


Santiago Iglesias, José Andrés y Ana Soler Baena (coords.). *Estudios de anime: aproximaciones a Neon Genesis Evangelion desde una perspectiva de medios.* Gijón: Satori Ediciones, 2023. 456 pp. ISBN: 978-84-19035-47-9

Daniel Ferrera
Investigador independiente ✉ 

<https://dx.doi.org/10.5209/mira.95433>

Recibido: 06/04/2024 • Aceptado: 17/06/2024

ES Resumen: *Estudios de anime: aproximaciones a Neon Genesis Evangelion desde una perspectiva de medios*, volumen coordinado por José Andrés Santiago Iglesias y Ana Soler Baena, se estructura en torno a once capítulos que efectúan un abordaje analítico sobre la animación japonesa con la clara intención de legitimar a los denominados estudios de *anime*.

Palabras clave: *anime*, estudios de *anime*, estudios en medios de comunicación, estudios televisivos, estudios de recepción.

Abstract: *Estudios de anime: aproximaciones a Neon Genesis Evangelion desde una perspectiva de medios*, coordinated by José Andrés Santiago Iglesias and Ana Soler Baena, is organised into eleven chapters that take an analytical approach to Japanese animation with the clear intention of legitimising the so-called anime studios.

Keywords: anime, anime studies, media studies, television studies, reception studies.



Publicado en 2021 por Stockholm University Press,¹ *Estudios de anime: aproximaciones a Neon Genesis Evangelion desde una perspectiva de medios* llega a España traducido de la mano de Satori Ediciones con

¹ Andrés Santiago Iglesias y Ana Soler Baena (coords.), *Estudios de anime: aproximaciones a Neon Genesis Evangelion desde una perspectiva de medios* (Gijón: Satori Ediciones, 2023).

un nuevo capítulo que completa el análisis transdisciplinar de la serie de animación y de todos sus productos derivados. Esta edición, sin variar en cuanto al fondo, se adapta a un estilo más comercial con la intención de ampliar su público más allá del ámbito académico, acercándolo a los aficionados de la popular franquicia. Para ello, el volumen cuenta con un diseño a cargo del grupo de investigación Dx5 Digital & Graphic Art Research de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Vigo.

Coordinado por José Andrés Santiago Iglesias y Ana Soler Baena, cuya prolija colaboración se remonta a la dirección de la tesis del primero, en la que ya se hacía una aproximación a la animación japonesa,² los once capítulos que conforman el volumen se centran en el análisis de *Neon Genesis Evangelion* (TV Tokyo, 1995-1996), pero lo hacen con la premisa de trascender al estudio de caso desde la perspectiva de los denominados «estudios de *anime*» con la intención de contribuir a legitimarlos como disciplina académica. Con un perfil multidisciplinar e internacional, los autores que firman los distintos capítulos del monográfico abordan sus investigaciones desde el análisis textual hasta los estudios de recepción centrados en la cultura fan, pasando por las categorizaciones de género de la animación japonesa (entendido este como *genre* y no como *gender*) o el análisis del *anime* como producto transmedial.

Encabeza el volumen el propio Santiago Iglesias, tomando como punto de partida la animación selectiva o limitada que, además de «abaratar los costes y acortar los tiempos de producción», constituye «una transformación continua de la técnica de animación hacia nuevos modos creativos» que, alejándose «de las reglas de la animación cinematográfica», contribuye a incrementar su calidad.³ A continuación, en el segundo capítulo, Ida Kirkegaard se centra en los bancos de imágenes o de cortes que, fruto de esa economía en la producción propia de la animación limitada, tienen una clara intencionalidad narrativa. Además, contribuyen a la ruptura con la realidad establecida previamente en los episodios iniciales de la serie y deconstruida hacia el final en aras de la abstracción. Para completar ese análisis textual con el que se abre el monográfico, Heike Hoffer se centra en el tercer capítulo en la música diegética y extradiegética de la serie y pone el foco en el episodio veinticuatro de la serie original y en la *Sinfonía n.º 9* de Beethoven, estableciendo las diferencias entre los conceptos de recepción original nipón respecto al resto de los países en los que se distribuyó el *anime* y anticipando la reinterpretación en términos de género (aquí sí referido a *gender*) desarrollada por la comunidad de aficionados que se tratará en posteriores capítulos.

Tras esta aproximación desde la textualidad, Minori Ishida enfoca su investigación en la figura de las actrices de doblaje, en concreto en la carrera de Megumi Ogata, que da voz al protagonista masculino de la serie. Destaca la importancia de la interpretación para dotar de personalidad a los personajes; su comparación con el doblaje surcoreano (así como las distintas versiones occidentales a cargo de actores masculinos) enlaza con la relevancia del canal de audio para la construcción narrativa del relato, generando disonancias entre el texto original y el texto meta o traducido, y con investigaciones centradas en esta resignificación del discurso, que produce «un desplazamiento en la conceptualización de la identidad de los personajes».⁴ Continuando en la línea de la interpretación, Stevie Suan investiga en el quinto capítulo la actuación personalizada de los objetos y personajes del *anime* a través de un análisis posmoderno del concepto de la individualidad. Para ello, estudia su construcción en cada individuo a través de la asunción de códigos propios de otros personajes, centrándose en la película *The End of Evangelion* (Hideaki Anno y Kazuya Tsurumaki, 1997).

Hernández-Pérez, por su parte, aporta una visión contextualizadora sobre los géneros (*genre*) del *anime*, así como la problemática derivada de la no comprensión de estos, dado que «existen géneros para la mayoría de los grupos de edad, géneros y orientaciones sexuales, y [...] a menudo reflejan categorías industriales que se enfocan en datos demográficos específicos».⁵ Si bien esta investigación se relaciona con la llevada a cabo en el capítulo décimo, el séptimo sirve a Zoltan Kacsuk para posicionar *Neon Genesis Evangelion* dentro de la cultura fan como un hito destacado. El éxito de la franquicia, el desarrollo de las comunidades de aficionados y el auge de los productos promocionales sirven también a Olga Kopylova para analizar la relación (o ruptura) entre las distintas narrativas desarrolladas transmediáticamente en el universo de *Neon Genesis Evangelion*, con una serie de «incoherencias producidas en el relato [...] derivadas por los propios procesos de producción»,⁶ que da paso a Selen Çalık Bedir, que continúa desarrollando este análisis centrándose en las narrativas establecidas en los juegos de la franquicia.

En el décimo capítulo, último en la versión de Stockholm University Press, Jessica Bauwens-Sugimoto explora la creación aficionada desde el ámbito del *yaoi*, subgénero temático del manga y el *anime* centrado en la relación entre personajes masculinos, relevante forma de apropiación cultural por parte de aficionadas interpretada desde la perspectiva feminista,⁷ y su importancia desde el punto de vista de la transmedialidad

² José Andrés Santiago Iglesias, *Manga: del cuadro flotante a la viñeta japonesa* (Vigo: Universidad de Vigo, 2010). hdl.handle.net/11093/4430

³ Antonio Horno López, «El arte de la animación selectiva en las series de anime contemporáneas», *Con A de Animación*, 4 (2014): 95. 10.4995/caa.2014.2164

⁴ Daniel Ferrera, «Cuerpos que se transforman y voces que transforman cuerpos: la recepción de animación japonesa durante sus primeros años de distribución en el entorno europeo», en *Estudios sobre la cultura visual japonesa: videojuego, manga y anime*, ed. por Antonio Loriguillo López, 167-187 (Barcelona: Edicions Bellaterra, 2022), 176.

⁵ Rayna Denison, *Anime: A Critical Introduction* (Londres: Bloomsbury Academic, 2018), 24.

⁶ Daniel Ferrera, «Transmedialidad, apropiación en incoherencias en los mundos de ficción expandidos: el caso de *Los Caballeros del Zodiaco / Saint Seiya*», en *Mundos de ficción en cine y televisión. Representación, narración y transmedia*, coord. por Alfonso Cuadrado Alvarado y Pablo Sánchez López, 153-174 (Madrid: Editorial Fragua, 2023), 167.

⁷ Ishikawa Yuli, «Yaoi as Fanwork: Cultural Appropriation in Modern Japanese Culture», *Journal of Urban Culture Research*, 1 (2020): 170-177. 10.14456/jucr.2010.11

no oficial o canónica en eventos multitudinarios como el Comic Market (o Comiket) celebrado bianualmente en tierras niponas. De esta forma, tal y como Loriguillo plantea, para analizar las producciones de animación japonesa resulta indispensable tomar en consideración «la recepción por parte de sus hiperactivos fans»,⁸ o, lo que es lo mismo, sus implicaciones en el desarrollo de la expansión del universo de ficción, constituyéndose el *anime* como el caso más paradigmático de la denominada cultura de la convergencia.⁹ Por último, completa la versión española del monográfico un capítulo final a cargo de la profesora e investigadora Alba Torrents González, que se centra en la tecnología tanto desde el punto de vista de la narración como desde el técnico.

En definitiva, *Estudios de anime: aproximaciones a Neon Genesis Evangelion desde una perspectiva de medios* presenta un compendio de investigaciones transdisciplinares a la animación japonesa y sus producciones derivadas, y se constituye como un perfecto ejemplo de aproximación académica desde los estudios de *anime*. Trascendiendo al estudio de caso, a través de las distintas formas de abordar la serie y sus producciones derivadas, el volumen editado por Santiago Iglesias y Soler Baena ejemplifica varias de las líneas de investigación desde las que abordar un análisis de la animación japonesa. De esta forma, contribuye a posicionar el *anime* como un objeto de estudio de pleno derecho en el ámbito académico, y además consigue con acierto contribuir a la difusión de los estudios aquí presentados ante una audiencia más generalista.

Bibliografía

- Denison, Rayna. *Anime: A Critical Introduction*. Londres: Bloomsbury Academic, 2018.
- Ferrera, Daniel. "Cuerpos que se transforman y voces que transforman cuerpos: la recepción de animación japonesa durante sus primeros años de distribución en el entorno europeo". En *Estudios sobre la cultura visual japonesa: videojuego, manga y anime*, ed. por Antonio Loriguillo López, 167-187. Barcelona: Edicions Bellaterra, 2022.
- Ferrera, Daniel. "Transmedialidad, apropiación e incoherencia en los mundos de ficción expandidos: el caso de *Los Caballeros del Zodiaco / Saint Seiya*". En *Mundos de ficción en cine y televisión. Representación, narración y transmedia*, coord. por Alfonso Cuadrado Alvarado y Pablo Sánchez López, 153-174. Madrid: Editorial Fragua, 2023.
- Horno López, Antonio. "El arte de la animación selectiva en las series de anime contemporáneas". *Con A de Animación*, 4 (2014): 84-97. 10.4995/caa.2014.2164
- Ishikawa, Yuli. "Yaoi as Fanwork: Cultural Appropriation in Modern Japanese Culture". *Journal of Urban Culture Research*, 1 (2010): 170-177. 10.14456/jucr.2010.11
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Ibérica, 2008.
- Loriguillo-López, Antonio. "Genealogía de las prácticas comunicativas de los *otaku*: evolución de la tecnología audiovisual y de la cultura fan en el consumo del *anime*". *Arte, Individuo y Sociedad*, 31, n.º 4 (2019): 917-930. 10.5209/aris.62321
- Santiago Iglesias, José Andrés. *Manga: del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Vigo: Universidad de Vigo, 2010. hdl.handle.net/11093/4430
- Santiago Iglesias, José Andrés y Ana Soler Baena (coords.). *Estudios de anime: aproximaciones a Neon Genesis Evangelion desde una perspectiva de medios*. Gijón: Satori Ediciones, 2023.

⁸ Antonio Loriguillo-López, "Genealogía de las prácticas comunicativas de los *otaku*: evolución de la tecnología audiovisual y de la cultura fan en el consumo del *anime*", *Arte, Individuo y Sociedad*, 31, n.º 4 (2019): 917. 10.5209/aris.62321

⁹ Henry Jenkins, *Convergence Culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Barcelona: Paidós Ibérica, 2008.