butterfly effects upon a spectator. En W. Buckland, ed. *Hollywood Puzzle Films*. New York: Routledge, pp. 233-264.
- Brau, L., 2004. Rakugo Fans at Play. Promoting the Art, Creating Community, Inventing Selves. En W. W. Kelly, ed. *Fanning the Flames: Fans and Consumer Culture in Contemporary Japan*. Albany: State University of New York Press, pp. 127-149.
- Brenner, R.E., 2007. *Understanding Manga and Anime*, Westport: Libraries Unlimited.
- Brooks, P., 1992. *Reading for the plot : design and intention in narrative*, Cambridge: Harvard University Press.
- Brophy, P., 2005. *100 anime*, London: British Film Institute.
- Brown, S.T., 2006. *Cinema anime: critical engagements with japanese animation*, New York: Palgrave Macmillan.
- Brown, S.T., 2010. *Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture*, New York: Palgrave Macmillan.
- Bruns, J., 2008. The polyphonic film. *New Review of Film and Television Studies*, 6(2), pp.189-212.
- Brütsch, M., 2013. When The Past Lies Ahead And The Future Lags Behind. Backward Narration In Film, Television, And Literature. En J. Eckel et al., eds. *(Dis)Orienting Media and Narrative Mazes*. Bielefeld: transcript Verlag, pp. 294-312.
- Bryce, M., Cheung, P. y Gutierrez, A.K., 2010. Clones, hybrids and organ transplants in Manga and Anime. *International Journal of the Humanities*, 8(5), pp.279-290.
- Buckland, W., 1998. A close encounter with Raiders of the Lost Ark. Notes on narrative aspects of the New Hollywood blockbuster. En S. Neale y M. Smith, eds. *Contemporary Hollywood Cinema*. London: Routledge, pp. 166-177.
- Buckland, W., 2003. *Film studies*, Chicago: Contemporary Books.
- Buckland, W., 2006. *Directed by Steven Spielberg: poetics of the contemporary Hollywood blockbuster*, London: Continuum.
- Buckland, W., 2009a. Introduction: Puzzle Plots. En W. Buckland, ed. *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Malden: Wiley-Blackwell, pp. 1-12.
- Buckland, W., 2009b. Making Sense of Lost Highway. En W. Buckland, ed. *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Malden: Wiley-Blackwell, pp. 40-61.
- Buckland, W. ed., 2009c. *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*, Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- Buckland, W. ed., 2014a. *Hollywood Puzzle Films*, London [etc]: Routledge.
- Buckland, W., 2014b. Introduction: Ambiguity, Ontological Pluralism, and Cognitive Dissonance in the Hollywood Puzzle Film. En W. Buckland, ed. *Hollywood Puzzle Films*. London: Routledge, pp. 1-14.

- Burch, N., 1979. *To the distant observer : form and meaning in the Japanese cinema*, London: Scolar Press.
- Burch, N., 1985. *Praxis del cine*, Madrid: Fundamentos.
- Burch, N., 1987. *El Tragalu¿ del infinito: contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*, Madrid: Cátedra.
- Cameron, A., 2008. *Modular narratives in contemporary cinema*, New York: Palgrave Macmillan.
- Campbell, J., 2005. *El Héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*, Madrid: Fondo de Cultura Económica de España.
- Campora, M., 2009. Art cinema and New Hollywood: multiform narrative and sonic metalepsis in *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. *New Review of Film and Television Studies*, 7(2), pp.119-131.
- Campora, M., 2014. *Subjective realist cinema: from expressionism to inception*, New York: Berghahn Books.
- Camus, A., 2002. *El mito de Sísifo*, Madrid: Alianza Editorial.
- Carroll, N., 2002. *Una Filosofía del arte de masas*, Madrid: A. Machado Libros.
- Casal, A., 2010. El eterno trastorno y la persecución perpetua: leyes del mundo anómalo según la Warner. En A. Ruiz de Samaniego, ed. *Estéticas de la animación*. Madrid: Maia, pp. 85-110.
- Cascajosa Virino, C., 2005. *Prime time: las mejores series de TV americanas, de C.S.I. a Los Soprano*, Madrid: Calamar.
- Casetti, F., 2015. *The Lumière galaxy: seven key words for the cinema to come*, New York: Columbia University Press.
- Castro de Paz, J.L., 1999. *El Surgimiento del telefilme: los años cincuenta y las crisis de Hollywood. Alfred Hitchcock y la televisión*, Barcelona [etc.]: Paidós.
- Castro de Paz, J.L., 2014. No Title. *Twitter*. Recuperado de: <https://twitter.com/Scottieisbert/status/470595423254900736> [Accedido mayo 25, 2014].
- Català Domènech, J.M., 2016. *La Gran espiral: capitalismo y paranoia*, Buenos Aires: Sans Soleil.
- Cavalier, S., 2011. *The world history of animation*, Berkeley : University of California Press.
- Cerdán Martínez, V., 2011. *Imaginación colectiva, comunicación y héroe en el relato japonés Paranoia Agent*. Universidad Complutense de Madrid.
- Chang, Y.-J., 2013. Satoshi Kon's Millennium Actress: A Feminine Journey with Dream-Like Qualities. *Animation*, 8(1), pp.85-97.
- Chaume, F., 2004. *Cine y traducción*, Madrid: Cátedra.
- Chion, M., 1995. *David Lynch*, London: BFI.
- Choo, H.-J., 2014. A Study on Persona of Double-sided Characters Shown in Satoshi Kon's Works. *Cartoon and Animation Studies*, 35, pp.181-208.
- Chute, D., 1996. The Soul of the New Machine - Oshii Mamoru's «Ghost in the Shell». *Film Comment*, 32(3), pp.84-87.
- Cid Lucas, F., 2012. Del bushi al neosamurai: la vigencia del guerrero (y sus desviaciones) en el manga y el anime. *Puertas a la lectura*, (24), pp.109-122.
- Clément, F., 2011. Mamoru Oshii's Ghost in the Shell 2: Innocence. Thinking Before the Act. *Cinephile*, 7(1), pp.31-37.
- Clements, J., 2013. *Anime: A History*, London: BFI & Palgrave Macmillan.
- Clements, J. e Ip, B., 2012. The Shadow Staff: Japanese Animators in the Toho Aviation Education Materials Production Office 1939-1945. *Animation*, 7(2), pp.189-204.
- Clements, J. y McCarthy, H., 2006. *The Anime encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*, Berkeley: Stone Bridge Press.
- Coëgnarts, M. et al., 2016. Seeing Yourself in the Past: The Role of Situational (Dis)continuity and Conceptual Metaphor in the Understanding of Complex Cases of Character Perception. *Projections*, 10(1), pp.114-138.
- Coëgnarts, M. y Kiss, M., 2017. 'Look Out Behind You!' Grounding suspense in the slasher film. *New Review of Film and Television Studies*, 15(3), pp.348-374.
- Cohn, N., Taylor-Weiner, A. y Grossman, S., 2012. Framing Attention in Japanese and American Comics: Cross-Cultural Differences in Attentional

- Structure. *Frontiers in Psychology*, 3, p.349.
- Collins, J., 1992. Television and postmodernism. En R. C. Allen, ed. *Channels of Discourse, Reassembled. Television and contemporary criticism*. London, New York: Routledge, pp. 246-265.
- Company, J.M. y Marzal Felici, J.J., 1999. *La Mirada cautiva : formas de ver en el cine contemporáneo*, Valencia: Generalitat Valenciana.
- Conde Aldana, J.A., 2011. Cine y modularidad - De rompecabezas temporales y otros enigmas audiovisuales. *Revista La Tadeo*, (76).
- Condry, I., 2004. B-Boys and B-Girls: Rap Fandom and Consumer Culture in Japan. En W. W. Kelly, ed. *Fanning the Flames: Fans and Consumer Culture in Contemporary Japan*. New York: State University of New York Press, pp. 17-39.
- Condry, I., 2009. Anime Creativity: Characters and Premises in the Quest for Cool Japan. *Theory, Culture & Society*, 26(2-3), pp.139-163.
- Condry, I., 2013. *The Soul of anime : collaborative creativity and Japan's media success story*, Durham: Duke University Press.
- Cooper-Chen, A., 2010. *Cartoon cultures: the globalization of Japanese popular media*, New York: Peter Lang.
- Cooper-Chen, A., 2012. Cartoon planet: the cross-cultural acceptance of Japanese animation. *Asian Journal of Communication*, 22(1), pp.44-57.
- Cowie, E., 1998. Storytelling. Classical Hollywood cinema and classical narrative. En S. Neale y M. Smith, eds. *Contemporary Hollywood Cinema*. London: Routledge, pp. 178-190.
- Crafton, D., 1993. *Before Mickey: the animated film, 1898-1928*, Chicago [etc.]: University of Chicago Press.
- Creeber, G., 2004. *Serial television: big drama on the small screen*, London: British Film Institute.
- Creeber, G., 2013. *Small screen aesthetics: from TV to the Internet*, Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Crisóstomo, R. y Ros, E., 2017. *Regreso a Twin Peaks*, Madrid: Errata Naturae.
- Crowe, C., 2002. *Conversaciones con Billy Wilder*, Madrid: Alianza Editorial.
- Cubbison, L., 2005. Anime Fans, DVDs, and the Authentic Text. *The Velvet Light Trap*, 56(1), pp.45-57.
- Cueto, R., 2003. El país de las maravillas al otro lado del espejo. Algunos principios para entender al anime. En J. Zapater et al., eds. *Dibujos en el vacío. Claves del cine japonés de animación*. Valencia: IVAM.
- Dalio, M., 2009. Japan Brand Strategy: The Taming of «Cool Japan» and the Challenges of Cultural Planning in a Postmodern Age. *Social Science Japan Journal*, 12(2), pp.247-266.
- Davidson, R. y Poor, N., 2014. The barriers facing artists' use of crowdfunding platforms: Personality, emotional labor, and going to the well one too many times. *New Media & Society*, 17(2), pp.289-307.
- Davies, J., 2014. *Riveted: The Science of Why Jokes Make Us Laugh, Movies Make Us Cry, and Religion Makes Us Feel One with the Universe*, New York: Palgrave Macmillan.
- De Pablo Rodríguez, A., 2012. El postmodernismo en La Melancolía de Haruhi Suzumiya. *Puertas a la lectura*, (24), pp.123-145.
- DeBoer, S., 2010. Scaling the TV Station: Fuji Television, Digital Development, and Fictions of a Global Tokyo. En M. Yoshimoto y J. Choi, eds. *Television, Japan, and globalization*. Ann Arbor: Center for Japanese Studies, The University of Michigan, pp. 73-92.
- Denison, R., 2016. *Anime: A Critical Introduction*, London: Bloomsbury.
- Denison, R., 2014. Japanese and Korean film franchising and adaptation. *Journal of Japanese and Korean Cinema*, 6(2), pp.105-117.
- Denison, R., 2011. Transcultural creativity in anime: Hybrid identities in the production, distribution, texts and fandom of Japanese anime. *Creative Industries Journal*, 3(3), pp.221-235.
- Devlin, W.J. y Biderman, S., 2011. *The philosophy of David Lynch*, University Press of Kentucky.
- Díaz-Cintas, J. y Muñoz Sánchez, P., 2006. *Fansubs: Audiovisual Translation in*

- an Amateur Environment. *The Journal of Specialised Translation*, 6, pp.37-52.
- Dick, P.K., 2001. *The Man in the high castle*, London: Penguin.
- Díez Bosch, M., 2017. White Christmas. El blanco control del vacío. En J. Barraycoa Martínez y J. Martínez-Lucena, eds. *Black Mirror: porvenir y tecnología*. Barcelona: Editorial UOC, pp. 169-180.
- Donovan, H., 2010. Gift versus Capitalist Economies: Exchanging Anime and Manga in the U.S. En A. Levi, M. McHarry y D. Pagliassotti, eds. *Boys' Love Manga: Essays on the Sexual Ambiguity and Cross-Cultural Fandom of the Genre*. Jefferson: McFarland, pp. 11-22.
- Dorfman, A., Mattelart, A. y Schmucler, H., 2001. *Para leer al pato Donald*, México D.F.: Siglo XXI.
- Drangsholt, J.S., 2009. World without end or beginning: structures of displacement in *Lost*. *New Review of Film and Television Studies*, 7(2), pp.209-224.
- Dyer, R., 2001. *Las estrellas cinematográficas: historia, ideología, estética*, Barcelona: Paidós.
- Eckel, J., 2013. Twisted Times. Non-Linearity And Temporal Disorientation In Contemporary Cinema. En J. Eckel et al., eds. *(Dis)Orienting Media and Narrative Mazes*. Bielefeld: transcript Verlag, pp. 275-292.
- Eig, J., 2003. A beautiful mind(fuck): Hollywood structures of identity. *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*, (46).
- Eldred, T. e Ito, M., 1998. A Yamato Discussion with Hideaki Anno, Leiji Matsumoto, and Hiroshi Miyagawa. *The Official Website of the Star Blazers Animated Series*. Recuperado de: https://web.archive.org/web/20101129004733/http://starblazers.com/html.php?page_id=252 [Accedido septiembre 25, 2017].
- Elsaesser, T., 2013. Los actos tienen consecuencias. Lógicas del mind-game film en la trilogía de Los Angeles de David Lynch. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, (15), pp.7-17.
- Elsaesser, T., 2009. The Mind-Game Film. En *Puzzle Films*. Oxford: Wiley-Blackwell, pp. 13-41.
- Elsaesser, T., 1994. Zapping One's Way Into Quality: Arts Programmes on TV. En T. Elsaesser, J. Simons y L. Bronk, eds. *Writing for the Medium. Television in Transition*. Amsterdam: Amsterdam University Press, pp. 54-63.
- Elsaesser, T. y Buckland, W., 2002. *Studying contemporary American film: a guide to movie analysis*, London: Bloomsbury Academic.
- Eng, L., 2012. Strategies of Engagement: Discovering, Defining, and Describing Otaku Culture in the United States. En M. Itō, D. Okabe, y I. Tsuji, eds. *Fandom unbound : otaku culture in a connected world*. New Haven: Yale University Press, pp. 85-104.
- Estrada Rangil, O., 2016. *Songokumania: el big bang del manga*, Sant Cugat del Vallès: Edicions Xandri.
- Evans, E., 2013. *Transmedia television: audiences, new media, and daily life*, New York: Routledge.
- Evans, J., 2012. The Repetition of Haruhi Suzumiya. *The Comics Grid*.
- Felipe López, A.R., 2016. *La identidad de los personajes de los personajes en la obra del director de Satoshi Kon y su vinculación con el movimiento artístico Superflat*. Universidad Complutense de Madrid.
- Ferenz, V., 2005. Fight Clubs, American Psychos and Mementos. The Scope of Unreliable Narration in Film. *New Review of Film and Television Studies*, 3(2), pp.133-159.
- Ferenz, V., 2009. Mementos of Contemporary American Cinema: Identifying and Responding to the Unreliable Narrator in the Movie Theater. En W. Buckland, ed. *Film Theory and Contemporary Hollywood Movies*. New York: Routledge, pp. 257-285.
- Fernández Gonzalo, J., 2010. El simulacro y la ley: El anime Death Note a través de la mirada de Pierre Klossowski. *Sesión no numerada: revista de letras y ficción audiovisual*, (1), pp.77-96.

- Fernández Valentí, T., 2001. Giallo vs. Slasher. Relaciones sangrientas. En A. J. Navarro, ed. *El giallo italiano. La oscuridad y la sangre*. Madrid: Nuer, pp. 289-308.
- Field, S., 2001. *El Libro del guión: fundamentos de la escritura de guiones: una guía paso a paso, desde la primera idea hasta el guión acabado*, Madrid: Plot.
- Figal, G., 2006. Monstrous Media and Delusional Consumption in Kon Satoshi's Paranoia Agent. *Mechademia*, 5(5), pp.139-156.
- Flath, J. et al., 2016. *Sakura: Diccionario de cultura japonesa, japonés-español-inglés*, Gijón: Satori.
- Fortes Guerrero, R., 2011. *Guía para ver y analizar: El viaje de Chibiro. Hayao Miyazaki (2001)*, Valencia: Nau Llibres.
- Freeman, M., 2015. The Killer Who Never Was: Complex Storytelling, the Saw Saga and the Shifting Moral Alignment of Puzzle Film Horror. En W. Clayton, ed. *Style and Form in the Hollywood Slasher Film*. London: Palgrave Macmillan, pp. 118-130.
- Frierson, M., 2009. Clay Animation and the Early Days of Television: The 'Gumby' series. En M. Furniss, ed. *Animation: Art*. Sydney: John Libbey, pp. 171-180.
- Fujie, L., 1989. Popular music. En R. Gid Powers y H. Kato, eds. *Handbook of Japanese Popular Culture*. Westport: Greenwood Press, pp. 197-220.
- Furniss, M., 2007. *Art in motion: animation aesthetics*, Eastleigh: John Libbey Publishing.
- Galbraith, P.W., 2009. *The otaku encyclopedia: an insider's guide to the subculture of cool Japan*, New York: Kodansha International.
- Galbraith, P.W., 2012. Idols: The Image of Desire in Japanese Consumer Capitalism. En P. W. Galbraith y J. G. Karlin, eds. *Idols and Celebrity in Japanese Media Culture*. Hampshire: Palgrave, pp. 185-208.
- Galbraith, P.W., 2014. *The moé manifesto: an insider's look at the worlds of manga, anime, and gaming* P. W. Galbraith, ed., Tokyo: Tuttle Publishing.
- Galbraith, P.W., 2016. The Labor of Love: On the Convergence of Fan and Corporate Interests in Contemporary Idol Culture in Japan. En P. W. Galbraith y J. G. Karling, eds. *Media Convergence in Japan*. Kinema Club, pp. 232-264.
- Galbraith, P.W. y Karlin, J.G., 2012. *Idols and celebrity in Japanese media culture*, Hampshire: Palgrave.
- Galbraith, S., 2009. *Cine japonés*, Köln: Taschen.
- García-Catalán, S. y Navarro-Remesal, V., 2016. Where is my mind? Body, mind and brain in the history of science fiction films. *International Journal of Cinema*, (2), pp.125-134.
- García, A.N., 2016. A Storytelling Machine: The Complexity and Revolution of Narrative Television. *Between*, 6(11).
- García, M. y Puertas, L., 2008. El anime aquí y allí. En A. J. Navarro, ed. *Cine de animación japonés*. San Sebastián: Semana de Cine Fantástico y de terror de San Sebastián, pp. 47-66.
- García Catalán, S., 2012a. El Deleorean extraviado: usos confusos del flashback postclásico. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, (10), pp.1103-1115.
- García Catalán, S., 2012b. Hipertexto y modelización cinematográfica en la divulgación neurocientífica audiovisual. A propósito de Redes de Eduard Punset.
- García Martínez, A.N., 2009. El espejo roto: la metaficción en las series anglosajonas The broken mirror. Metafiction in anglosaxon tv series. *Revista Latina de Comunicación Social*, (64), pp.654-667.
- Gardner, W., 2009. The Cyber Sublime And The Virtual Mirror: Information And Media In The Works Of Oshii Mamoru And Kon Satoshi. *Canadian Journal Of Film Studies*.
- Garroni, E., 1973. *Proyecto de semiótica*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gates, A., 1999. 'Perfect Blue': This Cartoon Didn't Come From Disney. *The New York Times*. Recuperado de: <https://partners.nytimes.com/librar y/film/082099blue-film-review.html> [Accedido julio 9, 2017].
- Gaudreault, A. y Jost, F., 1995. *El Relato*

- cinematográfico: cine y narratología*, Barcelona: Paidós.
- Gerow, A., 2011. Japanese film and television. En V. Lyon Bestor, T. C. Bestor y A. Yamagat, eds. *Routledge Handbook of Japanese Culture and Society*. London, New York: Routledge, pp. 213-225.
- Gill, T., 1998. Transformational Magic: Some Japanese super-heroes and monsters. En D. P. Martinez, ed. *The Worlds of Japanese Popular Culture*. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 33-55.
- Gillan, J., 2010. *Television & New Media: Must-Click TV*, New York: Routledge.
- Giroux, H.A., 1996. *Placeres inquietantes: aprendiendo la cultura popular*, Barcelons [etc.]: Paidós.
- Giroux, H.A. y Jiménez, A., 2001. *El ratoncito feroz: Disney o el fin de la inocencia*, Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Gómez Aragón, A., 2012. Otakus y cosplayers. El reconocimiento social del universo manga en España. *Puertas a la lectura*, (24), pp.58-70.
- Gómez Tarín, F.J., 2011. *Elementos de narrativa audiovisual: expresión y narración*, Santander: Shangrila.
- Goodbrey, D.M., 2014. Distorsions in Spacetime: Emergent Narrative Practices in Comics' Transition from Print to Screen. En R. Pearson, ed. *Storytelling in the Media Convergence Age: Exploring Screen Narratives*. London: Palgrave Macmillan, pp. 54-73.
- Gorría Ferrín, A., 2013. La identidad como causa trágica: Lo real y su doble en Paranoia Agent de Satoshi Kon. *Sesión no numerada*, 0(3), pp.47-71.
- Graham, B., 1999. Animated «Blue» Has a Surreal Twist / Japanese film scrutinizes pop culture. *San Francisco Gate*. Recuperado de: <http://www.sfgate.com/movies/article/Animated-Blue-Has-a-Surreal-Twist-Japanese-2903346.php> [Accedido julio 9, 2017].
- Gravett, P., 2004. *Manga: sixty years of Japanese comics*, New York: Collins Design.
- Gray, J.A., 2010. *Show sold separately: promos, spoilers, and other media paratexts*, New York: New York University Press.
- Greenwood, F., 2015. The Girl at the End of Time: Temporality, (P)remediation, and Narrative Freedom in Puella Magi Madoka Magica. *Mechademia*, 10, pp.195-207.
- Gresh, L.H. y Weinberg, R.E., 2005. *The science of Anime: mecha-noids and AI-super-bots*, Thunder's Mouth Press.
- Guerrero-Pico, M., 2016. Dimensional expansions and shiftings: fan fiction and transmedia storytelling the the Fringeverse. *Series - International Journal of TV Serial Narratives*, 2(2), pp.73-85.
- Guerrero-Pico, M., 2017. #Fringe, Audiences, and Fan Labor: Twitter Activism to Save a TV Show From Cancellation. *International Journal of Communication*, 11(0), pp.2071-2092.
- Guiral, A., 2007. *Del tebeo al manga: una historia de los cómics*, Torroella de Montgrí: Panini Comics.
- Gunning, T., 1986. The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. *Wide Angle*, 8(3-4), pp.63-70.
- Hamilton, J.F., 2014. Historical forms of user production. *Media, Culture & Society*, 36(4), pp.491-507.
- Harrotunian, H., 2006. Japan's Long Postwar: The Trick of memory and the Ruse of History. En H. Harrotunian y T. Yoda, eds. *Japan after Japan: social and cultural life from the recessionary 1990s to the Present*. Durham: Duke University Press, pp. 98-121.
- Hartzheim, B.H., 2016. *Pretty Cure* and the Magical Girl Media Mix. *The Journal of Popular Culture*, 49(5), pp.1059-1085.
- Harvey, D., 1999. Review: 'Perfect Blue'. *Variety*. Recuperado de: <http://variety.com/1999/film/reviews/perfect-blue-1200459946/> [Accedido julio 9, 2017].
- Hattsu, M., 2014. Haruhi Suzumiya - School Walk. *Anime Journeys*. Recuperado de: <http://mikehattsu.blogspot.com.es/2014/04/haruhi-suzumiya-school-walk.html> [Accedido octubre 24, 2017].
- Heinze, U., 2012. Time travel topoi in Japanese manga. *Japan Forum*, 24(2), pp.163-184.
- Heredia Pitarch, D., 2016. *Anime! Anime! 100*

- años de animación japonesa, Madrid: Diábolo.
- Herman, D., 2002. *Story logic: problems and possibilities of narrative*, Lincoln: University of Nebraska Press.
- Hernández Pérez, E., 2013. Teasing The Audience: Desconfie de Vince Gilligan. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, (15), pp.42-49.
- Hernández Pérez, E. y Revert Gomis, J., 2016. Mad Men, Los Soprano y el American way of life. Historia del capital en dos tiempos. *Área Abierta*, 16(3), pp.17-31.
- Hernández Pérez, M., 2013. *La narrativas cross-media en el ámbito de la industria japonesa del entretenimiento: estudio del Manga, el Anime y los Videojuegos*. Universidad de Murcia.
- Hernández-Pérez, M., 2016. Animation, Branding and Authorship in the Construction of the 'Anti-Disney Ethos: Hayao Miyazakis Works and Persona through Disney Film Criticism. *Animation: an interdisciplinary journal*, 11(3), pp.297-313.
- Hernández-Pérez, M., 2017. *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa*, Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Hesselberth, P. y Schuster, L., 2008. Into the Mind and Out to the World: Memory Anxiety in the Mind-Game Film. En J. Kooijman, P. Pisters y W. Strauven, eds. *Mind the Screen: Media Concepts According to Thomas Elsaesser*. Amsterdam: Amsterdam University Press, pp. 96-111.
- Hikawa, R. et al., 2013. *Japanese Animation Guide: The History of Robot Anime*, Tokyo.
- Hills, M., 2016. Transnational cult and/as neoliberalism: the liminal economies of anime fansubbers. *Transnational Cinemas*, pp.1-15.
- Holland, N.N., 1963. The Puzzling Movies: Their Appeal. *The Journal of the Society of Cinematologists*, 3, p.17.
- Holmberg, R., 2015. Gottfredson's Illegitimate Heirs: Tezuka Osamu and the Great Wall of 1945. *The Comics Journal*. Recuperado de: <http://www.tcj.com/gottfredsons-illegitimate-heirs-tezuka-osamu-and-the-great-wall-of-1945/> [Accedido enero 24, 2017].
- Holmberg, R., 2014. Matsumoto Katsuji and the American Roots of Kawaii. *The Comics Journal*. Recuperado de: <http://www.tcj.com/matsumoto-katsuji-and-the-american-roots-of-kawaii/> [Accedido enero 24, 2017].
- Holmberg, R., 2012. Tezuka Osamu & The Rectification of Mickey. *The Comics Journal*. Recuperado de: <http://www.tcj.com/tezuka-osamu-the-rectification-of-mickey/> [Accedido enero 24, 2017].
- Horkheimer, M. y Adorno, T.W., 1994. *Dialéctica de la ilustración: fragmentos filosóficos*, Madrid: Trotta.
- Horno López, A., 2012. Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés. *Con A de animación*, (2), pp.106-118.
- Horno López, A., 2014a. *Animación japonesa: análisis de series de anime actuales*. Universidad de Granada.
- Horno López, A., 2014b. El arte de la animación selectiva en las series de anime contemporáneas. *Con A de animación*, (4), pp.84-97.
- Horno López, A., 2014c. The origins of japanese animation and its repercussion in the history of animation. *International Journal of Visual Design*, 7(2), pp.1-5.
- Horno López, A., 2015. La ilusión de movimiento en el anime: una animación no tan limitada. *Opción*, 31(Número Especial 1), pp.851-861.
- Horno-López, A., 2017. *El lenguaje del anime: del papel a la pantalla*, Madrid: Diabolo Ediciones.
- Hosokawa, S., 2010. The Uses of Routine: NHK's Amateur Singing Contest in Historical Perspective. En M. Yoshimoto, E. Tsai y J. Choi, eds. *Television, Japan, and globalization*. Ann Arbor: The University of Michigan Press, pp. 51-72.
- Hu, T.G., 2007. The Animated Resurrection of the Legend of the White Snake in Japan. *Animation*, 2(1), pp.43-61.
- Hu, T.G., 2010. *Frames of anime: culture and image-building*, Hong Kong: Hong Kong University Press.
- Hutcheon, L., 2006. *A Theory of adaptation*,

- New York: Routledge.
- Iida, Y., 2000. Between the Technique of Living an Endless Routine and the Madness of Absolute Degree Zero: Japanese Identity and the Crisis of Modernity in the 1990s. *positions: east asia cultures critique*, 8(2), pp.423-464.
- Iles, T., 2008. *The crisis of identity in contemporary Japanese film: personal, cultural, national*, Leiden: Brill.
- Iordanova, D., 2008. *Budding channels of peripheral cinema*, USA: Blurb.
- Itō, M., 2004. The Representation of Femininity in Japanese Television Dramas of the 1990s. En K. Iwabuchi, ed. *Feeling Asian Modernities. Transnational Consumption of Japanese TV Dramas*. Hong Kong: Hong Kong University Press, pp. 25-42.
- Itō, M., 2012. Contributors versus Leechers: Fansubbing Ethics and a Hybrid Public Culture. En M. Itō, D. Okabe y I. Tsuji, eds. *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. New Haven: Yale University Press, pp. 179-204.
- Iwabuchi, K., 2002. *Recentering globalization: popular culture and Japanese transnationalism*, Durham: Duke University Press.
- Jameson, F. 1991. *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Barcelona: Paidós.
- Jenkins, H., 2008. *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Barcelona: Paidós.
- Jenkins, H., 2010. *Piratas de textos: fans, cultura participativa y televisión*, Madrid: Anaya Multimedia.
- Jenkins, M., 2010. An Aftertaste of Paprika: Satoshi Kon (1963-2010). Recuperado de: <http://www.reeldc.com/satoshi-kon.htm>.
- Jiménez Losantos, E. y Sánchez-Biosca, V., 1989. *El Relato electrónico*, Valencia: Filmoteca, Generalitat Valenciana.
- JNTO, 2014. Japan Anime Map. *Japan: The Official Guide*. Recuperado de: http://www.jnto.go.jp/eng/animemap/ANIMemap_front.pdf.
- Johnson, S., 2005. *Everything bad is good for you: how popular culture is making us smarter*, London: Penguin.
- Joseph, R., 2015. «Eat my fear»: corpse and text in the films and art of David Lynch. *Word & Image: A Journal of Verbal/ Visual Enquiry*, (4), pp.490-500.
- Juul, J., 2009. Fear of failing? The many meanings of difficulty in videogames. En B. Perron y M. J. P. Wolf, eds. *The Video Game Theory Reader 2*. New York: Routledge, pp. 237-252.
- Kacsuk, Z., 2016. From «Game-Life Realism» to the «Imagination-Oriented Aesthetic»: Reconsidering Bourdieu's Contribution to Fan Studies in the Light of Japanese Manga and Otaku Theory. *Kritika Kultura*, 26, pp.274-292.
- Kadokawa Corporation, 2013. *Annual Report 2013*, Tokyo.
- Kam, T.H., 2013. The common sense that makes the 'otaku': rules for consuming popular culture in contemporary Japan. *Japan Forum*, 25(2), pp.151-173.
- Kamen, M., 2016. Perfect Bones: Netflix's first original anime will be from «Ghost in the Shell» studio. *WIRED*.
- Kamm, B.-O., 2015. Opening the Black Box of the 1989 Otaku Discourse. En P. W. Galbraith y T. H. Kam, eds. *Debating Otaku in Contemporary Japan: Historical Perspectives and New Horizons*. London: Bloomsbury Academic, pp. 51-70.
- Karlin, J.G., 2012. Through a Looking Glass Darkly: Television Advertising, Idols, and the Making of Fan Audiences. En P. W. Galbraith y J. G. Karlin, eds. *Idols and Celebrity in Japanese Media Culture*. Hampshire: Palgrave, pp. 72-93.
- Kawai, H., 1991. The «Forbidden Chamber» Motif in a Japanese Fairy Tale. En Y. Ikegami, ed. *The Empire of Signs: Semiotic Essays on Japanese Culture*. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, pp. 157-180.
- Kawai, H., 1997. *The Japanese psyche: major motifs in fairy tales of Japan*, Woodstock : Spring.
- Kelts, R., 2015. At last, Japan gets it. *The*

- Japan Times*. Recuperado de: <http://www.japantimes.co.jp/culture/2015/04/18/general/last-japan-gets/#.VTVGX2S8MXC>.
- Kelts, R., 2006. *Japanamerica: how Japanese pop culture has invaded the U.S.*, New York: Palgrave Macmillan.
- Kilbourn, R.J.A., 2010. *Cinema, memory, modernity: the representation of memory from the art film to transnational cinema*, New York: Routledge.
- Kinder, M., 2002. Hot Spots, Avatars, and Narrative Fields Forever: Buñuel's Legacy for New Digital Media and Interactive Database Narrative. *Film Quarterly*, 55(4), pp.2-15.
- King, G., Molloy, C. y Tzioumakis, Y., 2013. *American independent cinema: indie, indiehood and beyond*, New York: Routledge.
- Kingston, J., 2015. Japanese University Humanities and Social Sciences Programs Under Attack. *The Asian Pacific Journal Japan Focus*.
- Kinsella, S., 1998. Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement. *Journal of Japanese Studies*, 24(2), pp.289-316.
- Kinsella, S., 2000. *Adult manga: culture and power in contemporary Japanese society*, Richmond, Surrey: Curzon.
- Kiss, M., 2013. Navigation in Complex Films. Real-Life Embodied Experiences Underlying Narrative Categorisation. En J. Eckel et al., eds. *(Dis)Orienting Media and Narrative Mazes*. Bielefeld: transcript Verlag, pp. 237-255.
- Kiss, M. y Willemsen, S., 2017. *Impossible Puzzle Films. A Cognitive Approach to Contemporary Complex Cinema*, Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Klecker, C., 2013. Mind-Tricking Narratives: Between Classical and Art-Cinema Narration. *Poetics Today*, 34(1-2), pp.119-146.
- Klinger, B., 2006. *Beyond the multiplex: cinema, new technologies and the home*, Berkeley: University of California Press.
- Knox, S., 2013. Eye candy for the blind: re-introducing Lyotard's Acinema into discourses on excess, motion, and spectacle in contemporary Hollywood. *New Review of Film and Television Studies*, 11(3), pp.374-389.
- Kohara, I. y Niimi, R., 2013. The Shot Length Styles of Miyazaki, Oshii, and Hosoda: A Quantitative Analysis. *Animation*, 8(2), pp.163-184.
- Kompare, D., 2005. *Rerun Nation: How Repeats Invented American Television*, New York: Routledge.
- Kono Sekai no Katasumi ni Production Committee, 2016. Kono Sekai no Katasumi ni Project. *Makuake.com*. Recuperado de: <https://www.makuake.com/project/konosekai/> [Accedido diciembre 9, 2016].
- Koulikov, M., 2015. Researching the Business of Anime. Resources and Thoughts. *animeandmangastudies.wordpress.com*. Recuperado de: <https://animemangastudies.wordpress.com/2015/01/02/researching-the-business-of-anime-resources-and-thoughts/> [Accedido noviembre 21, 2016].
- Koyama-Richard, B., 2010. *Japanese animation: from painted scrolls to Pokémon*, Paris: Flammarion.
- Krämer, P., 1998. Would you take your child to see this film? The cultural and social work of the family-adventure movie. En S. Neale y M. Smith, eds. *Contemporary Hollywood Cinema*. London: Routledge, pp. 294-311.
- Krikke, J., 2006. Computer graphics advances the art of anime. *IEEE computer graphics and applications*, 26(3), pp.14-9.
- Kuwahara, Y., 1997. Japanese Culture and Popular Consciousness: Disney's The Lion King vs. Tezuka's Jungle Emperor. *The Journal of Popular Culture*, 31(1), pp.37-48.
- Lam, F.-Y., 2010. Comic Market: How the World's Biggest Amateur Comic Fair Shaped Japanese Dōjinshi Culture. *Mechademia*, 5, pp.232-248.
- Lamarre, T., 2002a. Between cinema and anime. *Japan Forum*, 14(2), pp.183-189.
- Lamarre, T., 2002b. From animation to anime: drawing movements and moving drawings. *Japan Forum*,

- 14(2), pp.329-367.
- Lamarre, T., 2006. Otaku Movement. En *Japan after Japan. Social and cultural life from the recessionary 1990s to the Present*. Durham [etc.]: Duke University Press, pp. 358-394.
- Lamarre, T., 2008. Animación limitada-completa. En J. A. Navarro, ed. *Cine de animación japonés*. San Sebastián: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, pp. 125-141.
- Lamarre, T., 2009. *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Lamarre, T., 2011. Magic Lantern, Dark Precursor of Animation. *Animation*, 6(2), pp.127-148.
- Langford, B., 2010. *Post-classical Hollywood: film industry, style and ideology since 1945*, Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Lardín, R., 2008. Yoshiaki Kawajiri. En A. J. Navarro, ed. *Cine de animación japonés*. San Sebastián: Semana de Cine Fantástico y de terror de San Sebastián, pp. 305-316.
- Lawrence, D.H., 1923. *Studies in Classic American Literature*, New York: Thomas Seltzer.
- Leavitt, A., Knight, T. y Yoshida, A., 2016. Producing Hatsune Miku: Concerts, Commercialization, and the Politics of Peer Production. En P. W. Galbraith y J. G. Karlin, eds. *Media Convergence in Japan*. Kinema Club, pp. 200-229.
- Lebowitz, J. y Klug, C., 2011. *Interactive storytelling for video games: a player-centered approach to creating memorable characters and stories*, Burlington: Focal Press.
- Lee, H.-K., 2009. Between fan culture and copyright infringement: manga scanlation. *Media, Culture & Society*, 31(6), pp.1011-1022.
- Lee, H.-K., 2010. Cultural Consumer and Copyright: A Case Study of Anime Fansubbing.
- Lee, H.-K., 2011. Introduction: Animation industry at a crossroads. *Creative Industries Journal*, 3(3), pp.183-187.
- Lee, S.-A., 2014. Adaptations of Time Travel Narratives in Japanese Multimedia: Nurturing Eudaimonia across Time and Space. *International Research in Children's Literature*, 7(2), pp.136-151.
- Leonard, S., 2005. Progress against the law: Anime and fandom, with the key to the globalization of culture. *International Journal of Cultural Studies*, 8(3), pp.281-305.
- Leslie, E., 2009. It's Mickey Mouse. En M. Furniss, ed. *Animation: Art*. Sydney: John Libbey, pp. 21-26.
- Leverette, M., 2008. «Cocksucker, Motherfucker, Tits». En M. Leverette, B. L. Ott y C. L. Buckley, eds. *It's Not TV. Watching HBO in the Post-Television Era*. New York, Oxon: Routledge, pp. 123-150.
- Levi, A., 1996. *Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation*, Chicago [etc.]: Open Court.
- Leyda, J., Upchurch, A.Y. y Kleiman, N., 1988. *Eisenstein on Disney*, London: Methuen.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J., 2009. *La Pantalla global: cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, Barcelona: Anagrama.
- Litten, F.S., 2017. *Animated Film in Japan Until 1919. Western Animation and the Beginning of Anime*. Norderstedt: Books on Demand
- Lobato, R., 2012. *Shadow economies of cinema: mapping informal film distribution*, Basingstoke: British Film Institute.
- Long, H., 2005. Grateful Animal or Spiritual Being? Buddhist Gratitude Tales and Changing Conceptions of Deer in Early Japan. En G. M. Pflugfelder y B. L. Walker, eds. *JAPANimals: history and culture in Japan's animal life*. Ann Arbor: Center for Japanese Studies, University of Michigan, pp. 21-58.
- Looser, T., 2002. From Edogawa to Miyazaki: cinematic and anime -ic architectures of early and late twentieth-century Japan. *Japan Forum*, 14(2), pp.297-327.
- López Rodríguez, F.J. ed., 2012. *Satoshi Kon: Superando los límites de la realidad*, Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.
- López Rodríguez, F.J. y García Pacheco, J.A., 2012. Perfect Blue: la quiebra de la identidad como síntoma de la sociedad posmoderna. En F. J.

- López Rodríguez, ed. *Satoshi Kon: Superando los límites de la realidad*. Palma de Mallorca: Asociación Cultural del Cómic (Japonés), pp. 85-115.
- Loriguillo, A., Silva, M. y Perez-Bendito, D., 1988. Interpolation method for treatment of mutual kinetic effects. *Analytica Chimica Acta*, 212, pp.223-234.
- Loriguillo, A., Silva, M. y Perez-Bendito, D., 1987. Versatile automatic stopped-flow system for routine analysis. *Analytica Chimica Acta*, 199, pp.29-40.
- Loriguillo-López, A., 2013. Torsión de la serie por la trama: el caso de The Melancholy of Haruhi Suzumiya. En N. Parejo y F. J. Gómez Tarín, eds. *El análisis de textos audiovisuales: construcción teórica y análisis aplicado*. La Laguna: Sociedad Latina de Comunicación Social, pp. 57-75.
- Loriguillo-López, A., 2014a. Sinergias entre manga y cine de autor: Sion Sono, Usamaru Furuya y Minoru Furuya. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, (17), pp.110-117.
- Loriguillo-López, A., 2014b. Sísifos modernos: narrativas no lineales aplicadas a las adaptaciones de videojuegos en la animación japonesa. *FOTOCINEMA. Revista científica de cine y fotografía*, (9), pp.221-236.
- Loriguillo-López, A., 2015. Anime, fansubs y el texto verdadero: The Melancholy of Haruhi Suzumiya o la ficción televisiva con límites en la era de la inteligencia colectiva. *Revista Kokoro*, Monográfico(2).
- Loriguillo-López, A., 2017. Reseña del Media Mix Summer Program 2014 organizado por Kadokawa Culture Promotion Foundation y The University of Tokyo Graduate School of Interdisciplinary Information Studies (Media-Content Research Project). *ResearchGate*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/320554908_Resena_del_Media_Mix_Summer_Program_2014_organizado_por_Kadokawa_Culture_Promotion_Foundation_y_The_University_of_Tokyo_Graduate_School_of_Interdisciplinary_Information_Studies_Media-Content_Research_Project [Accedido octubre 22, 2017].
- Loriguillo-López, A. y Sorolla-Romero, T., 2014. Hacia una normalización de los mind-game films. En *Actas – VI Congreso Internacional Latina de Comunicación Social*. La Laguna: Congreso Internacional Latina de Comunicación Social, pp. 1-22.
- Loriguillo-López, A. y Sorolla-Romero, T., 2015. «Vive, Muere, Repite»: el blockbuster ante el desafío interactivo. *Fonseca, Journal of Communication*, (11), pp.118-132.
- Lozano Méndez, A., 2009. Genealogía del tecno-orientalismo. *Inter Asia Papers*, (7), pp.1-34.
- Lu, A.S., 2009. What Race Do They Represent and Does Mine Have Anything to Do with It? Perceived Racial Categories of Anime Characters. *Animation*, 4(2), pp.169-190.
- MacWilliams, M.W., 2008. Introduction. En M. W. MacWilliams, ed. *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*. London: M.E. Sharpe, pp. 3-25.
- Maitre, D., 1983. *Literature and possible worlds*. London: Pembridge Press.
- Maltin, L., 1980. *Of mice and magic: a history of American animated cartoons*, New York: McGraw-Hill.
- Mangirón, C., 2012. Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis de los principales factores de su éxito global. *Puertas a la lectura*, 24(Julio), pp.28-43.
- Manovich, L., 2005. *El Lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, Barcelona: Paidós.
- Marshall, P.D., 2002. The New Intertextual Commodity. En D. Harries, ed. *The New Media Book*. London: British Film Institute, pp. 69-81.
- Martín Núñez, M., 2009. *La (re)construcción de la (hiper)realidad: usos de la animación infográfica en el spot publicitario en el contexto de la hibridación de medios*. Universitat Jaume I.
- Martinez, D.P., 1998. *The worlds of Japanese popular culture: gender, shifting boundaries*

- and global cultures, Cambridge: Cambridge University Press.
- Martínez García, M.A., 2012. *Laberintos narrativos: estudio sobre el espacio cinematográfico*, Barcelona: Gedisa.
- Martínez García, M.A., 2013. La lógica narrativa salta por los aires. A propósito de 21 gramos. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, (15), pp.27-33.
- Marx, D.W., 2012. The Jimusho System: Understanding the Production Logic of the Japanese Entertainment Industry. En P. W. Galbraith y J. G. Karlin, eds. *Idols and Celebrity in Japanese Media Culture*. Hampshire: Palgrave, pp. 35-55.
- Marzal-Felici, J., 1994. *Estructuras de reconocimiento y serialidad ritual: el modelo melodrama en los films de David Wark Griffith de 1918-1921*. Universitat de València.
- Marzal Felici, J., 1998. Blackton, Porter e Ince. En J. Talens y S. Zunzunegui Díez, eds. *Historia General del Cine. Volumen II*. Madrid: Cátedra, pp. 177-213.
- Marzal Felici, J., 1999. Espectáculo y atracción fílmica. La mirada cautiva del cine de acción contemporáneo. En J. Benet, Vicente y E. Nos, eds. *Cuerpos en serie. La representación del cuerpo en los medios audiovisuales*. Castellón de la Plana: Publicaciones Universitat Jaume I, pp. 162-194.
- Marzal Felici, J.J. y Gómez Tarín, F.J., 2007. *Metodologías de análisis del film*, Madrid: Edipo.
- Masataka, Y., 2016. On Two-Dimensional Cute Girls: Virtual Idols. En P. W. Galbraith y J. G. Karlin, eds. *Media Convergence in Japan*. Kinema Club, pp. 144-168.
- Masuda, H. et al., 2016. *Anime Industry Report 2016 Summary*, Tokyo.
- Mattar, Y., 2008. Perceptions and (re)presentations of familiarity and foreignness: The cultural politics of translation in the subtitling of Japanese animation by fans. *Leisure/Loisir*, 32(2), pp.353-378.
- Matthees, J., 2005. 'She's filled with secrets': Hidden Worlds, Embedded Narratives and Character Doubling in Twin Peaks. En *Narrative Strategies in Television Series*. London: Palgrave Macmillan UK, pp. 99-113.
- McCarthy, H., 2008. *500 essential anime movies : the ultimate guide*, Lewes: Ilex.
- McCrea, C., 2008. Explosive, Expulsive, Extraordinary: The Dimensional Excess of Animated Bodies. *Animation*, 3(1), pp.9-24.
- McDonald, K.I., 1989. Popular Film. En R. Gid Powers y H. Kato, eds. *Handbook of Japanese Popular Culture*. Westport: Greenwood Press, pp. 97-126.
- McDonald, K.I., 2006. *Reading a Japanese Film: Cinema in Context*, Honolulu: University of Hawaii Press.
- McKee, R. y Lockhart, J., 2002. *El Guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*, Barcelona: Alba.
- McKevitt, A.C., 2010. «You Are Not Alone!»: Anime and the Globalizing of America. *Diplomatic History*, 34(5), pp.893-921.
- McLuhan, M., 1995. *Understanding media: the extensions of man*, Cambridge: MIT Press.
- Mentat Studios LLC, 2014. Under the Dog Project. *Kickstarter.com*. Available at: <https://www.kickstarter.com/projects/774031583/under-the-dog> [Accedido diciembre 9, 2016].
- Mes, T., 2007. Requiem for a Dream. *Film Comment*, 43(2), pp.46-48.
- METI, 2014. *Cool Japan Initiative*.
- Metz, C., 1991. *Film language: a semiotics of the cinema*, University of Chicago Press.
- Míguez Santa Cruz, A., 2014. Lo que Miyazaki nos quiso decir. Ecologismo y hermenéutica detrás de Mononoke Hime. *FOTOCINEMA. Revista científica de cine y fotografía*, (9), pp.190-220.
- Mihara, R., 2010. *Harubi in USA : Nihon anime kokusaika no kenkyū*, Tokyo: NTT Shuppan.
- Mihara, R., 2009. *Harubi In Usa: A Case Study Of A Japanese Anime In The United States*. Cornell University.
- Minguez-Lopez, X., 2014. Folktales and Other References in Toriyama's Dragon Ball. *Animation*, 9(1), pp.27-46.
- Mishra, M., 2014. Animated Worlds of Magical Realism: An Exploration of Satoshi Kon's Millennium Actress

- and Paprika. *Animation*, 9(3), pp.299-316.
- Mittell, J., 2004. *Genre and television: from cop shows to cartoon in American culture*, New York and London: Routledge.
- Mittell, J., 2006. Narrative Complexity in Contemporary American Television. *The Velvet Light Trap*, 58(1), pp.29-40.
- Mittell, J., 2009. Sites of participation: Wiki fandom and the case of Lostpedia. *Transformative Works and Cultures*, (3).
- Mittell, J., 2010. *Television and American culture*, New York: Oxford University Press.
- Mittell, J., 2011. TiVoing childhood: time-shifting a generation's concept of television. En M. Kackman et al., eds. *Flow TV. Television in the age of media convergence*. New York: Routledge, pp. 46-54.
- Mittell, J., 2013. Serial Orientations. Paratexts and Contemporary Complex Television. En J. Eckel, D. Olek y C. Piepiorka, eds. *(Dis)Orienting Media and Narrative Mazes*. Bielefeld: transcript Verlag, pp. 165-181.
- Mittell, J., 2014. Lengthy Interaction with Hideous Men: Walter White and the Serial Poetics of Television Anti-Heroes. En R. E. Pearson, ed. *Storytelling in the Media Convergence Age: Exploring Screen Narratives*. London: Palgrave Macmillan, pp. 74-92.
- Mittell, J., 2015. *Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling*, New York: New York University Press.
- Mittell, J., 2017. All in the game: The Wire, narración seriada y la lógica del procedimental. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 24, pp.13-25.
- Miyao, D., 2002. Before anime: animation and the Pure Film Movement in pre-war Japan. *Japan Forum*, 14(2), pp.191-209.
- Moliné, A., 2002. *El Gran libro de los manga*, Barcelona: Glénat.
- Mollick, E., 2014. The dynamics of crowdfunding: An exploratory study. *Journal of Business Venturing*, 29(1), pp.1-16.
- Montaño Muñoz, J.A., 2016. *La reescritura del cine japonés contemporáneo en la crítica española: observaciones desde los márgenes del polisistema cinematográfico*. Universitat Pompeu Fabra.
- Montero Plata, L., 2007. La disolución de las fronteras de la realidad: el cine de Satoshi Kon. *Secuencias: Revista de historia del cine*, 25, pp.46-62.
- Montero Plata, L., 2011. *La construcción de la identidad en la obra de Hayao Miyazaki: memoria, fantasía y didáctica*. Universidad Autónoma de Madrid.
- Montero Plata, L., 2012a. *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*, Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.
- Montero Plata, L., 2012b. Una conquista inversa: la importancia del anime en el mercado del manga español. *Puertas a la lectura*, 24, pp.44-57.
- Moon, O. y Guichard-Anguis, S., 2009. *Japanese tourism and travel culture*, London and New York: Routledge.
- Moran, A., 1998. *Copycat television: globalisation, program formats and cultural identity*, Luton: Luton University Press.
- Mōri, Y., 2006. Subcultural unconsciousness in Japan: the war and Japanese contemporary artists. En M. Allen y R. Sakamoto, eds. *Popular Culture, Globalization and Japan*. New York: Routledge, pp. 174-191.
- Mōri, Y., 2011. The Pitfall Facing the Cool Japan Project: The Transnational Development of the Anime Industry under the Condition of Post-Fordism. *International Journal of Japanese Sociology*, 20(1), pp.30-42.
- Morikawa, K., 2012. Otaku and the City: The Rebirth of Akihabara. En M. Itō, D. Okabe y I. Tsuji, eds. *Fandom unbound: otaku culture in a connected world*. New Haven: Yale University Press, pp. 133-157.
- Morley, D. y Robins, K., 1995. *Spaces of identity: global media, electronic landscapes and cultural boundaries*, London: Routledge.
- Morris, W., 1999. Animated thriller hints at De Palma. *San Francisco Gate*. Recuperado de: <http://www.sfgate.com/news/article/Animated-thriller-hints-at-De-Palma-3062858.php> [Accedido julio 9, 2017].
- Muñoz Fernández, H., 2017a. *Posnarrativo: el cine más allá de la narración*, Santander: Shangrila.
- Muñoz Fernández, H., 2017b. Y entonces

- llego Lynch con el cap. 8 de la nueva temporada de Twin Peaks y la edad de oro de las series se convirtió en la edad de piedra. *Twitter*. Recuperado de: <https://twitter.com/Horaciomunfe/status/879813118213464064> [Accedido septiembre 6, 2017].
- Nakamura, M., 2007. Horror and Machines in Prewar Japan: The Mechanical Uncanny in Yumeno Kyusaku's *Dogura magura*. En C. Bolton, I. Csicsery-Ronay Jr. y T. Tatsumi, eds. *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp. 3-26.
- Nannicelli, T. y Taberham, P., 2014. *Cognitive Media Theory*, London: Routledge.
- Napier, S.J., 2001. The Frenzy of Metamorphosis. The Body in Japanese Pornographic Animation. En D. Washburn y C. Cavanaugh, eds. *Word and Image in Japanese Cinema*. Cambridge: Cambridge University Press, p. 342-.
- Napier, S.J., 2002. When the machines stop: Fantasy, reality, and terminal identity in Neon Genesis Evangelion and Serial Experiments Lain. *Science-Fiction Studies*, 29(3), pp.418-435.
- Napier, S.J., 2005. *Anime from Akira to Howl's moving castle: experiencing contemporary Japanese animation*, New York: Palgrave Macmillan.
- Napier, S.J., 2006. «Excuse Me, Who Are You?»: Performance, the Gaze, and the Female in the Works of Kon Satoshi. En S. T. Brown, ed. *Cinema Anime*. New York: Palgrave Macmillan, pp. 23-42.
- Napier, S.J., 2007a. *From Impressionism to Anime: Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*, New York: Palgrave Macmillan.
- Napier, S.J., 2007b. When the Machines Stop. Fantasy, Reality, and Terminal Identity in Neon Genesis Evangelion and Serial Experiments: Lain. En C. Bolton, J. Csicsery-Ronay, y T. Tatsumi, eds. *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp. 101-121.
- Napier, S.J., 2011. Manga and anime: entertainment, big business, and art in Japan. En V. Lyon Bestor, T. C. Bestor y A. Yamagata, eds. *Routledge Handbook of Japanese Culture and Society*. London, New York: Routledge, pp. 226-237.
- Navarro-Remesal, V. y Loriguillo-López, A., 2015. What Makes Gêmu Different? A Look at the Distinctive Design Traits of Japanese Video Games and Their Place in the Japanese Media Mix. *Journal of Games Criticism*, 2(1), pp.1-18.
- Navarro, A.J., 2008. *Cine de animación japonés*, San Sebastián: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián.
- Navarro Remesal, V., 2016. *Libertad dirigida: gramática del análisis y diseño de videojuegos*, Santander: Asociación Shangrila Textos Aparte.
- Ndalianis, A., 2004. *Neo-Baroque aesthetics and contemporary entertainment*, Cambridge: The MIT Press.
- Neale, S., 2000. *Genre and Hollywood*, New York: Routledge.
- Neale, S. y Smith, M., 1998. *Contemporary Hollywood cinema*, London [etc.]: Routledge.
- Newitz, A., 2008. Magical girls and atomic bomb sperm: Japanese animation in America. En E. Mathijs y X. Mendik, eds. *The Cult Film Reader*. New York: Open University Press/McGraw-Hill Education, pp. 309-319.
- Nobi, N., 2003. *Otona wa wakatte kurenai*, Tokyo: Nihon Hyoronsha.
- Nornes, A.M., 1999. For an Abusive Subtitling. *Film Quarterly*, 52(3), pp.17-34.
- Norris, C., 2009. Manga, anime and visual art culture. En Y. Sugimoto, ed. *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 236-260.
- Norris, C., 2012. Perfect Blue and the negative representation of fans. *Journal of Japanese and Korean Cinema*, 4(1), pp.69-86.

- Ogg, K., 2006. Lucid Dreams, False Awakenings: Figures of the Fan in Kon Satoshi. *Mechademia*, 5, pp.157-174.
- Ogihara-Schuck, E., 2014. *Miyazaki's animism abroad: the reception of Japanese religious themes by American and German audiences*, Jefferson: McFarland.
- Okamoto, T., 2015. Otaku tourism and the anime pilgrimage phenomenon in Japan. *Japan Forum*, 27(1), pp.12-36.
- Okeda, D. y Koike, A., 2011. Working conditions of animators: The real face of the Japanese animation industry. *Creative Industries Journal*, 3(3), pp.261-271.
- Okuyama, Y., 2015. *Japanese mythology in film: a semiotic approach to reading Japanese film and anime*, London: Lexington Books.
- Onoda Power, N., 2009. *God of Comics: Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga*, Jackson: Univ. Press of Mississippi.
- Orsini, L., 2017. Why Anime Fans Aren't Falling In Love With Anime Strike. *Forbes.com*. Recuperado de: <https://www.forbes.com/sites/lauradorsini/2017/05/15/why-anime-fans-arent-falling-in-love-with-anime-strike/#a06be7b1ce8e>.
- Ortabasi, M., 2006. Indexing the past: Visual language and translatability in Kon Satoshi's Millennium actress. *Perspectives: Studies in Translatology*, 14(4), pp.278-291.
- Ortabasi, M., 2008. National History as Otaku Fantasy: Satoshi Kon's Millennium Actress. En M. W. MacWilliams, ed. *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime explorations in the world of manga and anime*. Armonk: M.E. Sharpe, pp. 274-293.
- Ortiz Sobrino, M.Á. y Rodríguez Fernández, I., 2012. Los productos de animación japoneses como expresión de un modelo de negocio: el caso de la producción «anime». *Comunicación y hombre: revista interdisciplinar de ciencias de la comunicación y humanidades*, (8), pp.141-158.
- Osmond, A., 2008. *Satoshi Kon, The Illusionist*, Berkeley: Stone Bridge Press.
- Otmazgin, N.K., 2008. Contesting soft power : Japanese popular culture in East and Southeast Asia, 8(1), pp.73-101.
- Otmazgin, N., 2013. *Regionalizing culture: the political economy of Japanese popular culture in Asia*, Honolulu: University of Hawai'i Press.
- Ötsuka, E., 2013. An Unholy Alliance of Eisenstein and Disney: The Fascist Origins of Otaku Culture. *Mechademia*, 8(1), pp.251-277.
- Palacios, J., 2013. Alquimistas de la imagen. En R. Cueto, ed. *Animatopía: Los nuevos caminos del cine de animación*. San Sebastián: Festival Internacional de Cine de Donostia-San Sebastián, pp. 87-104.
- Palao Errando, J.A., 2004. *La Profecía de la imagen-mundo: para una genealogía del paradigma informativo*, Valencia : Ediciones de la Filmoteca. Instituto Valenciano de Cinematografía Ricardo Muñoz Suay.
- Palao Errando, J.A., 2007. La relación entre la trama y el argumento: reflexiones en torno al thriller contemporáneo. En J. J. Marzal Felici y F. J. Gómez Tarín, eds. *Metodologías de análisis del film*. Madrid: Editorial Edipo, pp. 177-193.
- Palao Errando, J.A., 2008. Corredores sin ventanas, acrobacias sin red: linealidad narrativa e imaginario hipertextual en el cine contemporáneo. En V. Tortosa, ed. *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación en la era virtual*. San Vicente del Raspeig: Publicaciones Universidad de Alicante, pp. 289-312.
- Palao Errando, J.A., 2009. *Cuando la televisión lo podía todo: quién sabe dónde en la cumbre del modelo difusión*, Madrid: Biblioteca Nueva.
- Palao Errando, J.A., 2012. Hiperencuadre/Hiperrelato: Apuntes para una narratología del film postclásico. *Revista Comunicación*, 1(10), pp.94-114.
- Palao Errando, J.A., 2013a. Contando al otro: el hipernúcleo, una figura clave en la narrativa fílmica postclásica. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, (15), pp.19-26.

- Palao Errando, J.A., 2013b. El autor implícito como modulador del sentido en las narrativas no lineales postclásicas: los films de Alejandro González Iñárritu y Guillermo Arriaga. En M. Álvarez, ed. *Imágenes conscientes. AutoRepresentaciones* #2. Binges: Orbis Tertius, pp. 145-163.
- Palao Errando, J.A., 2015. Una escena en lo real, un axioma en lo simbólico, una frase en lo imaginario: la pantalla fílmica en «Open Windows». En E. Guillot, ed. *Del fotograma al byte. Representaciones de los videojuegos en el cine*. Valencia: Diputació de València, MuVIM, pp. 99-118.
- Palao Errando, J.A. y Entraigües, J., 2000. La industrialización del punctum: efectos especiales y economía espectacular en el cine de James Cameron. *Archivos de la Filmoteca*, (34), pp.98-119.
- Panek, E., 2006. The Poet and the Detective: Defining the Psychological Puzzle Film. *Film Criticism*, 31, pp.62-88.
- Panek, E., 2014. Show, don't tell: considering the utility of diagrams as a tool for understanding complex narratives. En W. Buckland, ed. *Hollywood Puzzle Films*. New York: Routledge, pp. 72-88.
- Papalini, V.A., 2006. *Animé: mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*, Buenos Aires: La Crujía.
- Patten, F., 2004. *Watching Anime, Reading Manga: 25 Years of Essays and Reviews*, Berkeley: Stone Bridge Press.
- Pearson, R., 2010. Observations on Cult Television. En S. Abbott, ed. *The Cult TV Book*. London, New York: I.B. Tauris, pp. 7-18.
- Pearson, R.E. ed., 2014. *Storytelling in the Media Convergence Age. Exploring Screen Narratives*, London: Palgrave Macmillan.
- Pelletier-Gagnon, J., 2011. *Video Games and Japaneseness: An Analysis of Localization and Circulation of Japanese Video Games in North America*. McGill University.
- Penney, M., 2007. 'War Fantasy' and Reality—'War as Entertainment' and Counter-narratives in Japanese Popular Culture. *Japanese Studies*, 27(1), pp.35-52.
- Pérez Latorre, Ó., 2007. El bucle del arrepentimiento: Sobre la construcción del universo de ficción en Perdidos. En C. Cascajosa Virino, ed. *La Caja lista: televisión norteamericana de culto*. Barcelona: Laertes, pp. 117-130.
- Pérez Perucha, J., 2007. Avatar de tejedores. En J. Marzal Felici y F. J. Gómez-Tarín, eds. *Metodologías de análisis del film*. Madrid: Edipo, pp. 75-88.
- Perkins, C., 2012. Flatness, depth and Kon Satoshi's ethics. *Journal of Japanese and Korean Cinema*, 4(2), pp.119-133.
- Pett, E., 2016. 'Blood, guts and Bambi eyes': Urotsukidoji and the Transcultural Reception and Regulation of Anime. *Journal of British Cinema and Television*, 13(3), pp.390-408.
- Picard, M., 2013. The Foundation of Geemu: A Brief History of Early Japanese video games. *Game Studies: the International Journal of Computer Game Research*, 13(2).
- Piepiorka, C., 2013. You're Not Supposed To Be Confused! (Dis)Orienting Narrative Mazes In Televisual Complex Narrations. En J. Eckel et al., eds. *(Dis)Orienting Media and Narrative Mazes*. Bielefeld: transcript Verlag, pp. 183-202.
- Pilling, J., 2012. *Animating the unconscious: desire, sexuality and animation*, New York: Wallflower Press.
- Piñón Perales, F., 2010. La representación grotesca en el anime. *Perifrasis*, 1(2), pp.95-113.
- Pisters, P., 2014. The neurothriller. *New Review of Film and Television Studies*, 12(2), pp.83-93.
- Plezniova, A., 2012. *Japanese anime Series Suzumiya Haruhi no Yuutsu: Comparison and Analysis of English, Lithuanian and Russian Subtitles*. Vytautas Magnus Univeristy.
- PM_ME_YOU_BOOBS, 2017. Managed to watch «The Melancholy of Haruhi Suzumiya» in the wrong order by (attempting too) follow the wiki's guide. *Reddit*. Recuperado de: https://www.reddit.com/r/anime/comments/67v0j2/managed_to_watch_the_melancholy_of_haruhi/ [Accedido octubre 26, 2017].
- Poitrás, G., 2005. *The Anime Companion 2:*

- More What's Japanese in Japanese Animation?*, Berkeley: Stone Bridge Press.
- Poitras, G., 2008. Contemporary Anime in Japanese Pop Culture. En M. W. MacWilliams, ed. *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*. London: M.E. Sharpe, pp. 48-67.
- Poulaki, M., 2014. Puzzled Hollywood and the return of complex films. En W. Buckland, ed. *Hollywood Puzzle Films*. London: Routledge, pp. 35-53.
- Prats Rodríguez, A.M., 2014. *Estudi descriptiu i comparatiu del model de llengua del doblatge al català. El cas de les sèries d'animació i d'anime al sistema televisiu balear*. Universitat Jaume I.
- Propp, V. 1974. *Morfología del cuento ; Las Transformaciones de los cuentos maravillosos*, Madrid: Fundamentos.
- Raya Bravo, I., 2012. Satoshi Kon: trayectoria personal y profesional. En F. J. López Rodríguez, ed. *Satoshi Kon: Superando los límites de la realidad*. Palma de Mallorca: Asociación Cultural del Cómic (Japonés), pp. 23-47.
- Redmond, D., 2007. Anime and East Asian Culture: Neon Genesis Evangelion. *Quarterly Review of Film and Video*, 24(2), pp.183-188.
- Revert, J., 2013. Todo ha sido un sueño: el origen de *Origen* y la construcción del mind-game film definitivo. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, (15), pp.50-57.
- Richie, D., 2005. *A Hundred Years of Japanese Film: A Concise History, with a Selective Guide to DVDs and Videos*, Tokyo: Kodansha International.
- Rickards, M., 2006. Screening Interiority: Drawing on the Animated Dreams of Satoshi Kon's Perfect Blue. *Cinephile*, 7(1), pp.1-21.
- Riera, J., 1996. *Videoguía Manga*, Valencia: Midons.
- Robinson, J., 2016. 10 Cloverfield Lane Director Dan Trachtenberg on His Easter Egg-packed Episode of Black Mirror. *Vanity Fair*. Recuperado de: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2016/10/black-mirror-dan-trachtenberg-cloverfield-interview>.
- Rodríguez de León, R.J., 2009. *Los Inicios del cine de animación en Japón (1917-1967)*, Madrid: MnK Books/Adama.
- Rodríguez de León, R.J., 2014. *El cine de animación japonés: Un estudio analítico de la obra de Satoshi Kon*. Universidad Complutense de Madrid.
- Rodríguez Fernández, I., 2014. *El realismo en el anime: una perspectiva occidental a través de sus obras populares*. Universidad Complutense de Madrid.
- Rodríguez Serrano, A., 2017a. *Ghost in the shell: nostalgia de la incarnación*, Santander: Shangrila.
- Rodríguez Serrano, A., 2017b. Hacer filosofía en Twin Peaks: mundo, existencia, belleza. En R. Crisóstomo y E. Ros, eds. *Regreso a Twin Peaks*. Madrid: Errata Naturae, pp. 137-157.
- Rombes, N., 2009. *Cinema in the Digital Age*, London: Wallflower Press.
- Romney, J., 1999. Perfect Blue. *Sight and Sound*. Recuperado de: <http://old.bfi.org.uk/sightandsound/review/176> [Accedido julio 9, 2017].
- Roncagliolo, S., 2014. 'Doraemon' y la moral. *El País*.
- Ros, E., 2017. La odisea de Cooper. *Jot Down: Contemporary Culture Mag*.
- Rose, F., 2011. *The Art of immersion : how the digital generation is remaking Hollywood, Madison Avenue, and the way we tell stories*, London: W.W. Norton.
- Rosenbaum, R., 2013. *Manga and the representation of Japanese history*, London: Routledge.
- Roth, M.E., 2015. At the Edge of a 'Digital Area' – Locating Small-Scale Game Creation. *Asiascape: Digital Asia*, 2(3), pp.183-212.
- Rubio Alcover, A., 2010. *El Don de la imagen: un concepto del cine contemporáneo*, Santander: Shangrila.
- Rubio Alcover, A., 2011. Carbon-copy de los años cuerdos. A propósito de Mad Men. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, (11), pp.12-18.
- Ruh, B., 2004. *Stray Dog of Anime: The Films of Mamoru Oshii*, New York: Palgrave Macmillan.
- Ruh, B., 2014. The Comfort and Disquiet of Transmedia Horror in Higurashi: When They Cry (Higurashi no naku

- koro ni). *Refractory: a Journal of Entertainment Media*, 23.
- Ruh, B., 2010. Transforming U.S. Anime in the 1980s: Localization and Longevity. *Mechademia*, 5, pp.31-49.
- Ruiz de Elvira, A., 2011. *Mitología clásica*, Madrid: Gredos.
- Ryan, M.-L., 2014. Story/Worlds/Media. Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology. En M.-L. Ryan y J. N. Thon, eds. *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln, London: University of Nebraska Press, pp. 25-49.
- Saito, K., 2014. Magic, Shōjo, and Metamorphosis: Magical Girl Anime and the Challenges of Changing Gender Identities in Japanese Society. *The Journal of Asian Studies*, 73(1), pp.143-164.
- Sala, Á., 2008. Satoshi Kon o el anime como interfaz. En J. A. Navarro, ed. *Cine de animación japonés*. San Sebastián: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, pp. 317-332.
- Sala Corbi, Á., 2005. *Satoshi Kon: sueños e imágenes sobre un Japón probable*, Pamplona: Artyco.
- Sandler, K.S., 1998. *Reading the rabbit: explorations in Warner Bros. animation*, New Brunswick: Rutgers University Press.
- Santiago, J.A., 2010. *Manga: del cuadro flotante a la viñeta japonesa*, Pontevedra: Grupo de Investigación dx5.
- Santiago, J.A., 2016. Dragon Ball Popularity in Spain Compared to Current Delocalized Models of Consumption How Dragon Ball developed from a regionally-based complex system into a nationwide social phenomenon. *Mutual Images Journal*, 2(0), pp.110-136.
- Schickel, R., 1968. *The Disney Version: the life, times, art and commerce of Walt Disney*, New York: Simon and Schuster.
- Schodt, F.L., 1988. *Inside the Robot Kingdom: Japan, Mechatronics, and the Coming Robotopia*, San Francisco: JAI2.
- Schodt, F.L., 2007. *The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/ Anime Revolution*, Berkeley: Stone Bridge Press.
- Scolari, C.A., 2013. *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*, Barcelona: Deusto.
- Sconce, J., 2004. Star Trek, Heaven's Gate, and Textual Transcendence. En S. Gwenllian-Jones y R. E. Pearson, eds. *Cult Television*. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp. 199-222.
- Scott, S., 2015. The moral economy of crowdfunding and the transformative capacity of fan-ancing. *New Media & Society*, 17(2), pp.167-182.
- Seaton, P. y Yamamura, T., 2015. Japanese Popular Culture and Contents Tourism – Introduction. *Japan Forum*, 27(1), pp.1-11.
- Sevakis, J., 2007. Twilight Q. *Anime News Network*. Recuperado de: <http://www.animenewsnetwork.com/buried-treasure/2007-11-08> [Accedido octubre 2, 2017].
- Sharp, J., 2001. Perfect Blue. *Midnight Eye*. Recuperado de: <http://www.midnighteye.com/reviews/perfect-blue/> [Accedido julio 9, 2017].
- Shaviro, S., 2010. *Post-cinematic affect*, Winchester: O-Books.
- Shimizu, I., 2013. *Manga: the pre-history of Japanese comics*, Tokyo: PIE.
- Shimpach, S., 2010. *Television in transition : the life and afterlife of the narrative action hero*, Wiley-Blackwell.
- Shirane, H., 2012. *Japan and the culture of the four seasons: nature, literature, and the arts*, New York: Columbia University Press.
- Simons, J., 2008. Complex narratives. *New Review of Film and Television Studies*, 6(2), pp.111-126.
- Simons, J., 2014. Complex narratives. En W. Buckland, ed. *Hollywood Puzzle Films*. London: Routledge, pp. 17-34.
- Sito, T., 2006. *Drawing the line: the untold story of the animation unions from Bosko to Bart Simpson*, Lexington: University Press of Kentucky.
- Skoptsov, M.L., 2015. Prophetic Visions, Quality Serials: Twin Peaks' new mode of storytelling. *Series - International Journal of TV Serial Narratives*, 1(1), p.39.
- Smith, I.R., 2014. Memento in Mumbai: «A

- Few More Songs and a Lot More Ass Kicking». En R. E. Pearson, ed. *Storytelling in the Media Convergence Age: Exploring Screen Narratives*. London: Palgrave Macmillan, pp. 108-121.
- Smith, M., 1998. Theses on the philosophy of Hollywood history. En S. Neale y M. Smith, eds. *Contemporary Hollywood Cinema*. London: Routledge, pp. 3-20.
- Solomon, C., 1989. *Enchanted drawings: the history of animation*, New York: Alfred A. Knopf.
- Sone, Y., 2017. *Japanese Robot Culture Performance, Imagination, and Modernity*, New York: Palgrave Macmillan.
- Sorolla-Romero, T. y García-Catalán, S., 2013. El Mac Guffin es el film: destinos carnavalescos de las narrativas complejas hoy. *Archivos de la Filmoteca*, 72, pp.105-117.
- SOS Dan, 2006. SOS Dan web site. *Haruhi.tv*. Recuperado de: <http://www.haruhi.tv/> [Accedido octubre 27, 2017].
- Stabile, C.A. y Harrison, M., 2003. *Prime time animation: television animation and American culture*, London and New York: Routledge.
- Steinberg, M., 2012a. *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Steinberg, M., 2012b. Condensing The Media Mix: Multiple Possible Worlds In The Tatami Galaxy by Marc Steinberg - Archive: Articles. *Canadian Journal of Film Studies*, 21(2), pp.71-92.
- Steinberg, M., 2013. Copying Atomu. *Mechademia*, 8(1), pp.127-136.
- Steinberg, M. y Zahlten, A., 2017. Introduction. En M. Steinberg y A. Zahlten, eds. *Media Theory in Japan*. Durham, London: Duke University Press, pp. 1-29.
- Sterritt, D., 2016. Puzzle Pictures. *Quarterly Review of Film and Video*, 33(5), pp.478-481.
- Stevens, C.S., 2008. *Japanese popular music: culture, authenticity, and power*, Abingdon: Routledge.
- Stevens, C.S., 2010. You Are What You Buy: Postmodern Consumption and Fandom of Japanese Popular Culture. *Japanese Studies*, 30(2), pp.199-214.
- Suan, S., 2013. *The Anime Paradox: Patterns and Practices Through the Lens of Traditional Japanese Theater*, Leiden, Boston: Brill.
- Suzuki, M., 2015. Tsundere: Understanding Anime's Obsessions With the Cold/Warm Archetype. *Tofugu*. Recuperado de: <https://www.tofugu.com/japanese/tsundere/> [Accedido octubre 23, 2017].
- Takatsu, Y. y Miyamoto, S., 2011. Publishing heavyweights see light in growing 'light novel' market. *Asahi Shimbun*. Recuperado de: http://ajw.asahi.com/article/cool_japan/style/AJ201111300001 [Accedido octubre 22, 2017].
- Takeda, Y., 2005. *The Notenki Memoirs: Studio Gainax and the Men Who Created Evangelion*, ADV Manga.
- Takinami, Y., 2014. *Report of the Media Mix Summer Program 2014*, Tokyo.
- Talens, J., 1996. Presentación: ver no es suficiente. En S. Zunzunegui Díez, ed. *La mirada cercana. Microanálisis filmico*. Barcelona: Paidós, pp. 9-12.
- Tanigawa, N., 2012a. *The Boredom of Haruhi Suzumiya*, New York: Little Brown.
- Tanigawa, N., 2012b. *The Disappearance of Haruhi Suzumiya*, New York: Little Brown.
- Tanigawa, N., 2012c. *The Melancholy of Haruhi Suzumiya*, New York: Little Brown.
- Tanigawa, N., 2012d. *The Sigh of Haruhi Suzumiya*, New York: Little Brown.
- Tanizaki, J., 1994. *El elogio de la sombra*, Madrid: Siruela.
- Taylor, G., 2001. *Artists in the Audience: Cults, Camp, and American Film Criticism*, Princeton: Princeton University Press.
- Tessier, M., 1999. *El Cine japonés*, Madrid: Acento.
- Thanouli, E., 2009. *Post-classical cinema: an international poetics of film narration*, New York: Wallflower Press.
- Thomas, F. y Johnston, O., 1995. *The Illusion of life : Disney animation*, New York: Hyperion.
- Thomas, M., 2003. Beyond Digitality: Cinema, Console Games & Screen Language. The Spatial Organisation

- of Narrative. En M. Thomas y F. Penz, eds. *Architectures of Illusion. From Motion Pictures to Navigable Interactive Environments*. Bristol: Intellect, pp. 51-125.
- Thomas, R., 2013. The Veronica Mars Movie Project. *Kickstarter.com*. Recuperado de: <https://www.kickstarter.com/projects/559914737/the-veronica-mars-movie-project?ref=live> [Accedido septiembre 12, 2017].
- Thompson, K., 2003. *Storytelling in film and television*, Cambridge: Harvard University Press.
- Thompson, K. y Bordwell, D., 2010. *Film history: an introduction*, New York: McGraw-Hill Higher Education.
- Thompson, R.J., 1997. *Television's second golden age : from Hill Street blues to ER : Hill Street blues, Thirtysomething, St. Elsewhere, China Beach, Cagney*, Syracuse, New York: Syracuse University Press.
- Thompson, S., 1998. Chuck Jones Interview. *AVClub.com*. Recuperado de: <http://www.avclub.com/article/chuck-jones-13508> [Accedido noviembre 26, 2016].
- Thorn, M., 2004. Girls and Women Getting Out of Hand: The Pleasure and Politics of Japan's Amateur Comics Community. En W. W. Kelly, ed. *Fanning the Flames: Fans and Consumer Culture in Contemporary Japan*. New York: State University of New York Press, pp. 169-187.
- Thouny, C., 2009. Waiting for the Messiah: The Becoming-Myth of Evangelion and Densha otoko. *Mechademia*, 4(1), pp.111-129.
- Tobin, J., 2004. *Pikachu's global adventure : the rise and fall of Pokémon*, Durham: Duke University.
- Torrents, A.G., 2016. Cuerpo sin límite: tecnología e identidad en el anime de ciencia ficción. En A. Lozano-Méndez, ed. *El Japón contemporáneo. Una aproximación desde los estudios culturales*. Barcelona: Edicions Bellaterra, pp. 149-169.
- Torrents, A.G., 2015. Ninjas, princesas y robots gigantes: género, formato y contenido en el manganime. *Con A de animación*, 0(5), pp.158-172.
- Torrents, A.G., 2017. *El anime como dispositivo pensante: cuerpo, tecnología e identidad*. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Torres Cubeiro, M., 2017. La construcción delirante-tecnológica de la sociedad: el espejo roto y su función social. En J. Barrycoa Martínez y J. Martínez-Lucena, eds. *Black Mirror: porvenir y tecnología*. Barcelona: Editorial UOC, pp. 197-211.
- Trashorras, A., 2008. Osamu Tezuka. Dios del manga, fénix del anime. En J. A. Navarro, ed. *Cine de animación japonés*. San Sebastián: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, pp. 67-89.
- TRIGGER, S., 2016. Message from Otsuka Masahiko en Proyecto Little Witch Academia. *Kickstarter.com*. Recuperado de: <https://www.kickstarter.com/projects/1311401276/little-witch-academia-2/posts/535690> [Accedido diciembre 9, 2016].
- Tseng, C. y Bateman, J.A., 2012. Multimodal narrative construction in Christopher Nolan's Memento a description of analytic method. *Visual Communication*, 11(1), pp.91-119.
- Tsugata, N., 2003. Research on the Achievements of Japan's First Three Animators. *Asian Cinema*, 14(1), pp.13-27.
- Tsutsui, W.M. e Ito, M., 2006. *In Godzilla's Footsteps Japanese Pop Culture Icons on the Global Stage*, Gordonsville: Palgrave Macmillan.
- Tsutsui, W.M., 2010. *Japanese popular culture and globalization*, Ann Arbor: Association for Asian Studies.
- TV Tropes, Gainax Ending. Recuperado de: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/GainaxEnding> [Accedido octubre 1, 2017].
- Tybjerg, C., 2016. Devil-nets of clues: True Detective and the search for meaning. *Northern Lights: Film & Media Studies Yearbook*, 14(1), pp.103-121.
- Ueno, T., 1999. Techno-Orientalism and media-tribalism: On Japanese animation and rave culture. *Third Text*, 13(47), pp.95-106.

- Vartanian, I. y Wada, K., 2011. *See/Saw: connections between Japanese art then and now*, San Francisco: Chronicle Books.
- Versace, 2010. Endless Eight / Kyon-kun Denwa! *KnowYourMeme*. Recuperado de: <http://knowyourmeme.com/memes/events/endless-eight-kyon-kun-denwa> [Accedido octubre 27, 2017].
- Villa Gracia, D., 2015. *Relaciones formales entre el cómic japonés contemporáneo y su adaptación audiovisual animada*. Universidad Complutense de Madrid.
- Vito, M.J., 2012. Weekly Review of Transint, Place and Culture in Anime. *Like a Fish in Water*. Recuperado de: likeafishinwater.com [Accedido octubre 25, 2017].
- Viz Communications, 1996. Otaking. Toshio Okada at Anime America '96. *J-Pop.com*. Recuperado de: http://web.archive.org/web/20001217033900/http://www.j-pop.com:80/anime/archive/feature/04_gal_999/otaking.html [Accedido octubre 5, 2017].
- Wada-Marciano, M., 2010. Global and Local Materialities of Anime. En M. Yoshimoto, E. Tsai y J. Choi, eds. *Television, Japan, and globalization*. Ann Arbor: Center for Japanese Studies, University of Michigan, pp. 241-258.
- Wada-Marciano, M., 2012. *Japanese Cinema in the Digital Age*, Honolulu: University of Hawai'i Press.
- Weinstock, J.A. y Spooner, C. eds., 2016. *Return to Twin Peaks*, New York: Palgrave Macmillan US.
- Wells, P., 2002. *Animation and America*, Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Wells, P., 2007. *Fundamentos de la animación*, Barcelona: Parramón.
- Wharton, S., 2013. Welcome to the (neo) grindhouse! Sex, violence and the indie film. En G. King, C. Molloy y Y. Tzioumakis, eds. *American Independent Cinema: Indie, Indiewood and Beyond*. London: Routledge.
- Wilkinson, E.P., 1990. *Japan versus the West: image and reality*, London: Penguin Books.
- Williams, K.L., 2006. *The Impact of Popular Culture Fandom on Perceptions of Japanese Language and Culture Learning: The Case of Student Anime Fans*. University of Texas.
- Williams, R., 1974. *Television: technology and cultural form*, London: Fontana.
- Winge, T., 2006. Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay. *Mechademia*, 1(1), pp.65-76.
- Yamada, M., 2013. The Database Imagination of Japanese Postmodern Culture. *Japanese Studies*, 33(1), pp.19-37.
- Yamamoto, N., 2012. *Realities That Matter: The Development of Realist Film Theory and Practice in Japan, 1895-1945*. Yale University.
- Yamamura, E., 2014. The effect of young children on their parents' anime-viewing habits: evidence from Japanese microdata. *Journal of Cultural Economics*, 38(4), pp.331-349.
- Yamamura, T., 2015. Revitalization of Historical Heritage Using Pop Culture in Japan: Shiroishi City and the Game/Anime Sengoku Basara. *Tourism Analysis*, 20(3), pp.327-332.
- Yano, C.R., 2013. *Pink globalization: Hello Kitty's trek across the Pacific*, Durham [etc.]: Duke University Press.
- Yoda, T., 2006. A Roadmap to Millennial Japan. En H. Harrotunian y T. Yoda, eds. *Japan after Japan. Social and cultural life from the recessionary 1990s to the Present*. Durham: Duke University Press, pp. 16-53.
- Yoon, H. y Malecki, E.J., 2009. Cartoon planet: worlds of production and global production networks in the animation industry. *Industrial and Corporate Change*, 19(1), pp.239-271.
- Yoshimoto, M., 2006. The University, Disciplines, National Identity: Why Is There No Film Studies in Japan? En H. Harrotunian y T. Yoda, eds. *Japan after Japan. Social and cultural life from the recessionary 1990s to the Present*. Durham: Duke University Press, pp. 81-97.
- Yoshino, K., 2006. Nihonjinron i nacionalisme: des de la perspectiva del mercat. *Revista d'etnologia de Catalunya*, (29), pp.52-61.
- Young, P., 2006. *The Cinema dreams its rivals:*

media fantasy films from radio to the Internet, Minneapolis: University of Minnesota Press.

Zahlten, A., 2007. *The role of genre in film from Japan: Transformations 1960s–2000s*. Johannes Gutenberg-Universitaet Mainz.

Zahlten, A., 2008. Something for Everyone. Anime y política. En A. J. Navarro, ed. *Cine de animación japonés*. San Sebastián: Semana de Cine Fantástico y de terror de San Sebastián, pp. 37-45.

Zahlten, A., 2014. Media Mix and the

Metaphoric Economy of World. En D. Miyao, ed. *The Oxford Handbook of Japanese*. Oxford: Oxford University Press, pp. 438-456.

Zahlten, A., 2017. *The End of Japanese Cinema: Industrial Genres, National Times, and Media Ecologies*, Durham, London: Duke University Press.

Zunzunegui Díez, S., 2007. Tres tristes tópicos. En J. Marzal Felici y F. J. Gómez Tarín, eds. *Metodologías de análisis del film*. Madrid: Edipo, pp. 17-29.

UNIVERSITAT
JAUME•I