

La mezcla de medios en Japón: narratividad, intermaterialidad y especificidad

Alba Torrents

Introducción

En las últimas décadas han aparecido nuevas estrategias en la producción, circulación y consumo de ficciones narrativas y visuales, dando lugar a su vez a nuevas modalidades de relación con los productos mediáticos y con las narrativas que presentan. Algunas de estas estrategias tienen que ver con la interacción entre diferentes medios, y por ello un grupo creciente de investigadores ha empezado a dirigir su atención al estudio de lo que se conoce como «mezcla de medios».

Como sucede con «narración transmedia»,¹ el término «mezcla de medios» se refiere al uso de estrategias *transmediales* donde las narraciones, los mundos y los personajes se extienden a través de diferentes plataformas. Sin embargo, podemos decir que existen algunas distinciones entre ambos conceptos. Tal y como explica Kopylova en su tesis, si la mezcla de medios es principalmente una práctica y el resultado de esta práctica, la narración *transmedia* es tanto una práctica como un conjunto de reglas y principios. En cambio, la mezcla de medios no tiene reglas, sino tendencias (que, en algunos casos, podríamos agrupar como principios). Así, la «narración *transmedia*» tiende a enfatizar la continuidad narrativa entre plataformas, en contraste con la mezcla de medios, que se basa en un principio de variación: en la mezcla de medios, los personajes, los elementos de construcción del mundo y los tropos específicos asociados a una ficción en particular se usan repetidamente en diferentes medios como variaciones de la misma idea, a veces sin ninguna continuidad directa (Kopylova, 2016, pp. 57-58).²

Según la definición de Mark Steinberg (2012) en su libro *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*,

The anime media mix within popular discourse refers to two intersecting phenomena: the translation or deployment of a single work, character, or narrative world across numerous mediums or platforms (also known as repurposing) and the synergetic use of multiple media works to sell other such works within the same franchise or group (Steinberg, 2012, p. 142).

En su libro, Steinberg explora las conexiones e interacciones entre algunas producciones culturales japonesas, incluidos ciertos mangas, *anime* y videojuegos, los personajes utilizados en estas producciones y el mercado de juguetes. Estos vínculos ya fueron comercialmente explotados antes de la Segunda Guerra Mundial en productos de éxito como *Norakuro*, pero han tenido un papel especialmente importante en la industria cultural de Japón desde que se consolidaron en la década de 1960. Para inspeccionar la historia de estas relaciones *transmedia* y la forma en que evolucionaron en lo que ahora se conoce como «mezcla de medios», Steinberg sigue un hilo particular: *Astroboy*, de Tezuka Osamu. La elección no es arbitraria: el concepto de «mezcla de medios» (*media mikkusu*) se introdujo precisamente en el contexto de la década de 1960, a pesar de que no se convertiría en una palabra de moda hasta la década de 1980 (Steinberg 2012, p. viii).

En su último libro, *The Anime Ecology: A Genealogy of Television, Animation and Game Media* (2018), Lamarre no hace una distinción tan detallada como la de Kopylova, pero sí hace hincapié en algunos problemas onto-metodológicos de los estudios de la mezcla de medios, enfatizando en especial un grave problema onto-político. Adoptando un enfoque genealógico que abandona los discursos historicistas sobre las narraciones *transmedia* en el contexto televisivo,³ Lamarre señala la tendencia excesiva en los relatos sobre la mezcla de medios a centrarse en la interacción y la interactividad individuales, minimizando o ignorando las cuestiones relacionadas con las intra-acciones y la resonancia infra-individual⁴ que se da a través de los medios (Lamarre, 2018, p. 114). De esta forma, el investigador canadiense abandona el paradigma individualista, donde las relaciones son meros derivados de los entes-individuo, para centrarse en un paradigma ecológico donde las relaciones y fuerzas productivas preindividuales⁵ son tomadas como relevantes. Adoptando este nuevo paradigma se minimiza el riesgo de abordar la realidad de la mezcla de medios desde una óptica demasiado liberal, en la que el proceso de producción aparecería reducido a sus productos. Es decir, se trata de abandonar el modelo atómico-social⁶ donde los individuos se presentan como auto-producidos sin tenerse en cuenta ni las fuerzas de producción que atraviesan una cierta ecología, ni parte de las relaciones mismas de producción: a saber, las relaciones entorno-organismo que emergen a nivel infraindividual. Aunque no voy a entrar en tanto detalle como Lamarre, su perspectiva ecológica será un punto de partida para este capítulo.

El discurso académico sobre la mezcla de medios también está estrechamente relacionado con el discurso sobre la cultura *otaku*. Si bien algunos investigadores anglofonos (Brienza, 2012; Zacsuk, 2016; Kopylova, 2016) han entrado recientemente en las discusiones de los Estudios *Otaku*, es un campo poblado principalmente por investigadores y académicos japoneses que, a su vez, en muchos casos, están profundamente en deuda con los pensadores de la Europa continental. En algunos aspectos, los Estudios *Otaku* podrían interpretarse como el equivalente japonés de los estudios sobre la mezcla de medios. Los partici-

pantes más destacados en la discusión son Ōtsuka Eiji, Azuma Hiroki, Saitō Tamaki y Itō Gō. Es interesante mencionar que identifican dos características principales de la cultura *otaku*: la fragmentación de la narrativa y la creciente importancia de los personajes (en lugar de la historia misma) como elementos de consumo. Aun así, la coherencia interna de los Estudios *Otaku* ha sido fuertemente criticada (Ōtsuka, 2015). En este artículo voy a dedicar un apartado a estos pensadores, principalmente a Azuma, para reflexionar sobre las intersecciones entre mi planteamiento sobre la intermaterialidad en la mezcla de medios y las nociones de «realismo tipo juego» (*game-like realism*) y «tipo manga y anime» (*anime and manga-like realism*) propias de los estudios de la cultura *otaku*. En este sentido exploraré cuatro cuestiones relacionadas con aspectos ontológicos y metodológicos generales de la mezcla de medios:

1) ¿Cómo afecta la mezcla de medios a la cuestión de la identidad de los componentes que lo integran, en tanto que estos componentes pueden ser considerados objetos técnicos?⁷ La mezcla de medios implica un proceso de producción de narraciones, personajes y *sekaikei* (mundos ficcionales) en el que diferentes medios se entremezclan intencionalmente desde el principio. Se basa en la serialidad, no en la continuidad. Como resultado, plantea preguntas que le son particulares a este tipo de conexiones entre medios, diferentes a las sugeridas por otras estrategias *transmedia*: ¿Qué está en juego en las series ficcionales divergentes y convergentes? ¿Qué actúa como fundamento de estos procesos de divergencia y convergencia? ¿Qué tipo de identidad puede tener un producto cultural como el *anime* en este contexto de variación?

2) ¿Hasta qué punto se puede concebir la mezcla de medios misma como objeto técnico? ¿Existe un tipo de «intermaterialidad» específica de la mezcla de medios? ¿Cómo abordamos las intermaterialidades específicas de cada mezcla de medios sin oscurecer ni su materialidad relacional ni la especificidad material de cada medio individual? Si bien los videojuegos japoneses, el *anime*, el manga y otros medios se han entrelazado en la mezcla de medios, cada medio conserva su propia especificidad técnica y narrativa, por lo que las diferentes materialidades de cada objeto técnico son obviamente muy relevantes cuando queremos abordar sus relaciones.

3) Segundo Azuma (2006), el «realismo tipo juego» es una constante en productos *transmediáticos*. Nos encontramos así con nuevos regímenes visuales y nuevas estrategias basadas en un sistema subyacente de reglas que permite la interacción repetitiva sin tener esta necesariamente una función narrativa (a diferencia de una «teleología del desarrollo» propia, por ejemplo, de películas o novelas). ¿Podemos hablar, entonces, sin dejar de lado las especificidades de los medios, de la «semejanza al juego» como una característica general de los medios contemporáneos?

4) ¿Qué tipo de problemas metodológicos encontramos al abordar la mezcla de medios y las ecologías *transmediales* desde el punto de vista de la teoría de

los medios? La mezcla de medios es esencialmente híbrida: no solo es *transmiedial*, sino también transnacional y requiere de una aproximación igualmente transnacional y transdisciplinar. Se ha abordado desde puntos de vista sociológicos (Steinberg, 2012; Condry, 2013), antropológicos (Allison, 2006), narratológicos (Kopylova, 2016), y ecológicos (Lamarre, 2018). Pero, ¿cómo se pueden unir estas diferentes perspectivas para descubrir la especificidad de la mezcla de medios?

Para analizar estos cuatro temas, me baso en gran medida en la filosofía de individuación de Gilbert Simondon (2005, 2008) y en los expertos en los medios japoneses ya mencionados. Abordaré la cuestión de la mezcla de medios como un medio técnico que produce significado relationalmente, defendiendo la idea de que comprender la individuación de los medios implica dar a sus relaciones un estatus ontológico pleno. Para permitir una perspectiva más precisa, en algunos puntos me centraré en el *anime* como ejemplo de cómo un medio específico se integra en la mezcla de medios.

1. Identidad, convergencia, variación y divergencia en la mezcla de medios

Cuando consideramos el *anime* como un medio cuyas narrativas se producen en un entrelazamiento con otros medios, surge una pregunta fundamental: ¿Qué constituye la identidad específica del *anime* como componente de la mezcla de medios? Aunque el *anime* incluye una diversidad siempre cambiante de géneros, estilos audiovisuales, técnicas narrativas, técnicas de animación, estilos de personajes y presentación de mundos ficcionales, todos tienden a converger de acuerdo con ciertos patrones convencionales. Para entender el *anime*, entonces, debemos observar por un lado la forma en que los fenómenos de repetición y convergencia y, por el otro, los fenómenos de variación y divergencia, contribuyen a su identidad. En la industria del *anime*, ciertos patrones tienden a repetirse de manera reconocible, conformando una unidad de estilo narrativo y visual que puede identificarse como típico del *anime*. El académico norteamericano Stevie Suan, en un artículo titulado «*Anime's Performativity: Diversity through Conventionality in a Global Media-Form*» (2017), se ha preguntado directamente sobre cómo se produce la identidad del *anime* como medio y considera que se trata de una cuestión de convergencia dentro de una actividad diversa. La cuestión fundamental para Suan se refiere a cómo el *anime* puede mantener cierta identidad y producir continuamente variación y diferencia en el mismo proceso. No obstante, considerar el *anime* como algo homogéneo resultaría erróneo, especialmente en el contexto de la teoría de la mezcla de medios.

La cuestión del papel de la divergencia y la convergencia en la constitución

del *anime* como medio puede abordarse sobre la base de nociones ontológicas muy diferentes de variación, repetición e identidad. Por un lado, tenemos la concepción derridiana de identidad como diferenciación. Jacques Derrida considera que la diferencia y la identidad emergen a través de un mismo proceso de «copia fallida» (Derrida, 1994 [1968], pp. 37-62), aunque esta noción no debe entenderse como referida a un ser original que sirva de base última a la identidad, sino como una suerte de proceso carente de origen. La identidad, que siempre está estructuralmente incompleta, se funda al mismo tiempo y en el mismo acto que la diferencia, sin que una tenga preeminencia sobre la otra. Por otro lado, para Gilles Deleuze la variación es secundaria con respecto a la identidad y a la diferencia que la funda: la variación es una diferencia que requiere una identidad previa, una diferencia que tiene sentido solo si se basa en una identidad predeterminada. En el modelo deleuziano, existe una prioridad ontológica de la diferencia, pero esta diferencia ontológicamente primaria no es una variación con respecto a nada: no existe, como en el caso de Derrida, un «original» del que pueda haber una copia divergente (Deleuze, 2002 [1968]).

Hay, entonces, dos formas principales de comprender la variación y la convergencia de los patrones en el *anime*, cada una con una lógica ontológica distinta. En algunos casos, la idea de variación implica una identidad previa. Si es posible ejecutar una variación en una pieza, es precisamente porque la pieza es previamente «algo», porque ya está constituida en su identidad. En otros casos, es la variación misma lo que constituye o «realiza» la identidad. El trabajo de Lamarre, tanto en *The Anime Machine* (2009) como en su último libro *The Anime Ecology* (2018) constituye una exploración de la animación japonesa desde un punto de vista materialista y ecológico. En el primer libro, el punto de partida de Lamarre es su análisis de la materialidad de la imagen en movimiento en el *anime*, basado en un estudio exhaustivo de los aspectos técnicos de los *anime* de Miyazaki Hayao, Anno Hideaki y CLAMP. Lamarre cree que la materialidad específica de la animación es fundamental para comprender lo que nos ofrece desde el punto de vista temático. No tener en cuenta la forma en que el *anime* piensa sus temas puede llevar a tomarlo como un objeto pasivo en el que los mensajes simplemente se transmiten o reproducen. Lamarre subraya que es un error olvidar la especificidad tecnológica del *anime* a la hora de estudiarlo y entenderlo. Tener en cuenta la especificidad tecnológica es tomar en consideración el modo en que el *anime* se forma materialmente, el funcionamiento de lo que él llama el «intervalo animético», es decir, el movimiento entre planos de imagen (Lamarre, 2009, pp. 7-25). Hablar de *anime* sin comprender su especificidad técnica es, para Lamarre, producir una colección de anécdotas.

Aunque en su último libro, *The Anime Ecology* (2018), Lamarre abandona, aparentemente, el estudio del *anime* desde el punto de vista de la producción material y técnica para enfocarse en el nivel de la distribución (el *anime* como modo de existencia televisivo), este abandono se produce solo a nivel superficial. Lamarre plantea aquí el *anime* como modo de existencia tecnosocial que ha

surgido como límite interno a la fuerza distributiva de la televisión, entendida esta última como un ensamblaje de tendencias polarizadas que a la vez afecta y deriva de tipos específicos de contenidos y audiencias, de plataformas y de infraestructuras. Lo que se plantea, pues, es una ampliación del punto de vista para incluir, sin contradecir lo defendido en la obra anterior, los aspectos materiales y técnicos de lo que el autor llama la producción de la distribución.

En todo caso, Lamarre se basa en ambos libros en la ontología deleuziana, según la cual la experiencia empírica es, en primer lugar, una experiencia de pura diferencia a la que las categorías sobrevienen solo más tarde. Cuanto más se captura lo específico, más se captura la diferencia misma. Al observar la especificidad material y ecológica del *anime*, Lamarre se acerca a la diferencia que constituye el *anime* antes de que ocurra cualquier variación. Es por este motivo que él mismo considera que es imposible definir qué es la animación, siendo solo posible rastrear «en qué se está convirtiendo» la animación (Lamarre, 2018, p. 7). Para Lamarre no hay una identidad cultural o mediática que determine la realidad animética: hay relaciones materiales de producción y fuerzas productivas que afectan de forma específica al devenir de estos fenómenos y productos en el sí de una ecología compleja. Así, si en *The Anime Machine* considera el *anime* bajo la óptica de un materialismo deleuziano, centrándose no en la variación, sino en lo que el autor denomina la «diferencia animética», en *The Anime Ecology* nos encontramos en un paradigma más cercano al marxismo: lo que podría aparecer como un conjunto flotante de ideas se revela como el resultado de unas relaciones materiales de producción, circulación y consumo mediadas por unas infraestructuras tecnológicas.

2. Especificidad y transmaterialidad en la mezcla de medios: transducción entre medios

En *Anime's Media Mix* (2012), Marc Steinberg sigue la historia de Atomu, el protagonista de *Astroboy*, para exemplificar cómo la quietud en la animación puede generar la capacidad de difusión y multiplicación a través de los medios. Steinberg, postula que la «inmovilidad dinámica» de la imagen del personaje, junto con el especial cuidado que se le dio a la consistencia visual y la estilización en las encarnaciones de los personajes a través de la serie fue la base de una exitosa relación *transmedia* entre la televisión y los juguetes. La configuración material del *anime* temprano es clave para comprender el avance de la mezcla de medios en la industria del juguete: los juguetes de Atomu más populares lo mostraban volando con los brazos extendidos, físicamente inmóvil pero imbuido de movimiento, en una imitación directa de las imágenes del *anime*.

Del mismo modo, algunas características del género *Super Robot* que comenzó con *Mazinger Z* no se pueden explicar sin hacer referencia al mercado de

figuras de robots. Los juguetes Chogokin aparecieron por primera vez como objetos en forma de Mazinger Z y fueron distribuidos por la compañía Popy (que luego se convertiría en la compañía Bandai). Los productos Chogokin rápidamente acumularon ventas récord, formando una piedra angular de la historia de éxito del *anime* de robots. Su éxito no solo inició una larga historia de fabricación de juguetes relacionados con el mundo del *anime* de robots, sino que también dejó claro que los espectadores eran consumidores potenciales de estos juguetes. En cualquier caso, los juguetes de Mazinger Z eran parte de una segunda generación de juguetes en la que los juguetes anteriores de robot de hojalata habían sido abandonados. Como dice Frederick L. Schodt:

Bandai, Japan's most famous robot toy maker, had made tin versions of Mighty Atom in 1963, but in 1974 it began manufacturing a toy robot that replicated Mazinger Z-artist Go Nagai's giant «drivable» warrior robot that thrilled young Japanese boys in comics and animation. Company designers made the toy «realistic». It could not only pose, but with plastic parts and a die-cast zinc metal alloy body, had a feeling of weight and power (Schodt 2010, cap. 5, sección 3).

De hecho, el éxito de estos juguetes hizo que, a principios de los años setenta, muchas series de *anime* fueran financiadas por empresas de juguetes. Con *Yūsha Raideen* (1975) surgió un patrón que se volvería fundamental para el *anime* de los setenta: tomar en consideración el potencial de comercialización de juguetes desde el inicio de la producción de la serie.

Quizás una de las franquicias más conocidas en las que encontramos una difusión de personajes a través de diferentes plataformas es *Pokémon*. Como también es el caso de *Digimon*, *Yo-kai Watch*, entre otros, en *Pokémon* las características de cada medio en particular se incorporan al nivel narrativo. La interacción entre los usuarios y los medios específicos determina tanto la lógica material como la narrativa de todo el conjunto de productos. Por ejemplo, en el caso de franquicias como *Pokémon*, las particularidades de un medio tienen un efecto «ontológico» en los personajes: influyen en cómo están diseñados no solo a nivel numérico (número de personajes y «encarnaciones»), sino también en el nivel de presentación y diseño. En *Pokémon* vemos claramente cómo la proliferación y multiplicación de personajes, así como sus diseños específicos, pueden responder, en muchos casos, a criterios de jugabilidad y colecciónabilidad. El *anime* de *Pokémon* agrega contenido semántico y narrativo a los personajes, así como una estetización del diseño interactivo del juego.

Encontramos otro ejemplo de los diferentes efectos de la combinación de medios en la franquicia de *Naruto*. Aunque el manga es la fuente de la serie de *anime*, algunas características del personaje del manga *Naruto* se derivan claramente de las condiciones de producción y consumo de la serie de *anime*. Para hacer que los personajes de *Naruto* sean más reconocibles, por ejemplo, el estilo artístico de *Naruto* se simplificó durante el arco del descubrimiento de Tsunade,

en un esfuerzo consciente del *mangaka* Kishimoto Masashi para fusionar los diseños en el manga con los de un *anime* más simplificado. De manera similar, podemos echar un vistazo al estilo de dibujo del manga *One Punch Man*: allí la narración gráfica tradicional, orientada al avance de la historia, se abandona frecuentemente en favor de secuencias de viñetas que imitan el movimiento de una secuencia cinematográfica, aportando poco al desarrollo de la serie.

Pero si he señalado, hasta ahora, instancias de intermaterialidad en las que hay una convergencia entre los aspectos materiales de cada medio, también se pueden encontrar ejemplos de divergencia material y visual, como es el caso de *Aku no Hana*. En la adaptación del *anime* *Aku no Hana*, el director Nagahama Hiroshi abandonó el estilo visual del manga y optó por una técnica rotoscópica para capturar el realismo del manga. Con esta decisión, se destaca un aspecto específico de la franquicia y se presenta como crucial.

3. Forma, información y transducción en las relaciones entre medios

Separar medio y mensaje es tan problemático como separar forma y contenido en cualquier contexto. En ambos casos, ambos aspectos se acompañan: están siempre en el proceso de devenir juntos.

La noción filosófica de información de Simondon y su crítica del esquema hilemórfico resultan esclarecedoras a este respecto. Según Simondon, sería un error epistemológico considerar el principio de individuación (es decir, aquello que constituye a los individuos como separados y únicos) como algo previo a la adquisición de la forma. Si describimos la adquisición de forma como un mero proceso abstracto, perdemos el dinamismo tan característico del proceso de información (es decir, el proceso en el que un individuo adquiere su forma). Para comprender los procesos en los que un objeto cultural mediado técnicamente adquiere su forma, es importante abordarlos en su concreción, en su devenir. En la animación, por ejemplo, hay un proceso técnico muy específico mediante el cual ciertos elementos físicos, sociales y técnicos se combinan para formar secuencias de dibujos en movimiento. Este proceso ya es complejo para cada medio, pero en el caso de la mezcla de medios, hay una capa adicional de complejidad: necesitamos saber no solo cómo una clase particular de objetos está física, técnica y culturalmente informada, sino también de qué forma algunos elementos significativos se pueden transportar de un medio a otro y aún así conservar su identidad.

Lamarre defiende la tesis de que tanto la especificidad técnica como la ecología del *anime* son cruciales para comprender qué es realmente el *anime* y cómo este piensa sus temas. Pero, ¿es la especificidad técnica de la mezcla de medios, y por lo tanto su identidad, reducible a la de los medios que participan en ella?

Concebir los aspectos técnicos y materiales de la mezcla de medios desde

un punto de vista simondoniano nos permite interpretarlo como un objeto cuyo tecnicismo se basa en una operación transductiva que materializa los aspectos relacionales de un cierto conjunto de interacciones entre el ser humano y su entorno. Según Simondon, el objeto técnico primordial nunca es un sistema físico natural, sino más bien una transducción física de un sistema intelectual. Consiste en una sucesión cristalizada de aplicaciones de conocimiento, y eso es lo que constituye su «artificialidad». Pero para que exista algún grado de perfección técnica, el objeto técnico debe ganar distancia de sus operadores y acercarse al tipo de existencia de los objetos naturales: una condición necesaria para que esto ocurra es que aparezca indeterminación en el sistema que constituye un dispositivo. Esta indeterminación abre el objeto técnico a la posibilidad de una relación abierta con el mundo. En este sentido, la mezcla de medios puede entenderse no solo como la cristalización de ciertas operaciones sociales y psicológicas en una forma técnica, sino también como un ejemplo de ciertas operaciones técnicas (aquellas que son características de cada medio) que obtienen cierta independencia de sus condiciones materiales de surgimiento, de las preguntas que originalmente debían responder.

Sin embargo, si no hay un simple contenido abstracto que pueda transportarse de una plataforma a otra, tenemos que enfrentarnos a otras preguntas: ¿Cuál es la intermaterialidad específica de este medio? ¿Cómo se relacionan los diferentes medios entre sí a nivel material? El proceso por el cual la mezcla de medios se constituye como tal no es uno de traducción, sino de transducción: un entrelazamiento de diferentes dominios de la realidad que constituye un nuevo dominio en sí mismo. La especificidad de la mezcla de medios consiste precisamente en que las características de una determinada especificidad técnica se transducen en otras: la adaptación de «ideas», «mundos ficcionales» o «personajes» de un medio a otro es un proceso en el que la materialidad de ambos términos y el proceso de adaptación en sí mismo deben ser tomados en cuenta.

La idea de transducción subraya el aspecto procesual y ecológico de la realidad y la existencia de relaciones activas entre todos los niveles de la realidad, desde lo físico hasta lo técnico. En la transducción, la tecnología no se ve como una mera copia de lo social: se relaciona tanto con ella como con el mundo físico en tanto que realidades interconectadas pero distintas. En cualquier caso, vemos que, en todos los niveles, siempre hay una propagación y amplificación de las estructuras, y que esta propagación revela al individuo como un ser relacional.

Simondon concibe la realidad como un sistema que no puede reducirse a una colección de términos, es decir, uno en el que las relaciones son tan reales como los términos. De hecho, las relaciones son anteriores a los términos: los constituyen. La transducción nos permite conceptualizar relaciones reales entre diferentes dominios de la realidad, a través de las cuales estos devienen e interactúan entre sí en un mismo movimiento. El individuo y el entorno constituy-

yen un sistema que evoluciona en conjunto: la individualización no es exclusiva del individuo o del medio, sino que opera transductivamente en ambos.

Simondon se ocupa de la individuación tecnológica de acuerdo con estos parámetros. Según este autor, es necesaria una interpretación genética de la relación entre los seres humanos y el mundo para comprender los objetos técnicos. La realidad técnica no constituye un dominio independiente, pero es, de hecho, una de las primeras formas de relación entre el hombre y el mundo. Pero, aunque la aparición del tecnicismo parece traer la discontinuidad entre el hombre y el mundo, esta discontinuidad no borra una continuidad ontológica previa. Por lo tanto, aunque la génesis de un objeto técnico particular podría describirse por sí misma, su significado no puede ser descubierto sin mirar su génesis, es decir, sus relaciones con otros niveles de realidad. Por ejemplo, en el caso de la mezcla de medios, es posible describir cómo se hizo un *anime* o un videojuego en particular teniendo en cuenta solo estos como objetos técnicos discretos, pero eso dejaría en la sombra algo importante sobre su significación. Para Simondon, no podemos entender el tecnicismo solo mirando los objetos técnicos porque el tecnicismo es algo que los supera. Los objetos técnicos resultan de una objetivación de tecnicismo, pero la tecnicidad no se agota en los objetos ni está totalmente contenida en ellos.

Este tecnicismo que no se agota en los objetos es también lo que los mantiene en relaciones activas. Los productos (*anime*, manga, videojuegos, novelas ligeras) incluidos en la mezcla de medios son tanto objetos técnicos como objetos estéticos y, en este sentido, son formas de expresión colectiva encarnadas en un gesto técnico. Son transducciones de ciertas estructuras psicológicas y colectivas en sistemas físicos, gestos psíquicos y sociales cristalizados en objetos técnicos. Nos situamos en una perspectiva materialista: el pensamiento debe ser entendido como interacción dentro de una realidad que siempre es material y, en este sentido, los medios piensan. Debemos entender la mezcla de medios como un proceso técnico en el que los objetos se dotan de una forma con significado.

Los diferentes mercados y tecnologías de distribución asociados con cada medio también pueden tener un impacto significativo en estos procesos de adquisición de forma. El sistema de comité de producción (*seisakuiinkaihōshiki*) es crucial en la producción de la mezcla de medios japonesa (Joo, Denison y Hiroko, 2013). En estos comités, las empresas se reúnen para decidir las estrategias *transmediales* para una franquicia específica. Como resultado, la materialidad del canal de distribución tiene un impacto directo en las decisiones creativas desde el inicio. Además de esto, algunos distribuidores (como sitios de piratería y comunidades de fans) realizan cambios inesperados en el producto, lo que altera la lógica de variación de la mezcla de medios. Como advierte Steinberg, la cultura participativa no se basa únicamente en la acumulación de bienes, sino en la posibilidad de participar en un mundo de personajes que en muchos casos se materializan en forma de juguetes y mercancías (Steinberg,

2012, p. 200). Cada personaje individual o cada mercancía ofrece un acceso diferenciado al mundo en cuestión.

4. Participación, interactividad y desdibujamiento de las fronteras entre medios en el mundo *otaku*

En Japón ha existido un fértil debate teórico sobre el mundo *otaku* y los modos de consumo, circulación y producción de narrativas y mundos ficcionales a él asociados. Me interesa especialmente este grupo de autores japoneses⁸ principalmente porque su interés por los modos de subjetivación del *otaku* puede entenderse como centrado en la producción en un sentido materialista obvio, aunque no explícitamente declarado. Su enfoque se centra en las formas de interacción entre objetos y usuarios para elaborar teorías sobre la ecología de los modos de producción y consumo de narrativas en el contexto japonés.

Un elemento común a estos autores es el modo en el que aplican el pensamiento posmoderno (Jacques Lacan, Jean Baudrillard, Jean-François Lyotard, Gilles Deleuze, Jacques Derrida) para dar cuenta de nuevas formas de subjetivación, modos de expresión y relaciones de poder desde la perspectiva del consumo. La teoría de Azuma Hiroki está expuesta en dos libros, el primero apareció en japonés en 2001 con el título de *Animalizando lo posmoderno: mirando a la sociedad japonesa a través del otaku*⁹ y se tradujo al inglés como *Otaku: Japan's Database Animals* (2009), el segundo, titulado *Nacimiento del realismo tipo juego: animalizando lo posmoderno 2*,¹⁰ fue publicado en 2006 en Japón. Una de las influencias más destacadas de su primer libro es la del teórico japonés, Ōtsuka Eiji, que expresó sus teorías sobre consumo narrativo en *Monogatari shōhiron* (Teoría del consumo narrativo),¹¹ un monográfico de etnografía urbana publicado en 1989. En él, Ōtsuka elabora una teoría del consumo en la que este se constituye mediante el intento de alcanzar una totalidad a partir del consumo de fragmentos o piezas narrativas parciales. Ōtsuka se sirve del ejemplo de los chocolates *Bikkuriman*, un fenómeno que se produjo entre los años 1987 y 1988. Estos chocolates se vendían con pegatinas y regalos que contenían información sobre diferentes personajes, los cuales parecían tener relación entre sí. Los niños empezaron a comprar los chocolates de forma masiva pero tiraban el chocolate y se quedaban solo el envoltorio o el premio con la finalidad de ir coleccionando estas «pequeñas narrativas» y así intentar completar cada vez más el «mundo» que les ofrecían estos productos. Sirviéndose de teorías sobre posmodernidad y consumo de autores como Baudrillard o Lyotard, Ōtsuka elabora su propia teoría sobre el consumo narrativo como un intento de alcanzar una gran narrativa a partir de pequeñas narrativas. En el campo de la animación esta «gran narrativa» se traduce en lo que Ōtsuka denomina *worldview* (o *sekaikei* en japonés):

This accumulation of settings into a single totality is what people in the animation field are accustomed to calling the «worldview». So, when seen from the perspective of the totality called the worldview, the official drama of a concrete single episode or single series of an anime program becomes merely the extraction of a series of events that occurred during a specified period around a single individual arbitrarily chosen to be the central character from within this large world. Theoretically speaking, this also means that countless other dramas could exist if someone else were made the central character (Ōtsuka, 2010, pp. 107-108).

La teoría de Azuma está en gran medida influenciada por la de Ōtsuka. No obstante, Azuma substituye esta «gran narrativa» por una «gran base de datos»:

In his view, Ōtsuka's narrative consumers are otaku who came of age during the 1970s and 1980s, and their pursuit of the «grand narrative» is as described in his essay. However, the subsequent generation of otaku that came of age in a media landscape already saturated with small narratives has no interest in the grand narrative because «they imagine the world as a database from the beginning» (Azuma, 2009, p. 36). Instead, they become fixated on what Azuma terms as «grand nonnarrative» of character types and situations, so called «moe-elements», and their proliferations across multiple storylines (Brienza, 2012, p. 221).

La imagen de un árbol donde encontramos una «gran narrativa» a la que van dirigidas todas las pequeñas narrativas, expuesta por Ōtsuka en su teoría del consumo narrativo, deja lugar a un modelo rizomático que no tiene centro y que conforma una gran base de datos sin ningún orden jerárquico. Según Azuma, lo que explica el comportamiento y las actividades del *otaku* es una respuesta afectiva a ciertas características de personajes que aparecen en los productos en cuestión, lo que se conoce como elementos *moe*. De hecho, tal y como explica Azuma en los años noventa aparece una nueva tendencia centrada no en el deseo de consumir narrativa, sino en lo atractivo que resulta un personaje por sus elementos *moe*. Así, el éxito de un producto no está determinado por lo buena que sea la obra, sino la capacidad que tienen los creadores de introducir elementos *moe* en los personajes a través de un diseño y una caracterización que despierte el deseo *otaku* (Azuma, 2009, p. 48).

Según Azuma, esta tendencia compulsiva hacia la «base de datos» es un síntoma del hecho que la condición posmoderna conduce a una animalización de los seres humanos (Azuma, 2009, p. xvi). Es interesante detenernos en el concepto de animalización utilizado por Azuma, que proviene directamente de la interpretación de Alexandre Kojève de la obra *La fenomenología del espíritu* de Georg Wilhelm Friedrich Hegel. Azuma se fija en una nota al pie en la *Introducción a la obra de Hegel* en la que el filósofo franco-ruso analiza las épocas de posguerra en Estados Unidos y Japón a la luz de la noción del fin de la historia, caracterizando la posguerra americana como animalística y la japonesa como *snob* (Kojève, 2013 [1974], pp. 489-490). En todo caso, el fin de la histo-

ria no se refiere a una catástrofe, ni tampoco al fin del ser humano en el sentido biológico, sino al fin del ser humano tal y como lo habíamos entendido. En la sociedad de consumo contemporánea, atravesada por la condición posmoderna, encontramos gente que utiliza los productos culturales para la satisfacción inmediata de sus necesidades: «consumer needs are satisfied immediately and mechanically, without the intervention of the other» (Azuma, 2009, p. 86). Además, Azuma argumenta que el consumo *otaku* de los años noventa está marcado por la proliferación de simulacros, es decir, por productos culturales que son copias sin original, y por el debilitamiento de la conexión con la realidad, con la consiguiente proliferación de una gran base de datos de relatos ficcionales. Es por este motivo que Azuma caracteriza los años que vienen después de los noventa como «la era de los animales».

Podemos establecer, en parte, una analogía bastante clara entre el modelo de Azuma sobre el análisis del mundo *otaku* en el aspecto del consumo y el de Donna J. Haraway cuando hace un esbozo del tecno-capitalismo. Existe una fragmentación desde la perspectiva del consumo; el sujeto moderno parece haber sido sustituido por un ser fragmentario sin profundidad alguna:

The old dominations of white capitalist patriarchy seem nostalgically innocent now: they normalized heterogeneity, into man and woman, white and black, for example. «Advanced capitalism» and post-modernism release heterogeneity without a norm, and we are flattened, without subjectivity, which requires depth, even unfriendly and drowning depths (Haraway, 1991, p. 148).

Además, también se ve suprimida la lógica teleológica que tanto rechaza Haraway en su manifiesto. El *otaku* no busca «completar» ninguna narración, se trata de una acumulación de datos sin ninguna lógica finalista. Tampoco hay ninguna búsqueda de algo «original» en este sentido. El fenómeno del *chara-moe* es un ejemplo de ello: la fascinación por los personajes por parte de los fans los lleva a extraerlos de su «contexto» original y despojarlos de su narrativa original, su historia; solo importa la imagen, sin ningún fondo narrativo que le de profundidad.¹²

En 2006, Azuma publicó la secuela de *Animalizing Postmodern*. En *The Birth of Game-like Realism: Animalizing Postmodern 2*, Azuma se centra en los cambios en la literatura japonesa contemporánea, aunque sin dejar de inspeccionar y retratar las nuevas formas de subjetivación en la era postmoderna (o «de los animales»). En este nuevo libro vuelve a tomar como referencia a Ōtsuka, y también dialoga con Itō Gō en sus diferentes aproximaciones a la doble naturaleza de los personajes de ficción. Esta vez, en lugar de centrarse en los modos de consumo y producción, Azuma se fija en las interrelaciones entre productos, sobre todo basándose en lo que se conoce como novelas ligeras. En ellas se puede observar lo que Azuma denomina una base de datos de personajes.

En el artículo de Zoltan Kacsuk «From “Game-like Realism” to “Imagination-oriented Aesthetic”: Reconsidering Bourdieu’s Contribution to Fan Studies

in the Light of Japanese Manga and Otaku Theory» (2016), este autor describe en detalle los argumentos expuestos en este último libro de Azuma y explica el diálogo que se establece en él tanto con Ōtsuka como con Itō. Basándose en los argumentos de Ōtsuka sobre las novelas ligeras y su «realismo tipo *anime* y *manga*» –en el que estas no representan la realidad sino un mundo ficcional como el que se encuentra en el *anime* y el *manga*–, Azuma elabora una teoría sobre el «realismo tipo juego» y la doble naturaleza de los personajes.¹³ La teoría sobre la doble naturaleza de los personajes está, a su vez, inspirada en la distinción que hace Itō entre *kyara* y *kyarakutā*. El *kyara* se refiere al cuerpo que, dentro de una obra, tiene personalidad y puede morir, mientras que *kyarakutā* es un concepto más abstracto que sirve tanto a Itō como a Azuma para ilustrar el hecho de que un personaje pueda ser utilizado múltiples veces en diferentes productos (manga, *anime* y juegos, o incluso novelas ligeras).

Con la teoría del «realismo tipo juego» Azuma sostiene que existe una lógica de la repetición que informa muchos de los productos de consumo japonés contemporáneo. Tanto las novelas ligeras como las *visual novels* (un tipo de novela interactiva en el que el lector participa en el desarrollo argumental de la misma) siguen este tipo de lógica de repetición que se ha establecido en forma de trozo de bucle. Así, si el realismo tipo *anime* y *manga* implicaba la relación paradójica entre el cuerpo que sangra y su signo semiótico, en el realismo tipo juego nos encontramos con la característica paradójica de usar un medio orientado a un contenido específico (la novela ligera) para emular una experiencia tipo juego.

Podríamos añadir que la reflexión de Azuma tiene sentido sobre todo en el marco de la intermaterialidad específica: el realismo se da porque, como bien nos advierte Steinberg (2014), debemos considerar la noción de realismo como un conjunto de convenciones propias de una configuración material históricamente producida de un medio particular (y no, por ejemplo, la correspondencia, representación o semejanza con la realidad como dada). Una pregunta que nos podríamos formular es si las teorías de Azuma servirían también para hacer una teoría general de la intermaterialidad, es decir, si la fragmentación de la narrativa como base de datos y el «realismo tipo juego», es una tendencia característica de los medios japoneses o se puede aplicar a otros contextos culturales y territoriales. Es importante hacerse esta pregunta para no caer en un reduccionismo y naturalizar la direccionalidad específica de una cierta transducción. No se trata meramente, en efecto, de una cuestión de identidad cultural. Una característica intermaterial propia de la relación específica entre los videojuegos y otros medios no se puede aplicar a todos los casos de mezcla de medios, no porque se relacione con una identidad cultural específica, sino por la propia especificidad material transducida (en este caso las características del juego), que la identifica frente a otras intermaterialidades posibles.

5. Transdisciplinariedad: desafíos metodológicos del *media-mix*

Para realizar una buena investigación sobre la mezcla de medios, lo que se necesita es un buen conocimiento de su material y especificidad técnica. Dado el hecho de que los estudios de la mezcla de medios tiene que tratar con diferentes medios, es apropiado decir que deben estar interesados en cómo se transduce la información de un medio a otro, y en cómo esta operación afecta diferentes procesos técnicos. La especificidad técnica de la mezcla de medios implica una transmaterialidad, pero ¿cómo afecta esto tanto a los estudios de la mezcla de medios como a los estudios de medios particulares, como a las investigaciones sobre *anime*, manga, videojuegos, etcétera?

En la mezcla de medios, algunas características tecnológicas de un medio se transducen en otros. Ya no es suficiente, por ejemplo, entender la tecnología de animación para entender el *anime*; también se debe comprender la tecnología del otro tipo de medios (es decir, debe comprenderse cómo se produce un juguete para comprender cómo se produce la animación, o comprender la relación entre un manga y un *anime*, por ejemplo).

He utilizado algunos trabajos y productos conocidos como ejemplos de cómo diferentes estrategias de mezcla de medios dan como resultados diferentes intermaterialidades. Hemos visto tres de estas intermaterialidades que creo que valdría la pena examinar como tales, y no como un mero epifenómeno de la mezcla de medios en general.

1. La influencia de la dinámica de las imágenes en movimiento del *anime* y los videojuegos en los regímenes visuales del manga, enfatizando el papel de las viñetas como simuladoras del movimiento visual sobre su papel tradicional de avanzar en el desarrollo de la historia.

2. El efecto de lo que Azuma llama realismo de juego en el *anime* y el manga, en términos de la aparición de regímenes visuales de juego y nuevas estrategias narrativas basadas en el juego. Estas nuevas estrategias implican la aparición de nuevos niveles, potenciadores de personajes y reanimaciones. En este caso, se traduce un modelo específico de interacción de los videojuegos a narrativas no interactivas.

3. La influencia del diseño y comercialización de juguetes en la materialidad de algunas narrativas *transmedia* en términos de una «ontología de presentaciones», es decir, la producción recurrente de nuevas formas a través de la aparición periódica de nuevos personajes y rediseños de los existentes vinculados a momentos clave en la narrativa.

Considerar la mezcla de medios a partir de su producción material específica es considerar qué procesos y operaciones técnicas lleva a cabo este tipo de objeto para producir significación. Si volvemos a la crítica de Simondon al hile-morfismo aristotélico y a su influencia, sus observaciones se centran precisa-

mente en el hecho de que el hilemorfismo y sus descendientes conciben los procesos técnicos mediante los cuales los materiales adquieren nuevas formas de una manera demasiado abstracta y estática. Es decir, la materia y la forma no son independientes: devienen juntas y siempre deben ser consideradas en conjunto operando relaciones, nunca como entidades separadas. En el primer capítulo de *L'individuation* (Simondon, 2006, pp. 39-67), utilizando el ejemplo del proceso de fabricación de un ladrillo, Simondon muestra que la operación técnica por la que un objeto adquiere una forma particular es siempre una relación dinámica entre un material preparado y una forma materializada, un proceso en el que la presencia en un sistema de una cierta cantidad de energía potencial es una condición necesaria.

El error epistemológico señalado por Simondon consiste en considerar los procesos de información (es decir, los procesos por los cuales se informa la materia) como una operación técnica solo desde el punto de vista de la lógica inductiva, lo que lleva a producir una abstracción universal en la que la dinámica inherente del devenir técnico queda completamente fuera de la vista. Es crucial destacar aquí la importancia de la especificidad [material] de la operación técnica. Simondon vuelve sus críticas contra aquellos enfoques del objeto técnico que no tienen en cuenta su génesis y sus procesos de formación, es decir, que consideran el objeto solo como un producto, olvidando su producción por completo o tratándolo como un mero epifenómeno. Creo que es posible transportar la idea principal expresada en el análisis que Simondon hace de la producción de un ladrillo a la producción de *anime* como un objeto técnico en el contexto de la mezcla de medios. Esto nos ayuda a evitar abordarlo desde una visión epistemológica demasiado abstracta, lo que lo reduciría a un mero producto y oscurecería severamente una parte importante de su especificidad material y procesual.

Conclusiones

En este capítulo, me he centrado en la materialidad de la operación técnica que constituye el *anime*, particularmente su dinamismo: tener en cuenta la especificidad material del *anime* como objeto técnico implica no solo considerar ciertas estructuras formales y narrativas en las que se produce el significado, sino también mirar cómo emergen a través del tiempo en un proceso particular que involucra el movimiento de imágenes. Pero, lo que es más importante, subraya la importancia de la mezcla de medios como un medio en el que intervienen diferentes materialidades. Cuando se habla de la mezcla de medios, una pregunta metodológica importante es cómo abordamos la forma específica, la manera en cómo los elementos que lo integran se adaptan de un medio a otro, o en algunos casos, cómo se conciben «intermedialmente» (pero siempre en referencia a un conjunto de medios dado). Con demasiada frecuencia, hay una tendencia a mirarlo de una manera excesivamente estática. Mi enfoque enfatiza

precisamente, desde una perspectiva ontológica, que no podemos hablar de la «mezcla de medios» sin tener en cuenta el hecho de que la relación tiene una prioridad ontológica con respecto a los términos. Esto, además, se traduce en una perspectiva metodológica: para estudiar la mezcla de medios, necesitamos expertos en los detalles técnicos de cada medio, pero también necesitamos investigadores centrados en procesos de transducción específicos (estudios de adaptación) e investigadores que estudien los patrones concretos y complejos en los que las relaciones entre los diferentes medios se convierten en un medio y, en cierto sentido, una fuerza impulsora en los procesos productivos.

Notas

1. En *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture* (Jenkins, 1992), Henry Jenkins describió la expansión de una cultura de espectadores en la que los fans ya no eran consumidores pasivos, si es que alguna vez lo fueron. Fue uno de los primeros en utilizar, en el cambio de milenio, el concepto de «narración *transmedia*» para referirse al fenómeno en el que se cuenta una historia en múltiples plataformas de medios. Desde entonces, este fenómeno ha atraído la atención de académicos de diferentes disciplinas y ha planteado algunos desafíos metodológicos y epistemológicos relacionados con la interacción no solo entre los medios, sino también entre las disciplinas que los estudian.
2. Kopylova dedica un capítulo de su tesis a contrastar el principio de continuidad y el de variación atribuidos a la narración *transmedia* y a la mezcla de medios, respectivamente (Kopylova, 2016, pp. 86-92).
3. Lamarre no utiliza nunca la rúbrica *posttelevisión* para evitar el riesgo de borrar las dimensiones sociohistóricas y geopolíticas de las formaciones televisivas contemporáneas.
4. Probablemente, el término más adecuado para referirse a estos fenómenos es el utilizado por Simondon, *pre-individual*, aunque Lamarre utiliza el adjetivo de resonancia *infra-individual* para referirse a aquellas relaciones que emergen de los procesos de individuación entorno-organismo, habida cuenta de que ni el entorno ni el organismo son individuos de pleno derecho sino que se producen porque existe una relación previa a ellos que es constitutiva de su existencia y su devenir. El prefijo *infra* puede resultar confuso, sugiriendo la existencia de jerarquías ontológicas que no están en juego aquí.
5. Ver nota anterior.
6. El modelo atómico-social o el atomismo social sería aquel que reduce la realidad social a una agregación de individuos, los átomos sociales. En consecuencia, cualquier estructura social es reducida a la suma de los individuos y sus acciones, y considera estos individuos como las únicas realidades sociales a partir de las que se explican las dinámicas sociales.
7. La noción de objeto técnico la recojo de la teoría simondoniana expuesta en *El modo de existencia de los objetos técnicos* (Simondon, 2008 [1968]). Según esta, la técnica no supone una realidad separada, sino que es parte de un sistema complejo en el que los diferentes niveles físico, biológico, psíquico y social cristalizan conjuntamente. Para este autor, existe una forma de «unión primitiva» hombre-mundo en la que aparece un

primer desdoblamiento entre la subjetividad y la objetividad. En un primer momento se vincula la subjetividad a la religión y la objetividad a la tecnicidad. Pero, aunque con la aparición de la tecnicidad aparezcan la discontinuidad y la separación del hombre respecto el mundo, no es posible esta separación sin que exista de forma constitutiva una continuidad ontológica previa. Esta tecnicidad que no se agota en los objetos es también aquello que los mantiene en relación. Es por eso por lo que cuando hable de objeto técnico me referiré a entidades (tanto abstractas como concretas) en las que la operación técnica se concretiza en relaciones específicas tanto sociales como físicas y mecánicas. En este sentido, el *anime*, el manga y los videojuegos son objetos técnicos en tanto que constituyen este tipo de realidad técnica.

8. Debo advertir que la mayoría de libros de estos autores no están traducidos ni al inglés ni al español. Por este motivo, he citado principalmente aquellas partes traducidas de las obras de estos autores japoneses publicadas en la revista *Mechademia*. Además, también he utilizado como referencia el artículo de Casey Brienza «Taking Otaku Theory Overseas: Comics Studies and Japan's Theorists of Postmodern Cultural Consumption» (2012) donde la autora analiza los discursos de teóricos de lo *otaku* japoneses para reivindicar una mirada distinta a la de los académicos de lengua inglesa, el texto de Zoltan Kacsuk, «From “Game-like Realism” to “Imagination-oriented Aesthetic”: Reconsidering Bourdieu’s Contribution to Fan Studies in the Light of Japanese Manga and *Otaku Theory*» (2016), donde este académico revisa lo que él denomina estudios «AMO (*anime*, manga & *otaku*)» de estos autores japoneses, considerándolos a la luz de las teorías expuestas en el libro *La distinción* (2000) del sociólogo francés Pierre Bourdieu y el capítulo de Steinberg «Realism in the Animation Media Environment: Animation Theory from Japan» (2014), en el que se explora la noción de «realismo» en las teorías de Ōtsuka, Itō y Azuma.

9. El título en japonés del libro es *Dōbutsuka suru posutomodan - Otaku kara mita Nihon shakai* [動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会] y fue publicado en 2001 por la editorial Kōdansha.

10. En japonés tenía el título *Gēmureteki riariizumu no tanjō - Dōbutsuka suru posutomodan 2* [ゲーム的リアリズムの誕生—動物化するポストモダン2] (2006), también publicado por la editorial Kōdansha. De este segundo, desafortunadamente, no tenemos traducción al inglés.

11. Existe un fragmento traducido por Marc Steinberg de este monográfico que se publicó en *Mechademia 5: Fanthropologies*, que lleva por título «World and Variation: The Reproduction and Consumption of Narrative» (2010).

12. Para poner un caso que ejemplifique este fenómeno podemos citar el concurso o torneo *Anime Saimoe*, donde cada año los fans eligen el mejor personaje femenino de *anime*.

13. La doble naturaleza de los personajes se remonta a la lectura de Ōtsuka de una escena representativa de un manga inédito que escribió Tezuka de joven. En este manga, el cuerpo semiótico de un personaje empieza a sangrar, lo que, para Ōtsuka, deviene uno de los momentos más determinantes del manga y el *anime* de posguerra. Esta caracterización del personaje que puede sangrar y morir es un tipo de realismo que no depende de lo realista que sea el dibujo, y que marca la distancia a la vez que la relación entre el cuerpo semiótico y el cuerpo representado (Steinberg, 2014, pp. 291-292).

Bibliografía

Allison, A. (2006), *Millennial Monsters. Japanese Toys and the Global Imagination*, Berkeley, Los Angeles, London, University of California Press.

Azuma, H. (2009) [2001], *Otaku: Japan's Database Animals*, Minneapolis, University of Minnesota Press.

— (2001), *Dōbutsuka suru posutomodan - Otaku kara mita Nihon shakai* [動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会] (Animalizando lo posmoderno: mirando a la sociedad japonesa a través del *otaku*), Tokio [東京], Kōdansha [講談社].

— (2006), *Gēmureki riarizumu no tanjō - Dōbutsuka suru posutomodan 2* [ゲーム的リアリズムの誕生—動物化するポストモダン2] (Nacimiento del realismo tipo juego: animalizando lo posmoderno 2), Tokio [東京], Kōdansha [講談社].

Bourdieu, P. (2000), *La distinción: criterio y bases sociales del gusto*, Madrid, Taurus.

Brienza, C. (2012), «Taking Otaku Theory Overseas: Comics Studies and Japan's Theorists of Postmodern Cultural Consumption», *Studies in Comics*, 3 (22), pp. 213-229.

Condry, I. (2013), *The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*, Durham, Duke University Press.

Deleuze, G. (2002) [1968], *Diferencia y repetición* (María Silvia y Hugo Beccacece, trad.), Buenos Aires, Amorrortu.

Derrida, J. (1994) [1968], *Márgenes de la filosofía* (Carmen González Marín, trad.), Madrid, Cátedra.

Jenkins, H. (1992), *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Abingdon, Routledge.

Haraway, D. (1991), *Simian, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York, Routledge.

Joo, W., R. Denison y F. Hiroko (2013), «Manga Movies Project Report 1: Transmedia Japanese Franchising», *Report for UK Arts and Humanities Research Council Research Project «Manga Movies: Contemporary Japanese Cinema, Media Franchising and Adaptation»*, Manga to Movies Project Website, <https://www.academia.edu/3693690/Manga_Movies_Project_Report_1_Transmedia_Japanese_Franchising> (06/07/2021).

Kacsuk, Z. (2016), «From “Game-like Realism” to the “Imagination-oriented Aesthetic”: Reconsidering Bourdieu’s Contribution to Fan Studies in the Light of Japanese Manga and Otaku Theory», *Kritika Kultura*, n.º 26, pp. 274-292.

Kójeve, A. (2013) [1947], *Introducción a la lectura de Hegel* (Andrés Alonso Martos, trad.), Madrid, Trotta.

Kopylova, O. (2016), *Media Mix as Adaptation: With Maeda Mahiro's Gankutsuō as an Example*, Tesis doctoral, Kyoto Seika University.

Lamarre, T. (2009), *The Anime Machine. A Media Theory of Animation*, Minneapolis, London, University of Minnesota Press.

— (2018), *The Anime Ecology. A Genealogy of Television, Animation and Game Media*, Minneapolis, University of Minnesota Press.

Ōtsuka, E. (2015), «Foreword: Otaku Culture as “Conversion Literature”», en P.W. Galbraith, T.H. Kam y B. Kamm, eds., *Debating Otaku in Contemporary Japan. Historical Perspectives and New Horizons*, London, Bloomsbury, pp. xiii-xxix.

— (2010), «World and Variation: The Reproduction and Consumption of Narrative», *Mechademia Vol. 5: Fanthropologies*, vol. 5, pp. 99-116.

Schodt, F. L. (2010), *Inside the Robot Kingdom. Japan, Mechatronics, and the Coming Robotopia* [versión Kindle DX], San Francisco, JAI2.

Simondon, G. (2005) [1964], *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*, Grenoble, Éditions Jérôme Millon.

— (2008) [1968], *El modo de existencia de los objetos técnicos*, Buenos Aires, Prometeo Libros.

Steinberg, M. (2012), *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, Minneapolis, University of Minnesota Press.

— (2014), «Realism in the Animation Media Environment: Animation Theory from Japan», en K. R. Beckman, ed., *Animating Film Theory*, Durham, Duke University Press, pp. 287-300.

Suan, S. (2017), «Anime's Performativity: Diversity through Conventionality in a Global Media-Form», *Animation*, 12 (1), pp. 62-79.

Mangas citados

Tagawa, S. (1931-1981), *Norakuro* [のらくろ], Tokio, Kōdansha.

Kishimoto, M. (1999-2014), *Naruto* [ナルト], Tokio, Shūeisha.

Murata, Y. (2012), *Wan pan man* [ワンパンマン] (*One Punch Man*), Tokio, Shūeisha.

Oshimi, S. (2009-2014), *Aku no Hana* [『惡の華』] (*Las flores del mal*), Tokio, Kōdansha.

Anime citados

Majingā Zetto [マジンガーZ] (*Mazinger Z*), 1972-1974 [serie de animación para TV], dir. Tomoharu Katsumata, Tokio, Toei Animation.

Yūsha Raideen [勇者ライディーン] (*Reideen*), 1975-1976 [serie de animación para TV], dir. Yoshiyuki Tomino y Tadao Nagahama, Tokio, Sunrise.

Naruto [ナルト] [serie de animación para TV], 2002-2007, dir. Hayato Date, Tokio, Pierrot.

Aku no Hana [『惡の華』] (*Las flores del mal*), 2013 [serie de animación para TV], dir. Hiroshi Nagahama, Tokio, Zexcs.