

KILL LA KILL: MONSTRUOS Y TRADICIÓN EN SUS FORMAS DE VIDA

KILL LA KILL: MONSTERS AND TRADITION IN THEIR WAYS OF LIFE

GASTÓN ALBERTO BEREZAGÁ

Becario doctoral del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas de Argentina

ORCID: 0000-0002-7025-9849

DOI: 10.9771/contemporanea.v22i1.55718

RESUMEN:

Asociado a Japón, el *anime* es un lenguaje artístico-comunicacional basado en la animación. Si bien su definición suscita una amplia discusión, algunos autores acuerdan que “el *anime* no denota necesariamente la animación de un país concreto, sino que más bien indica una forma de situar las imágenes y la información en la pantalla y cómo interactúan los espectadores con ellas” (Brian Ruh). Particularmente en Japón, luego de la Segunda Guerra Mundial, con la ocupación estadounidense y los bombardeos de Nagasaki e Hiroshima, se gesta una línea literaria sobre este escenario traumático que relaciona el fracaso adulto, la destrucción del mundo y la supervivencia de un grupo de jóvenes impregnados con ideales importados vinculados a la libertad y la democracia, en un contexto en el cual la tradición falló pero no desapareció. *Kill la Kill*, es una producción animada que puede encasillarse en esta tendencia: en ella se introduce a una criatura extraterrestre llamada Fibra Viva, que ha contribuido al desarrollo de la humanidad y ahora amenaza con destruirla; un grupo de jóvenes deberá combatirla desde diferentes frentes ideológicos, con la salvedad de que el invasor también será un aliado. Este trabajo analizará las relaciones temáticas que se producen en el encuentro entre humanos y ‘fibras vivas’, a partir de coordenadas epistemológicas provenientes de la filosofía posthumanista y transhumanista - Mónica Cragolini, Donna Haraway, Giorgio Agamben - y las representaciones construidas a partir de la categoría de ‘monstruo’ - Julia Kristeva, Robin Wood, Jeffrey Cohen -, aquella figura plurisignificante relacionada a ‘lo otro’, caracterizada como diferente y que debe ser aniquilado o asimilado. ¿Quién es el monstruo? ¿De qué forma debe ser enfrentado?

PALABRAS CLAVE: anime, monstruosidad, Japón.

ABSTRACT:

Associated with Japan, *anime* is an artistic-communicational language based on animation. While its definition is widely discussed, some authors agree that “*anime* may not necessarily denote animation from a specific country but rather indicates a way of positioning images and information onscreen and how viewers interact with them” (Brian Ruh). Particularly in Japan, after World War II, with the U.S. occupation and the bombing of Nagasaki and Hiroshima, a literary tendency is gestated on this traumatic scenario that relates adult failure, the destruction of the world and the survival of a group of young people impregnated with imported ideals linked to freedom and democracy, in a context in which tradition failed but did not disappear. *Kill la Kill* is an animated production that can be labeled in this trend: it introduces an extraterrestrial creature called Life Fiber, which has contributed to the development of humanity and now threatens to destroy it; a group of young people must fight it from different ideological fronts, except that the invader will also be an ally. This paper will analyze the thematic relations that occur in the encounter between humans and ‘life fibers’, starting from epistemological coordinates coming from posthumanist and transhumanist philosophy - Monica Cragolini, Donna Haraway, Giorgio Agamben - and the representations constructed from the category of ‘monster’ - Julia Kristeva, Robin Wood, Jeffrey Cohen -, that plurisignificant figure related to ‘the other’, characterized as different and that must be annihilated or assimilated. Who is the monster and in what way should it be confronted?

KEYWORDS: anime, monstrosity, Japan.

INTRODUCCIÓN: SOBRE EL ANIME Y LOS ESTUDIOS DE MANGA Y ANIME

La construcción del *anime* como objeto de investigación en ámbitos académicos occidentales observa un franco crecimiento motivado por la cada vez mayor circulación y el desarrollo de métodos de distribución vía internet por medio de las diversas plataformas de *streaming*. Pero, ¿qué es el *anime*?

Si bien muchas veces es limitada a las producciones animadas japonesas, “[...] el *anime* no denota necesariamente la animación de un país concreto, sino que más bien indica una forma de situar las imágenes y la información en la pantalla y cómo interactúan los

espectadores con ellas”¹ (Ruh, 2014, p. 166). Hoy se reconoce que cualquier definición que asocie de forma exclusiva al *anime* con dicha nación resulta imprecisa y esencialista, ya que se trata de un concepto fluctuante que cambia al igual que aquello que intenta designar. En este sentido, tanto Brian Ruh (2014) como Antonio Horno López (2012, 2013) revelan que tanto los significantes y su etimología, como los significados asociados, van cambiando junto a sus implicancias políticas².

Como lenguaje artístico-comunicacional, constituye una tradición diferenciada por sus usos particulares de los recursos de la animación: el desarrollo de la animación limitada³, el foco en los personajes y su expresividad - gracias a los diseños caracterizados por ojos grandes y ovalados, colores llamativos y movimiento reducido de los labios -, el uso de la pose y la suspensión del tiempo - motivada por la expresión en plano, diseños llamativos -, y su amplitud temática y complejidad narrativa (Cohn, 2010; López, 2013).

Otra particularidad radica en sus dinámicas de producción y distribución, por ejemplo, en la distinción demográfica que suele construirse respecto al público destinatario, el cual se divide a partir de franjas etarias y de género⁴, la cual se complementa con la distinción entre géneros temáticos - como suele suceder en otras industrias del entretenimiento, es decir, acción, drama, terror etc.

En el transcurso del Siglo XXI, este medio ha alcanzado gran popularidad y relevancia a nivel global, lo que vuelve fútil cualquier búsqueda para establecer una única definición de *anime*, motivando una transición de la pregunta ‘qué’ al ‘cómo’: ¿cómo este fenómeno se mueve internacionalmente? (Ruh, 2014). En este marco, podemos entender que las producciones de *anime* y *manga*, en tanto productos culturales, pueden servir como “[...] una ventana abierta hacia la identidad japonesa, una mirada -no necesariamente a la realidad - pero de las aspiraciones, sueños, pesadillas, fantasías y fetiches de una cultura” (Schodt, 2008, p. 8).

Es importante aclarar que si bien cualquier producto cultural puede “servir como ventana” para entender un marco o una identidad cultural particular - y no la totalidad de una cultura -, para el caso de Japón esta visión requiere la consideración de una serie de estrategias políticas, narrativas, comerciales, adoptadas tras la inserción de Japón en el mercado global: la aparición de un discurso identitario “soft-nacionalista” (Iwabuchi, 2002)⁵. Dicho proceso inicia con el crecimiento de la economía

productiva-tecnológica japonesa, el surgimiento posterior de un discurso condescendiente por parte de Occidente, y una metamorfosis al “soft-nacionalismo” enfocado en la producción cultural. Ocurre aquí un juego entre una postura tecno-nacionalista japonesa en convivencia con una idea de tecno-orientalismo asignada por Occidente, dos nociones que destacan una diferencia esencial entre Japón y el Oeste con el fin de “[...] (re)construir una identidad nacional/cultural exclusiva” (Iwabuchi, 2002, p. 451). Con el objetivo de capitalizar aún más sus industrias culturales, dentro de este pasaje al “soft-nacionalismo”, se produce también una reapropiación de la idea del “‘Japón’ globalmente apropiado” (Iwabuchi, 2002, p. 459), es decir, un proceso de auto-orientalización en el cual no se juega “a ser americano” sino “a ser el Japón (de América)” (Iwabuchi, 2002, p. 460), en tanto el juego sucede a través de la objetivación de la mirada colonizadora occidental. En otras palabras, el auto-orientalismo de Japón está controlado por la orientalización de Occidente.

A partir de esta discusión, es que se propone el análisis de *Kill la Kill*, una serie de *anime* de 24 episodios producida por el estudio Trigger, dirigida por Hiroyuki Imaishi y escrita por Kazumi Nakashima, transmitida entre octubre de 2013 y marzo de 2014. Específicamente, es un *anime* perteneciente a la demografía *shōnen*, enmarcada en los géneros de acción, comedia y *ecchi*⁶. La serie sigue a una joven estudiante errante llamada Ryuuko Matoi en su búsqueda de venganza contra el misterioso asesino de su padre, Isshin Matoi, un científico/modista. La única pista es que su enemigo lleva la mitad de una tijera enorme como arma.

En el universo y la trama de *Kill la Kill*, la vestimenta tiene un rol importante, ya que indica el estatus de los personajes, sus capacidades y roles en una jerarquía: los primeros rivales de la serie se caracterizan por vestir un uniforme especial, capaz de otorgar a su portador habilidades superhumanas.

En este sentido, es posible entrecruzar la propuesta de esta serie a partir de las teorías trans y posthumanistas - Donna Haraway, Giorgio Agamben, Mónica Cragolini -, al relacionar el uso de las tecnologías y cómo esta puede deconstruir la identidad humana - a través del uso de las Fibras Vivas y los Uniformes Ultra -, su conexión con el concepto de monstruosidad - Robin Wood, Jeffrey Cohen -, en tanto ‘otro’ que se debe aniquilar o asimilar, y su relación con una tendencia literaria japonesa que pone en discusión el rol de la tradición y los valores estadounidenses en la historia de la isla - Jean-Marie Bouissou, thegamingmuse. Particularmente, este trabajo describirá las formas en las

que, bajo una lógica antropocéntrica y una visión tecno-oriental predominante, *Kill la Kill* presenta y describe a formas de vida identificadas como monstruosas: la Fibra Viva, el parásito extraterrestre; Senketsu el uniforme sintiente; o a Ryuuko, la mujer que es humana y Fibra Viva simultáneamente.

El corpus de análisis se compone de los 24 capítulos originales de la serie⁷, a partir de la versión traducida y subtitulada por *Sunshine Fansub*⁸. La elección de una traducción realizada por fanáticos introduce otro factor en el análisis, la cultura *otaku*: el filósofo japonés Hiroki Azuma (2009) define *otaku* como una subcultura que emerge en Japón - pero que debe parte de su origen a los Estados Unidos - y dio lugar a las industrias del entretenimiento del *manga*, el *anime* y los videojuegos. Este grupo es a su vez producto de un ímpetu nacionalista, de la adopción de estéticas derivadas de dichas industrias y de las mediaciones de formas y materiales con occidente.

Un aspecto característico de el(a) o los(as) *otaku* es su modo de consumo de los productos culturales, que ha reemplazado el consumo narrativo moderno por una forma postmoderna a través de “bases de datos” (Azuma, 2009). Este cambio es provocado por el fin de la Guerra Fría, la caída de las “grandes narrativas” y las ideas organizadoras, y por el advenimiento de internet, que posibilitaron una animalización de los procesos de socialización, el pasaje de una dinámica humana de deseo a una dinámica animal de necesidad (Azuma, 2007). Este aspecto será retomado en secciones posteriores.

LA TRAMA DE KILL LA KILL

La serie nos introduce primeramente a la Academia Honnouji, una escuela dirigida por el Comité Estudiantil encabezado por Satsuki Kiryūin y sus Cuatro Líderes, bajo un duro régimen dictatorial quasi militar, con estructuras verticales de poder que se extienden incluso al resto de la ciudad. La institución además corona la urbe -funcionando como panóptico -, construida en forma de espiral ascendente hacia su centro, presentando un marcado contraste entre los sectores bajos y superiores (Figura 1).

Figura 1. Ryuuko llegando a la Ciudad Honnō.



Fuente: Kill la Kill: Capítulo 1 (iSi sólo [...], 2013).

En este mundo, los alumnos portan uniformes especiales conocidos como “uniformes ultra”, capaces de otorgar a su portador diversas habilidades físicas superhumanas - a menudo otorgándoles poderes especiales basados en su personalidad individual -, gracias a un componente especial, las “fibras vivas”. Estas ropas además simbolizan el estatus de su portador dentro de la jerarquía escolar.

La protagonista, Matoi Ryuuko, llega a la academia para enfrentar a Satsuki, la cual confunde con el asesino de su padre. Esta joven vagabunda, a pesar de recién ingresar al instituto, lleva su propio “traje divino”, formado completamente por fibras vivas, llamado Senketsu - nombre que se traduce como “sangre fresca” -: se trata de una vestimenta sintiente, con movimientos y una capacidad de comunicación limitadas (Figura 2). Bebiendo la sangre de Ryuuko, Senketsu adquiere una nueva apariencia, más reveladora, que amplifica las capacidades físicas de su portadora.

Figura 2. Senketsu, el uniforme monstruoso.



Fuente: Kill la Kill: Capítulo 1 (¡Si sólo [...], 2013).

Tras esta premisa, la historia se divide en dos partes, cada una con diferencias distintivas que dan sentido e impulsan la historia (Vasquez, 2016). La primera consiste en la búsqueda de venganza de Ryuuko que la lleva a entablar una alianza con la organización revolucionaria *Nudist Beach*¹⁹, con el objetivo de acabar juntos con el dominio de Satsuki y con la corporación Revocs, responsable de la fabricación de los uniformes.

Esta pelea conduce a una posterior revelación: Ryuuko y Satsuki son hermanas, y su madre, Ragyou Kiryuin, está siendo manipulada por un ente extraterrestre parasitario conocido como Fibra Viva Original con la intención de sacrificar a la humanidad entera (Figura 3). Para detener y acabar con esta amenaza, las previas rivales deben unir fuerzas, escenario que compone la segunda parte de la serie.

1. 1 En el original el nombre es en inglés.

Figura 3. La Fibra Viva Original.



Fuente: Kill la Kill: Capítulo 16 (Las chicas [...], 2014).

TRADICIÓN Y REBELDÍA: CÓMO COMBATIR AL INVASOR

Si bien la historia está protagonizada por dos mujeres, Ryuuko y Satsuki presentan una caracterización masculina que responde a una tradición literaria japonesa que surge en la postguerra, tras la ocupación estadounidense y los bombardeos atómicos de Nagasaki e Hiroshima: una discusión entre la vuelta a las tradiciones y el desencanto de una generación demasiado joven para luchar, pero lo suficientemente madura para experimentar el trauma de la derrota. Trauma que puede leerse en el desarrollo de un escenario subyacente que relaciona el fracaso adulto y la destrucción del mundo, la supervivencia en manos de un grupo de jóvenes unidos por la amistad y el optimismo, y la pregnancia de ideales importados por los estadounidenses, vinculados con la libertad y la democracia, en el contexto de una sociedad en la que los valores tradicionales fallaron pero no desaparecieron (Bouissou, 2010)¹⁰.

Es útil recuperar aquí el concepto de “consumo por base de datos” que caracteriza al *otaku*. Esta modalidad se explica en una estructura de doble capa: la primera es la base de datos que contiene una serie de elementos codificados, que luego se recombinan en

una segunda capa superficial compuesta por textos concretos. La relación del *otaku* no se da con el texto en sí, sino con la relación afectiva que el lector tiene con la base de datos, originando un consumo por *simulacra* en el que “los productos culturales no son ni originales ni copias” (Azuma, 2009, p. 37). Es decir, hay una repetición de patrones distintivos reconocidos, en el cual un modelo o arquetipo se replica de forma independiente de la narrativa, que se puede leer como un cambio de la supremacía de la narrativa a la supremacía de los personajes. Dicha transición no implica un enfoque en el desarrollo de estos últimos, sino a la producción de conjuntos de cualidades particulares. Se puede afirmar entonces que el *otaku* lee con dos lógicas de deseo superpuestas que se corresponden a la estructura por capas: en el nivel profundo se logra por el apego afectivo que tiene con el simulacro; y por el nivel superficial mediante una distancia crítica que le permite admirar como los elementos de la base de datos se recombinan en nuevas creaciones (Azuma, 2009). Bajo esta lógica la base de datos resulta inescable; incluso aunque sus creadores no lo deseen, la misma audiencia aplicará sus asunciones sobre cualquier producción (Ruh, 2014).

Figura 4. Satsuki Kiryuin, presidenta del Consejo Estudiantil.



Fuente: Kill la Kill: Capítulo 1 (iSi sólo [...], 2013).

En esta línea, al aplicar este tipo de lectura en una obra animada particular, inserta en una tradición literaria determinada, es posible ver ciertos patrones. Específicamente en *Kill la Kill*, Satsuki Kiryuin (Figura 4) representa una posición conservadora, en la que destaca su

honor y orgullo, una valoración positiva del poder por la cual ignora la moral convencional y justifica actos como el sacrificio de vidas o la colaboración con seres a los cuales desprecia, con el único fin de alcanzar su meta. Su apariencia y estilo de combate refuerzan esta idea: por un lado el uso de un uniforme militar, su aspecto arreglado y rígido, sus modos de expresión siempre formales con las cuales se posiciona en un lugar de superioridad; por otro el uso de una *katana*¹¹ y de técnicas asociadas a la tradición samurái, particularmente al *iaijutsu* (o *iaidō*)¹², un estilo enfocado en la velocidad del desenfundado del arma para cortar al oponente en un mismo movimiento, conservando una postura elegante incluso en el movimiento (Violence [...], 2022). Sus practicantes, al igual que Satsuki, son caracterizados por su calma, serenidad y por su accionar decidido y enfocado.

La presidenta del Consejo Estudiantil representa esta posición tradicionalista, que puede asociarse a las corrientes nacionalistas de Japón y sus consignas que abogan por el regreso a las formas y valores del pasado: el orgullo del guerrero, la lógica aislacionista y la supremacía del honor¹³, en concordancia con el viejo código samurái.

Figura 5. Ryuuko Matoi, la heroína rebelde.



Fuente: Kill la Kill: Capítulo 1 (iSi sólo [...], 2013).

Ryuuko Matoi es su hermana opuesta (Figura 5): es caótica e irreverente, su vestimenta es oscura, de aspecto desarreglado. En el comienzo de la serie, ella está enfocada exclusivamente en sus deseos de venganza, desconociendo e ignorando los problemas del mundo en el que está inserta. Este arquetipo de héroe es descrito como “rebelde”.

Inicialmente Ryuuko no se muestra comprometida o interesada por los problemas sociales, sin embargo, ha heredado un destino mayor e inescapable: el error de su padre Souichiro Kiryuin, quien desencadenó el apocalipsis en colaboración con Ragyou Kiryuin y la Fibra Viva, dejándola como la única posibilidad de salvación. Ryuuko carga con la Prenda Divina y la Espada Tijera, que simboliza la redención de su progenitor. Este tipo de “héroe delincuente”, de apariencia dura, también esconde una faceta bondadosa que se manifiesta ante la opresión del débil, en este caso, Mako y su familia; su interferencia moviliza al protagonista hacia una lucha liberadora.

La protagonista de esta serie, una heroína que se muestra indiferente hasta encontrar un motivo por el cual pelear, se inserta en esta tradición literaria de posguerra como aquella visión en la que los valores y el estilo de vida japonés son cuestionados - es llamativo que su traje posea el nombre de “Senketsu” o “sangre fresca”, en coincidencia con esta idea. La introducción de elementos como una sociedad sumida en la pobreza, la presencia de un régimen opresivo y la sensación de un apocalipsis cercano, remiten al periodo de ocupación que desencadenó una sensación de identidad perdida.

El antagonismo entre ambas tiene correspondencia a patrones comunes, a una base de datos que se compone por una descripción física, actitudinal e incluso cromática de dos personajes opuestos. La misma estructura establece cómo serán las relaciones entre ellas: lo que inicialmente es presentado como rivalidad - expresada con la oposición de colores azul y rojo o blanco y negro -, luego es revelado como una confusión o una manipulación que termina por unir a ambos personajes contra un mal mayor.

4. EL “MONSTRUO” INVASOR EN *KILL LA KILL*

Esta serie sirve como un caso de análisis provechoso por diversos motivos. Primero, por su producción: fue el proyecto debut de un estudio de animación de reciente fundación, pero encabezado por profesionales reconocidos de la industria¹⁴. Estas condiciones generaron grandes expectativas en el público *otaku*, y favorecieron su éxito global y comercial posterior - *Kill la Kill* fue licenciado en otros países como Estados Unidos, Francia o Reino Unido, y por servicios de *streaming* como Crunchyroll -de lengua hispana- y Funimation -en inglés-.

Un segundo motivo está relacionado con la forma en que combina la “base de datos” (Azuma, 2009): la construcción de una narrativa que aspira a lo grandilocuente, al

plantear elementos como la evolución humana, la destrucción de la Tierra y la vida en otros mundos, que se intensifica con el despliegue de una espectacularidad visual a través del uso de diversos efectos de colores y luces, y en la pose y exageración con la que se presentan los personajes. Es importante insistir en la experiencia de sus creadores, específicamente su trabajo directo sobre la base de datos, y ciertos saberes previos que habilitan la recombinación de tal información en formas más o menos novedosas¹⁵.

Esta disposición específica de elementos introduce una crítica a los modos estandarizados de producción de la industria de la animación, simbolizados en la industrialización de las prendas *vivas* para vestir, elemento que permite igualmente la evolución y la destrucción (Figura 6). El concepto de “monstruo” permitirá analizar esa dualidad: como el Otro se puede convertir en potencia y en emancipación.

Figura 6. Las Fibras Vivas y la evolución.



Fuente: Kill la Kill: Capítulo 16 (Las chicas [...], 2014).

Uno de los misterios que plantea la serie es la naturaleza del verdadero enemigo. Ryuuko comienza su odisea con la búsqueda del asesino de su padre, sospechando primeramente de Satsuki Kiryuin, con quien mantendrá una relación de rivalidad. Este primer antagonista podría representar una jerarquía social rígida, opresiva e injusta, que es combatida por diversas organizaciones clandestinas y rebeldes. Sin embargo se revela que este régimen era una fachada construida para sorprender y atacar a Ragyou Kiryuin, madre de Ryuuko y Satsuki, directora de la corporación Revocs, una compañía textil multinacional que simboliza el poder desmedido de los grandes conglomerados económicos

del mundo capitalista globalizado. Pero existe un último enemigo aún mayor, desencadenador de estas estructuras, una criatura parasitaria extraterrestre que se manifiesta en forma de ropas, objeto cultural atravesado por fenómenos como la moda - en tanto factor diferenciador de clase - y la tecnología - que nos diferencia de otras especies. El objetivo de este enemigo invasor es alimentarse de la vida humana para continuar con su reproducción y crecimiento a través del universo.

Los seres llamados como Fibras Vivas son numerosas veces descritos como “monstruos” - incluso Ryuuko, quien está compuesta por ellos, en un momento se advierte como tal. Esta premisa, de fundamentación humanista, sitúa al ‘otro’ enemigo en el orden de lo no-humano - es un parásito -, de lo externo o extranjero - su origen no es terrestre - y lo engloba con la etiqueta de “monstruo”. Sin embargo, es mediante el vínculo desarrollado entre la Fibra y el humano, que las fronteras que los separan son redefinidas, idea que es posible asociar a las lecturas desarrolladas por los *animal studies* y la biopolítica, en tanto ámbitos interdisciplinarios del debate contemporáneo que ponen de manifiesto el “resquebrajamiento de las ideas de ‘hombre’ y de ‘ciencias humanas’” (Cragolini, 2012, p. 10), “[...] poniendo en crisis la distinción y el límite entre el viviente humano y el viviente animal, o a través de las nuevas posibilidades que se abren para el hombre a partir de las biotecnologías” (Cragolini, 2012, p. 11). Aquí se puede mencionar las ideas del posthumanismo, concepto utilizado para referir a la humanidad devenida otra, o del transhumanismo, que plantea la posibilidad de mejorar la condición humana a partir de la incorporación de nuevas tecnologías.

En la serie, la idea de identidad en general es deconstruida, fragmentada, a medida que juega con binarismos y oposiciones. Similar a la idea de “cyborg”, “un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción” (Haraway, [1984], p. 2), surgido luego de que las máquinas iniciaran un proceso de funcionamiento que parecía orgánico, en el que el ‘hombre’ pierde su identidad para convertirse en otro engranaje. En consecuencia, esta pérdida precede una lucha contra las esencias que generan uniformidad: el efecto que Haraway busca con esta constatación no es que se tema a las máquinas, sino que se redefina la propia comprensión de la vida y de la naturaleza que la humanidad considera sacrosanta (Vasquez, 2016). El cyborg, inicialmente la fusión de hombre y máquina, no teme las identidades permanentemente parciales y los puntos de vista contradictorios, sino que, al igual que Ryuuko y Senketsu en *Kill la Kill*, se acepte una naturaleza variada que permita coexistir,

pese a las paradojas, en una compleja red de identidades y conceptos interconectados, a fin de beneficiar las luchas políticas desde una pluralidad de perspectivas simultáneas.

Esta conceptualización apunta a romper también con la lógica de lo humano. Lo “humano” siempre está en relación con lo no-humano, es lo abierto al mundo, aunque el humanismo ha cercenado la comunicación entre ellos (Agamben, 2016). Lo “humano” también reprime lo animal, y lo convierte en un objeto, en un ser pasivo y sin agencia, sin voz: al cortar los lazos que lo unen, lo convierten en otredad.

Lo animal, por su parte, es imposible de separar de la idea de ecología, y en tanto otro, la naturaleza intentará vengarse del humano, mostrando su finitud o debilidad. En *Kill la Kill*, la interacción y la fusión con el otro permite que los protagonistas se sobrepongan a la amenaza.

El humanismo propone al “hombre” como medida de todas las cosas, y convierte a lo que no es humano en sujeto. Cuando la humanidad pierde su antonomasia - deja de ser universal -, pierde su posición central que lo convierte en la medida de todo lo otro (Braidotti, 2015). En esta perspectiva, la fusión se convierte en asimilación, en una unidad que elimina el carácter molesto o alternativo, en la cual lo otro es convertido en objeto antropomorfizado.

Por otro lado, la tecnología también juega un rol preponderante en la serie, en tanto lucha con una visión “occidental” estereotipada de Japón, que la simboliza como una nación hipertecnológica e inhumana, en la que sus ciudadanos funcionan como autómatas o “[...] robots, vinculadas a un imaginario en el que incluso la gestualidad japonesa recordaría a un movimiento mecanizado” (González Torrents, 2016, p. 194). En *Kill la Kill*, la identidad del ser humano se abre mediante el uso del objeto tecnológico al devenir y al cambio, desafiando la idea de una esencia propia, al mismo tiempo que, sin resultar contradictorio, puede robarle su potencia, haciendo que sus fronteras identitarias se retraigan.

Este estereotipo se reproduce en las narrativas de *manga* y *anime* por medio de una estrecha relación entre tecnología y riesgo, de modo que lo tecnológico conlleva un peligro relacionado con la destrucción, la opresión y/o la pérdida de humanidad. Esta representación coincide además con la construcción de un “estado de excepción” (González Torrents, 2016, p. 198) atravesado por la guerra que se observa en:

[...] primer lugar, mediante el uso de la tecnología para crear armas de destrucción masiva; en segundo lugar, mediante la identificación de la tecnología con lo militar en la aparición de un régimen tecno-militar; y, en tercer lugar, mediante la identificación del progreso tecnológico con alguna forma de ‘pérdida de humanidad’.

Al respecto, en *Kill la Kill* el dispositivo tecnológico consiste en la vestimenta, que en algunos casos, se alimenta de la sangre de su portador, a cambio de poder. El escenario escolar presenta todas las características de un régimen dictatorial militarizado, que se manifiesta en su consejo estudiantil y su estructura de poder y control sobre la vida cotidiana de los estudiantes. Bajo este contexto la pérdida de humanidad se vincula con la pérdida de emociones o con la corporalidad, cualidades vinculadas a la identidad humana (González Torrents, 2016; Vasquez, 2016).

Bajo estas coordenadas epistemológicas, resulta provechoso enmarcar este análisis a partir de los estudios de la monstruosidad, particularmente con su asociación a la “abyección” (Kristeva, 1988). Esta idea sugiere que, si la identidad se construye por lo negativo, es decir, por la eliminación de todo aquello que se niega como parte de la identidad, lo otro (lo abyecto o lo monstruoso) se presenta como un cuerpo abierto, movable en tanto el humano (concepto igual de dinámico) continúa rechazando caracterizaciones.

Otros autores, como Robin Wood (2002), relacionan, de forma similar, lo monstruoso con lo reprimido sobrante¹⁶ y simultáneamente a la idea de ‘lo otro’, al entender que lo reprimido, aquello que no es accesible a través de la conciencia, es diferente, y por lo tanto debe ser aniquilado o asimilado. Lo otro, por lo tanto, es aquello que se desvía de la monogamia heterosexual burguesa patriarcal capitalista: el “otro en sí”, la mujer, el proletario, las otras culturas, los diversos grupos étnicos que habitan dentro de una cultura, aquellos que se desvían de las normas ideológicas sexuales - como la bisexualidad y la homosexualidad - y los niños. Si bien las lecturas de Wood se concentran en las representaciones de los monstruos en el cine estadounidense de horror, pueden extenderse a otro tipo de ficciones y narrativas y aún funcionar como categorías de análisis productivas.

En esta misma línea, refiriendo específicamente al rol del “monstruo”, Jeffrey Cohen propone “un método de lectura de culturas a partir de los monstruos que éstas engendran” que llama *modus legendi* (Cohen, 1996, p. 3), proposición que parte de la hermenéutica foucaultiana, la arqueología de ideas, al entender que la figura del “monstruo” es una metáfora plurisignificante. A partir de esta, Cohen elabora una serie de siete tesis que permiten interpretar aquello que una cultura define como monstruo¹⁷.

La primera afirma que “el cuerpo del monstruo es un cuerpo cultural” (Cohen, 1996, p. 4) que nace como metáfora entrecruzada y como una manifestación de cierto momento cultural que encarna sus miedos, deseos, ansiedades y fantasías, en tanto el monstruo funciona también como una proyección.

Como se ha mencionado, en *Kill la Kill* se pueden reconocer dos momentos en su historia, cada uno asociado a un antagonista particular. El primer enemigo se encuentra en las estructuras jerárquicas y en los procesos desiguales de modernización, industrialización y urbanización, llevados a cabo por el conglomerado económico *Revocs*; a esta se le opone la organización revolucionaria *Nudist Beach* que manifiesta su rechazo en el despojo de las ropas - de ahí el juego de palabras “playa nudista”. Sin embargo, es en el segundo tramo cuando se hace explícito el concepto de “monstruo”, para caracterizar a Ragyou Kiryuin y al enemigo extraterrestre e invasor que se oculta en la vestimenta, en un elemento cultural que el humano viste no sólo para proteger su cuerpo sino también para diferenciarse de otros miembros de su especie, al aportar y portar un valor simbólico identitario diferencial: la ropa permite distinguir clases sociales, estatus, gustos o ideas. Las Fibras Vivas simbolizan control, no solo de la apariencia, sino de la identidad humana, sus trajes cambian la apariencia física de los humanos a partir de la voluntad de un ser monolítico con sus propios diseños (Vasquez, 2016). Al partir de esta tesis, es útil considerar como el personaje de Satsuki Kiryuin ve en esta relación ropa/humano un proceso alienante, al llamar a las multitudes “cerdos vestidos de gente”¹⁸: bajo una retórica humanista, esta agente tradicionalista señala con desdén a aquellos que han caído bajo el poder de las prendas invasoras.

Ragyou no es la única catalogada de ‘monstruo’ por los personajes; Ryuuko Matoi, la protagonista, también se reconocerá como tal al descubrir que ella es producto de un experimento, un ente de apariencia humana creado a partir de Fibras Vivas, quien afirma: “Resulta que toda mi vida fue una mentira, y en verdad soy un monstruo. No un humano. Soy un monstruo duro de matar, igual que Ragyou”¹⁹. El monstruo es entonces “el precursor de una crisis de categoría” (tercera tesis, Cohen, 1996, p. 6), un híbrido que se resiste a una categorización clara y exige una etiqueta mixta que niega jerarquías y oposiciones.

La Fibra Viva, como forma de vida, se asemeja a la de un hongo: no presenta raciocinio o capacidad de sentimiento, se alimenta silenciosamente de otros seres vivos. Esta condición cambia al entrar en contacto con el humano, al ser portado en forma de ropa, o de forma inversa cuando este captura a uno. Sin embargo, existen otros personajes que representan de forma más compleja la idea del mestizo, la fusión de Fibra Viva y humano: la relación

entre Ryuuko y Senketsu - el uniforme -, cuya síntesis permitirá afrontar y superar a ambas especies por igual, a través de una aceptación reivindicadora de su naturaleza:

Ryuuko: '¡Es cierto que nosotros dos no somos ni humanos ni ropas!'

Senketsu: 'Pero, al mismo tiempo, somos humanos y somos ropas...'

[Juntos]: '¡Lo somos todo!'²⁰

Se produce así un ente similar al cyborg propuesto por Haraway ([1984]) que logra encapsular la unión de ideas e identidades dispares con el objetivo de construir una sociedad más inclusiva y relevante. En este *anime*, el monstruo puede convertirse en héroe.

Ragyou es un personaje que sirve como medio por el cual el espectador es capaz de comprender a las Fibras, en tanto son seres inexpresivos y sin voz (Vasquez, 2016). Ella también podría caracterizarse de mestiza, ya que contiene al parásito espacial, pero no puede ser asociado al cyborg ya que su intención es alimentar a la Fibra para continuar con el desarrollo de un ser perfecto, puro. La antagonista sostiene la existencia de un orden natural, una jerarquía especista comparable al antropocentrismo, como una forma de clasificar especies superiores e inferiores, al mismo tiempo que justifica el consumo de unos por otros.

Esta representación del monstruo como amenaza sirve para justificar su desplazamiento o exterminio, otorgando a esta forma de acción un carácter heroico. Pero el monstruo sigue representado un otro de índole cultural, político, racial, económico y/o sexual, encarnación que habita en nosotros y en consecuencia, "habita en las puertas de la diferencia" (cuarta tesis, Cohen, 1996, p. 7). En *Kill la Kill* el monstruo se oculta entre los humanos, y como vestimenta, remarca una diferencia entre los individuos y su personalidad: la Fibra Viva es la diferencia, y se reproduce en las fábricas textiles de *Revocs*, es decir, el monstruo es producido por grandes conglomerados capitalistas y sirve a intereses que no son humanos. Al espectador no le queda ninguna duda de que la destrucción de esta especie es positiva, subrayando la importancia de la identidad y el rechazo de una fuerza social totalizadora, en favor de una expresión plural y diversa, "[...] la batalla final representa la idea de que esta cooperación no sólo es beneficiosa, sino ideal" (Vasquez, 2016, p. 35).

Para Cohen (1996), la monstruosidad está continuamente vinculada a prácticas prohibidas - con el objeto de normalizarlas y reforzarlas - que, de forma inversa, hacen al monstruo más atractivo, como una posible vía de escape ante tales restricciones, es decir, genera al mismo tiempo repulsión y atracción, estado que permite afirmar que "el miedo al monstruo es una especie de deseo" (sexta tesis, Cohen, 1996, p. 16).

En la serie, este acercamiento al monstruo toma diferentes configuraciones. Por un lado, Ryuuko Matoi conforma inicialmente un equipo con un monstruo - aunque Senketsu podría considerarse un paria de su propia especie -, luego lo rechaza y procede a identificarse como uno, para finalmente unir fuerzas. Por otro lado, Satsuki Kiryuin tiene un acercamiento completamente utilitarista, en la que cualquier medida que se tome para cumplir sus ambiciones está justificada, situación que se ejemplifica cuando se obliga a vestir el monstruo para acabar con él. Por último, encontramos a Ragyou Kiryuin que expresa esta curiosidad de forma más patente como investigadora, científica y modista, al descubrir y analizar al monstruo²¹, y termina sirviéndole en un modo que le genera placer:

Ragyo: ‘Los humanos somos seres tan frágiles. Cuando estamos así desnudas, la ansiedad nos dobléa. Nos hace querer vestir pronto nuestros cuerpos con el milagro llamado ‘ropa’. Ese es nuestro instinto. Y las especies que desafían sus instintos... terminan caídas en la ruina²²’.

Lo monstruoso es lo abyecto, imposible de ser asimilado, pero aún tentador pese a estar condenado. En este sentido, es llamativo el sacrificio que Senketsu realiza durante el final de la serie para salvar a sus amigos y aliados, pues se trata de una identidad doblemente abyecta - es monstruo y simultáneamente opuesto a él -: la renuncia a su vida es para salvar al concepto de “humanidad”.

Esta entrega “final”, lejos de acabar definitivamente con el monstruo, lo empuja a los límites del discurso y el espacio, lugar en el que se esconde para volver con mayor consciencia de sí mismo, manteniendo latente la amenaza de un futuro ataque²³. Esto se debe a que, en primer lugar, “el monstruo siempre escapa” (segunda tesis, Cohen, 1996, p. 4), no deja un cadáver, sino que abre la posibilidad de que existan otros como él - además de que generan un daño que permanece luego -; y en segundo, “el monstruo se encuentra en el umbral... del devenir” (séptima tesis, Cohen, 1996, p. 20), es decir, cuestiona cómo percibimos el mundo y cómo nuestras clasificaciones lo mal representan. Sugiere por lo tanto reevaluar nuestras asunciones culturales y nuestra percepción de las diferencias y la tolerancia hacia sus expresiones. Ryuuko es el ejemplo de esto: cuando conoce su composición, el personaje cuestiona su condición, si es humana o Fibra Viva, y termina por comprender que la distinción entre ambas categorías es poco clara, que se puede ser ambas y “ser todo”²⁴, ajustándose también al arquetipo de héroe rebelde, una joven, parte de una generación que carga con la derrota de sus progenitores, con el deber de superar y reformular el legado de una tradición que ha heredado.

CONCLUSIÓN: LA NATURALEZA DEL MONSTRUO Y DEL HÉROE

Japón es muchas veces leído como un país tecnológico y tradicional, y asociado a dualismos que parecen incompatibles, y aún así resultan posibles: la tradición y la novedad, lo nacional y lo extranjero.

Su destrucción y reconstrucción tras la Segunda Guerra Mundial, la posterior ocupación norteamericana, y su ingreso al mercado global mediante la fabricación de productos caracterizados de “alta tecnología”, durante la segunda mitad del Siglo XX, ha generado un discurso que lo caracteriza como una nación autómatas hiper tecnologizada. Esta representación es reproducida muchas veces en las narrativas del *manga* y el *anime*: *Kill la Kill* es solo una de tantas series que manifiestan igualmente rechazo y aceptación a las imágenes y proyecciones del extranjero, un miedo a las nuevas tecnologías, a la pérdida de control y el exceso, como también a la conquista de fuerzas de naturaleza desconocida.

La categoría de “monstruo” como metáfora de aquello que una sociedad intenta reprimir de sí misma, permite analizar el rol del ente ficticio denominado Fibra Viva, la cual se infiltra entre los humanos en forma de ropas. Frente a una amenaza que puede tildarse como universal, aparece una perspectiva humanista - a la cual podemos referirnos como representación de una masculinidad conservadora - que se manifiesta en el personaje de Satsuki Kiryuin, quien propone un uso utilitario del monstruo para acabar con sus efectos. En oposición, un frente totalizador, encarnado en Ragyou Kiryuin, propone la entrega de la humanidad al invasor, con el fin de satisfacer y alcanzar la pureza de este ser presentado como superior. Entre ellas aparece el cyborg, de lógica transhumanista, en la piel de Ryuuko Matoi, la heroína masculina rebelde que adopta al monstruo invasor y lo hace parte de su identidad, para asegurar la existencia fronteriza y política de ambas especies.

La Fibra Viva tiene como resultado un rol doble y paradójico: como tecnología permite la evolución del homo sapiens, pero también se convierte en una amenaza latente y en una posibilidad apocalíptica, paralelismo recurrente en las ficciones japonesas - asociados principalmente a la energía y las bombas atómicas. Quien investiga sobre la naturaleza del monstruo puede caer bajo su control, ganar poder a cambio de su “humanidad”, pero desconociendo que es allí donde reside su debilidad, pues el “arma” para combatirlo aparece en la conversación entre el humano y el monstruo.

BIBLIOGRAFÍA Y CORPUS (SÓLO EL CITADO)

- AGAMBEN, G. *Lo abierto. El hombre y el animal*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2016.
- ALEJÁNDOSE de la multitud. Escrito por Kazuki Nakashima. Dirigido por Hiroyuki Imaishi, Hiroyuki Oshima y Akira Amemiya. Tokio: Studio Trigger, 2014. Kill la Kill: Capítulo 20.
- ALT, M. Chapter 2: The revolution will be televised. ALT, M. *Pure Invention: How Japan's pop culture conquered the world*. Londres: Brown Book Group, 2020. p. 44-72.
- AZUMA, H. The Animalization of Otaku Culture. *Mechademia*, [s. l.], v. 2, p. 175-187, 2007.
- AZUMA, H. *Otaku. Japan's Database Animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.
- BRAIDOTTI, R. Postantropocentrismo: la vida más allá de la especie. In: BRAIDOTTI, R. *Lo posthumano*. Barcelona: Gedisa, 2015. p. 71-125.
- BOUISSOU, J. M. Manga: A Historical Overview. In: JOHNSON-WOODS, T. *Manga: an Anthology of Global and Cultural Perspectives*. New York: The Continuum International Publishing Group, 2010. p. 17-33.
- COHEN, J. Monster Culture (Seven Theses). COHEN, J. *Monster Theory: Reading Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996. p. 3-25.
- COHN, N. Japanese Visual Language: The Structure of Manga. In: JOHNSON-WOODS, T. *Manga: an Anthology of Global and Cultural Perspectives*. New York: The Continuum International Publishing Group, 2010. p. 187-203.
- CRAGNOLINI, M. Las humanidades en las épocas del posthumanismo. *Espacios de crítica y producción*, Buenos Aires, v. 48, p. 9-14, 2012.
- GONZÁLEZ TORRENTS, A. Robots, armaduras y mundos virtuales: tecnología e identidad en el anime. ARAGÓN, A. G. *Japón y occidente: el patrimonio cultural como punto de encuentro*. Sevilla: Aconcagua libros, 2016. p. 193-202.
- HARAWAY, D. El manifiesto cyborg. El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado. [S. l.: S. n., 1984]. Disponible en: https://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz_suarez/ciborg.pdf. Acceso en: 19 mar. 2024.
- IWABUCHI, KOICHI. "Soft" nationalism and narcissism: Japanese popular culture goes global. *Asian Studies Review*, [s. l.], v. 26, n. 4, p. 447-469, 2002.
- JENKINS, H. *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2008.

KINDER M. *Playing with power in movies, television and video games*. Berkeley: University of California Press, 1991.

KRISTEVA, J. *Sobre la abyección*. KRISTEVA, J. *Poderes de la perversión*. México: Siglo XXI Editores, 1988. p. 7-46.

LAS CHICAS no se resisten a eso. Escrito por Kazuki Nakashima. Dirigido por Hiroyuki Imaishi, Hisatoshi Shimizu y Akira Amemiya. Tokio: Studio Trigger, 2014. Kill la Kill: Capítulo 16.

LÓPEZ, A. H. *Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés*. *Con A De Animación*, [s. l.], v. 2, p. 106-118, 2012.

LÓPEZ, A. H. *Animación japonesa: análisis de series de anime actuales*. 2013. Tesis (Doctoral en Dibujo-Diseño y Nuevas Tecnologías) - Universidad de Granada, Granada, 2013.

MÁS ALLÁ de la oscuridad sin fin. Escrito por Kazuki Nakashima. Dirigido por Hiroyuki Imaishi, Kazuya Tsurumaki y Masahiko Ôtsuka. Tokio: Studio Trigger, 2014. Kill la Kill: Capítulo 24.

MANDELIN, C. *Legends of Localization*. Arizona: Fangamer, 2022. (Book 3: Undertale, digital).

OSORIO CALVO, C. A. *La pacificación de la existencia. Marcuse y su propuesta de superación de la sociedad represiva*. *Praxis Filosófica Nueva serie*, Colombia, v. 45, p. 87-106, jul./dic. 2017.

RUH, B. *Conceptualizing Anime and the Database Fantasyscape*. *Mechademia*, [s. l.], v. 9, p. 164-175, 2014.

SCHODT, F. L. *Foreword. Japan's new visual culture*. In: MACWILLIAMS, M. W. *Japanese visual culture: Explorations in the world of Manga and Anime*. New York: M. E. Sharpe, 2008. p. 7-9.

¡SI SÓLO tuviera espinas como un cardo! Escrito por Kazuki Nakashima. Dirigido por Hiroyuki Imaishi, Hisatoshi Shimizu y Akira Amemiya. Tokio: Studio Trigger, 2013. Kill la Kill: Capítulo 1.

VASQUEZ, W. *A posthuman analysis of Kill la Kill*. Long Beach: California State University, 2016.

VIOLENCE & Masculinity in Devil May Cry. [S. l.: s. n.], 2022. 1 vídeo (22 min). Publicado pelo canal thegamingmuse. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=wZ1k34OC6sA>. Acceso en: 19 abr. 2022.

WOOD, R. *The American nightmare: Horror in the 70s*. JANCOVICH, M. *Horror, the film reader*. Londres: Routledge, 2002. p. 25-32.

NOTAS

1. La traducción de este y otros pasajes es propia, al menos que se indique lo contrario.

2. Sin embargo, su asociación territorial tuvo cierta normalidad durante sus primeras etapas de exportación, con la etiqueta de “japanimation” usada comúnmente por los críticos estadounidenses durante el final de la década de 1970 (Ruh, 2014, p. 165). Otra definición localizada de “anime” fue otorgada por Osamu Tesuka (Alt, 2020, p. 46), con la búsqueda de una diferenciación respecto al término “animeshon” (pronunciación japonesa de la palabra anglosajona ‘animation’), caracterizada como teatral e importada.
3. La ‘animación limitada’ es una técnica que busca economizar la producción de cuadros o dibujos, a través de una selección de cuadros claves (conocidos como keyframes), detallados, y cuadros medios (in-betweens) dibujados sin tanta precisión. Esta producción diferenciada se combina además con la repetición de cuadros y ciclos de animación.
4. En esta clasificación se distingue los anime kodomo, dirigido a niños pequeños (sin distinción genérica), shōjo para adolescentes femeninas, shōnen para adolescentes masculinos, josei para adultas femeninas y seinen para adultos masculinos.
5. Koichi Iwabuchi (2002) sugiere que la economía japonesa transiciona de la producción de “hardware” tecnológico/ electrónico al desarrollo y exportación de “software”, de bienes culturales, manteniendo transversalmente un discurso chauvinista. “Soft”-nacionalismo es entonces resultado del prefijo de software y no del término anglosajón “soft” (suave, flexible).
6. Ecchii es la palabra usada para designar aquellas obras con contenido sexual sugerente (no explícito, no se muestran relaciones sexuales o genitales) o en los que se expone una sexualidad lúdica.
7. Posterior a su estreno, para su distribución en Blu-Ray y DVD, se incorporó como OVA un nuevo episodio numerado como 25, en el que se narra la ceremonia de graduación de la Academia Honnōji. OVA son las siglas de Original Video Animation, formato en el que se catalogan aquellas animaciones distribuidas exclusivamente mediante vías físicas como VHS, DVD o Blu-Ray.
8. Fansub es la contracción de las palabras anglosajonas fan y subtitled, traducido literalmente como “subtitulado por aficionados”. Este término se usa para señalar a aquellos grupos encargados de traducir y subtitular a otros idiomas, y generalmente distribuir series de vídeo o historietas sin autorización de los propietarios de los derechos.
9. En el original el nombre es en inglés.
10. Makai Toshi: Shinjuku (Ciudad demoníaca: Shinjuku), la novela escrita por Hideyuki Kikuchi es considerada fundacional de esta tradición.
11. Espada o sable curvo liviano y de único filo utilizado tradicionalmente por los samurái, guerreros o militares del antiguo Japón.
12. El nombre de esta técnica proviene de la frase tsune ni ite, kyuu ni awasu, traducido como “hagamos lo que hagamos y estemos donde estemos, debemos estar preparados para reaccionar ante lo inesperado”. Es un estilo que se enfoca en la preparación, con el objetivo de reaccionar y contraatacar ante cualquier eventualidad. Sus practicantes entrenan su resistencia y fortaleza mental para no ceder a la presión, además de construir una presencia imponente que disuade la posibilidad de oposición (Violence [...], 2022).
13. En relación a este valor es destacable la tradición conocida como seppuku o harakiri, un ritual de suicidio por desentrañamiento desempeñado por los samuráis como una forma de recuperar el honor perdido.
14. El director Hiroyuki Imaishi y el guionista Kazuki Nakashima habían coincidido en la realización de Tengen Toppa Gurren Lagann, anime producido por Gainax en 2007, de gran fama por otra de sus animaciones, Neon Genesis Evangelion (1995-1996).
15. Es posible afirmar cierta similitud respecto a lo que Azuma (2007, p. 182) observa en Neon Genesis Evangelion: ve en esta serie una narrativa grandilocuente, pero producida por fanáticos del medio, lo que permite a sus creadores desarrollar una “parodia de la parodia por adelantado. Y de forma maravillosa, construyeron juntos una autocrítica” del estancamiento de la industria (Azuma, 2007, p. 182).
16. Es posible afirmar cierta similitud respecto a lo que Azuma (2007, p. 182) observa en Neon Genesis Evangelion: ve en esta serie una narrativa grandilocuente, pero producida por fanáticos del medio, lo que permite a sus creadores desarrollar una “parodia de la parodia por adelantado. Y de forma maravillosa, construyeron juntos

una autocrítica” del estancamiento de la industria.

17. En el desarrollo del trabajo se hará referencia explícita a cada una de estas tesis de forma no lineal, según resulte conveniente para el desarrollo del análisis.
18. ¡Si sólo [...] (2013).
19. Alejándose [...] (2014).
20. Más allá [...] (2014).
21. Es destacable cómo en este caso también se castiga la curiosidad. La tecnología escapa del control humano y la promesa de evolución termina por convertirse en la causa de su destrucción. En los términos de lo monstruoso, este se resiste a las redes epistemológicas de los científicos y se impone como una advertencia contra la exploración de ciertos dominios, atacando y/o convirtiendo a cualquiera que intente romper o cruzar esa frontera. En otras palabras, “el monstruo vigila las fronteras de lo posible” (quinta tesis, Cohen, 1996, p. 12).
22. Las chicas [...] (2014).
23. Esta capacidad del monstruo de retornar se puede apreciar con mayor precisión en el OVA incorporado luego del estreno de su final (ver nota 5). En este episodio complementario, la principal antagonista es Rei Hōōmaru, única servidora superviviente de Ragyou, quien fabrica un grupo de clones de cada uno de los personajes principales con la Fibra Viva restante. Los héroes, ya despojados de sus uniformes, deben sobreponerse con ayuda de sus conocimientos y nuevos aliados, para finalizar con su graduación escolar.
24. Más allá [...] (2014).

SOBRE EL AUTOR

Licenciado en Comunicación Social por la Universidad Nacional de la Patagonia Austral (UNPA). Estudiante del doctorado en Ciencias Sociales y Humanidades (UNPA) y becario doctoral del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas de Argentina (CONICET) a través del Centro de Investigación y Transferencia (CIT) de Santa Cruz. gassbrez@gmail.com.

Recebido em: 08/06/2023

Aceito em: 02/03/2024