

Mirai. Estudios Japoneses  
ISSN-e: 2531-145X

 EDICIONES  
COMPLUTENSE

<https://doi.org/10.5209/mira.82171>

Loriguillo-López, Antonio. *Anime Complejo. La ambigüedad narrativa en la animación japonesa*. Valencia: Aldea Global, Universitat de València, 2021, 190 pp. ISBN, 9788491349037

José Andrés Santiago Iglesias<sup>1</sup>

**Resumen:** La publicación de Antonio Loriguillo-López es la última y acertada inclusión en una lista, cada vez más extensa, de monografías académicas en lengua castellana, centradas en los Estudios de Anime (*Anime Studies*). Su aproximación escapa del que, durante años, ha sido el principal enfoque en muchas de las publicaciones, y en vez de centrar su análisis en un filme ‘de autor’ o en dinámicas de consumo, Loriguillo trata el *anime* como forma *medial*, y lo hace aproximándose a su *narración compleja*.

**Palabras claves:** *anime*; complejidad; narración; materialidad; análisis textual.

**Abstract:** Antonio Loriguillo-López’s book is the latest and fitting addition to a growing list of academic publications in Spanish language focused on Anime Studies. His take on the subject departs from what, for many years already, has been the primary approach in many academic publications. Rather than focusing his analysis on an ‘auteur’ film or consumer dynamics, Loriguillo addresses *anime* as a media form by analysing *anime*’s complex storytelling.

**Keywords:** *anime*; complexity; narrative; materiality; textual analysis.



## Mukashi mukashi

Hace apenas diez o quince años me hubiese parecido impensable disfrutar de un abanico de publicaciones académicas centradas en el *anime* como el que existe en la actualidad. Aquellos que iniciaban sus pasos en los

<sup>1</sup> Universidade de Vigo, Pontevedra  
E-mail: [jsantiago@uvigo.gal](mailto:jsantiago@uvigo.gal)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8659-2259>

Estudios de Anime, en universidades españolas, a menudo esgrimían la pertinencia de unos primeros artículos (ingenuos, en ocasiones, pero siempre bienintencionados) como vía necesaria para solventar la casi total ausencia de publicaciones sobre ese tema en lengua castellana. Además, el proponer la aventura académica de realizar una tesis doctoral que tratase sobre *anime* era objeto de sorpresa en la mayoría de Departamentos – cuando no de escarnio–, sin importar si se trataba de facultades de Comunicación, Filosofía, Historia, Filología o Bellas Artes.

Sin embargo, hoy en día una generación de jóvenes doctores han llegado para cubrir ese déficit, y en los últimos años hemos visto como algunas de sus tesis doctorales, además de haber sido defendidas con solvencia en sus respectivos ámbitos de conocimiento (merecedoras incluso del Premio Extraordinario de Doctorado, en el caso de Antonio Loriguillo-López, que firma la obra objeto de esta reseña) han sido adaptadas a publicaciones académicas de gran interés tanto para el investigador como para el aficionado entusiasta y versado en la literatura de cabecera de primeras espadas de los Estudios de Anime como son Marc Steinberg, Christopher Bolton o Thomas Lamarre. Es el caso de *El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla* (Diábolo Ediciones, 2017) de Antonio Horno,<sup>2</sup> *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa* (Prensas Universitarias de Zaragoza, 2017) de Manuel Hernández-Pérez,<sup>3</sup> o –dentro de un enfoque mucho más autoral– *El mundo invisible de Hayao Miyazaki* (Dolmen, 2012) de Laura Montero Plata.<sup>4</sup>

*Anime Complejo. La ambigüedad narrativa en la animación japonesa* (Aldea Global, 2021) de Antonio Loriguillo-López es la última adición a esa lista creciente de publicaciones académicas, centradas en los Estudios de Anime, a cargo de jóvenes investigadores españoles. No obstante, para mí lo más llamativo –y atractivo– de este libro es la aproximación por la que se ha decantado el autor a la hora de tratar el *anime* como medio<sup>5</sup> complejo (en alusión directa a su complejidad narrativa).

### **Anime, no animation**

En los Estudios de Anime, la diferencia entre *anime* –entendido como una forma medial y, a la manera de Loriguillo-López, como un medio complejo– y *animation* resulta evidente. El hecho de establecer una diferencia entre *anime* y *animation* no responde, en modo alguno, a una necesidad de anclar *anime* a la idea de Japón como origen, máxime en el marco profundamente transnacional y transcultural en el que se sitúa el *anime* contemporáneo. En realidad, y aunque etimológicamente el primero es una abreviatura del segundo (*animēshon*), hoy en día el anglicismo *animation* se emplea para definir piezas de animación experimentales o con intencionalidad exclusivamente artística, no vinculadas a un circuito televisivo de distribución y consumo. Incluso la expresión «animación japonesa» está cayendo en desuso en los entornos académicos por su incapacidad para diferenciar entre distintas formas mediales que emplean técnicas de animación (incluyendo el *anime*). Berndt<sup>6</sup> insiste en cómo la especificidad nacional ha perdido relevancia a hora de definir el *anime*, al tiempo que Clements<sup>7</sup> recuerda que la categorización de *anime* como un género (poniendo el acento, por tanto, en los descriptores temáticos y no en aquellos que lo significan como un medio autónomo) de películas de animación es un anacronismo.

Pero incluso dentro de los Estudios de Anime existe un debate entre aquellos investigadores que propugnan como casos de estudio largometrajes para cine, de alto presupuesto y con directores de renombre internacional –esto es, una visión ‘de autor’– frente a aquellos otros que defienden que el *anime* es un medio más vinculado a la cultura televisiva (TV *anime*) que al ámbito cinematográfico.<sup>8</sup> Muchos artículos, comunicaciones y libros sobre *anime* se centran en la obra de autores (casi siempre «directores masculinos»<sup>9</sup>) como Miyazaki Hayao, Hosoda Mamoru o Shinkai Makoto, aun cuando no siempre participan de las convenciones y recursos expresivos derivados de la animación limitada –o animación selectiva, a la manera de Gan<sup>10</sup>–, o, como en el caso de Miyazaki, incluso rechazan la expresión *anime* en favor de otras formas arcaicas como *manga eiga* (lit. ‘película manga’). En esta dicotomía también ha jugado un papel importante la crítica, que suele elogiar aspectos argumentales y representacionales, mientras que el aficionado *hardcore* privilegia los diseños

<sup>2</sup> Horno, *El lenguaje del anime*.

<sup>3</sup> Hernández-Pérez, *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa*.

<sup>4</sup> Montero Plata, *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*.

<sup>5</sup> Medio entendido a la manera de Jaqueline Berndt (2018). Berndt diferencia ‘medio’ en sus dos acepciones en el inglés: *medium*, en el sentido estricto de soporte o tecnología, y *media*, donde confluyen e interactúan las formas textuales y contextuales, y donde además de aspectos materiales entran en juego prácticas y dinámicas de relación afectiva con el público aficionado. La propia Berndt cita a Mitchell y Hansen (2010) cuando habla de ‘medio’ como una «encrucijada de estética, tecnología y sociedad».

<sup>6</sup> Berndt, “Introduction”, 3.

<sup>7</sup> Clements, *Anime: A History*.

<sup>8</sup> Lamarre. “Anime. Compositing and switching...”.

<sup>9</sup> Berndt, “Anime in Academia...”.

<sup>10</sup> Gan, “The Newly Developed Form...”.

altamente convencionalizados<sup>11</sup> de los personajes,<sup>12</sup> la materialidad del medio, y el deleite del *anime* como forma (plasmado en la noción de *sakuga*).<sup>13</sup>

Es en este escenario donde me gustaría poner en valor la obra *Anime Complejo. La ambigüedad narrativa en la animación japonesa*, que aquí se analiza. Consciente de los múltiples enfoques presentes en los Estudios de Anime en España, Loriguillo-López se aleja de *esencialismos metodológicos* (p. 12) y abraza un enfoque más dinámico centrándose en la *narración compleja* del *anime*. Para no dar pie a equívocos, el autor titula el libro como *Anime Complejo*, evidenciando desde la misma portada que entiende el *anime* como un medio en el que abundan recursos narrativos que desafían las convenciones del modo de narración clásico que domina la industria actual, al igual que desafía la percepción y comprensión de los espectadores. Metodológicamente, Loriguillo-López emplea el análisis textual como herramienta para el estudio de estas narraciones complejas.

Aun así, para mí lo más llamativo no es la originalidad del enfoque, sino la selección de los casos de estudio. Primero, porque los utiliza como elementos conductores alrededor de los cuales vertebra toda la estructura del libro. Además, porque si bien se encuentran estrenos cinematográficos o OVAs en los que aparece esa mirada de autor antes referida (es el caso del director Oshii Mamoru, doblemente referenciado en la elección de *Urusei Yatsura: Beautiful Dreamer* [1984] o *Ghost in the Shell: Innocence* [2004], ambas en el capítulo 2), la mayoría de los casos de estudio son series concebidas para un formato televisivo, que además contaron con el interés de los aficionados (frente a la casi inexplicable ausencia de varias de ellas en escritos académicos). La acertada selección de los casos de estudio para los propósitos descritos por el autor, así como la forma en la que se articulan en los diferentes capítulos, son, asimismo, uno de los grandes atractivos de *Anime Complejo*.

## Estructura

El libro tiene una estructura sencilla de seis capítulos, cada uno de ellos con diferentes epígrafes, precedidos de una introducción y una conclusión –ambas breves, especialmente la última– en las que el autor desarrolla el marco conceptual en el que se inscribe su investigación, así como el enfoque y metodología a emplear en el análisis de los diferentes casos de estudio.

El primer capítulo proporciona un marco histórico para el *anime*, remontándose a la figura de Tezuka Osamu y los orígenes de este medio, repasando los rasgos distintivos de la animación limitada propia del *anime* (y en especial, de producciones tempranas como *Astroboy*), en relación con los estándares de la industria, tanto la animación completa de los largometrajes Disney (que, en gran medida constituyen el referente animado del siglo XX) como los *cartoons* televisivos estadounidenses. Más aun, Loriguillo-López postula la existencia de una narración compleja que expande con las posibilidades narrativas del formato OVA. Además, el autor concluye con dos reflexiones rotundas con las que, como investigador, siento especial afinidad. Por una parte, Loriguillo-López evidencia el desequilibrio ya referido que aún hoy en día domina la investigación académica, con un predominio de obras de autor en detrimento de producciones televisivas. Sin medias tintas, el autor reivindica un enfoque más plural y contemporáneo, no limitado a un catálogo de obras sobrerrepresentadas en los Estudios de Anime (p. 45-46). Por otra parte, se apunta al papel que han desempeñado las comunidades de aficionados, *prod-users* y distribuidoras de nueva creación, en la *nichificación* (p. 47) del *anime* en un contexto eminentemente transnacional.

Los siguientes capítulos abordan la narración compleja del *anime* desde diferentes enfoques y a través de distintos casos de estudio, cada uno de los cuales se corresponde con un epígrafe, con la excepción del sexto y último capítulo, dedicado por entero a la franquicia de *La melancolía de Haruhi Suzumiya*. La franquicia de *Haruhi Suzumiya* nace en torno a las novelas ligeras escritas por el autor Tanigawa Nagaru, y que –en el mejor ejemplo del *media-mix* que impera en la industria del entretenimiento en Japón– se desarrolla por medio de adaptaciones a serie de *anime*, película, manga, web *anime*, programas radiofónicos, videojuegos, etc., así como abundante *merchandising*.

El segundo capítulo, que el autor centra en los «narradores poco fiables» se estructura alrededor de cuatro casos de estudio. Como ya expliqué en párrafos anteriores, dos de ello son filmes animados de Oshii Mamoru, además de una breve mención a la serie de OVA *Twilight Q* (1987). Es interesante la inclusión de *Urusei Yatsura: Beautiful Dreamer* (1984), la mejor –y más polémica– de las películas del universo fantástico nacido del manga *Urusei Yatsura* (conocida fuera de Japón por el nombre de su protagonista femenina, Lamu), obra de culto de Takahashi Rumiko. A pesar de su notable influencia en *anime* posteriores, el filme de Oshii apenas ha sido analizado en el ámbito académico. Los juegos temporales y la indistinción entre el mundo real y el onírico articulan una narración que, sin duda, puede calificarse de compleja, y que se aleja por completo del tono humorístico y despreocupado tanto del manga original como de otras adaptaciones a *anime*. Además,

<sup>11</sup> Suan, *The Anime Paradox*.

<sup>12</sup> Al comienzo de la introducción del libro, Antonio Loriguillo incide en la importancia de la construcción de los personajes y recuerda que, para Azuma (2009), la creciente popularidad de los personajes en la construcción del universo narrativo de los *anime* ha conllevado una pérdida de importancia del relato subyacente; esto es: la ausencia de una ‘gran narrativa’ en favor de una ‘base de datos’ (*database*).

<sup>13</sup> Secuencias formadas por imágenes especialmente bien dibujadas y elaboradas técnicamente, a cargo de los animadores principales.

el tercer caso de estudio seleccionado por Loriguillo-López es la serie *Neon Genesis Evangelion* (1995). En este epígrafe, aunque resulte menos original, se justifica plenamente la inclusión del *anime* de culto de Anno Hideaki. Célebre por haber influido en el medio del *anime* durante el último cuarto de siglo, *Neon Genesis Evangelion* transformó por completo el género *mecha* de ‘robots gigantes’, participando de las convenciones de dicho género, pero subvirtiéndolos muchos de los códigos sobre los que se sustenta. El análisis de Loriguillo-López se centra en los últimos dos episodios (25 y 26), elogiados y odiados a partes iguales tanto por crítica como por los aficionados, y que significan una ruptura completa respecto de los acontecimientos que están sucediendo en el mundo exterior para meterse de lleno en la psique del adolescente Ikari Shinji, y realizar un viaje introspectivo en el que personaje protagonista debe hacer las paces con su propia existencia.

El tercer capítulo se centra en el concepto de autoconsciencia en diferentes narrativas de *anime*. Merece la pena destacar el análisis de otra obra de obligado visionado –que tampoco ha recibido la debida atención en los Estudios de Anime– como es *Puella Magi Madoka Magica* (2011). Al igual que *Neon Genesis Evangelion* subvierte los códigos del género *mecha*, *Puella Magi Madoka Magica* presenta una aproximación oscura al género de las *magical girl*, y en vez del tratamiento habitualmente colorista de este tipo de historias, esta serie abunda en aspectos propios del terror psicológico. En ese sentido, Loriguillo-López no discute las mismas facetas ya vistas en otros análisis académicos previos, sino que se centra de nuevo en la complejidad narrativa presente en la serie.

Por último, los capítulos 4 y 5 tratan los bucles temporales y la ambigüedad comunicativa como figuras para la construcción de esa complejidad narrativa perseguida por el autor. Uno de los casos de estudio que rescata es *Serial Experiments Lain* (1998). Emitida por primera vez en España en el año 2000 en el Canal C: (dentro de la plataforma Canal Satélite Digital), todavía recuerdo la sensación de extrañeza y desasosiego que me provocaba, sólo equiparable a la curiosidad que, episodio tras episodio, me mantenía pegado a la pantalla.

## Viaje en el tiempo

Quizás la parte menos esperada del libro de Loriguillo-López es que, además de su interesante aportación académica, me ha invitado a repensar mi relación como espectador de *anime*. Navegando a través de los diferentes casos de estudio que ha seleccionado, muchos de los cuales disfruté por primera vez en mi adolescencia y juventud, volví a descubrir qué es lo que había hecho que me enamorase del medio cultural japonés por antonomasia –con permiso del manga– tantos años atrás: más allá de unos personajes con diseños altamente convencionalizados, de la inversión afectiva, o de los peculiares ritmos de quietud y movilidad (de los que tanto ha hablado Steinberg),<sup>14</sup> lo que me atrajo como aficionado entusiasta, y más tarde como investigador, fueron las narraciones complejas del *anime*, que rompían con las convenciones filmicas, cuestionaban la linealidad del cine tradicional, y me desafiaban cada día como espectador.

*Anime Complejo. La ambigüedad narrativa en la animación japonesa* nace a partir de la investigación llevada a cabo por el autor para la realización de su tesis doctoral. Sin embargo, no es en modo alguno una simple conversión comercial de esta. Frente a las casi 600 páginas del documento universitario, el libro editado por Aldea Global es una adaptación profunda; una obra sucinta (180 páginas), accesible tanto por envergadura como por una prosa agradecida, pero sin renunciar a la profundidad conceptual esperable de una publicación académica. *Anime Complejo*, para mí, es ya una de las grandes contribuciones a la literatura sobre *anime* en lengua castellana. A la vista del ritmo y calidad de las publicaciones presentadas en los últimos años, no tengo la menor duda de que nos espera un futuro brillante en los Estudios de Anime en España.

## Bibliografía

- Berndt, Jaqueline. “Anime in Academia: Representative Object, Media Form, and Japanese Studies”. *Arts* 7(4), 56 (2018): 33–45. <https://doi.org/10.3390/arts7040056>
- Berndt, Jaqueline. “Introduction”. En *Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion*, ed. José Andrés Santiago y Ana Soler, 1-18. Estocolmo: Stockholm University Press, 2021.
- Clements, Jonathan. *Anime: A History*. Londres: Bloomsbury, 2013.
- Gan, Sheuo Hui. “The Newly Developed Form of Ganime and its Relation to Selective Animation for Adults in Japan”. *Animation Studies*, 3 (2008): 6–17. <https://journal.animationstudies.org/sheuo-hui-gan-the-newly-developed-form-of-ganime-and-its-relation-to-selective-animation1-for-adults-in-japan/>
- Hernández-Pérez, Manuel. *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza, 2017.
- Horno, Antonio. *El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla*. Madrid: Diábolo Ediciones, 2017.

<sup>14</sup> Steinberg, *Anime's Media Mix*.

- Lamarre, Thomas. "Anime. Compositing and switching: An intermedial history of Japanese anime". En *The Japanese Cinema Book*, eds. H. Fujiki y A. Phillips, 310-324. Londres: Bloomsbury, 2020.
- Montero Plata, Laura. *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Palma de Mallorca: Dolmen, 2012.
- Steinberg, Marc. *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.
- Suan, Stevie. *The Anime Paradox: Patterns and Practices Through the Lens of Traditional Japanese Theater*. Boston: Brill, 2013.