

LA COMPLEJIDAD NARRATIVA EN LOS CUENTOS DE BRUJAS DEL ANIME CONTEMPORÁNEO: AUTOCONSCIENCIA Y COGNOSCIBILIDAD EN *KUROZUKA* Y *MADOKA MAGICA*¹

ANTONIO LORIGUILLO-LÓPEZ
Universitat Jaume I
loriguil@uji.es

Recibido: 30-09-2019
Aceptado: 27-07-2020



RESUMEN

El fantástico es uno de los principales marcos temáticos de las producciones de la animación comercial japonesa. Dentro de este género, las diversas adaptaciones y reelaboraciones de mitos y cuentos tradicionales suponen recursos fértiles con los que cubrir las demandas de una industria extremadamente prolífica. Sin embargo, pese a su popularidad como objeto de estudio, las exploraciones textuales sobre *anime* fantástico rara vez se aventuran más allá de las coordenadas temáticas o históricas de sus argumentos. El presente artículo persigue atender a la relación entre la intrincada narración de dos series televisivas significativas dentro del fantástico en el *anime* —*Kurozuka* y *Madoka Magica*— y la representación de las brujas que las protagonizan. Mediante el uso de las categorías narratológicas de la autoconsciencia y de la cognoscibilidad inda-

1 El autor quiere hacer constar el apoyo de las fuentes de financiación de esta investigación: Conselleria d'Educació, Investigació, Cultura i Esport de la Generalitat Valenciana y Fondo Social Europeo de la Unión Europea (ref. APOSTD/2019/067). Universitat Jaume I, proyectos «Análisis de identidades en la era de la posverdad. Generación de contenidos audiovisuales para una Educomunicación crítica» (ref. 18I390.01/1) y «El diseño narratológico en videojuegos: una propuesta de estructuras, estilos y elementos de creación narrativa de influencia postclásica» (ref. 18I369.01/1). Ministerio de Ciencia e Innovación del Gobierno de España, proyectos «Nuevos desarrollos socioculturales, políticos y económicos de Asia Oriental en el contexto global» (ref. PID2019-107861B-I00) y «Participación ciudadana y medios de comunicación públicos. Análisis de experiencias de co-creación audiovisual en España y en Europa» (ref. RTI2018-093649-B-I00).

gamos en la relación entre la tradición representacional japonesa y la narración compleja del audiovisual contemporáneo.

PALABRAS CLAVE: *anime*, narratología, folclore japonés, Noh, complex TV.

NARRATIVE COMPLEXITY IN CONTEMPORARY ANIME WITCH TALES:
SELF-CONSCIOUSNESS AND KNOWABILITY IN *KUROZUKA* AND *PUELLA
MAGI MADOKA MAGICA*

ABSTRACT

The fantastic is one of the main thematic frames in the productions of Japanese commercial animation. Within this genre, the various adaptations and reworkings of myths and folktales represent fertile resources to cover the demands of an extremely prolific industry. However, despite its popularity as an object of study, research on fantastic anime rarely venture beyond the thematic or historical coordinates of their plots. This article aims to address the relationship between the intricate narration of two significant television anime series —*Kurozuka* and *Puella Magi Madoka Magica*— and the representation of the witches involved in them. Through the use of the narratological categories of self-consciousness and the cognoscibility, we apply film analysis tools to delve into the relationship between the Japanese representational tradition and the narrative complexity in contemporary audiovisual productions.

KEYWORDS: anime, Narratology, Japanese folktales, Noh, complex TV.



INTRODUCCIÓN

El *anime* alcanza su nivel más alto de popularidad global en los primeros años del nuevo milenio gracias a la creciente aceptación como forma de expresión por parte del mercado audiovisual internacional. Pese a que su irrupción en las parrillas televisivas de todo el mundo es una constante desde la década de 1960 (Clements, 2013: 123), la ubicuidad actual en plataformas de *subscription video-on-demand* no se puede entender sin el catalizador que supone la sucesión de reconocimientos a *El viaje de Chihiro* en la primera década del nuevo milenio. En la actualidad, la expansión del *anime* por plataformas de *streaming*, catálogos de distribuidoras y salas de cine ubicadas fuera de Japón

está acompañada por una capacidad productiva sin parangón en lo relativo a la producción de animación mundial: 356 series animadas para televisión (para un total estimado de 115.805 minutos) y 81 películas de estreno en salas (6.097 minutos) (Masuda et al., 2018: 5).

La centralidad del género fantástico en la animación comercial japonesa contemporánea es indiscutible. Pese a que su identidad como producto audiovisual de alcance global se construye en torno a la prolífica producción de títulos de ciencia ficción, el *anime* cuenta entre sus referentes más reconocidos con títulos en los que el fantástico se hibrida con toda clase de elementos. Es el caso de las veneradas obras del tándem formado por el Studio Ghibli y el animador Hayao Miyazaki, apreciadas por la crítica tanto en el circuito de festivales de arte y ensayo como por entusiastas de la cultura nipona de alrededor del mundo (Montero Plata, 2012). Fantásticas son también las premisas de longevas y exitosas adaptaciones animadas como *One Piece*, *Naruto* o *Full-metal Alchemist* (y sus respectivas secuelas), de gran y sostenido impacto económico merced a su popularidad y a la vigencia de las estrategias *crossmedia* de la industria del *manganime* (Hernández-Pérez, 2017).

Desde la pasada década numerosas investigaciones académicas provenientes del emergente campo de los *Anime Studies* (Berndt, 2018) abundan en la relación entre las temáticas fantásticas y su particular vínculo con el folclore japonés. Los relatos y las representaciones tradicionales de los cuentos de hadas locales sirven como base para los desarrollos dramáticos de *mangakas*, animadores y desarrolladores de videojuego en Japón (Koyama-Richard, 2010; Papp, 2010). Aunque en muchas ocasiones estos referentes populares son empleados como mero matiz diferenciador dentro de un mercado saturado de oferta, su empleo y su actualización (a veces, también, su readaptación; Martínez, 2017) en el *anime* contribuye tanto a la iconicidad necesaria para la consabida velocidad de lectura heredada del *manga* (Santiago, 2010) como a la estilización en el diseño de personajes para su posterior transformación en fotogramas y en *merchandising* de consumo transnacional (Steinberg, 2017).

Pese a la minuciosa exploración intertextual del *anime* desde enfoques culturalistas de la academia, el vínculo entre el uso del fantástico y los modos de narrar del *anime*, uno de sus más apreciados rasgos para seguidores alrededor del mundo, permanece inexplorado. El objeto de este artículo es ofrecer una aproximación a la relación entre la narración compleja y las actualizaciones de la figura de la bruja en su representación habitual en el *anime* comercial. Para ello, en primer lugar, emprendemos una revisión historiográfica de las representaciones de dos figuras populares en el *anime*: la *onibaba* (bruja demo-

níaca) y la *mahō shōjo* (chica mágica). En segundo lugar, aplicamos un análisis narratológico centrado en las categorías de la comunicabilidad, la autoconsciencia y la cognoscibilidad de la narración de dos *anime* que las representan: *Kurozuka* y *Madoka Magica*. A modo de conclusión, relacionamos la adopción de rasgos narrativos de la *complex TV* y de las *puzzle films* (dos de las corrientes revitalizadoras del audiovisual postclásico basadas en una narración ambigua) con la reformulación de la figura de la bruja con respecto a la tradición representacional japonesa.

LA FIGURA FEMENINA EN EL ANIME FANTÁSTICO

Me interesa la imagen de lo femenino, especialmente el cuerpo de la mujer en las fronteras con lo abyecto y con lo inorgánico: monstruos mitológicos (esfinjes, Medusa, sirenas), mujeres artificiales (muñecas, autómatas, robots) y mujeres fuera de los límites de lo que tradicionalmente se ha considerado su esplendor corporal, es decir, de la época de la reproducción (nínfulas, viejas, muertas resucitadas) (Pedraza, 1999: 5)

Como siguiendo los intereses expuestos por Pilar Pedraza, la industria de la animación japonesa comercial muestra una predilección sostenida en el tiempo por las representaciones no normativas de la mujer. A diferencia de las dominantes realista y costumbrista del grueso de la producción cinematográfica y televisiva japonesa de imagen real —en las que la representación de la mujer bebe de la asociación mujer-Madre Tierra del cine de Hollywood (Bou, 2006) pero también se consolida como motivo de afecto en la memoria nacional del audiovisual de posguerra (Coates, 2018)—, desde la década de 1980 en adelante se produce una progresiva asociación de la figura de la *shōjo* (mujer joven no madura sexualmente) con argumentos relativos a lo sobrenatural (Napier, 1998). Aunque los orígenes de la animación japonesa televisiva de periodicidad semanal tienen como *target* demográfico preferente a los niños y muchachos jóvenes (*shōnen*) —la irrupción de *Astroboy* en 1963 es reiteradamente señalada como pionera y definidora de la experiencia estética para el medio en Japón (Steinberg, 2012)— la ineludible apertura del *anime* al público femenino no tardaría en consumarse en los años siguientes. La multiplicidad de argumentos, géneros y públicos que llega a abarcar el *anime* de los años setenta no se puede entender sin la formación de nuevos estudios de animación nacidos para abastecer el incipiente mercado de la animación televisiva. Si en la historiografía del medio se presenta a *Yamato*, *Gundam* y al amplio

catálogo de *spokon*² como las series que afianzan el filón comercial del *anime shōnen*, la irrupción de *Sally, la bruja* en 1966 supone el primer exponente que, décadas más tarde, consolidaría al *anime shōjo* como *target* demográfico gracias a títulos como *Candy Candy* o *La Rosa de Versalles*.

Pese a la representación puntual de feminidades alternativas³ en esta época, la aceptación generalizada de la idealización de la *shōjo* como la perfecta hija o hermana, mujer virginal y sin deseo sexual —en definitiva, un potencial proyecto de *ryōsai kenbo*—,⁴ conduce a su reproducción en la década de 1990 como uno de los arquetipos omnipresentes de las historias producidas en el seno del triángulo productivo formado por las industrias del *manga*, el *anime* y el videojuego japonés. Prueba de ello es la representación quintaesencial de la *shōjo* diligente con poderes mágicos en títulos tan populares como *rentables*, caso de la película *Nicky, la aprendiz de bruja* o de las series *Sailor Moon* y *PreCure*. Estas dos últimas son dos de los mayores exponentes del subgénero de las *mahō shōjo* o *magical girl*. Este género, definido por la investigadora Kumiko Saito como unos anuncios de juguetes televisados de veinticinco minutos de duración (2014), está protagonizado por heroínas que compatibilizan su lucha contra el mal con su condición de adolescentes normativas plenamente integradas en la sociedad de consumo de su época. Sus poderes mágicos y transformaciones provienen la mayoría de las veces tanto de mascotas animales como de accesorios como joyas y maquillaje, cuyas réplicas se comercializan en el lucrativo sector del *merchandising* (MacWilliams, 2008: 9).

Desde finales de los noventa, la figura de la *shōjo* en el *anime* comercial⁵ comienza a admitir acepciones que ayudan a reconstruir el arquetipo con fines estéticos, dramáticos y narrativos. Como apunta Saito (2014: 161) en su cronología de la *magical girl*, después de la parodia de voluntad cómica dominante en el cambio de milenio, diversos títulos de importancia ponen en duda

2 «[A]crónimo que resulta de la unión de las palabras *supotsu*, japonsización 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).

3 Las excepciones más notables abarcan desde las populares adaptaciones de la producción del cuarteto *mangaka* Clamp hasta buena parte de la obra del influyente director de la adaptación de *Utena, la chica revolucionaria*, Kunihiko Ikuhara, y títulos puntuales que explotan la faceta siniestra de las *shōjo* como *Vampire Princess Miyu*, entre otros.

4 «Buena esposa, madre sabia», rol patriarcal asociado a las mujeres del este de Asia en el cambio de siglo xx.

5 En las vecindades de lo comercial queda el género pornográfico *hentai*. Las exploraciones académicas occidentales de las llamativas intersecciones entre la representación de la violencia contra la mujer y *hentai* suponen una de las más fructíferas líneas de investigación con el *anime* como objeto de estudio principal (McCrea, 2008; Ortega-Brena, 2009).

la frivolidad femenina intrascendente asociada al género. Franquicias representativas del *anime* del nuevo milenio como *Ghost in the Shell*, *Neon Genesis Evangelion* o *Blood: The Last Vampire* —que, como denominador común, se sumergen en la problemática relación entre los límites de lo humano y lo tecnológico (Torrents, 2016)— lideran el cada vez más concurrido cruce entre la representación de la *shōjo* y la de la «diosa ciborg» (Martínez, 2015) o, en cualquier caso, de la «mujer no humana» (Lamarre, 2006) presente en el fantástico (en forma de deidades o hibridaciones demoníacas), en la ciencia-ficción (ginoides, alienígenas) y en la ficción especulativa (como reencarnaciones de buques de guerra; Sugawa-Shimada, 2018).

En la corriente del *anime* fantástico contemporáneo enmarcamos nuestros objetos de estudio, en los que se produce una remodelación de dos tropos de la cultura visual japonesa. En *Kurozuka*, el de la *onibaba* (bruja demoníaca), que se remonta a la tradición oral y que, tras su adaptación en el teatro Noh, refrenda el estatus de *yōkai* (conjunto de criaturas sobrenaturales del folclore japonés) recurrente como ser abyecto en las historias japonesas hasta nuestros días. En *Madoka Magica* se explora el arquetipo de la *mahō shōjo*. En concreto, su reverso tenebroso, generalmente omitido, tras el que se oculta la figura de la bruja monstruosa. Además de por su voluntad de renovar su iconografía, estos dos casos de estudio guardan en común un rasgo singular: una narración altamente compleja en términos de focalización en unos protagonistas cuya percepción de los eventos de la diégesis se ve inevitablemente afectada por la culpa, el olvido y la malignidad. El mundo diegético y el mundo interior de estos personajes queda marcado por lagunas de conocimiento insoldables para ellos y, por mor de la focalización interna, para los espectadores, que se ven interpelados a hacerse cargo de un relato torcido a punto de quebrarse.

METODOLOGÍA

En *Kurozuka* y en *Madoka Magica* asistimos a un desarrollo dramático desconcertante fruto de toda una panoplia de recursos: «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» (Buckland, 2014: 5). Son rasgos característicos tanto de las *puzzle films* —que desde la década de los noventa ponen a prueba las convenciones del cine *mainstream* (Buckland, 2009)— como de la *complex TV* (Mittell, 2015) —«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» (Mittell, 2006: 29)—, que a través del uso lúdico de la descomposición y de la confusión adscrito al modo de narración postclásico (Thanouli, 2009) parecen reformular la manera en la que la narración apela a los espectadores medios de las sociedades contemporáneas. Si anteriormente los espectadores encontraban garantía de sentido en los pilares del modo de narración convencional —la linealidad, la causalidad y el *raccord*— basada en la concordancia entre lo que los formalistas rusos definen como *fabula* (el orden cronológico de los eventos diegéticos) y *syuzhet* (la manera de organizar las acciones), las narraciones contemporáneas parecen estirar estos preceptos hasta el límite de la ruptura.

Para la descripción narratológica detallada de los recursos implicados por estas narraciones deliberadamente ambiguas partimos de los modos de narración planteados por David Bordwell en su influyente poética histórica del cine (1996). 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 el foco en las oscilaciones entre picos de información y los de desconcierto de los espectadores ayuda a arrojar luz sobre la vaguedad de la etiqueta de complejidad narrativa. Bordwell enumera tres categorías necesarias para evaluar las operaciones de transmisión de información de la narración con el fin de atender a «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» (1996: 61). La más importante de las tres categorías es la *comunicabilidad*, el nivel de comunicación efectiva a los espectadores de los saberes de la diégesis que la narración se permite a sí misma en relación con lo que podría ser su máximo. Este máximo se fija en función de los valores de las otras dos categorías. La primera es la *cognoscibilidad*, que depende a su vez del grado de *restricción* —poco restrictivo si el conocimiento proviene de varias fuentes, muy restrictivo en el caso de una narración que se circunscribe a los saberes de un solo personaje— y del grado de *profundidad* de ese conocimiento —poco profundo si dicho conocimiento pertenece a los sentidos de un personaje (ocularización y auricularización mediante), muy profundo si se permite a los espectadores ver procesos mentales subjetivos de un personaje (como sueños o alucinaciones)—. La otra categoría es la *autoconsciencia*, la mostración de un reconocimiento por parte de la narración de estar interpelando a un público. La gradación de los síntomas de *autoconsciencia* —entre los

que se incluyen marcas enunciativas como las rupturas de la cuarta pared, pero también las repeticiones o las voces *over*— resulta de cómo la manifestación de la presencia de la narración al público condiciona el argumento dentro de las convenciones genéricas y de los modos de producción.

Con estas categorías, Bordwell fija los parámetros del modo de narración clásico, que queda determinado por una baja restrictividad y una alta profundidad (la narración hace incursión en la subjetividad de un amplio número de personajes), una moderada autoconsciencia (pese a no hacer interpelaciones directas a los espectadores sí son notables las marcas enunciativas como música extradiegética o títulos de crédito) y una comunicabilidad moderada (la narración sólo guarda para sí los hechos por venir en el tiempo diegético). En analogía al modo de narración clásico cinematográfico, la narración televisiva convencional presenta 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 redundante, por su característica afectación melodramática, en una profundidad potencialmente alta 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.

Tras el análisis y comentario de *Kurozuka* y de *Madoka Magica* ofrecemos una tabla resumen con los valores de cada caso en las tres categorías, incidiendo especialmente en su adscripción a la cognoscibilidad obscura y de la autoconsciencia propia del modo de narración postclásico.

EL RETORNO DE LA ETERNA ONIBABA: *KUROZUKA*

*Kurozuka*⁶ se presenta como una intersección entre la narración oscura del *anime* complejo y la reinterpretación de historias tradicionales japonesas. El

6 Adaptación animada del *manga* homónimo de Baku Yumemakura y Takashi Noguchi, a su vez basado en la novela del mismo título que el propio Yumemakura publica en 2000. Tanto la novela como el *manga* (serializado en la revista *Super Jump* entre 2003-2006) están publicados por Shueisha, una de las mayores casas editoriales de Japón.

primer episodio —#01x01: *The Plain of Adachi-ga-hara*, T. Araki, Animax: 2008— comienza con una puesta en escena propia del teatro Noh. La característica melodía de la flauta Nohkan precede a la aparición del *shite* (el protagonista de la obra), ataviado con una abultada peluca roja y una máscara. El *shite* comienza a contar la historia de dos peregrinos desorientados que llegan finalmente a Adachigahara. El *shite* zanja su breve parlamento arrojando al aire un abanico de papel. Cuando cae al suelo, el abanico revela tres caracteres *kanji* sobreimpresos (安達原, *adachi ga hara*) y el número uno (一). A continuación, sin solución de continuidad, varios planos generales ubican al espectador en un entorno urbano postapocalíptico. Un embozado (más tarde identificado como 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.

La narración está focalizada en Kuro, un trasunto de Minamoto no Yoshitsune (1159-1189), una de las más veneradas figuras dentro del panteón de los ídolos militares del folclore japonés. Las crónicas sobre las proezas de Yoshitsune durante las contiendas entre el clan Minamoto y el clan Taira (s. XII) están recogidas en el *Gikeiki* («Las crónicas de Yoshitsune»). En esta recapitulación épica del periodo Muromachi (1336-1573) Yoshitsune es forzado a cometer *seppuku* tras ser apresado mientras huye de su hermano, Minamoto no Yoritomo. Como garantía de su muerte, la cabeza decapitada de Yoshitsune es conservada en sake y es enviada a Yoritomo. *Kurozuka* parte del mito de Yoshitsune,⁷ tomando como el inicio de su diégesis su evasión de la influencia de Yoritomo en compañía del fiel monje guerrero Benkei, a su vez otra figura mítica entre los guerreros nipones. Kuro y Benkei eluden con dificultad el cerco de sus perseguidores en su paso por los bosques de Adachigahara. Al anochecer, la pareja de fugitivos encuentra amparo en la única morada del bosque, donde los recibe una atractiva joven que se hace llamar Kuromitsu. Esta accede a ocultarlos a cambio de una promesa: que jamás se acerquen a su habitación, ubicada en el interior de la casa.

Así, lo que en un principio parece ser una adaptación de *Ataka*, la obra Noh más célebre con Yoshitsune de protagonista (Kanze Nobumitsu, 1465) termina cruzándose con una particular versión de *Kurozuka*, uno de los cuentos populares más famosos que tiene como protagonista a la bruja demoníaca de la montaña, la *onibaba*. En la versión representada en la célebre obra homónima del teatro Noh, atribuida a Motokiyo Zeami y escrita durante el periodo

⁷ Otras versiones apuntan a que Yoshitsune sobrevive a la persecución y escapa al continente asiático para seguir siendo señor de la guerra bajo el nombre de Genghis Khan.

Muromachi (siglo xv) (Suan, 2013: 193), unos monjes budistas se extravían por los bosques de Adachigahara durante una peregrinación y son acogidos por una mujer en su cabaña. Antes de salir a buscar leña, la mujer obliga a sus inesperados huéspedes a jurar que no mirarán en su dormitorio en su ausencia. Pese a dar su palabra, uno de ellos se asoma a la estancia y encuentra una pila de despojos humanos consumidos. Los monjes atan cabos: la mujer que les acoge es la rumoreada mujer-ogro que habita en la colina negra. Encolerizada por ver la perfidia y por la revelación de su secreto, la mujer se transforma⁸ y acosa a la compañía de monjes por el bosque hasta que es finalmente repelida con plegarias y rezos.⁹

Como los monjes del cuento, Kuro no puede evitar asomarse a la habitación prohibida y sorprende a Kuromitsu mientras sorbe sangre del cuello de un cadáver en su habitación: la bruja de la montaña es en *Kurozuka* una vampira. Kuro se retira disculpándose, pero es mortalmente herido por la espada de un enemigo inesperado. Benkei ha traicionado a Kuro informando a sus perseguidores de su paradero y estos sitian la morada de Kuromitsu. A pesar de unos ataques cruentos que hacen prever las muertes de Kuro y de Kuromitsu, la condición de esta última¹⁰ le permite sanar rápidamente y asesinar a todos los enemigos que les cercan. Al alba, Kuro se resigna a morir en el bosque de Adachigahara. Kuromitsu le propone beber su sangre para salvarlo y viajar con ella «al fin de los tiempos». La transformación de Kuro se inicia, pero es interrumpida por otra ofensiva mortal, esta vez de los perseguidores de Kuromitsu, que pretenden destilar su sangre para obtener la inmortalidad. Kuro consigue asesinar a los malhechores con la fuerza sobrenatural de su nueva condición, pero el proceso queda incompleto porque Benkei le decapita por la espalda.

Tras un fundido a negro, Kuro recupera el conocimiento en otra época, un futuro postapocalíptico en el que su única obsesión es encontrarse de nuevo con Kuromitsu. De este punto en adelante, la narración emplea numerosos saltos en el tiempo y analepsis (en apariencia) inmotivadas que hacen oscilar los eventos diegéticos entre un Japón feudal y un Japón futuro arrasado. Des-

8 El *shite* se pone entonces la máscara de *Hannya*, o mujer-demonio.

9 En este cuento aparece uno de los motivos más recurrentes del folclore japonés: el de la habitación prohibida (Kawai, 1997: 3). Tropeo universal de los cuentos de hadas (p.ej., el *Barba Azul* recogido por Charles Perrault en sus *Cuentos de la mamá oca*, 1697), a pesar de compartir el motivo de la habitación prohibida, Kawai apunta a las notables variaciones existentes entre las versiones occidentales (que habitualmente concluyen con el castigo severo a los infractores) y la japonesa (en el que es la mujer instauradora del tabú la que acaba avergonzada por su naturaleza). Kawai justifica esta diferencia por el sentimiento de *aware* que sugiere la versión nipona (1991).

10 El enclave costero en el que se produce la transformación de Kuromitsu también parece aludir a la *Yaobikuni* (o monja de los ochocientos años), la desdichada mujer que contrae la inmortalidad al comer carne de sirena y vive eternamente sola una vez perecen sus seres queridos mortales.

de el episodio #01x03: *Asuka*, T. Ito, Animax: 2008 hasta su conclusión (el grueso de la diégesis de la serie), la narración recupera la linealidad para atender a las vicisitudes de Kuro en esa época, presentada como el presente diegético, que transcurre veinticuatro años después de un invierno nuclear. Kuro consigue averiguar que el Emperador Rojo, el enemigo de Kuromitsu, sigue persiguiéndola pese al lapso de tiempo. Kuro se adhiere a Haniwa, una guerrilla afín a Kuromitsu, y con ayuda de su grupo armado logra penetrar en el fortín enemigo en busca de respuestas. Estas llegan en forma de terrible revelación. En el episodio 01x10: *The Castle of Mirage*, T. Araki, Animax: 2008, el lugarteniente del Emperador Rojo, Hasegawa, desvela a Kuro que todas sus huellas dactilares se corresponden con las de un agente de su bando desaparecido hace más de cien años. Su hipótesis es que, a diferencia de Kuromitsu, la naturaleza vampírica incompleta de Kuro le obliga a trasplantar su cabeza a un cuerpo joven cada siglo para mantener su inmortalidad. Es entonces cuando cobran sentido las numerosas y arbitrarias analepsis a eras distintivas de Japón —el periodo Kamakura (1185-1333), el periodo Edo (1603-1868), la II Guerra Mundial, además del ficticio par de fases del invierno nuclear— que acucian a Kuro durante el relato y que quedan explicadas como efecto secundario de los sucesivos cambios de cuerpo.

En el último episodio —#01x12: *The Black Tomb*, T. Ito, Animax: 2008— Kuro continúa su infiltración en la base enemiga y acaba sorprendentemente en el escenario donde el *shite* y los músicos del teatro Noh recitan unas estrofas al comienzo de cada capítulo. Tras resistir sus violentos ataques, Kuro pasa a la siguiente estancia: una fiel recreación de la guarida de Kuromitsu, donde esta le espera. Tras un breve encuentro, Kuromitsu decapita a Kuro a traición. Un nuevo cuerpo está en camino. Un *time lapse* invertido muestra cómo las penurias de Kuro por encontrar a Kuromitsu se deshacen. Pese a estar decapitado, es en este estado cuando Kuro alcanza a recordar todas sus vidas pasadas. Implorante, le pide a Kuromitsu que no le vuelva a revivir. Sin embargo, ella insiste en que Kuro la volverá a encontrar: solo así puede aliviar el tedio de la inmortalidad mediante esta perpetua persecución. Los últimos minutos del episodio causan perplejidad en los espectadores. Kuro se despierta de nuevo sin más recuerdo que el de Kuromitsu, aunque esta vez lo hace en una ciudad japonesa de la actualidad (la narración no aclara si es que ha pasado ya el invierno nuclear o si por el contrario se trata de un ciclo anterior). En una rápida secuencia de montaje, en la que varios personajes relevantes del presente diegético aparecen en otros roles, Kuro repite sin saberlo el mismo proceso: es hostigado por una milicia armada, es reclutado por la facción opuesta y se in-

filtra en una fortaleza. Sin embargo, cuando va a ser disparado en la cabeza por un soldado enemigo, un salto temporal traslada la acción a la huida junto a Benkei del primer episodio. Tras evadir a sus perseguidores, Benkei y Kuro se dirigen a buscar refugio en casa de Kuromitsu. Diversos planos cenitales, encañados mediante fundidos, revelan que tanto la morada de Kuromitsu como el bosque circundante están cercados por una ciudad en ruinas.

El inicial asincronismo diegético en *Kurozuka* se torna en un bucle temporal del que Kuro —principal focalizador, alta *profundidad* y alta *restrictividad*— no es consciente salvo cuando, decapitado, recupera la totalidad de saberes y percepciones de su experiencia como ser inmortal. La narración provee de algunas pistas sobre la naturaleza de la percepción alterada de Kuro como focalizador. En particular, la muestra de autoconsciencia más destacada aparece desde el principio en la secuencia de apertura. La abundancia de primeros planos muy pronunciados de Kuro (encuadrando únicamente su cabeza) y la elocuente rima entre el principio y el final del *opening* son un aviso de su tormento cíclico. En promedio, *Kurozuka* es moderadamente baja en términos de *comunicabilidad*. En primer lugar, porque la narración únicamente revela el porqué de su trama distorsionada en el clímax. En segundo lugar, significativamente, por la ambigüedad del desenlace, que sugiere que Kuro no es más que un peón en la representación sempiterna de una farsa orquestada por dos fuerzas eternas y atávicas encarnadas por Kuromitsu y por el Emperador Rojo. Así, *Kurozuka* propone una variación con respecto a la problematización de la memoria, un tropo asociado a la ciencia ficción y a su especulación con las potencialidades de intersección entre tecnología e identidad (Cameron, 2008: 79-81). Su tratamiento en este caso se aborda desde el fantástico con una hibridación de referencias que van desde el folclore japonés hasta a la reimaginación del mito de la vampiresa.

La mejor muestra de la amalgama postmoderna de referencias es la caracterización de Kuromitsu. Aunque la historia de *Kurozuka* parte de la leyenda homónima, los puntos de divergencia son reseñables. Pese a compartir un final horriblo, Kuromitsu guarda más semejanza con el estereotipo de la mujer fatal que con la bruja demoníaca de la obra *Noh*. Esta última, más que furiosa por el incumplimiento de la promesa de los monjes *voyeurs* a los que hospeda, está abochornada por la profunda vergüenza de que contemplen su verdadera forma sin su consentimiento. Por el contrario, Kuromitsu parece ser muy consciente de la cruel relación de dependencia que Kuro tiene hacia ella: ella es la única constante a la que se aferra para buscarle sentido a su vida en cada época. Su poder y motivación («¡Es únicamente a través de tu perse-

cución sin fin que yo soy capaz de vivir mi vida inmortal! Estoy segura de que me encontrarás la próxima vez también» (episodio 12, 17:10) son férreos, y no duda en aprovecharse de las lagunas de conocimiento de Kuro para reiniciar su tormento y comenzar de nuevo el juego.

LA MAHŌ SHŌJO COMO BRUJA POTENCIAL: *MADOKA MAGICA*

¿Existe el lado oscuro de las *magical girls*? Esa parece ser la premisa sobre la que se construye *Madoka Magica*, una de las mayores revitalizadoras del *anime* en los últimos tiempos. Lejos de embellecer el viaje de las heroínas, el argumento de *Madoka Magica* huye de la idealización de la normatividad de las *mahō shōjo* para exponer sus fallas dramáticas.

El inquietante prólogo comienza con un plano de una suerte de tela azul ribeteada con unos detalles de encaje blanco. El sonido de poleas precede a la apertura del tejido que, cual telón de sala cinematográfica, desvela la pantalla de un proyector de cine en el que solo se aprecian patrones abstractos sin contexto. La proyección de la película, ajada y deteriorada, concluye en negro. Por corte, un plano cenital desciende por el centro de una escalera en espiral irregular cuyo suelo es una cuadrícula blanca y negra. Es el mismo pavimento del espacio monocromo por el que avanza jadeante una *shōjo* de coletas rosadas y ataviada con uniforme (más tarde presentada como la protagonista, Madoka Kaname). Su trayecto acaba en el también grisáceo exterior, donde otra *shōjo* de uniforme gris (más tarde introducida como Homura Akemi) cae al vacío derrotada por una figura colosal a contraluz en una ciudad en ruinas. Madoka asiste impotente a la derrota de Homura junto a una criatura felina de apariencia inocente (más tarde presentada como Kyubey), que trata de convencerla de que forme un contrato con él para convertirse en la Puella Magi que detenga el apocalipsis. Sin embargo, antes de verbalizar su decisión, Madoka despierta sobresaltada en su cama. Este inicio desconcertante, en apariencia una pesadilla de Madoka, se revela más tarde como una prolepsis *in medias res* del clímax de la serie. Desde ese momento, el argumento de *Madoka Magica* retoma los convencionalismos del *anime* sobre *magical girls*.

Madoka es en su día a día una adolescente de catorce años felizmente despreocupada hasta su encuentro con Homura, una nueva compañera de clase en el instituto de Mitakihara que se incorpora a su curso pero que Madoka parece reconocer como la *shōjo* caída de su pesadilla. Homura, sin embargo, rechaza cortantemente cualquier interacción con Madoka, advirtiéndola ade-

más de que se mantenga lejos de ella si no quiere perderlo todo. Más tarde hace su aparición Kyubey, que, pese a su forma de peluche inofensivo de voz aguda, se presenta ante Madoka y su amiga Sayaka como un alienígena capaz de concederles un deseo. A cambio, ellas se tienen que convertir en Puella Magi, verdaderas *mahō shōjo*. Pese a la oposición firme de Homura (también una Puella Magi), Madoka y Sayaka acompañan a Kyubey y a la Puella Magi Mami en sus batallas contra sus enemigas naturales, a las que se refieren como «brujas».¹¹ Pese a lo peligroso de la empresa, las aspirantes se convencen de lo beneficioso del trato y están cada vez más encandiladas con la posibilidad de ser una *magical girl* como las de los dibujos animados. No es hasta el inesperado asesinato de Mami por parte de una bruja en el episodio #01x03: *Ya no tengo miedo de nada*, Y. Yase, Shaft: MBS, 2011, cuando se frustran los cada vez más insistentes intentos de Kyubey por convertirlas. Mientras Madoka sigue en *shock* por las imágenes de la mutilación de Mami, Sayaka se convierte en Puella Magi. Es en las sucesivas batallas contra las brujas y encuentros con otras Puella Magi cuando Madoka y Sayaka empiezan a darse cuenta de que Kyubey no es honesto con ellas sobre su origen y su motivación para darles los poderes. En el episodio #01x09: *Jamás lo permitiré*, M. Mukai, Shaft: MBS, 2011, él mismo revela que la misión de su especie es la de mantener a toda costa el equilibrio entrópico del universo. Para ello, abordan a *shōjo* en sus momentos más vulnerables con el fin de servirse de lo que ellos valoran como una de las energías más puras y potentes, la energía emocional de las *mahō shōjo*:

[n]uestra civilización desarrolló la tecnología necesaria para transformar las emociones de las formas de vida sensible en energía. Pero desafortunadamente, nosotros carecemos completamente de emociones. Así que comenzamos a observar a las muchas especies que pueblan el universo y encontramos a los seres humanos. (...) La fuente de energía más efectiva es la que proviene del cambio de fase entre esperanza y desesperación de las jóvenes en pleno desarrollo de sus facultades sexuales secundarias. (episodio 9, 07:27)

Así, los sentimientos de esperanza generados por las Puella Magi al ver cumplirse su deseo tienen como contraprestación la desesperación para ellas y su entorno en forma de las «maldiciones» de las que se alimentan las brujas. La subsiguiente pérdida de compañeras en las batallas, el dolor y los celos hacen que la inocencia de las *shōjo* se torne en negrura y en oscuridad moral hasta el inevitable emponzoñamiento de sus «gemas del alma» (sus fuentes

¹¹ No es casual que la raíz compartida por *mahō shōjo* y por la palabra para una bruja en japonés: *mahotsukai* (魔法使い).

de poder mágico) y su eventual transformación en brujas. De esta manera, Kyubey —no es casual su proximidad fonética con la figura del incubo— pergeña un círculo vicioso: necesita chicas desesperadas para luchar contra las brujas, a su vez necesarias para que las Puella Magi se acaben convirtiendo en brujas también.

Es en este punto del desarrollo argumental cuando se empieza a entender la motivación de la esquiva Homura. Su carácter frío se revela como una mera impostura, una revelación simultánea a la de su deseo a cambio de convertirse en *mahō shōjo*: poder viajar en el tiempo un mes hasta su primer encuentro con su mejor amiga en su línea temporal original, Madoka, para tratar de impedir su conversión en bruja. De esta manera, la obstinada Homura es la única persona que guarda recuerdo de las caídas en desgracia de Madoka en tantas líneas temporales como en bucles reiniciados (en la diégesis se cuentan cinco, pero se insinúa un número mayor indeterminado) en su búsqueda de la salvación de su amiga. Cuando por fin conoce el secreto de Homura, Madoka acepta convertirse en Puella Magi con un deseo firme que lo cambia todo: «[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» (episodio 12, 01:35). El deseo de Madoka le impide transformarse en bruja y consigue trascender ese estado para convertirse en una suerte de ángel de la guarda de las *mahō shōjo* de toda la historia. Tiempo después, en las postrimerías de la aplicación de su deseo, sólo Homura y el balbuceante hermano pequeño de Madoka la recuerdan tras desaparecer para convertirse en una suerte de diosa. Tanto es así que la madre de Madoka, extrañada por los dibujos que su hijo hace de Madoka, llega a preguntar a Homura si esta «¿es un personaje de dibujos animados o algo así?» (episodio 12, 18:00). En el epílogo, ya en la nueva realidad sin brujas, las *mahō shōjo* deben enfrentarse a nuevos entes demoníacos que cercan a los humanos emocionalmente inestables.

La combinación de subgéneros (*mahō shōjo* y terror psicológico) y de estéticas contrapuestas (puesta en escena surrealista y el diseño de personajes *kawaii*) convierten a *Madoka Magica* en uno de los más celebrados vuelcos estilísticos sobre la figura de la *shōjo* en los últimos años tanto para fans como para investigadores académicos (Hemmann, 2015). Pese a adaptarse a la mecánica del monstruo de la semana de la narrativa del serial televisivo, los atroces martirios por los que pasan las jóvenes en sus sucesivas batallas contra las brujas —en su momento, adolescentes como ellas— transgreden la ligereza intrascendente de los estandartes más canónicos del *mahō shōjo*. *Madoka Magica* recoge simbólicamente el testigo de títulos noventeros como *Key the Metal*

Idol o *Macross Plus*, referentes como transformadores de otro popular género también protagonizado por las *shōjo*: el del *anime* protagonizado por *idols*. Esta renovación parte de una alta *autoconsciencia* que alcanza su punto más alto en una de las rutinas del género: la *henshin*, o secuencia de transformación en *magical girls* (Gill, 1998: 45). Lejos de la vivacidad de colores brillantes y de la insinuación sensual de las formas, las transformaciones adquieren en *Madoka Magica* tintes aberrantes merced a la representación de ese nuevo poder —los cuerpos se resquebrajan, las extremidades se retuercen desafiando la proporción humana— y a la audacia formal de la extravagante mezcla de CGI, animación limitada y recortes de siluetas. El diseño de Kyubey, un trasunto de Luna y Artemis (*Sailor Moon*) o de Kero (*Sakura, cazadora de cartas*), alude también a un arquetipo del género: el icónico compañero felino que acompaña a la *mahō shōjo* en el viaje de la heroína (Cleto y Bahl, 2016: 2).

La *autoconsciencia* constantemente alta también se encuentra en la propia naturaleza de las técnicas de animación empleadas por el equipo del estudio Shaft. Una de las capas intertextuales más eminentes a lo largo de la serie es la leyenda fáustica (tema apropiado siendo el codicioso Kyubey una suerte de Mefistófeles estoico). Por ejemplo, eventos de *Fausto* como la *Walpurgisnacht*¹² o alguno de sus personajes (Gretchen) prestan su nombre a dos de las brujas más poderosas. Además, varias de las inscripciones que pueden leerse en los laberintos surrealistas de las brujas (proyecciones de sus más profundas penas y culpas) provienen de la propia obra de Goethe y aparecen escritas en alemán. Sin embargo, la *autoconsciencia* en *Madoka Magica* alcanza uno de sus picos en su episodio final (#01x12: *Mi mejor amiga*, Y. Miyamoto, Shaft, MBS: 2011), en una secuencia de alta densidad discursiva en relación con la representación de la *shōjo*. En la apoteosis del deseo de Madoka y su conversión en la protectora divina de la Puella Magi, los espectadores asisten al desfile de algunos personajes femeninos ilustres: Cleopatra, Himiko de Yamataikoku, Juana de Arco y Anna Frank. Esta especie de *Valhalla* de mujeres (martirizadas varias de ellas por ser consideradas brujas), sugiere que ellas también han sido pretéritas *mahō shōjo*. De la audacia de incluirlas entre el linaje del subgénero se desprende una fuerte *autoconsciencia* tanto de la propia tradición representacional de la *magical girl* en el *anime* como de la subversión genérica llevada a cabo en la serie. Que mártires universales sean emparentadas con el reverso oscuro del género frívolo por excelencia es significativo de un discurs-

12 Según la creencia pagana, la noche entre el 30 de abril y el 1 de mayo era el momento de encuentro de las brujas en la cima del monte Brocken (en la actualidad, en el estado alemán de Sajonia-Anhalt) para la práctica de rituales de magia oscura.

so crítico con su naturaleza superficial y comercial dentro del entramado del *media mix* japonés.¹³ No es tampoco baladí la autoconsciencia elocuente de Kyubey a la hora de justificar su interés en las *shōjo* como *target* demográfico: son el sector demográfico de la población que más experimenta las emociones más poderosas.

Madoka Magica deconstruye la *mahō shōjo* al presentarla como una bruja latente. Si la bruja es representada tradicionalmente como el epítome del mal, el viaje de las *magical girls* de *Madoka Magica* conlleva una inevitable negociación de la identidad propia para asimilar la figura abominable de la bruja, que de repente se convierte en el final del trayecto de sus horizontes de futuro inmediato. Por su parte, Homura y, sobre todo, Madoka son unas figuras mesiánicas y conciliadoras gracias precisamente a la transgresión de las convenciones del género de las *magical girl*. Su bondad no viene «de serie», sino que son verdaderamente bondadosas porque han experimentado una gran variedad de destinos horribles en sus propias carnes.

Pese a su eminente relevancia en el arco dramático de Homura, la complejidad de la narración es uno de los ámbitos menos investigados de la serie.¹⁴ Los espectadores no pueden saber que el comienzo *in medias res* del primer episodio —#01x01: *Es como si la hubiera conocido en un sueño*, Y. Miyamoto, Shaft, MBS: 2011— es una prolepsis del climático episodio #01x10: *Ya no puedo depender de nadie*, Y. Yase, Shaft: MBS, 2011. No es hasta entonces cuando la narración ejerce un cambio clave en la protagonista focalizadora del relato (menor restricción), que pasa de la ingenua Madoka a la esquiva Homura. La aliteración introducida por el *loop* temporal es un rasgo narrativo relacionado por algunos investigadores (Greenwood, 2015) con la eclosión de las *visual novels*¹⁵ en la oferta del entretenimiento japonés contemporáneo. La posición de los jugadores ante el *gameplay* de estas, con su característico sistema de opción múltiple que conduce a distintos finales, se asemeja a la potencial agencia de Homura en cada uno de los bucles. Por su parte, los espectadores asisten a la repetición de eventos diegéticos que ya han sucedido, uno de los

13 A diferencia del procedimiento estándar de los comités de producción de *anime* dependientes del resto de actores mediáticos (primordialmente, del sector editorial y sus *mangas* y novelas), *Madoka Magica* nace expresamente como una serie televisiva de animación. Es a posteriori cuando se construye una franquicia *cross-media* que abarca desde *manga*, novelizaciones, videojuegos multiplataforma y adaptaciones filmicas.

14 No en vano, *Madoka Magica* está dirigida por una de las figuras del postclasicismo narrativo en el *anime*: el director jefe Akiyuki Shinbo, el director de *anime* de alta y constante autoconsciencia como *Sayonara Zetsubou-Sensei* y la saga *Bakemonogatari*.

15 Una suerte de novela ilustrada electrónica con bifurcaciones argumentales basadas en la reducida capacidad de interacción reservada a los jugadores.

tabús del modo de narración clásico y su proyecto de causalidad y linealidad. Pese a incurrir en los convencionalismos de las historias de protagonista amnésica y a pesar de la abrupta eliminación de restricción sobre los saberes de la inexperta Madoka y de sus transgresiones *autoconscientes*, la *comunicabilidad* de la serie en su desenlace es moderada, incluso tras la inclusión del tropo del protagonista amnésico en la última de las adaptaciones fílmicas de la serie (y primera secuela de los eventos de la serie), *Rebellion*.

CONCLUSIONES

Nuestro análisis narratológico de *Kurozuka* y de *Madoka Magica* según las categorías de estrategias narrativas propuestas por Bordwell arroja unos valores próximos a la comunicabilidad abstrusa propia de *puzzle films* y *complex TV*, notablemente más ambiguos que los valores del clasicismo y postclasicismo definidos por Bordwell y Thanouli.

	Cognoscibilidad		Autoconsciencia	Autoconsciencia
	Restrictividad	Profundidad		
<i>Clásico</i>	Baja	Alta	Baja-moderada	Moderada
<i>Kurozuka</i>	Alta	Alta	Alta	Moderadamente baja
<i>Madoka Magica</i>	Moderada	Alta	Explícitamente alta	Moderada
<i>Postclásico</i>	Baja	Alta	Explícitamente alta	Alta

Tabla 1. Resumen de los valores de las categorías de estrategias narrativas para los modos de narración clásico (Bordwell, 1996), postclásico (Thanouli, 2009) y de las series analizadas. Fuente: elaboración propia.

Estos recursos de la narración compleja —tan *autoconsciente* como el modo de narración postclásico, pero mucho más obtuso en términos de *comunicabilidad* efectiva— son esenciales para la representación ambigua de las brujas en los *anime* fantásticos analizados. En ambos casos, la ambivalencia y sentimientos negativos presentes en estas intrigantes representaciones de la *shōjo* rompen con la tendencia hacia la representación *mainstream* de la feminidad relacionada con lo *kawaii* (Dumas, 2018: 26) o con lo doméstico (Choo, 2008). Al mismo tiempo, dentro de la relación entre representación mediática japonesa y su tradición cultural, es notable en ambos casos la hibridación de referentes con respecto a esos roles femeninos. Mientras que

Kurozuka lleva al terreno de la mujer fatal vampírica a la *onibaba* demoníaca de las leyendas, *Madoka Magica* explora la sombría cara oculta de las siempre radiantes *mahō shōjo*.

Esta mezcolanza, lejos de ser una maniobra improvisada, es sintomática de una metabolización de referentes de la tradición representacional local (caso de *Kurozuka*) y de la cultura dominante comercial (caso de *Magoka Magica*) para dar a luz a creaciones recontextualizadas listas para nuevos públicos. Estos dos *anime* presentan una narración compleja en la que los diversos tabúes del *anime* canónico son dejados atrás —como en su día sucediera con las representaciones de la violencia y el sexo en el formato OVA— en pos de públicos contemporáneos: nuevas audiencias y mercados nichos compuestos por espectadores nativos digitales, aptos en lo que a la educación mediática funcional se refiere y, sobre todo, imbuidos por una ficción audiovisual compleja. Estos espectadores, como muestran las diversas comunidades online de fans, wikis y foros de discusión (Butler, 2018), están preparados para el reto de la navegación a través de las procelosas aguas de la complejidad narrativa epitomizada por las *puzzle films*, por la *complex TV* y, también, por el *anime* complejo (Loriguillo-López, 2018: 528). Dentro del equilibrio delicado entre producción comercial y experimentación formal al que se enfrenta el *anime* como uno de los centros de producción de ficción más prolíficos del planeta, la influencia de *Kurozuka* y (especialmente) de *Madoka Magica*¹⁶ señala nuevos horizontes de posibilidades para el fantástico dentro de la animación comercial japonesa contemporánea.

BIBLIOGRAFÍA

- BERNDT, Jacqueline (2018): «Anime in Academia: Representative Object, Media Form, and Japanese Studies», *Arts*, 7(4), pp. 1-13.
- BORDWELL, David (1996): *La Narración en el cine de ficción*, Paidós, Barcelona.
- BOU, Núria (2006): *Diosas y tumbas: mitos femeninos en el cine de Hollywood*, Icaria, Barcelona.
- BUCKLAND, Warren (2014): «Introduction: Ambiguity, Ontological Pluralism, and Cognitive Dissonance in the Hollywood Puzzle Film», en Warren Buckland (ed.), *Hollywood Puzzle Films*, Routledge, Londres, pp. 1-14.

¹⁶ Buena muestra de ello es la posterior consolidación del subgénero de la deconstrucción de la *mahō shōjo* en su cruce con la ficción especulativa de tintes geopolíticos de un Japón postapocalíptico con *anime* como *Yuuki Yuna Is a Hero*, *Re:Creators*, *Magical Girl Raising Project* o *Magical Girl Spec-Ops Asuka*, entre otros.

- BUTLER, Catherine (2018): «Shoujo Versus Seinen? Address and Reception in *Puella Magi Madoka Magica*», *Children's Literature in Education*, 50(1), pp. 400-416.
- CAMERON, Allan (2008): *Modular narratives in contemporary cinema*, Palgrave Macmillan, Nueva York.
- CHOO, Kukhee (2008): «Girls Return Home: Portrayal of femininity in Popular Japanese Girls' Manga and Anime Texts during the 1990s in Hana yori Dango and Fruits Basket», *Women: A Cultural Review*, 19(3), pp. 275-296.
- CLETO, Sara, y Erin Kathleen BAHL (2016): «Becoming the Labyrinth: Negotiating Magical Space and Identity in *Puella Magi Madoka Magica*», *Humanities*, 5(2), pp. 1-13.
- COATES, Jennifer (2018): «Mediating memory: *Shōjo* and war memory in classical narrative Japanese cinema», *Cultural Studies*, 32(1), pp. 105-125.
- DUMAS, Raechel (2018): *The monstrous-feminine in contemporary Japanese popular culture*, Palgrave Macmillan, Cham.
- GILL, Tom (1998): «Transformational Magic: Some Japanese super-heroes and monsters», en Dolores P. Martinez (ed.), *The Worlds of Japanese Popular Culture*, Cambridge University Press, Cambridge, pp. 33-55.
- GREENWOOD, Forrest (2015): «The Girl at the End of Time: Temporality, (P)remediation, and Narrative Freedom in *Puella Magi Madoka Magica*», *Mechademia*, 10, pp. 195-207.
- HEMMANN, Kathryn (2015): «Short Skirts and Superpowers: The Evolution of the Beautiful Fighting Girl», *U.S.-Japan Women's Journal*, 47(1), pp. 45-72.
- HERNÁNDEZ-PÉREZ, Manuel (2017): *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa*, Prensas Universitarias de Zaragoza, Zaragoza.
- IWABUCHI, Koichi (2002): *Recentering globalization: popular culture and Japanese transnationalism*, Duke University Press, Durham.
- KAWAI, Hayao (1991): «The "Forbidden Chamber" Motif in a Japanese Fairy Tale», en Yoshihiko Ikegami (ed.), *The Empire of Signs: Semiotic Essays on Japanese Culture*, John Benjamins Publishing Company, Amsterdam, pp. 157-180.
- (1997): *The Japanese psyche: major motifs in fairy tales of Japan*, Spring, Woodstock.
- KOYAMA-RICHARD, Brigitte (2010): *Japanese animation: from painted scrolls to Pokémon*, Flammarion, París.
- LAMARRE, Thomas (2006): «Platonic Sex: Perversion and Shojo Anime (Part One)», *Animation*, 1(1), pp. 45-59.
- LARDÍN, Rubén (2008): «Yoshiaki Kawajiri», en Antonio José Navarro (ed.), *Cine de animación japonés*, Semana de Cine Fantástico y de terror de San Sebastián, San Sebastián, pp. 305-316.
- LORIGUILLO-LÓPEZ, Antonio (2018): *La narración compleja en el anime postclásico: La ambigüedad narrativa en la animación comercial japonesa*, Tesis doctoral, Universitat Jaume I, Castellón de la Plana.
- MACWILLIAMS, Mark W. (2008): «Introduction», en Mark W. MacWilliams (ed.), *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*, M.E. Sharpe, Londres, pp. 3-25.
- MARTINEZ, Dolores P. (2015): «Bodies of future memories: the Japanese body in science fiction anime», *Contemporary Japan*, 27(1), pp. 71-88.

- (2017): «*Anime Goddesses and Their Hollywood Transformations*», en Lorenzo J. Torres Hortelano (ed.), *Dialectic of the Goddess in Japanese Audiovisual Culture*, Lexington Books, Lanham, pp. 51-72.
- MCCREA, Christian (2006): «Explosive, Expulsive, Extraordinary: The Dimensional Excess of Animated Bodies», *Animation*, 3(1), pp. 9-24.
- MITTELL, Jason (2006): «Narrative complexity in contemporary American television», *The Velvet Light Trap*, 58(1), pp. 29-40.
- (2015): *Complex TV: the poetics of contemporary storytelling*, New York University Press, Nueva York.
- MONTERO PLATA, Laura (2012): *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*, Dolmen Editorial, Palma de Mallorca.
- NAPIER, Susan Jolliffe (1998): «Vampires, Psychic Girls, Flying Women and Sailor Scouts. Four faces of the young female in Japanese popular culture», en Dolores P. Martinez (ed.), *The Worlds of Japanese Popular Culture*, Cambridge University Press, Cambridge, pp. 91-109.
- ORTEGA-BRENA, Mariana (2009): «Peek-a-boo, I See You: Watching Japanese hard-core Animation», *Sexuality & Culture*, 13(1), pp. 17-31.
- PAPP, Zilia (2010): *Anime and Its Roots in Early Japanese Monster Art*, Global Oriental, Kent.
- PEDRAZA, Pilar (1999): «La vieja desnuda. Brujería y abyección», en Antonella Cancellier y Renata Londero (eds.), *Atti del XIX Convegno*, Associazione ispanisti italiani, Roma, pp. 5-18.
- RAMASUBRAMANIAN, Srividya, y Sarah KORNFIELD (2012): «Japanese Anime Heroines as Role Models for U.S. Youth: Wishful Identification, Parasocial Interaction, and Intercultural Entertainment Effects», *Journal of International and Intercultural Communication*, 5(3), pp. 189-207.
- SAITO, Kumiko (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.
- SANTIAGO, José Andrés (2010): *Manga: del cuadro flotante a la viñeta japonesa*, Grupo de Investigación dx5, Pontevedra.
- STEINBERG, Marc (2012): *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- (2017): «Media Mix Mobilization: Social Mobilization and Yo-Kai Watch», *Animation*, 12(3), pp. 244-258.
- SUAN, Stevie (2013): *The Anime Paradox: Patterns and Practices Through the Lens of Traditional Japanese Theater*, Brill, Leiden, Boston.
- SUGAWA-SHIMADA, Akiko (2018): «Playing with Militarism in/with Arpeggio and Kantai Collection: Effects of shōjo Images in War-related Contents Tourism in Japan», *Journal of War & Culture Studies*, pp. 53-66.
- THANOULLI, Eleftheria (2009): *Post-classical cinema: an international poetics of film narration*, Wallflower Press, Nueva York.
- TORRENTS, Alba G. (2016): «Cuerpos sin límite: tecnología e identidad en el *anime* de ciencia ficción», en Artur Lozano-Méndez (ed.), *El Japón contemporáneo. Una aproximación desde los estudios culturales*, Edicions Bellaterra, Barcelona, pp. 149-169.

VARTANIAN, Ivan, y Kyoko WADA (2011): *See / saw connections between Japanese art then and now*, Chronicle Books, San Francisco.

VIDEOGRAFÍA

ANNO, Hideaki (cr.) (1995): *Shinseiki Evangelion (Neon Genesis Evangelion)*, Gainax, Tatsunoko Production, Japón 1995-1996.

Clamp (cr.) (1998): *Cardcaptor Sakura (Sakura, cazadora de cartas)*, Madhouse, Japón 1998-2000.

DATE, Hayato (cr.) (2002): *Naruto*, Pierrot, Japón 2002-2007.

ENDŌ, Asari y Maruino (cr.) (2016): *Mahō Shōjo Ikusei Keikaku (Magical Girl Raising Project)*, Lerche, Japón.

FUKAMI, Makoto y Tokiya, SEIGO (cr.) (2019): *Mahō Shōjo Tokushusen Asuka (Magical Girl Spec-Ops Asuka)*, Liden Films, Japón.

HIRANO, Toshiki (cr.) (1988): *Vampai Miyu (Vampire Princess Miyu)*, AIC: 1997-1998.

IKEDA, Riyoko (cr.) (1976): *Versailles no Bara (La Rosa de Versalles)*, Tokyo Movie Shinsha: 1976-1979.

IKUHARA, Kunihiko (cr.) (1997): *Shōjo Kakumei Utena (Utena, la chica revolucionaria)*, J.C.Staff, Japón.

KASE, Daiki (cr.) (2017): *Re:Creators*, Troyca, Japón.

KAWAMORI, Shōji; Watanabe, SHINICHIRO (dir.) (1995): *Macross Plus*, Studio Nue y Triangle Staff, Japón.

KISHI, Seiji (cr.) (2014): *Yūki Yūna wa Yūsha de Aru (Yuuki Yuna Is a Hero)*, Studio Gokumi, Japón.

KITAKUBO, Hiroyuki (dir.) (2000): *Blood: The Last Vampire*, Production I.G., Japón.

KUMETA, Koji (cr.) (2007): *Sayonara, Zetsubou-Sensei*, Shaft, Japón 2007.

Magica Quartet (cr.) (2011): *Mahō Shōjo Madoka Magika (Madoka Magica)*, Shaft, Japón.

MATSUMOTO, Leiji (cr.) (1974): *Uchū Senkan Yamato (Yamato)*, Academy Productions y Group TAC, Japón 1974-1975.

MIYAZAKI, Hayao (dir.) (1989): *Majo no Takkyūbin (Nicky, la aprendiz de bruja)*, Studio Ghibli, Japón.

— (dir.) (2001): *Sen to Chihiro no Kamikakushi (El viaje de Chihiro)*, Studio Ghibli, Japón.

MIZUKI, Kyoko y Igarashi, YUMIKO (cr.) (1976): *Candy Candy*, Asatsu, Toei Animation, Japón 1976-1979.

MIZUSHIMA, Seiji (cr.) (2003): *Fullmetal Alchemist (Hagane no Renkinjutsushi)*, Bones, Japón 2003-2004.

NisiOsin (cr.) (2009): *Bakemonogatari*, Shaft, Japón.

OSHII, Mamoru (dir.) (1995): *Kōkaku Kidōtai (Ghost in the Shell)*, Production I.G., Bandai Visual, Manga Entertainment, Japón.

SAITO, Hiroaki (cr.) (1994): *Key the Metal Idol*, Pierrot, Japón 1994-1996.

SHINBO, Akiyuki (dir.) (2012): *Gekijōban Mahō Shōjo Madoka Magika: Hajimari no Monogatari (Puella Magi Madoka Magica the Movie Part I: Beginnings)*, Japón: Shaft.

— (dir.) (2012): *Gekijōban Mahō Shōjo Madoka Magika: Eien no Monogatari (Puella Magi Madoka Magica the Movie Part II: The Eternal Eternal)*, Japón: Shaft.

- (dir.) (2012): *Gekijōban Mahō Shōjo Madoka Magika: Hangyaku no Monogatari (Puella Magi Madoka Magica the Movie Part III: Rebellion)*, Japón: Shaft.
- TAKEUCHI, Naoko (cr.) (1992): *Bishōjo Senshi Sērā Mūn (Sailor Moon)*, Toei Animation, Japón 1992-1993.
- TEZUKA, Osamu (cr.) (1963): *Tetsuwan Atomu (Astroboy)*, Mushi Productions, Japón 1963-1966.
- TODO, Izumi (cr.) (2004-2005): *Futari wa Precure (PreCure)*, Toei Animation, Japón.
- TOMINO, Yoshiyuki (cr.) (1979): *Kidō Senshi Gandamu (Gundam)*, Nippon Sunrise, Japón 1979-1980.
- UESAKA, Hirohiko; TAKEGAMI, Junki; YONEMURA, Shoji (cr.) (1999): *One Piece*, Toei Animation, Japón 1999-.
- YOKOYAMA, Mitsuteru (cr.) (1966): *Mahō Tsukai Sarī (Sally, la bruja)*, Toei Animation, Japón 1966-1968.
- YUMEMAKURA, Baku (cr.) (2008): *Kurozuka*, Madhouse, Japón.