

SÍSIFOS MODERNOS: NARRATIVAS NO LINEALES APLICADAS A LAS ADAPTACIONES DE VIDEOJUEGOS EN LA ANIMACIÓN JAPONESA

MODERN SISYPHUS: NON-LINEAR NARRATIVE APPLIED TO VIDEO GAME ADAPTATIONS IN JAPANESE ANIMATION

Antonio Loriguillo López

Universitat Jaume I de Castellón (España)
loriguillolopez@gmail.com

Resumen:

Este artículo propone un acercamiento al creciente número de películas y series pertenecientes a la animación japonesa comercial que explotan las posibilidades narrativas de los bucles temporales dentro de la tendencia de las *mind-game films*. En particular, se quiere atender a la particular relación que los dispositivos narrativos de las series *Steins;Gate* (H. Hamasaki & T. Sato, White Fox, 2011) y *Higurashi no Naku Koro ni* (C. Kon, Studio Deen, 2006) establecen con las narrativas de los videojuegos con finales alternativos de los que parten. En ambos casos, sus personajes se ven forzados a repetir eternamente un destino fatal al haber transgredido las normas de su realidad mediante los viajes en el tiempo. Este tormento se convierte así en una consecuencia de la violación de la linealidad y la causalidad de los relatos clásicos y del Modo de Representación Institucional. La única salida posible del bucle será la reconstrucción de la trama y la restitución de la unicidad del relato.

Palabras clave:

Anime; Visual novel; Animación japonesa; Cine postclásico; Videojuegos; *Mind-game films*

Keywords:

Anime; Visual novel; Japanese Animation; Post-classical Cinema; Video games; *Mind-game films*

Abstract:

This article proposes an approach to the growing number of Japanese animation films and television series that make use of the narrative possibilities of time loops within the trend of the *mind-game films*. Particularly, this paper refers to the particular relation that the narrative devices of the series *Steins;Gate* (H. Hamasaki & T. Sato, White Fox, 2011) and *Higurashi no Naku Koro ni* (C. Kon, Studio Deen, 2006) regarding the alternate endings narrative of the video games they are based on. In both cases, their characters are forced to do over a fatal destiny ad nauseam because of them violating their reality through time travelling. This torment becomes a metaphor about the transgression of linearity and causality of the classical filmmaking and the Institutional Mode of Representation. The only way out of the loop is the reconstruction of the plot to the restitution of the story.

1. Introducción

El estreno de *Al filo del mañana* (*The Edge of Tomorrow*, D. Liman, 2014) es el último ejemplo de la adopción de la poética de las narrativas no lineales (Palao, 2013, p. 145) por parte de la cinematografía hollywoodiense, que ha venido produciendo de manera creciente este tipo de ficciones resistentes a una lectura tradicionalmente acomodada de las cintas *mainstream*. Es lo que ha venido a conocerse como *mind-game films* (Elsaesser, 2009), *puzzle films* (Buckland, 2009) o *forking-path tales* (Bordwell, 2002, p. 95). En las últimas décadas se han unido a las ya consideradas clásicas *Regreso al futuro* (*Back to the Future*, R. Zemeckis, 1985), *Atrapado en el tiempo* (*Groundhog Day*, H. Ramis, 1993) o *Doce monos* (*12 Monkeys*, T. Gilliam, 1995) todo un ramillete de filmes que bajo el *argumento* —“la historia que se cuenta” (Palao, 2007, p.178)— de los viajes en el tiempo exploran desde la dislocación de su *trama* —“su articulación textual” (Palao, 2007, p.178)— toda una serie de estructuras narrativas no lineales. Nos interesa particularmente acercarnos a un tropo extraordinariamente repetido: el de bucles temporales de los cuales los personajes no pueden escapar, como en los casos de *Carretera perdida* (*Lost Highway*, D. Lynch, 1997) o *Código fuente* (*Source Code*, D. Jones, 2011). Este último supuesto ha sido también desarrollado en cinematografías de todo el mundo. Es el caso de filmes como *Corre Lola Corre* (*Lola rennt*, T. Tinker, 1998), *Los cronocrímenes* (N. Vigalondo, 2007) o *Triangle* (C. Smith, 2009). El auge repentino de las narrativas no lineales¹ ha sido también acogido por las series de televisión dramáticas americanas, que han contado con *Perdidos* (*Lost*, J. Lieber, D. Lindelof & J.J. Abrams, ABC, 2004-2010) o *Fringe: al límite* (*Fringe*, J.J. Abrams, A. Kurtzman & R. Orci, Fox, 2008-2013) como pioneros sobre los que toda una serie de corolarios como *Flashforward* (B. Braga, D. S. Goyer & R. J. Sawyer, ABC, 2009-2010) han intentado ahondar en las sinergias que el formato serial

¹ Aunque hablemos de este auge de las narrativas no lineales como un fenómeno reciente este tipo de argumentos cuentan con una producción constante a lo largo de la historia del cine y de la televisión. Buena muestra de ello son filmes como *Dead of Night* (Cavalcanti, C. Crichton, B. Dearden & R. Hamer, 1945), *La Jetée* (C. Marker, 1962) o *El ángel exterminador* (L. Buñuel, 1962).

ofrece como ventaja en este tipo de tramas: continuidad episódica, entropía narrativa y falsa nuclearidad (Bort, 2010).

La tendencia de los viajes en el tiempo y su mezcla con la poética de las narrativas no lineales es también visible en otro de los mayores centros de producción de ficción contemporáneos², la animación japonesa, en la que el tropo del personaje atrapado en un bucle temporal cuenta con un sólido desarrollo. *Animes*³ en forma de largometraje como *Ghost in the Shell 2: Innocence* (M. Oshii, Production I.G., 2004), *La chica que saltaba a través del tiempo (Toki o Kakeku Shōjo)*, M. Hosoda, Madhouse, 2006) o *Suzumiya Haruhi no Shōshitsu* (T. Ishihara & Y. Takemoto, Kyoto Animation, 2010); y series como *Suzumiya Haruhi no Yūutsu* (T. Ishihara, Kyoto Animation, 2006 & 2009), *Yojōhan Shinwa Taikei* (M. Yuaasa, Madhouse, 2010), *Mirai Nikki* (N. Hosoda, Asread, 2011-2012) o *Puella Magi Madoka Magica (Mahō Shōjo Madoka Magika)*, A. Shinbo, Shaft, 2011), dan buena muestra de la adopción de estas tendencias en la industria de la animación japonesa.

Dentro de este contexto, se propone el análisis de las estrategias narrativas empleadas en dos series: *Higurashi no Naku Koro ni* (C. Kon, Studio Deen, 2006 y 2007) y *Steins;Gate* (H. Hamasaki & T. Sato, White Fox, 2011). En ambos casos se trata de adaptaciones que parten de videojuegos previos — *Higurashi no Naku Koro ni (07th Expansion)*, 2002) y *Steins;Gate* (5pb. & Nitroplus, 2009)—. Estos videojuegos pertenecen a un género típicamente japonés como es el de las *visual novels*, un tipo de aventura gráfica de predominancia narrativa en la que se ofrecen distintos finales alternativos según las acciones del jugador. Mediante la descomposición y reorganización de la trama se buscará la respuesta a una pregunta que todo universo transmedia, materializado en unas narraciones con especial arraigo en

² Más de treinta nuevas series verán la luz únicamente en julio de 2014 (Anime News Network, <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime/upcoming/tv>), unas cifras que hacen palidecer la producción de *networks* norteamericanas como HBO o AMC, que tienen una media de tres por cada nuevo año.

³ Para evitar equívocos derivados del intenso debate entorno a la etimología y adecuación de la etiqueta (Sheuo Hui, 2009; Horno López, 2012), conviene aclarar que con el término *anime* nos referimos a su acepción más popular: el tipo de animación de marcado carácter comercial producido en Japón.

Japón, plantea: “How do you kill the player and resurrect them as a spectator?” (Wheeler, 2012, p. 25).

2. Marco teórico y metodología

Los bucles temporales de los ejemplos anteriormente citados presentan un rasgo común: las continuas idas y venidas en la historia justificadas mediante los viajes a través del tiempo que condicionan la disposición del argumento. Los resultados son unas tramas que rompen con uno de los preceptos del cine clásico: la linealidad cronológica. Subordinada a la causalidad sin mácula de las películas más afines al Modo de Representación Institucional (M.R.I.) (Burch, 1999, p.17), la manifestación del tiempo en el cine y la televisión *mainstream* ha adquirido en los últimos años un protagonismo sin precedentes a través de la exploración de las poéticas de las narrativas no lineales. Si, como observan Bordwell, Steiger y Thompson, “Time in the classical film is a vehicle for causality, not a process to be investigated on its own” (Bordwell *et al.*, 1985, p. 47), podemos decir que el cine postclásico (Thanouli, 2009, p. 27) experimenta precisamente sobre la concepción canónica del tiempo fílmico como medio para implicar a los espectadores en una lectura más exigente. Como tendencia perteneciente a este postclasicismo, las *mind-game films* incorporan las torsiones de la trama a su amplio repertorio de transgresiones del M.R.I. que incumplen el pacto tácito entre espectador y cine clásico. En palabras de Elsaesser (2013, p. 14), “Se podría afirmar que los *mind-game films* rompen un conjunto de reglas (realismo, transparencia, linealidad cronológica) para dar cabida a otro nuevo”.

Sin embargo, no todo está perdido para la búsqueda de sentido. Como apunta Palao, las “endiabladas torsiones de las tramas que, si bien tensan al máximo las estructuras heredadas del cine clásico, siguen sustentándose en ellas sin quebrarlas, pues son su único puente comunicativo con el espectador” (Palao, 2013, p. 19). En la gran mayoría de los filmes citados en la introducción (con la única y radical excepción del filme de Lynch), este puente se establece entorno a la focalización en las figuras de los

protagonistas que quedan atrapados en un bucle temporal. Si bien es cierto que este tipo de tramas “discourages casual consumption [...] which demands a hyper-attentive mode of spectatorship” (Mittell, 2009, pp. 128–129), la diégesis presenta un desarrollo casual coherente, en buena parte gracias a que los protagonistas conservan las memorias de ciclos pasados. El compartir saberes con el mayor Cage de *Al filo del mañana* o con el Phil Connors de *Atrapado en el tiempo*, más allá de ofrecer un espacio para la comedia, es el elemento clave para que el espectador pueda (re)construir unas tramas voluntariamente desordenadas. La focalización en estos desorientados personajes es especialmente interesante para entender la fábula que el discurso institucional del cine *mainstream* deja acerca de estas experimentaciones narrativas: los personajes afectados por los viajes en el tiempo sufren lo indecible para enmendar la osadía de haber alterado el curso del tiempo. Da igual si sus intenciones han sido buenas o malas: como si toda la legitimidad acumulada por el M.R.I. a lo largo de la historia del cine descargara su ira sobre ellos por haber alterado la linealidad clásica, los personajes envueltos en los bucles temporales se ven obligados a un sufrimiento prolongado y sin paliativos hasta la reconstrucción de la linealidad, el único camino posible hacia la redención. Las implicaciones de estos saltos temporales siempre han supuesto un rico sustrato para los géneros de la ciencia-ficción y la fantasía. Como indica Rennett, “Science fiction writers have frequently used time travel as a device to instigate the debate between fate and free will” (Rennett, 2009, p. 34). La moraleja suele concluir con que el divino poder de revertir el tiempo viene grande al medio de los humanos, subyugado a un determinismo absoluto. Sin ir más lejos, en series como *Perdidos*, “the show’s structure ultimately surrenders the main theme to fatalism by creating an illusion of free will. [...] the characters may believe in the existence of free will, but they are instead pawns to the tenets of fate and determinism” (Ibídem, p. 41). Para alcanzar la salvación, los protagonistas deberán hacer encajar (cual montador en busca del *raccord*) todos los momentos y situaciones necesarias que conduzcan hacia el futuro correcto.

Quizá sea el momento de comparar (y por qué no, sustituir) esta figura simbólica del montador por la del jugador de videojuegos. Más allá de la adopción de elementos visuales en el cine postclásico, interesa en este punto trazar una semejanza entre los bucles temporales y un rasgo propio de los videojuegos: la muerte en el propio juego. Incluso en los títulos de *avataridad* más abstracta, la incapacidad del jugador para conseguir los requisitos necesarios para superar los desafíos planteados lleva inevitablemente a un “setback punishment” (Juul, 2009), una penalización de regresión tras la cual el jugador es devuelto a un estado anterior de la partida. Ésta adquiere generalmente la forma de una muerte, la del avatar del jugador⁴. Sin embargo, lejos del dramatismo clásico, la caída del avatar es rápidamente restaurada con la vuelta al estado inmediatamente anterior a la muerte (o al último punto de guardado). El jugador podrá entonces repetir de nuevo el reto que no ha podido superar con la ventaja de haber experimentado el fracaso antes. La reversibilidad de la muerte⁵ se convierte, por tanto, en un rasgo estructural del diseño de los videojuegos: el jugador puede (y hasta cierto punto, debe) fracasar para poder adquirir los saberes necesarios para superar los retos que se le plantean. Los protagonistas de las películas citadas aúnan, por tanto, rasgos tanto de los avatares de los videojuegos como de sus jugadores. Si en el videojuego son los personajes los que mueren y los jugadores los que aprenden del proceso para afrontar de nuevo el nivel, en los filmes citados los protagonistas deben asimilar y poner en práctica la nueva experiencia tras su muerte.

Diferentes teóricos (Young, 2006; Thanouli, 2009) se han referido a este tipo de narrativas no lineales como una manifestación de la respuesta a la amenaza que la ahora mayor industria del entretenimiento del mundo, los videojuegos, supone para el cine (y la televisión) de Hollywood y su hegemonía casi centenaria. Sin embargo, lejos de la reacción agresiva de la

⁴ Una excepción a ello sería la conocida como *permadeath* o muerte permanente de los avatares. Se trata de una característica de determinados títulos del género *Role Playing Game* (RPG), videojuegos en los que se privilegia la estrategia y la gestión de recursos frente a la narración y al desarrollo de personajes, siendo éstos prescindibles e incluso sustituibles.

⁵ Un rasgo típico cuya transgresión se convierte en la base de videojuegos de extraordinaria complejidad como *Braid* (2008), un juego de plataformas en el que la muerte es reversible mediante el rebobinado de las acciones del jugador.

industria norteamericana, la relación mediática entre contenidos en el “media mix japonés” (Bermúdez, 1995; Jenkins, 2008; Steinberg, 2012) parece ser más conciliadora. En palabras de Mangirón (2012, p. 33-34):

Uno de los principales factores que ha contribuido al éxito global de los *manga*, *anime* y videojuegos yace en la estrecha relación entre las distintas industrias y la manera en que los creadores japoneses han desarrollado franquicias mediáticas y proporcionado licencias de explotación para productos derivados de sus obras [...] En el caso del *manga*, el *anime* y los videojuegos, el *manga* suele ser el origen de la experiencia transmédica, que posteriormente se expande a la televisión y al cine con los *anime* y los videojuegos

Con origen en el sistema mediático desarrollado en torno a la primera producción animada para televisión en Japón, *Astro Boy* (*Tetsuwan Atomu*, O. Tezuka, Mushi Productions, 1963-1966), el media mix japonés puede considerarse como uno de los antecesores del *transmedia storytelling*, siendo “la diversificación de sus medios de comercialización” (Ortiz Sobrino & Rodríguez Fernández, 2012, p. 141) la verdadera columna vertebral del sector:

La simbiosis existente entre el manga y el anime se ampara en una brillante fórmula comercial y creativa, consolidada durante cinco décadas de singular convivencia. Intentar realizar una aproximación al tebeo japonés sin tener en cuenta la repercusión e influencia del anime resulta inviable. Ambos medios se retroalimentan, se nutren narrativa, formal y argumentalmente, y constituyen los dos extremos de un eje en torno al cual se vertebra una importante industria (Santiago Iglesias, 2012, p. 10).

Los dos *animés* televisivos a analizar representan una de las corrientes creativas transmediáticas propias del media mix nipón: la que tiene su origen en los videojuegos y se extiende en forma de franquicia. Que los orígenes sean precisamente unas *visual novels* de finales múltiples condiciona sobremanera la particular desestructuración argumental de su adaptación serial, que adopta plenamente los finales alternativos y la muerte y

restitución del jugador y da lugar a nuevas manifestaciones de las poéticas de las narrativas no lineales. La metodología empleada pondrá énfasis en la ordenación cronológica de la trama mediante en análisis textual y su representación gráfica con el fin de poder observar las estrategias narrativas empleadas y las implicaciones que tienen en el relato resultante. Y es que creemos que, a diferencia de Hollywood, la simbiosis que el media mix japonés establece entre las partes de su estructura transmediática (del manga al videojuego, pasando por el anime) apunta hacia la construcción complementaria de los universos ficcionales introducidos por estas franquicias.

3. *Higurashi no Naku Koro ni*

Higurashi no Naku Koro ni es la adaptación animada de las sucesivas entregas de la *visual novel* homónima publicadas entre 2002 y 2006. La historia se ubica en la ficticia aldea de Hinamizawa, un enclave rural aislado atravesado por diferentes conspiraciones en torno a un virus que sólo contraen los residentes. Un complot conduce al escabroso asesinato de Rika Furude, la *miko* del santuario dedicado a la deidad local, Oyashiro. Su muerte desencadena una reacción bioquímica que aniquila a todos los habitantes de la aldea. Tras su muerte, Rika es revivida y colocada en un punto anterior a su asesinato en una línea temporal alternativa por gracia de Oyashiro. En las nuevas realidades paralelas, Rika debe hacer frente a las variantes que se plantean respecto a su tiempo original. Para poder salir de este bucle de muerte, Rika deberá tanto emplear los saberes adquiridos en bucles pasados como confiar en los amigos que en otro tiempo la traicionaron para averiguar los fines y la identidad de sus asesinos.

Las dos primeras temporadas de *Higurashi no Naku Koro ni*, de 26 y 24 episodios respectivamente, adaptan las expansiones del videojuego por orden de aparición. Estos arcos están divididos en dos grupos: los “arcos de preguntas” y los “arcos de respuestas” —en los que, generalmente mediante un cambio en la focalización de los protagonistas, se arroja luz sobre los misterios planteados en los “arcos de preguntas”—. De esta manera, en la

primera temporada (2006) se adaptan los “arcos de preguntas” Onikakushi, Watanagashi, Tatarigoroshi, Himatsubushi y los “arcos de respuestas” Meakashi y Tsumihoboroshi. En la segunda temporada, bajo el subtítulo de *Kai* (2007), se desarrollan los “arcos de respuestas” Minagoroshi y Maturibayashi además del arco creado específicamente para aclarar los enlaces entre la primera y la segunda temporada del *anime*, Yakusamashi. Como apunta Ruh (2014), “its multi-arc structure allows for near-unlimited narrative expansion, providing countless opportunities for fandom and consumptive practices”. No en vano, *Higurashi* se ha constituido en toda una franquicia transmediática en torno a los videojuegos. Al anime se le han añadido también adaptaciones a formato manga (2005-2011), a diecisiete novelas, a dos películas de imagen real (A. Oikawa, 2008 y 2009) y a tres OVA⁶ (2009, 2012 y 2013).

Mientras que en la primera temporada compartimos saberes con Keiichi Maebara, un adolescente recién llegado a Hinamizawa, en *Kai* la focalización pasa a la figura de Rika para justificar la existencia de realidades paralelas, cuyo origen era desconocido para el espectador hasta el momento. Mediante este cambio en la focalización, Rika pasa de ser un alegre personaje secundario a ser la protagonista del conjunto de bucles que dura ya cientos de años y que la ha transformado en una niña taciturna y pesimista, incapaz de afrontar la tarea de sobrevivir a una muerte aparentemente predestinada. Al mismo tiempo, se produce una transfiguración en el género de la serie, del terror fantástico de la primera temporada a ser una tragedia con tintes de misterio en la segunda. Pese a no dar detalles concretos de la fecha de inicio de todos los episodios, hay un evento repetido en todos los arcos que nos permite construir una cronología común: el festival del Watanagashi, celebrado 19 de junio. De esta manera, como se observa en la Tabla 1, existen hasta ocho ciclos de repetición —dos de ellos, Watanagashi y Meakashi, repiten exactamente el mismo bucle. La única variación es que el punto de

⁶ Abreviación de *Original Video Animation*, etiqueta bajo la que se engloban todas aquellos filmes o mini series de animación japonesa producidos directamente para el mercado del video. Este tipo de producción tuvo su origen en los años ochenta y alcanzó una gran popularidad gracias títulos que disfrutaron de una mayor libertad en el tratamiento de la violencia y el sexo, al ser independientes de los circuitos de distribución clásicos.

vista desde el que se cuenta pasa de Keiichi Maebara a Shion Sonozaki—. Los huecos en la tabla se corresponden episodios en los que la diégesis se ubica antes o después del mes de junio de 1983 y que hemos descartado representar porque escapan a la noción de bucle temporal. En ellos se contextualizan las motivaciones del inspector Akasaka (Himatsubushi), Shion Sonozaki (Meakashi 1-2) y Miyo Takano (Matsuribayashi 1-5) mediante el tratamiento de sus respectivos pasados. Por último, en el episodio #2x01 *Reunion*, algunos de los protagonistas se reúnen en una desolada Hinamizawa en el año 2008.

Higurashi no Naku Koro ni presenta, por tanto, una trama excéntrica bajo la premisa de la existencia de líneas temporales paralelas y de la inserción de Rika en ellas. Mientras que en su primera temporada el espectador asiste a una sucesión de tragedias en bucle sin explicación coherente, en la segunda se ofrece una justificación del desorden de la trama bajo un cambio en la focalización y el protagonista. Esto, junto a la correspondencia estricta entre el orden de emisión y el orden de publicación de los propios videojuegos, desvirtúa la disfunción narrativa de la primera temporada y facilita el seguimiento de la narrativa no lineal al mismo tiempo que permite adaptar las mecánicas de los videojuegos de una manera directa, replicando meramente sus mismos finales.

4. *Steins;Gate*

Bajo el paraguas del género que ha otorgado al anime su influencia mundial, la ciencia-ficción, *Steins;Gate* especula sobre las posibilidades de una variante de los viajes en el tiempo: el envío de la memoria humana al pasado. Como si de un archivo alojado en la Nube se tratase, la memoria de los sujetos es enviada al pasado para sobrescribir su versión anterior y quedar actualizada con saberes del futuro. Rintarō Okabe, un joven apasionado por la figura del científico loco, inventa este mecanismo por casualidad. En plena celebración de su logro, un grupo armado de la organización SERN que intenta hacerse con el invento, mata a su amiga de la infancia, Mayuri. Okabe, dispuesto a revertir la muerte de Mayuri, viaja al

pasado con la ayuda de la científica prodigio Kurisu Makise para intentar evitar la tragedia. Sin embargo, tras infructuosos bucles de repetición que acaban en una sucesión de muertes de Mayuri, Okabe descubre que el mero hecho de inventar los saltos en el tiempo conduce a una línea temporal — denominada Alpha— en la que Mayuri muere inevitablemente y en la que SERN gobierna un futuro distópico. Con el objetivo de sacrificar su propia invención por la vida de su amiga, Okabe deshace todos los acontecimientos que han llevado la consecución de su particular máquina del tiempo para llegar a la línea temporal Beta. Pero una vez en la línea temporal Beta, Okabe recibe un aviso del futuro alertándole de que en esta línea temporal también hay una muerte inevitable, la de Makise Kurisu, que para más inri desata la III Guerra Mundial. Con la ayuda de la visitante del futuro Amane Suzuha, Okabe viaja al pasado en una verdadera máquina del tiempo en busca de la línea temporal Steins;Gate, en la que nadie muere y no hay consecuencias desastrosas para la humanidad.

A diferencia de la adaptación arco por arco, *Steins;Gate* toma partido en la problemática de las adaptaciones de videojuegos de finales alternativos. En lugar de ofrecer todos los finales del videojuego sin privilegiar ninguno como el caso de *Higurashi*, *Steins;Gate* opta por que la diégesis conduzca únicamente al final denominado por los propios desarrolladores del videojuego como “True End”. La quiebra no es total, puesto que alguno de los finales originales son inconclusamente esbozados entre los episodios 15 y 21, aunque se presentan como estadios previos de los que Okabe tiene que escapar en búsqueda de la línea temporal Beta. Como se observa en la Tabla 2, la diégesis abarca entre final el día 28 de julio y el 22 de agosto de 2010. El bucle temporal más repetido se produce en el 13 de agosto, el día de la muerte de Mayuri. En él, Okabe viaja desesperadamente horas antes del suceso para evitarlo, únicamente para encontrar a Mayuri muerta pese a todos sus esfuerzos. Como un jugador de videojuegos llevado al extremo, Okabe debe fracasar repetidamente para seguir adelante. Sólo así descubre que la única manera de superar este reto es deshacer todas las pruebas físicas de su invención. De nuevo aquí, como en *Higurashi*, la tragedia de la repetición inevitable de un destino cruel es sufrida por el espectador

mediante la focalización en Okabe, con el que también compartimos la habilidad de retener todos los saberes de todas las líneas temporales que visita.

Como franquicia, el recorrido de *Steins;Gate* también ha seguido los pasos del media mix japonés en tanto en cuanto su expansión se ha encarnado en otros formatos: nueve mangas, una OVA (2011), una película (2013), una novela (2014) y tres secuelas (2011-2013) del videojuego original, que también ha sido adaptado a los sistemas operativos Windows, iOS y Android coincidiendo con su posterior distribución en Occidente.

5. Conclusiones

Plenamente integrada en las producciones más comerciales, la poética de las narrativas no lineales parece abandonar el reducto del cine independiente para dar el salto al cine *mainstream* y al serial televisivo de todo el mundo. Como se ha podido comprobar, el caso de la animación japonesa es especialmente interesante por dos factores. El primero de ellos es el voluminoso índice de producción, sin parangón en el resto del mundo. La saturación del mercado empuja a los creadores a experimentar, ya sea narrativa o estilísticamente, en busca de la diferenciación respecto a la competencia. Esta motivación es compartida en mayor o menor medida con los creadores de todo el mundo y su enfrentamiento/adopción a las narrativas de los videojuegos. Sin embargo, y este es el segundo factor a tener en cuenta, el contexto de producción japonés presenta un rasgo diferencial: desde su constitución en torno al tándem manga-anime, el media mix japonés ha abogado por la sinergia transmediática para el enriquecimiento de nuevos mundos.

Como hemos comprobado, la combinación de viajes en el tiempo y finales alternativos de los videojuegos no sólo pone a prueba las emociones de los espectadores ante la tragedia de repetir un destino inevitable eternamente, sino que además compromete la resiliencia generalizada entre las industrias mediáticas a colaborar en pos de la expansión de los mundos creados. Pero incluso en las adaptaciones analizadas, tan representativas de la integración

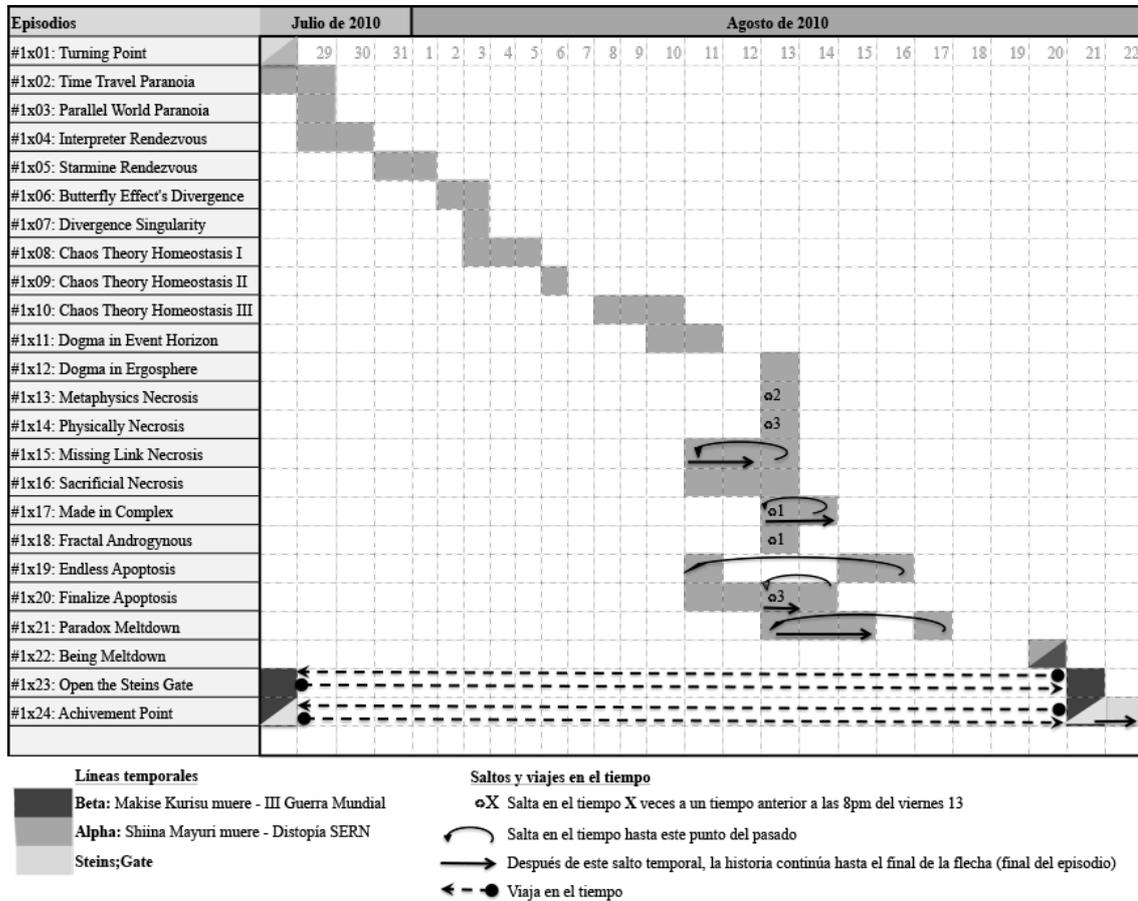
de todos los componentes del media mix japonés, podemos hablar de unas obras redundantes como resultado. Incluso sus ligeras variaciones respecto a los videojuegos —la creación de un arco específico para el anime en *Higurashi* y el mero esbozo del resto de finales en *Steins;Gate*— acaban por ser serviles al argumento y a la trama originales. Este modus operandi ha sido criticado por el sociólogo y guionista Eiji Ōtsuka, una de las voces más influyentes de la convergencia narrativa en Japón, que lo ha bautizado como «right-to-left transcription model» (Steinberg, 2012, p. 181) en alusión a la transcripción lineal y literal que conducen a unas adaptaciones anodinas que desperdician las potencialidades creativas de todos los medios de que disponen. Parece, por tanto, que el ideal de la «cocreación» (Jenkins, 2008, pp. 110-112), la colaboración transmediática para la generación de contenidos que aprovechen las características de cada medio para su expansión óptima, queda aún lejos de conformar el funcionamiento sistemático de unas industrias del entretenimiento turbadas por los riesgos económicos.

Referencias bibliográficas

- Bermúdez, T. (1995). *Mangavisión: guía del tebeo japonés*. Madrid: Editorial Glénat.
- Bordwell, D., Staiger, J. & Thompson, K. (1985). *The Classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960*. Londres: Routledge.
- Bordwell, D. (2002). Film Futures. *SubStance* (31, 1), 88-104. Wisconsin: University of Wisconsin Press.
- Bort, I. (2010). *S(c)inergias televisivas: una aproximación historiográfica al actual auge del serial dramático televisivo norteamericano. Los años cincuenta, Alfred Hitchcock, Twin Peaks y la HBO en Biblioteca On-Line de Ciências da Comunicação, Covilha (Portugal)*
- Buckland, W. (2009). *Puzzle films: complex storytelling in con-temporary cinema*. Oxford: John Wiley & Sons.
- Burch, N. (1999). *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra, Signo e Imagen.
- Elsaesser, Th. (2013). Los actos tienen consecuencias. Lógicas del mind-game film en la trilogía de Los Ángeles de Lynch. *L'Atalante* (15), 7-18. Valencia: Asociación L'Atalante.
- Horno López, A. (2012). Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés. *Con A de animación* (2), 106-118. Valencia: Editorial UPV.

- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Juul, J. (2009). Fear of failing? The many meanings of difficulty in videogames. En B. Perron & M.J.P. Wolf (Eds.), *The video game theory reader 2* (pp. 237-252). New York: Routledge.
- Mangirón, C. (2012). Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis de los principales factores de su éxito global. *Puertas a la lectura* (24), 28-43. Mérida: Universidad de Extremadura-España.
- Mittell, J. (2009). Lost in a Great Story: Evaluation in Narrative Television (and Television Studies). En R. Pearson (Ed.), *Reading Lost: Perspectives on a Hit Television Show* (pp. 119-138). London: LB. Tauris.
- Ortiz Sobrino, M.A. & Rodríguez Fernández, I. (2012). Los productos de animación japoneses como expresión de un modelo de negocio. El caso de la producción anime. *Comunicación y Hombre* (8), 141-155. Madrid: Universidad Francisco de Vitoria.
- Palao Errando, J. A. (2007). La relación entre la trama y el argumento: reflexiones en torno al thriller contemporáneo. En J. Marzal Felici & F. J. Gómez Tarín (Eds.), *Metodologías de análisis del film* (pp. 177-193). Madrid: Edipo.
- Palao Errando, J. A. (2013). Contando al otro: el hipernúcleo, una figura clave en la narrativa fílmica postclásica. *L'Atalante* (15), 19-26. Valencia: Asociación L'Atalante.
- Rennett, M. (2011). Narrative Philosophy in the Series: Fate, Determinism and the Manipulation of Time. En R. Laist (Ed.) *Looking for Lost: critical essays on the enigmatic series* (pp. 25-42). Jefferson, CA: McFarland & Company.
- Ruh, B. (2014). The Comfort and Disquiet of Transmedia Horror in Higurashi: When They Cry (Higurashi no Naku Koro ni). *Refractory: a Journal of Entertainment Media* (23). Melbourne: Screen Studies Program University of Melbourne. Recuperado de: <http://refractory.unimelb.edu.au/2014/06/22/higurashi-brian-ruh/>
- Santiago Iglesias, J.A. (2012). Generación Manga. Auge global del imaginario manga-anime y su repercusión en España. *Puertas a la lectura* (24), 10-27. Mérida: Universidad de Extremadura-España.
- Sheuo Hui G. (2009). To Be or Not to Be: The Controversy in Japan over the "Anime" Label. *Animation Studies* (4), 35-43. Valencia, CA: Society of Animation Studies.
- Steinberg, M. (2012). *Anime's Media Mix*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Thanouli, E. (2009). *Post-classical Cinema: an International Poetics of Film Narration*. Londres: Wallflower Press.

Tabla 2. Representación gráfica de la trama y de los saltos en el tiempo en *Steins;Gate* en función de los episodios de la primera temporada. Fuente: elaboración propia.



Cómo citar: Loriguillo López, A. (2014). "Sísifos modernos: narrativas no lineales aplicadas a las adaptaciones de videojuegos en la animación japonesa". *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, 9, pp. 221-236. Disponible: <http://www.revistafotocinema.com/index.php?journal=fotocinema>