HACIA UNA FENOMENOLOGÍA DE LA ANIMACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN INTERDISCIPLINARIA

TOWARDS A PHENOMENOLOGY OF ANIMATION FOR INTERDISCIPLINARY RESEARCH

RESUMEN

La fenomenología ha enriquecido los estudios fílmicos a través de los trabajos de Christian Metz, Gilles Deleuze y Vivian Sobchack, entre otros, pero su metodología descriptiva también puede contribuir a la investigación de la animación. En este texto analizamos fenomenológicamente la experiencia de ver una narración animada para sacar a la luz la estructura y dinámicas *a priori* en las que cobra sentido. Mostramos cómo la actitud particular del sujeto que permite su inmersión en el mundo narrativo animado presupone una dimensión intersubjetiva, que articula su proceso de crecimiento personal con prácticas culturales orientadas por expectativas de encuentro y reconocimiento propias de la comunicación contemporánea. Esta descripción fenomenológica permite comprender el valor que ese público encuentra en las narraciones animadas. Asimismo, expone los presupuestos que fundamentan las disciplinas que estudian la animación desde sus marcos teóricos y metodologías propios, ofreciendo así orientaciones para sistematizar y fortalecer su investigación interdisciplinaria.

ABSTRACT

Phenomenology has enriched film studies through the work of Christian Metz, Gilles Deleuze and Vivian Sobchack among others, but its descriptive methodology can also contribute with animation research. In this text we analyze phenomenologically the experience of watching an animated narrative in order to bring to light the *a priori* structures and dynamics in which animation makes sense. We will delve into the particular attitude of the subject that allows immersion in the animated narrative world, which assumes an intersubjective dimension that articulates a personal growth process with cultural practices oriented by expectations of encounter and recognition typical of contemporary communication. This phenomenological description allows us to understand the value that the audience find in animated stories. The essay also exposes the assumptions that underlie animation studies from their own theoretical frameworks and methodologies. It therefore offers a primary guidance for systematizing and strengthening interdisciplinary research.



VÍCTOR FRANCISCO CASALLO MESÍAS

Universidad Antonio Ruiz
de Montoya, Perú



Víctor Casallo es profesor principal e investigador en ética, estética y comunicación de la Universidad Antonio Ruiz de Montoya, Perú. Doctor y Magíster en Filosofía por la Pontificia Universidad Católica del Perú. Investigador acreditado en CONCYTEC - Perú. Miembro de la *Red Latinoamericana de Investigaciones en Prácticas y Medios de la Imagen* y del *Círculo Latinoamericano de Fenomenología*. Publicaciones recientes en libros y revistas: "*Breaking Bad*: autodescubrimiento audiovisual en clave de tragedia" (Lima, 2017), "La imagen estética en el horizonte de la ética del amor" (Bogotá, 2020) y "Nihilistas y titanes. Temporalidad, alteridad y corporalidad en *Shingeki no Kyojin*" (Lima, 2022).

PALABRAS CLAVE:

Animación, fenomenología, imagen, narrativa, estética, cultura mediática

KEY WORDS:

Animation, phenomenology, image, narrative, aesthetics, media culture

DOI:

https://doi.org/10.4995/caa.2023.18080

Introducción: preguntarse fenomenológicamente por la animación

Preguntarse por la naturaleza de la animación como objeto de experiencia no es una empresa ociosa. La investigación fenomenológica sobre la imagen animada puede sacar a la luz y articular sistemáticamente sus diferentes elementos, aspectos y relaciones. Aclara así el sentido de lo que el sujeto vive: qué significa para él y cómo lo compromete. A la vez, esbozar la estructura general de esta articulación permitiría precisar la particularidad del aporte de disciplinas como la semiótica, la teoría del arte, los estudios culturales, etc. en el estudio de la animación, para demarcar su alcance y fortalecer la investigación interdisciplinaria.

La investigación fenomenológica aborda el estudio de una experiencia asumiendo el punto de vista en primera persona de quien la está viviendo (Zahavi, Gallagher, 2013 [2008]: 29). A diferencia del reporte introspectivo anecdótico, la fenomenología busca identificar y describir las estructuras y dinámicas *a priori* en las que se articulan el sujeto y el objeto de la vivencia particular sometida a análisis. En este texto nos situamos en lo que vive quien ve una narrativa animada. Se puede ver una animación en diferentes actitudes: el disfrute de la niña sumergida en las aventuras de la protagonista de *Persépolis* (Marjane Satrapi, Vincent Paronnaud, 2007) difiere del interés de la maestra por identificar temas formativos en esa historia animada. Lo que aparece a cada una es correlativo a la actitud que asumen. A la investigación fenomenológica le interesa cómo aparece específicamente aquello que es aprehendido por el sujeto en una actitud igualmente determinada. A ese aparecer —de ahí el término *fenómeno*, lo que aparece, y su estudio, la *fenomenología*— nos referimos cuando preguntamos por la naturaleza de un objeto de experiencia como una narrativa animada.[1] El objetivo es describir su articulación interna; es decir, el sentido en el que se vive desde la perspectiva de primera persona: qué caracteriza al fenómeno que se da en ella, qué facultades activa en el sujeto, cómo se satisface o frustra, etc. Comprenderemos así cómo algunos aspectos de ver una animación la diferencian, por ejemplo, de ver una película de acción real. Esta comprensión fenomenológica permitirá luego establecer la pertinencia de los aportes de las disciplinas que parten de la perspectiva de tercera persona —como la sociología o la psicología—, en tanto podrían precisar explicativamente aspectos determinados de lo vivido, según se presenten en cómo aparece el fenómeno o en cómo lo vive el sujeto.

Nuestra exploración fenomenológica parte de la experiencia cotidiana de ver una narración animada. Avanzará sacando gradualmente a la luz cómo la compleja correlación entre la estructura del mundo de la pantalla y las capacidades del espectador se articula con otros objetos, agentes y actividades, para finalmente revelarse como una práctica cultural con su particularidad propia en la comunicación contemporánea. Comenzaremos mostrando cómo la imagen animada se constituye como un mundo alternativo por una forma determinada de participación del espectador al sumergirse en ese mundo. En un segundo momento, mostraremos cómo esa inmersión en la animación se articula con la formación de la identidad personal. En tercer lugar, profundizaremos en la dimensión intersubjetiva de los análisis previos, para demostrar que ver una

narración animada es, en su sentido más concreto, coparticipar en una práctica de consumo cultural orientada por expectativas de comunicación y reconocimiento. Concluiremos señalando los aportes de esta propuesta fenomenológica a la investigación interdisciplinaria sobre las narrativas animadas.

01

De la imagen animada a la inmersión en el mundo animado

Comenzaremos precisando los fundamentos de una fenomenología de la conciencia de imagen a partir de la percepción, para mostrar cómo la imagen animada solo se constituye como un mundo narrativo de experiencia por una forma particular de receptividad y actividad participativas del espectador.

En la vida cotidiana hablamos con normalidad de "ver una animación". Desde esa perspectiva en primera persona, iniciamos nuestra investigación fenomenológica situándonos en la vivencia del percibir. Quien ve una animación, sin embargo, no permanece en la percepción de áreas coloreadas limitadas por sus bordes. Como en una fotografía, desde esa materialidad percibida surgen las imágenes propiamente dichas que reconocemos como personas, muebles o un bosque de trasfondo. Así, vemos a los personajes y edificios de *South Park* (Trey Parker, Matt Stone y Eric Stough, 1997-) en vez de solo círculos o rectángulos superponiéndose. Este reconocimiento implica que la imagen trae a presencia a alguien o algo ausente, un referente que podría ser real o ficticio. Ver una imagen involucra, entonces, tres objetos —el material, la imagen propiamente dicha y el referente— unificados en una vivencia perceptiva modificada, denominada conciencia de imagen (Husserl, 1980: 19). Esta distinción fenomenológica permite advertir cómo el dibujo u otra forma de base material empleable por la animación abren un horizonte propio de posibilidades para la emergencia de la imagen animada, en contraste, por ejemplo, con un producto audiovisual de acción real, cuya base está, al menos inicialmente, condicionada por lo que puede poner en escena reconfigurando el mundo cotidiano. Las decisiones del animador sobre la configuración de su base material instauran ya la forma determinada del aparecer de la imagen animada. Esta coincidencia entre el ser y aparecer desde la incepción de la animación abre, como discutiremos, posibilidades determinadas para los cuerpos, escenarios y situaciones que el espectador podrá vivir como factibles.

Si bien podemos reconocer un cuerpo o escena en movimiento en una escultura o fotografía, la imagen animada aparece como realizando efectivamente movimientos a través del tiempo. La pantalla no se mueve, pero al cambiar los colores y líneas sobre ella nos aparecen imágenes cuyo referente reconocemos como acciones realizándose. Cuando en la pantalla aparecen dos cuadrados amarillos acercándose sobre un eje horizontal, la mera conciencia perceptiva solo apreciaría el cambio de color en algunas secciones

verticales de pixeles en los bordes de cada figura amarilla. Es la conciencia de imagen la que aprehende dos cuadrados aproximándose mutuamente. Más aún, estos y su movimiento solo se pueden apreciar así sobre el fondo de otro color desde el que se compone el espacio animado bidimensional en el que aparecen eventos que presuponen tridimensionalidad. Por eso, aunque la *Pantera Rosa* (*The Pink Panther Show*, David H. DePatie, Friz Freleng et al., 1969-1978) permanezca en el centro de la pantalla, la vemos avanzar con relación al fondo cambiante.

La espacialidad animada aparece articulada en un trasfondo y primer plano, un arriba y abajo, derecha e izquierda, porque tiene como correlato a un espectador que no es solo una conciencia inmaterial, sino que está encarnado en un cuerpo. Desde su perspectiva de primera persona, este espectador no se orienta en el mundo proyectando mentalmente coordenadas cartesianas, sino por su encarnación como corporalidad viva, capaz de mover sus miembros y de desplazarse, según las direcciones arriba-abajo, derecha-izquierda y delante-detrás definidas por su cuerpo propio como centro móvil (Husserl, 1997 [1952]: 87-90). Su vivencia de la espacialidad cobra sentido desde esa capacidad de agencia en el mundo; es decir, desde los deseos y objetivos que orientan su voluntad encarnada como cuerpo vivo. Por eso no percibe los objetos como instalados en un espacio físico indiferente: le aparecen en un ambiente familiar o extraño como accesibles o inalcanzables, útiles o molestos, inofensivos o sobrecogedores. Percibir no se limita a una recepción pasiva de estímulos exteriores a través de los sentidos corporales, como si fueran dispositivos periféricos de un ordenador; se trata de una forma de habitar el mundo como una conciencia encarnada, receptiva y activa. Percibir es *sintonizar* con el mundo en una forma determinada, donde ese mundo aparece siempre como animado, correlativamente a la animación del cuerpo que percibe (Abram, 1996: 53-55). Así como la música no se vive como algo otro al sintonizar con ella, sino que resuena en el sujeto como si brotara de él mismo, el mundo no se percibe en la vida cotidiana como una exterioridad ajena. Vivimos entretejidos corporalmente con la "carne del mundo" (Merleau-Ponty, 2010 [1964]: 219) y este entretejimiento es la fuente de nuestra capacidad de sumergirnos en los mundos audiovisuales. Al ver *Tu nombre* (*Kimi no Namaewa*, Makato Shinkai, 2016), el cielo no se percibe como reducido al área rectangular de la pantalla, sino como la inmensidad estremecedora del espacio oscuro, atravesado por la estela multicolor del cometa Tiamat.

La imagen audiovisual en general tiene como correlato un ver que, por su encarnación en el cuerpo, compromete e integra también sinestésicamente los otros sentidos (Sobchack, 1992: 76). En ocasiones esta vivencia sensorial integrada sintoniza con la imagen a través de la (dis)tensión muscular o la aceleración del pulso. La imagen animada, al poder moldear desde su base material la carne de su mundo, instaura posibilidades de entretejimiento que no le son directamente accesibles a otras formas de producción audiovisual. Cuando vemos a Will E. Coyote (Chuck Jones, 1948-1994) correr fuera del camino, quedar suspendido en el aire, mirar desolado el abismo, caer, estrellarse y salir de un hoyo con su silueta, sintonizamos corporalmente con las acciones, golpes, deformaciones y expresiones del sufrido personaje según las reglas para lo espacial, temporal y materialmente factible en ese mundo animado particular. Análogamente, viendo *Shin-chan* (Yoshito Usui et al., 1992-) nos identificamos con personajes humanos cuya corporalidad sería imposible para nuestra vivencia cotidiana o su registro audiovisual directo. La animación crea y simultáneamente descubre las posibilidades ilimitadas de la

carne del mundo con las que la conciencia de imagen se puede entretejer.[2] Este entretejimiento presupone, entonces, una receptividad y actividad corporal, cognitiva y afectiva a través de las cuales el espectador participa en la emergencia del mundo animado. Esta coparticipación puede ser apacible o especialmente intensa. Ortega-Brena discute cómo la animación *hardcore* —en particular, el *hentai* japonés— activa disposiciones corporales y afectivas que posibilitan involucrarse con ese mundo animado en una forma más intensa que con producciones *live action* (2009: 26-27).[3]

La imagen animada aparece, entonces, como un mundo con un sentido experiencial propio. Los mundos narrativos audiovisuales permiten captar como continuidad momentos y lugares que solo se pueden dar como separados en el devenir espacio-temporal de nuestra vivencia cotidiana, donde no podemos editar trayectos ni lapsos para pasar directamente a la siguiente vivencia significativa. La narración animada aprovecha y refuerza, según sus recursos propios, las posibilidades de la elipsis, analepsis, prolepsis, etc. En los diez primeros minutos de *Up* (Pete Docter, 2009) podemos participar en décadas de la bella vida matrimonial de Carl y Ellie, siguiendo su devenir visual. La escena demuestra que la animación puede moldear el envejecimiento de los cuerpos que ha creado, eligiendo qué aspectos del diseño original se retendrán y cuáles se incorporarán para encarnar su fragilidad creciente. Estas opciones de la animación sobre el qué y el cómo del aparecer visual del envejecimiento se diferencian de las disponibles al maquillaje y caracterización de actores humanos. Pero la riqueza de sentido de la animación y, en particular, su tonalidad afectiva, no se da solo visualmente sino también mediante el sonido.[4]

La expresividad del mundo narrativo audiovisual se profundiza a través de su dimensión sonora. En la citada secuencia inicial de *Up*, la delicada cadencia de la composición musical de Michael Giacchino comprime, sin acelerar el ritmo visual, el paso de decenas de años poniéndolos en sintonía con los cuerpos que van apareciendo cada vez más frágiles. La música y, en general, el sonido, moldean también lo espacial: pueden hacer palpable la profundidad de una caverna o suscitar un amago de vértigo al seguir un combate aéreo desde la cabina de un caza espacial. La relación entre el aparecer corporal de un personaje y su voz constituye otra particularidad interesante de la animación. Al conversar con alguien en la vida cotidiana, su aparecer visual y sus palabras no son dos componentes independientes que se "ensamblan" para constituir al otro; lo aprehendemos como una unidad que vemos y escuchamos. También la voz del personaje animado es percibida a una con su aparecer visual, pero esta unidad presupone la supresión del aparecer visual del hablante humano, abriendo interesantes posibilidades de combinación expresiva entre la voz y su encarnación animada. La dimensión sonora de la imagen animada enriquece, entonces, su expresividad de modo que incluso la inmovilidad en silencio puede ser estremecedoramente significativa, como cuando los adolescentes protagonistas de *Neon Genesis Evangelion* (*Shin Seiki Evangerion*, Hideaki Anno, 1995-1996) permanecen quietos y mudos en el elevador de su base de operaciones. La imagen profundiza este dramatismo estático al integrar, sin confundirlos, cuerpos y fondo en la continuidad gráfica de lo dibujado. La animación no aparece, entonces, como un mero objeto delante de un espectador pasivo, sino como un mundo provocador con el que puede sintonizar sumergiéndose en él.

El mundo animado, cuando tiene ese poder de atraer y cautivar la atención del espectador, es, desde una perspectiva fenomenológica, un objeto estético. En la actitud estética nos enfocamos en el cómo del aparecer sensible de la imagen,

sin instrumentalizarla para algún otro fin (Casallo, 2021: 151). Como quien contempla maravillado del cielo azul en vez de observarlo para cálculos meteorológicos, el espectador se sumerge en las peripecias animadas del aventurero que quiere dar la vuelta al mundo en ochenta días (*La vuelta al mundo de Willy Fog*, Fumio Kurokawa y Luis Ballester, 1983), en vez de aprovecharlas como resumen de la novela de Verne o de ponderar la importancia de esa cooperación empresarial y artística entre Japón y España. Dufrenne propone comprender el objeto estético con más precisión como una atmósfera de mundo (1989: 168-169). No aparece con la completitud de nuestro mundo cotidiano; pero esta condición, lejos de sufrirse como deficiencia, provoca una mayor participación del espectador en actitud estética para sumergirse más profundamente en esa atmósfera de mundo, disfrutándola. Por eso, los trazos, cromaticidades, texturas, consistencias, etc. que valoramos estéticamente en la animación, no se aprecian según algún criterio externo de semejanza o *realismo*, sino por su poder para cautivar nuestra participación activa y sostenida. Así como la aspereza de la piedra o las estrías de la corteza de madera potencian la expresividad de una escultura, los aspectos de la base material de la imagen que no tienen correspondencia en un referente real pueden enriquecer el mundo estético único e irrepetible en el que nos sumergimos (Husserl, 1980: 31). Por ejemplo, en *Si algo me pasa, los quiero* (*If Anything Happens I love you*, Will McCormack, Michael Govier, 2020), los cuerpos de los padres que se desdoblan en sus sombras geometrizadas no buscan representar fenómenos anormales, sino que expresan visiblemente la disolución y violencia silenciosa de su mundo destrozado por la muerte de su hija en un tiroteo en la escuela. Asimismo, la animación puede representar estados de ánimo (una vena hinchándose en la sien el personaje enfurecido), sonidos (una sierra cortando un tronco), propiedades físicas (líneas cinéticas que visibilizan la velocidad), etc. Por eso la imagen animada puede resultar tan envolvente y cautivadora: abre un ambiente de mundo que despierta y activa las aspiraciones de conocer, imaginar y disfrutar en un sintonizar que integra corporalidad, cognición, afectividad y volición en una forma particular. En ese sentido, cuando Husserl afirmó que sin la imagen no sería posible el arte (1980: 41), apuntaba ya en la misma dirección que desarrolla Cholodenko desde Heidegger, discípulo de Husserl, cuando comprende al dibujo como animado y animador de todo arte: muerte y vida coincidiendo (2020: 14). En nuestros términos fenomenológicos, la base material —con el dibujo como caso particular— trae a presencia la carne del mundo animado, con la que el espectador se entreteje en una forma de participación propia de la animación.

En esta primera sección hemos aclarado la naturaleza específica del mundo animado y la forma de participación del espectador que la hace posible. Discutiremos ahora cómo la narración animada, en cuanto objeto estético, reactualiza y enriquece el proceso de formación de la identidad personal.



Fig. 1. La relación entre figura y fondo en el corto "Psychedelic Pink" (1968) de *Pink Panther*. Fuente: @pinkpanther-mgm Instagram oficial de *Pink Panther* [acceso: diciembre 2022].

02

Narraciones animadas e identidad personal

En esta sección explicaremos en qué sentido las narraciones animadas se articulan con la formación de la identidad personal del espectador. Esta articulación renovadora es posible porque la animación, como todo objeto estético, reactiva en quien se sumerge en ella la capacidad de aprender a percibir con sentido un mundo.

Al recién nacido, todavía sin agencia plena sobre los miembros de su cuerpo o sus órganos perceptivos, aún no le aparece un mundo coherente, sino una apabullante indeterminación sensorial. A medida que su cuerpo se le hace verdaderamente propio ejercitándose en acciones incipientes, el mundo perceptivo se le va precisando en términos valorativos y prácticos: objetos curiosos, abrazos cálidos, oscuridad angustiosa, etc. (Hart, 1992: 195-196). En un sentido amplio del término animación, para el infante la mayoría de objetos de su mundo están animados —las plantas, sus juguetes, las piedras—, pero con el tiempo los adultos lo conminamos a ser una persona sensata y así aprende a describir ese mundo como inerte y callado. La serie de animación *Rugrats, aventuras en pañales* (*Rugrats*, Howard E. Baker, Dan Thompson, Norton Virgien *et al.* 1991-2004) nos lleva a explorar cómo la plasticidad y riqueza de posibilidades del mundo infantil se articulan con la constitución del infante como persona humana. La persona se constituye y autorreconoce en relación con ese mundo que le va apareciendo cotidianamente como crecientemente familiar. Por eso la ruptura estética de esa normalidad involucra aprender otra forma de percibir el mundo y a uno mismo: revivir y reactualizar esa *aisthesis* fundante (Dufrenne, 1989: 542) donde todo y todos éramos percibidos como animados: vivos y capaces de comunicación como los miembros de la familia. Para Leslie, la plasticidad propia del mundo animado —o, fenomenológicamente, su "carne" propia— se trata de una segunda naturaleza y de una segunda historia que abre la posibilidad de subvertir la primera: "It models the possibility of possibility" (2014: 35).[5] Sumergirse en esa subversión estética abre la posibilidad de que, al volver al mundo cotidiano, ya no se lo perciba como antes. En la medida que esa percepción renovada involucra también la autopercepción, compromete la vivencia de la identidad propia.

La identidad puede ser estudiada desde diversas disciplinas. Desde la perspectiva en primera persona no se la vive como una esencia privada a la que se debe consultar o a la que se obedece inconscientemente, sino como la continuidad familiar en la que alguien se reconoce en su particularidad personal. Su personalidad consiste en su estilo particular de ser y actuar; esto es, la manera habitual en la que aparece a los otros e interactúa con ellos (Husserl, 1996 [1973]: 121-122). La identidad propia se vive realizándola y rehaciéndola, antes que definiéndola conceptualmente. Se vuelve tema de reflexión y decisión en circunstancias determinadas como las perplejidades de la adolescencia o ante situaciones que ponen a prueba implícita o explícitamente quién es alguien y quién está aspirando a ser. En esos momentos, el desafío es dar sentido a la historia de la vida propia. La identidad se vive y se aborda narrativamente (Čapek, 2017: 372-373). Seguir reconociéndose como ella misma desafía a la persona a poder articular, ante los demás y ante sí misma, una

narración coherente donde no faltan los puntos de giro en donde se refuerza, contradice o matiza cómo se articulaba esa historia previamente. Vive, desde su lugar y momento propios, un desafío análogo al de muchos protagonistas de las historias que ha visto o leído, como Marji, la niña, adolescente y joven adulta en *Persépolis.* El interés y disfrute de las narraciones se corresponde con esa vivencia narrativa de la propia identidad: desde su niñez la persona nunca deja de narrarse y de aprender nuevas formas de hacerlo.

Contamos historias a niños y niñas incluso antes de que sepan hablar. Luego, no solo las escucharán, sino que podrán ver otras en diferentes pantallas. La forma de participación requerida por la animación desarrolla en niños y niñas disposiciones y capacidades particulares que podrán luego ejercer y disfrutar en su vida adulta. En ese mismo sentido McCloud encuentra en el carácter icónico del cómic y la animación —sobre todo cuando apuestan por la austeridad gráfica en vez del detallismo— una mayor oportunidad de ejercer esas disposiciones y capacidades, como sucede en ciertas animaciones infantiles o el *anime* (1994: 36). Desde esta perspectiva, el disfrute de la animación en la vida adulta como un mundo alternativo puede ser comprendido con más precisión como el placer al suspender temporalmente la inmersión en el mundo y la identidad personal cotidianos para proyectarse en otras formas de ser que enriquezcan —o, simplemente, alivien— esa vida diaria. Este atractivo se debe a que, como advirtió Husserl, no solo vemos imágenes; estas también nos miran desde sus mundos de sentido (1980: 30). Esta mirada puede llegar a sentirse como una presencia que acompaña, orienta o cuestiona al espectador según expectativas referidas a su cuerpo, personalidad o historia de vida. Puede entusiasmar o frustrar según cómo uno se perciba y se narre a sí mismo hasta ese momento. Más aún, esa mirada hecha presencia no necesita encarnarse en un personaje; la arquitectura de una ciudad puede poner en escena problemáticas sociales que replantean la relación entre lo cotidiano y lo virtual en nuestras vidas (Maselli, 2021: 92). Así, sumergirse en una narración animada puede abrir nuevas posibilidades para comprender e imaginar la historia de la vida propia y, con ello, de hacerse persona. Como ha mostrado Ristola, las formas típicas de participación del espectador en la constitución de sentido de la imagen animada entrañan un potencial ético y político particular que puede actualizarse en ciertas animaciones como algunas instancias de la franquicia *anime Neon Genesis Evangelion* (2021: 104-105). En otras, este potencial se adormece o no se despliega, como en el consumo ideológico de propaganda. Por eso ver una animación puede enriquecedor o empobrecedor el proceso de crecimiento personal.

En esta segunda sección hemos mostrado cómo la participación activa del espectador en la constitución del mundo animado como objeto estético puede ensanchar o estrechar su forma de percibir el mundo, a los otros y a sí mismo. Con ello compromete la realización de su identidad, siempre en proceso, como una narración todavía inacabada ante sí mismo y los otros. La vivencia de ver una animación cobra sentido dentro de ese proceso que nunca es solitario, sino, desde siempre, compartido. Esta dimensión intersubjetiva de la animación no es un mero añadido, sino su condición de posibilidad, la cual analizaremos ahora con más detalle.


クレヨンしんちゃん
毎週土曜日ごご4:30放送



03

La animación como experiencia compartida y como mediación

El acceso público a una ficción animada ofrece a espectadores, que pueden no conocerse entre sí, formas compartidas de narrarse: modelos de persona(je), aspiraciones, peripecias, valores, etc. Les ayuda así a comprender e imaginar mutuamente quiénes son y quiénes quisieran ser, no porque todos digan o hagan lo mismo, sino porque comparten un sentido común narrativo que les permite reconocerse en la ruta que cada cual sigue. En esta última sección veremos cómo la animación, en cuanto oferta narrativa para orientar con sentido las pretensiones de reconocimiento de su público, se revela, en la concreción de la vida cotidiana, como un objeto cultural peculiar integrado al horizonte más amplio de los flujos comunicacionales contemporáneos.

Durante siglos, las historias de heroínas y héroes, villanos y monstruos, catástrofes y redención, eran narradas por las personas mayores en espacios comunitarios. Solo recientemente las narraciones se han desplazado a multitud de pantallas accesibles individualmente donde y cuando se prefiera. El fenómeno cultural del consumo de animación se ha reconfigurado continuamente durante el último siglo hasta asumir su forma actual. Desde una perspectiva fenomenológica y hermenéutica, el carácter histórico de la animación no consiste en que puedan fecharse algunos de sus momentos significativos, sino en que solo cobra sentido dentro de un proceso determinado: la emergencia y consolidación de la comunicación masiva, como parte de la producción industrial de lo cultural, integrada, a su vez, con el proceso de globalización económica en los dos últimos siglos.[6] Hoy las narrativas locales conviven, en relaciones más o menos asimétricas, con narraciones producidas en función de un público promedio que atraviesa diferentes comunidades culturales. Un niño en los Andes sudamericanos todavía puede aprender a respetar al Muki que habita en la montaña donde su padre trabaja como minero; pero cada día se puede entender con más niños y niñas de otros países conversando sobre otros mundos animados como la tierra devastada de *WALL-E* (Andrew Stanton, 2008). En ese sentido, ver hoy animaciones es compartir el consumo de vivencias identitarias profundas con otros a quienes, a diferencia de generaciones anteriores, no conocemos cara a cara. Algunas de estas vivencias compartidas a través de medios audiovisuales se particularizan a través de los rasgos propios de la imagen animada.

Fig. 2. El imaginativo moldeado de la corporalidad en *Shin Chan* (1992-). Fuente: https://www.tv-asahi.co.jp/shinchan/ , web oficial de TV Asahi [acceso: diciembre 2022].

Fig. 3. La visibilización de la vida afectiva en *If Anything Happens I Love You* (2020). Fuente: https://ifanythinghappensiloveyou.com/ , web oficial del cortometraje [acceso: diciembre 2022].



Fig. 4. Los avatares del crecimiento personal de Marjane, la protagonista de *Persépolis* (2007). Fuente: https://www.sonypictures.com/movies/persepolis# , web oficial de la película [acceso: diciembre 2022].

Consumir narraciones animadas es una experiencia que desborda la pantalla. Involucra el consumo de ropa, música, figuras, accesorios y, especialmente, otros formatos de imágenes. La animación permite —o, incluso, invita a— producir imágenes de sus personajes, hechos o mundos, con una libertad gráfica peculiar, posibilitada por su género de base material. Cuando el aficionado dibuja a su personaje de animación favorito, la imagen se prolonga dentro de su mismo plano de aparición visual, en contraste con el desnivel que supone, por ejemplo, dibujar a un actor humano encarnando a ese personaje. Se puede (re) producir imágenes ya vistas o crear otras nuevas, canónicas o no. Así sucede con la reimaginación cómica de una escena espantosa —la fusión, por obra de un alquimista, entre su hija y su perro— en *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (*Hagane no Renkinjutsushi*, Hiromu Arakawa, Yasuhiro Irie, 2009-2010) compartida masivamente por internet y luego comercializada en camisetas. Las imágenes que se extienden desde la animación hacia afiches en la pared, salvapantallas o ropa, envuelven al espectador. Ese entretejimiento sugiere que la diferenciación entre mundo real y mundo ficticio debería comprenderse como interpenetración. En ese mismo sentido, el fenómeno particular del *fan* y el *fandom* no debería entenderse como un caso patológico de alienación producido por la cultura popular de masas, sino como una opción, entre muchas, de despliegue de la propia identidad (Storey, 2018: 260-263).

El *fandom* puede vivir intensamente el reconocimiento de esa identidad compartida en encuentros presenciales o en plataformas virtuales donde las distancias y orígenes geográficos se relativizan. La animación como espacio integrador constituye así un signo revelador de los procesos de (des/re)configuración cultural de nuestros tiempos. Cuando los vínculos interpersonales propios de las comunidades tradicionales se desarticulan por las dinámicas individualizantes de la sociedad moderna es posible tener más en común con *fans* de una animación que viven en otros continentes, que con los vecinos o compañeros de estudios. En países donde determinados grupos sufren discriminación racial o cultural, escoger la imagen de Kanao Tsuyuri como avatar en redes sociales o vestir su capa en un centro comercial repleto de entusiastas del *anime*, ofrece a los *fans* de *Guardianes de la noche* (*Kimetsu no Yaiba*, Haruo Sotozaki, 2019-) encuentros y conversaciones social y personalmente gratificantes. El *cosplay* de un personaje animado permite además la posibilidad radical de *encarnarlo*, asumiendo las exigencias y posibilidades de su imagen, a diferencia de hacerlo con un personaje ya interpretado originalmente por un actor humano. Estas y otras prácticas de consumo compartido del *fandom* abren espacios que pueden vivirse lúdicamente o como un rescoldo de celebración y reconocimiento negados cotidianamente. Deben ser comprendidas, por lo tanto, desde la configuración concreta de las dinámicas de poder que, en la vida cotidiana, abren o cierran posibilidades de encuentro y reconocimiento.

Reconocer el consumo como la forma en que se concreta la actividad de ver una animación de ficción, lejos de desmerecerla, permite comprender cómo se articula con la vida de sus espectadores y, a través de ella, con otros agentes y actividades culturales. La investigación contemporánea del consumo muestra cómo este no se limita a una transacción económica, sino que se orienta por la aspiración a compartir un estilo de vida en el que se realice la identidad propia (Huber, 2002: 34-35). La animación permite elaborar esta aspiración reinventando y entrecruzando la vida de las comunidades culturales. De ahí que haya reelaborado creativamente las temáticas, estéticas y narrativas de las artes con las que convive desde su nacimiento —como el cine, la televisión o la fotografía— y de otras previas —como la pintura o la literatura. Como ha mostrado Rosain para el caso del *anime*, el cruce entre animación y tradición literaria puede tomar diferentes formas y direcciones tremendamente atractivas para sus públicos (2021: 53-56). Así, *Don Quijote de la Mancha* (Cruz Delgado, 1979-1981) requirió quince diseños para hacer justicia a la figura corporal del inmortal hidalgo (Candel, 1993: 106) y al contraste visual con su rechoncho escudero. Niños y jóvenes de cien países, quizás todavía ajenos a la novela, conocieron a la pareja en estos dibujos y diálogos animados para una comunicación ya en proceso de globalización.

También se han generado nuevas prácticas culturales que expanden el disfrute de la animación. El público acude a encuentros donde los actores de voz de sus personajes favoritos repiten sus frases emblemáticas o, simplemente, les hablan en esa voz, creando una peculiar vivencia de acercamiento animado. Una interesante forma derivada son los espectáculos donde estos actores leen sus líneas mientras las imágenes animadas correspondientes son proyectadas en una pantalla gigante sobre sus cabezas. Por otros nuevos caminos, la animación también se descentra y descubre otros universos narrativos como los videojuegos o videoclips. La animación, como forma contemporánea de comunicar, aporta a la recreación y vigencia de las tradiciones culturales. Hoy estas formas comunicacionales se van configurando según la lógica de la interactividad digital.



Fig. 5. Camiseta cuyo diseño interviene gráficamente los personajes y objetos de *Kimetsu no Yaiba* (2019-). La caja en la que el protagonista carga a su hermana ha sido reemplazada por un retablo peruano y el texto hace referencia al *tunche*, personaje maléfico de la mitología amazónica. Fuente: https://mundoreset.com/collections/hombres?page=2 , web de *Mundo Reset*, marca peruana de ropa juvenil cuyos diseños reimaginan motivos de la cultura *pop* contemporánea [acceso: diciembre 2022].

El espectador sabe que no es un consumidor aislado. Su actividad como miembro de un público —o, de haber mayor compromiso, a un *fandom*— viene adquiriendo cada vez más la forma del *prosumer* nativo del mundo digital. Se trata de un consumidor integrado a redes de consumidores ávidos de comunicar sus sentires, expectativas y demandas. A la vez, son conscientes del impacto que puede tener esa comunicación en las dinámicas de mercado y aspiran a ejercer ese poder (Ritzer, 2014: 18-19). El espectador, entonces, no solo espera, sino que despliega cierta medida de agencia que las teorías de comunicación "de masas", como la Escuela de Frankfurt, no siempre supieron reconocer en los inicios del cine, la televisión y la animación. En las últimas décadas, los cambios en el soporte físico para el consumo de la animación —desde la cinta de video, pasando por el DVD, hasta el archivo digital en una memoria portátil— la han hecho más transportable, copiable y disponible para el uso privado. Ha disminuido la dependencia de programadores en el cine, la televisión o el *streaming,* y ha crecido exponencialmente la intensidad de comunicación entre los aficionados que comparten reseñas, recomendaciones y, como señalamos, dibujos e, incluso, animaciones extraoficiales. En los análisis y críticas compartidos, los públicos pueden articular sus propios discursos, convergentes o divergentes con el discurso desde el que la animación fue creada. *Puella Magi Madoka Magica* (Gen Urobuchi et al., 2011) cuenta con esta mayor autoconciencia de sus espectadores cuando deconstruye creativamente los tropos del género *magical girl* y explicita el discurso subyacente que somete a niñas, jóvenes y mujeres a un ideal inhumano de autosacrificio. La evolución de los personajes femeninos en las animaciones de Disney apunta en una dirección similar. En adelante, el público se sabrá con derecho a esperar o, incluso, exigir más de las animaciones que sienten cada vez más como propias. La familiaridad y el sentido de propiedad del público sobre su animación preferida, puede hacer que este juzgue duramente el cambio de un actor de voz o del estudio de animación, como sucedió inicialmente en la cuarta temporada de *Ataque a los titanes* (*Shingeki no Kyojin,* Tetsurou Araki, Masashi Koizouka, Yuichiro Hayashi y Jun Shishido, 2013-). Esta agencia del público también se muestra en la preferencia, aparentemente anacrónica, por los estilos de animación clásicos en el *anime* (Horno, 2019: 79) y por la vitalidad de las animaciones *stop-motion* (Costa, 2014: 26).[7] Estos fenómenos muestran que el flujo de la comunicación digital en el que se despliega actualmente la animación incorpora implícita —y, cada vez más, explícitamente— a creadores, productores, programadores y otros profesionales.

Desde la perspectiva de su público, el producto animado media una forma típica de relación con sus guionistas, animadores y otros agentes. Esta relación se define por la expectativa de disfrutar ese producto. Por eso nuestro análisis debía partir de la vivencia del espectador en primera persona. Como recordó Kant, el público no necesita tener el talento del genio artístico, pero ambos deben ser capaces de juzgar sobre el disfrute estético que la obra de arte ofrece (Kant, 1992 [1974]: 227-228). Aunque inversionistas, dibujantes, músicos y programadores no consideran la fluidez de la animación según los mismos criterios, para todos es evidente que debe resultar atractiva y cautivante para su público. Solo así pueden organizar con sentido sus trabajos y colaboración. Estos diferentes agentes, aparatos y actividades no se determinan externamente, sino que se articulan en una continuidad de sentido que no se puede entender en términos exclusivamente causales (Lamarre, 2009: 88). Esta compleja articulación nos revela, por fin, la animación en su plena concreción, a la que venimos siguiendo la pista desde que consideramos la aparentemente simple vivencia cotidiana de ver

una narración animada. La animación se muestra fenomenológicamente como una mediación: un objeto cultural, articulado con otros objetos y prácticas, que se ofrece a una forma determinada de coparticipación personal de sus públicos como un provocador mundo narrativo compartido de imágenes animadas que media dinámicas de comunicación y reconocimiento típicas del mundo contemporáneo.

Este complejo fenómeno se aborda cada vez con más interés desde diferentes perspectivas de investigación. La descripción fenomenológica que hemos desarrollado busca hacer justicia a esa complejidad.



Fig. 6. Kamiya Hiroshi, actor de voz del personaje Levi Ackerman en Shingeki no Kyojin (Attack on Titan, 2013-), lee el guion de las escenas más celebradas de la serie mientras las imágenes son proyectadas en una pantalla gigante. Fuente: https://youtu.be/CPXjBj5_ffA [acceso: diciembre 2022].

Conclusión: animar el debate

Preguntarse por la animación desde el punto de vista del espectador permite sacar a la luz sistemáticamente, desde la aparente simplicidad de la correlación entre conciencia de imagen y mundo animado, una compleja experiencia que incorpora a otros agentes, objetos y actividades en una práctica compartida de consumo cultural propia de las dinámicas de comunicación y expectativas de reconocimiento del mundo global contemporáneo. Hemos desarrollado un análisis fenomenológico que articula algunos elementos y dimensiones esenciales en esta práctica para, como nos propusimos inicialmente, distinguir y ordenar sistemáticamente sus posibles temáticas y perspectivas de investigación.[8]

Las descripciones fenomenológicas no se cierran definitivamente, sino que demandan volver siempre sobre lo aclarado para distinguir y detallar con precisión creciente. Exigen, por ejemplo, considerar los presupuestos implicados al escoger la imagen que emerge del dibujo clásico o digital como inicio de nuestro análisis, en vez de partir de una animación *stop-motion.* El fundamento y orientación fenomenológicos permanecen, sin embargo, en la medida que la base material de la animación permite moldear desde su inicepción el aparecer de un tipo de imagen que requiere una forma determinada de coparticipación del espectador para cobrar sentido. Queda abierta la tarea para descripciones cada vez más finas que amplíen y profundicen las aclaraciones alcanzadas.

Esta pretensión de avanzar hacia una investigación teórica y aplicada más integradora invita a aprovechar críticamente estudios previos sobre la animación. Una discusión interdisciplinaria informada fenomenológicamente permitiría reconocer mejor la especificidad de cada aporte y, con ello, ayudaría a una comprensión más profunda e integral de este fenómeno. No menos importante, podría ampliar sus posibilidades de creación y disfrute.

Esta exploración fenomenológica nos ha mostrado cómo el interés por ver narraciones animadas se enraíza en su importancia para la (re)configuración y reconocimiento de la identidad personal y comunitaria en sociedades que no parecen ofrecer espacios satisfactorios para estos procesos y aspiraciones. Plantea así la posibilidad y necesidad de una crítica de nuestros modos de consumir, producir, compartir e investigar animaciones.[9] Esta dimensión ética y política en la animación sigue cobrando importancia en nuestros medios académicos. La reflexión fenomenológica aspira a seguir animando estas investigaciones y debates.

Referencias bibliográficas

ABRAM, David, 1996. *The Spell of the Sensous - Perception and Languaje in a More-Than- Human World*, Nueva York: Vintage Books.

ČAPEK, Jakub, 2017. "Narrative Identity and Phenomenology", en *Continental Philosophy Review*, vol. 50, pp. 359-375 (https://link.springer.com/article/10.1007/s11007-016-9381-5 [acceso: junio 2022]).

CASALLO, Víctor, 2021. "La imagen estética en el horizonte de la ética del amor" en *Discusiones filosóficas*, vol. 37, pp. 143-61 (https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/discusionesfilosoficas/article/view/4353 [acceso: enero, 2022]).

CASALLO, Víctor, 2022. "Nihilistas y titanes. Temporalidad, alteridad y corporalidad en *Shingeki no Kyojin*", en CAPPELLO, Giancarlo (ed.), Ecos y variaciones de la ficción televisiva, Lima: Universidad de Lima, pp. 209-229.

CANDEL, José María, 1993. *Historia del dibujo animado español*, Murcia: Filmoteca Regional de Murcia.

CHOLODENKO, Alan, 2020. "El animador como artista, el artista como animador. Una recapitulación", trad. cast. Anthony Nuckols, *Con A de animación*, vol. 10, pp. 10-23 (https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/13271 [acceso: junio, 2022]).

COSTA, Jordi, 2014. "La *stop-motion* como ejército de resistencia. La tardía edad de oro de una técnica anacrónica", en *Con A de animación*, vol. 4, pp. 24-31 (https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/2157 [acceso: septiembre, 2022]).

DUFRENNE, Mikel, 1989. *The Phenomenology of Aesthetic Experience*, Evanston: Northwestern University Press.

HART, James, 1992. *The Person and the Common Life. Studies in a Husserlian Social Ethics*, Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.

HORNO, Antonio, 2019. "El particular proceso de producción de un *anime.* La combinación perfecta de tradición y tecnología digital", en *Con A de animación*, vol. 9, pp. 74-83 (https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/11334 [acceso: septiembre, 2022]).

HUBER, Ludwig, 2002. *Consumo, cultura e identidad en el mundo globalizado*, Lima: IEP.

HUSSERL, Edmund, 1980. *Husserliana XXIII. Phantasie, Bildbewusstsein, Erinnerung*, Den Haag: Martinus Nijhoff.

HUSSERL, Edmund, 1996 [1973]. *Meditaciones cartesianas*, trad. José Gaos y Miguel García Baró, Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica (*Husserliana I: Cartesianische Meditationen und Pariser Vorträge*, Den Haag: Martinus Nijhoff).

HUSSERL, Edmund, 1997 [1952]. *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica. Libro 2. Investigaciones fenomenológicas sobre la Constitución,* trad. Antonio Zirión, Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México. Instituto de Investigaciones filosóficas (*Ideen zur einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie. Zweites Buch: Phänomenologische Untersuchungen zur Konstitution*, Den Haag: Martinus Nijhoff).

KANT, Immanuel, 1992 [1974]. *Crítica de la facultad de juzgar*, trad. Pablo Oyarzún, Caracas: Monte Ávila (*Werkausgabe, Band 10: Kritik der Urteilskraft*, Frankfurt am Main: Suhrkampf Verlag).

LAMARRE, Thomas, 2009. *The Anime Machine. A Media Theory of Animation*, Minneapolis: University of Minnesota Press.

LESLIE, Esther, 2014. "Animation and History", en BECKMAN, Karen (ed.), *Animating Film Theory*, Durham: Duke University Press, pp. 25-36.

MASELLI, Vincenzo, 2021. "Paisajes animados como remediación y premediación: ciudades cíborgs y mundos virtuales en los *anime* japoneses", en *Con A de animación*, vol. 13, pp. 78-93 (https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/15927 [acceso: junio, 2022]).

MERLEAU-PONTY, Maurice, 2010 [1964]. *Lo visible y lo invisible*, trad. Estela Consigli y Bernard Capdevielle, Buenos Aires: Nueva Visión (*Le visible et l´invisible*, Paris: Editions Gallimard).

McCLOUD, Scott, 1994. *Understanding Comics. The Invisible Art*, Nueva York: Harper Collins.

ORTEGA-BRENA, Mariana, 2009. "Peek-a-boo, I See You: Watching Japanese Hardcore Animation", en *Sexuality & Culture*, vol. 13, pp. 17-31.

RISTOLA, Jacqueline, 2021. "Espacios de imágenes del *anime*: Walter Benjamin y las políticas del consumo", en *Con A de animación*, vol. 12, pp. 94-11 (https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/15086 [acceso: junio, 2022]).

RITZER, George, 2014. "Prosumption: Evolution, Revolution, or Eternal Return of the Same?", en *Journal of Consumer Culture*, vol. 14. pp. 3-24 (https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1469540513509641 [acceso: mayo, 2022]).

ROSAIN, Diego, 2021. "Ver para leer: una lectura diacrónica para los cruces entre manga, *anime* y literatura universal", en *Con A de animación*, vol. 13, pp. 44-62 (https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/15925 [acceso: marzo, 2022]).

SOBCHACK, Vivian, 1992. *The Address of the Eye: a Phenomenology of Film Experience*, Princeton, N.J.: Princeton University Press.

STOREY, John, 2018. *Cultural Theory and Popular Culture*, Nueva York: Routledge.

ZAHAVI, Dan, GALLAGHER, Shaun, 2013 [2008]. La mente fenomenológica, trad. Marta Jorba Grau, Madrid: Alianza (*The Phenomenological Mind: An Introduction to Philosophy of Science and Cognitive Science*, Londres y Nueva York: Routledge).

Notas

[1] Comprendemos la fenomenología según la orientación de su fundador Edmund Husserl (1859-1938): mientras cada ciencia presupone la existencia de sus objetos de conocimiento y los aspectos que los determinan, la investigación fenomenológica se pregunta por cómo se le dan esos objetos y, en particular, qué aspectos de la experiencia cotidiana que tenemos de ellos admite esa ciencia particular y cuáles descarta como irrelevantes. Así pretende asegurar la fundamentación y validez pertinente a cada ciencia y, en un sentido más universal, a toda actividad humana. Cuando la fenomenología se pregunta por la naturaleza o esencia de un objeto no está, por lo tanto, sentenciando dogmáticamente sobre el "ser del objeto" (ontología), sino que busca aclarar, desde lo que aparece al sujeto de esa vivencia particular, el sentido y validez de ese aparecer.

[2] La narración audiovisual de acción real también puede poner en escena cuerpos y objetos enriquecidos imaginativamente (maquillaje, prótesis, efectos especiales, etc.), pero debe partir de lo dado en el mundo cotidiano, convenientemente producido o, eventualmente, postproducido. Sus posibilidades dependen de la materialidad del mundo, mientras que las de la animación se instauran desde su base material. Esta aclaración fenomenológica no pretende dictaminar cómo deba ser siempre la animación o la producción de acción real, sino ofrecer conceptos y criterios para situarse en la especificidad de cada uno de estos tipos de narración audiovisual, los cuales se pueden instanciar en innumerables formas. Ofrece, en particular, orientaciones para el análisis de productos híbridos como el clásico *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (*Who Framed Roger Rabbit*, Richard Williams, Robert Zemeckis, 1988), donde hay que considerar el sentido unitario de mundo que integra a personajes animados y humanos tanto en *Toontown* como en ese Los Ángeles ficticio.

[3] El análisis de Ortega-Brena podría sustentarse empíricamente, por ejemplo, a través del reporte de búsquedas más populares en el servicio de *streaming PornHub*, donde "*hentai*" fue la categoría más buscada a nivel mundial para los últimos años con datos disponibles (2019, 2020 y 2022) (https://www.pornhub.com/insights/2022-year-in-review [acceso: diciembre, 2022]).

[4] Esta tonalidad afectiva y, en general, el sentido vital en el que aparece toda animación ayuda a advertir que el sentido en el que se la vive no se limita a lo espacio-temporal en movimiento. En ese sentido, Cholodenko, lector de Heidegger, expresa su preocupación por "la tendencia creciente de los académicos de la animación de tratar la animación como algo que solo implica el movimiento y no la vida [...] porque ello sugiere que el movimiento está ganando terreno cada vez más y la vida perdiéndolo, que la vida es cada vez más solamente una cuestión de movimiento. Pero si la vida (y/o la muerte) se pierde en la ecuación, la animación misma se pierde" (2020: 15).

[5] "La animación evoca la historia, juega con ella, la socava, la subvierte, pero no la tiene, así como no tiene naturaleza. Tiene una segunda naturaleza. O una naturaleza diferente. Tiene una historia diferente. Modela la posibilidad de la posibilidad" (trad. a.).

[6] La transformación de la comunicación y de la cultura en general en términos de un proceso industrial que masifica las conciencias individuales fue un tema de investigación central para la Escuela de Frankfurt; en particular, en autores como Walter Benjamin.

[7] Esta peculiar sensibilidad del público a las opciones de creación y producción estéticas en la animación se enraíza, como señalamos en la primera sección, en cómo estas definen desde su base material el aparecer de la imagen animada.

[8] Permite, por ejemplo, separar y poner en relación diferentes planos desde los que se puede categorizar una animación: el género narrativo, el *target* para el marketing, el medio de difusión, el estilo de animación preferido por un público determinado, entre otros. Ante intereses particulares de investigación como la mediación tecnológica en la animación, ayuda a especificar y correlacionar las prácticas de fans, creadores, programadores, etc. Asimismo, permite incorporar ordenadamente aportes de investigaciones todavía más focalizadas, como la psicología del artista de animación, el valor geopolítico del anime como exportación cultural o el significado económico del reciente aumento de inversión en animación en los servicios de *streaming*.

© Del texto: Víctor Francisco Casallo Mesías.
© De las imágenes: Mirisch-Geoffrey-DePatie (Fig. 1); TV Asahi (Fig. 2), Gilbert Films, Oh Good Productions (Fig. 3); Sony Pictures (Fig. 4); *Mundo Reset* (Fig. 5); Kamiya Hiroshi, Kaji Yuki, Ono Daisuke (Fig. 6).