

El fenómeno *abridged*: el anime parodiado por sus fans

The *abridged* phenomenon: fans parody anime

 Jesús Eduardo Oliva-Abarca¹

Resumen

El presente artículo tiene como propósito el estudio de las series *abridged*, un tipo de parodias realizadas por aficionados occidentales, que emplean de forma resumida el metraje original de animes populares. Este fenómeno mediático, que se ha popularizado en *Youtube*, evidencia, primeramente, las posibilidades de adaptación y transformación que los nuevos medios y tecnologías brindan a los entusiastas del anime, y segundo, la tendencia de los aficionados a utilizar la parodia como una estrategia para aprehender el universo mediático y, de la misma forma, como un comentario crítico de la realidad. En el contexto de la cultura digital, y a través de la revisión de la parodia, de la intertextualidad y de la intermedialidad, se analizan las series *abridged* basadas en los animes de *Dragon Ball Z*, *Yu Gi Oh!* y *JoJo's Bizarre Adventure*. De este sucinto examen se pueden extraer las siguientes conclusiones: primeramente, esta clase de parodias guarda una relación estrecha con otras expresiones realizadas también por fans, tales como las *fanfictions* o *fanfics*, el *fansub*, el *fandub*, el *fanart*, los *fanfilms* y los *fangames*; segundo, las series *abridged*, y todas las demás recreaciones de admiradores del anime, son artefactos intertextuales e intermediales, en tanto remiten a mundos textuales previamente constituidos y a medios convergentes; por último, dado que los universos ficcionales y mediáticos pueden concebirse como artefactos de comprensión y comunicación de la realidad, las reelaboraciones paródicas realizadas por los fans no sólo son la reinterpretación de dichos mundos, sino también una forma en que los aficionados se apropian de la realidad, o realidades, que el anime y demás productos culturales referencian.

Palabras clave: Anime; *fan made*; intertextualidad; intermedialidad; parodia; series *abridged*

Abstract

This article aims to study the *abridged* series, a type of western fan made parodies that use summarized original footage from famous animes. This phenomenon has become popular on Youtube and shows the possibilities of adaptation and transformation at the hands of the anime fans through new media and new technologies. Also, *abridged* series demonstrate the tendency of fans to employ the parody as a way to apprehend the media universe and as critical commentary about reality. In the context of digital culture, the *abridged* series based on *Dragon Ball Z*, *Yu Gi Oh!*, and *JoJo's Bizarre Adventure* are analyzed through reviewing the parody, the intertextuality, and the intermediality theories. From this exam, it can be concluded the following: firstly, this type of parodies are closely related with other fan made expressions, such as *fanfictions* or *fanfics*, *fansub*, *fandub*, *fanart*, *fanfilms*, and *fangames*. Secondly, *abridged* series, as well as any other fan made recreations of anime, are intertextual and intermedial devices that refer to constituted textual worlds to convergent media. Finally, fictional and media universes can be conceived as artifacts to comprehend and to communicate reality. Coupled with this, *abridged* series, as parodic fan made recreations of anime, are a way to the reinterpretation of these worlds, as well as a form by which fans appropriate the reality, or realities, referred by the anime and other cultural products.

Keywords: *Abridged* series; anime; fan-made; intertextuality; intermediality; parody

1. Dr. en Artes y Humanidades, Universidad Autónoma de Nuevo León. Correo electrónico: jesus.olivaabr@uanl.edu.mx. ORCID ID: 0000-0001-7150-4693.

Tipología: Artículo de reflexión

Recibido: 17/08/2017

Evaluado: 12/12/2017

Aceptado: 27/12/2017

Disponible en línea: 29/12/2017

Como citar este artículo: Oliva-Abarca, J.E. (2018). El fenómeno *abridged*: el anime parodiado por sus fans. *Jangwa Pana*, 17 (1), 87-99. Doi: <http://dx.doi.org/10.21676/16574923.2297>

Introducción

El anime es una de las expresiones culturales más emblemáticas de la actualidad. El término, usualmente empleado para diferenciar la animación japonesa de la occidental, alude no solamente a una procedencia geográfica sino también a toda una gama de estilos artísticos, temas y tendencias, así como a características técnicas particulares. Al día de hoy, el anime engloba una gran variedad de géneros y de formatos, se distribuye en todo el mundo y tiene una profunda incidencia cultural. Tal impacto en la cultura masiva se evidencia de diversas formas: ya sea por la creación de animaciones no japonesas con un diseño artístico influenciado por el anime, como es el caso de la serie animada de televisión norteamericana *Avatar: la leyenda de Aang*. O bien, por las numerosas referencias a animes de culto, o incluso episodios paródicos completos, en series como *Los Simpsons*, *Futurama*, *La casa de los dibujos* y *South Park*, o, de fecha más reciente, *Steven Universe*, entre otras más.

Aún más, el anime permea a otros medios o expresiones creativas; un ejemplo en la pintura lo provee el trabajo de Jed Henry, artista e ilustrador cuya fascinación por la cultura japonesa en su totalidad lo lleva a elaborar interesantes piezas artísticas en las que personajes de series de anime o de franquicias de videojuegos son representados según estilos pictóricos clásicos del arte japonés.² Otra de las evidencias más contundentes de

la influencia cultural del anime lo constituye el interés, cada vez más creciente en Occidente, por las adaptaciones *live action* de series de enorme popularidad, tales como *Death Note*, en *Netflix*, o la repudiada *DragonBall Evolution*, por mencionar algunos ejemplos notables. El éxito del anime, que se constata tanto por su crecimiento, desarrollo y complejidad como dispositivo artístico y comunicativo, así como por su alcance mundial y su influjo en diversos ámbitos culturales, permite redondear su significación definiéndolo, así sea de manera no concluyente, como una plataforma creativa en torno a la cual se organizan y convergen diferentes actores involucrados en los contextos de creación, producción, difusión y consumo (Condry, 2013).

Aún más, el anime ha propiciado el desarrollo de una subcultura conocida como *otaku*, cuyos integrantes se caracterizan por compartir prácticas y códigos de significación específicos (Hebdige, 2004) que van desde la indumentaria y la vestimenta, pasando por los accesorios y productos mercadotécnicos derivados del anime, tales como juguetes, almohadas, prendedores, etc., hasta hábitos, actitudes y comportamientos característicos. Además de todo lo previamente mencionado, la popularidad del anime ha contribuido a la formación de comunidades de internautas aficionados que intercambian y comparten entre sí noticias, rumores y material sobre sus series favoritas. En el seno de estas agrupaciones de Internet, algunos fans se dedican también a colocar subtítulos a animes que no han sido traducidos al inglés o al español. Algunos otros,

2. Véase la página de Tumblr del artista: <http://jedhenry.tumblr.com/>.

más versados en el idioma nipón, incluso hacen doblaje de voz a series completas. Ambas actividades, denominadas *fansub* (subtitulado por aficionados) y *fandub* (doblado por aficionados), pese a no ser oficiales, han permitido el acceso de muchos fans a series o películas de anime que posiblemente no han salido de Japón.

Cabe señalar que la noción de subcultura *otaku* no alude a la concepción usualmente peyorativa del término, según la cual los participantes de esta tendencia son personas antisociales y enajenadas; antes bien, el concepto de *otaku* adoptado aquí es el empleado por Azuma (2009) para referirse a individuos que se caracterizan por, primeramente, asumir la existencia y la generación de obras derivadas como una forma de participación activa en los sistemas de producción estética contemporáneos, así como por la importancia que le conceden a la ficción o ficciones que consumen como modelos de actuación (26), lo que implica que el consumo del manga y del anime, narrativas principales de la subcultura *otaku*, proveen a los aficionados de formas alternativas de interacción y de comprensión de su realidad social.

Precisamente la participación cada vez más activa de los aficionados ha generado una serie de prácticas que, junto con el *fansub* y el *fandub*, no sólo posibilitan una mayor difusión, sino que además amplían los mundos ficcionales del anime, ya sea mediante ficciones apócrifas o *fan-fictions*, que añaden personajes, extienden arcos argumentales inconclusos, ramifican la historia principal o plantean tramas alternativas, o bien a través del arte no oficial o *fanarts*, que proponen diseños alternativos de los personajes y demás elementos visuales, o incluso realizando cortometrajes animados o videojuegos no canónicos, o *fanimations*, *fanfilms* y *fangames*. Cabe señalar que estas prácticas no son específicas de las comunidades de fans del anime; casos análogos se han observado con franquicias como *Star Trek*,

Lord of the Rings y *Harry Potter*. Esta tendencia al ensanchamiento de los universos de ficción surge como resultado de la convergencia de los medios de comunicación masiva, fenómeno que trae consigo nuevas formas de interacción entre los productores de contenidos mediáticos y los consumidores de estos (Jenkins, 2008).

Cada una de las prácticas *fan made* previamente mencionadas tiene su reverso humorístico, de manera tal que en sitios como *Newgrounds*, *DeviantArt*, *Amino* y *Youtube* pueden encontrarse numerosas parodias de series de anime, ya sea como ficciones textuales, como ilustraciones graciosas o grotescas, o como reelaboraciones burlonas de extractos animados de episodios emblemáticos. No obstante, la efectividad de tales ejercicios paródicos depende de que el espectador pueda entender y reconocer las convenciones, elementos y códigos (Talbot, 2007) que caracterizan a las series de anime parodiadas, por lo que usualmente estas imitaciones cómicas son realizadas por y para aficionados.

El caso particular que constituye el objeto de este ensayo es el de las series *abridged*, parodias que se originan de un *fandub* plagado de chistes, dobles sentidos, juegos de palabras y otras estrategias humorísticas. Las peculiaridades del *abridged* consisten, primero, en que, como su nombre lo indica, es una versión resumida de la serie parodiada, emplea metraje del anime original al que se le superpone un doblaje cómico y, en ocasiones, elementos visuales no originales o no relacionados con la serie, tales como animaciones o dibujos de los mismos fans, o bien escenas de películas o programas con actores reales.

La primera serie *abridged* de la que se tiene constancia es *Yu Gi Oh! The Abridged Series*, creada y emitida en *Youtube* en el 2006 por Martin Billany, mejor conocido por su nombre de usuario como LittleKuriboh, considerado “el padre

del *abridged*” (KnowYourMeme³ 2013; Wikia Abridged, 2009). A partir de ese momento, otros usuarios parodiaron animes populares como *Naruto*, *Sailor Moon*, *Yu Yu Hakusho*, *Gantz* e incluso *Neon Genesis Evangelion* y *Attack on Titan*. A la fecha, la serie *abridged* más famosa y con mayor número de seguidores³ es *Dragon Ball Z Abridged*, realizada por Team Four Star, un colectivo de actores, escritores, animadores, editores y creativos que son también fans del anime. Cabe señalar que, si bien las series *abridged* apenas se están convirtiendo en objeto de reflexión académica, su importancia dentro de la cultura digital, u *online* según se prefiera, es evidente: existen una enorme cantidad de páginas electrónicas dedicadas a enlistarlas, clasificarlas y a promocionarlas; incluso hay quienes consideran que el *abridged* constituye un género completamente nuevo y específico del Internet (Collins, 2013).

El propósito de este ensayo es el de analizar los elementos que caracterizan a las series *abridged* como un género creativo (Doerr, 2012), así como aquellos aspectos relacionados directamente con estas, tales como la significación artística y cultural de la parodia, las tipologías del anime, la cultura digital, las prácticas *fan made* y las plataformas de colaboración y difusión del trabajo creativo de los fans. El análisis, enfocado en las series *abridged* de *Dragon Ball Z*, *Yu Gi Oh!* y *JoJo's Bizarre Adventure*, realizadas por aficionados occidentales, se apoya en las propuestas teóricas sobre la parodia, la intertextualidad y la intermedialidad; dichos enfoques permiten examinar tanto las características constitutivas de las series *abridged*, las relaciones que establecen con otros textos o universos ficcionales y con otros medios de difusión, así como su condición

3. El canal de *Youtube* de TeamFourStar cuenta con un total de 2,853, 267 suscriptores a la fecha, y reporta un estimado de 21,359,790 reproducciones durante el último mes, cifras superiores a las de los demás creadores de series *abridged*. Fuente: <https://socialblade.com/youtube/channel/UCsvazPPlhZlch0-Z3wPByeg>.

de artefactos culturales orientados a la crítica y comprensión de la realidad.

Anime, parodia y cultura digital

Por más serios, graves o importantes que sean sus temas, o pese a la solemnidad con que sean representados, pareciera que toda creación resultado de la imaginación humana tiene, o puede tener, su contrapartida paródica, su imitación cómica o burlesca. Dado que la parodia implica imitar una obra original por medio de la burla, la comicidad, la exageración y la deformación, ha sido considerada una expresión de menor valor artístico, perteneciente a las clases “incultas” y realizada para el deleite del “populacho”. No obstante, la imitación paródica ha fungido como un instrumento de crítica para expresar desacuerdo con respecto a la desigualdad social, para denunciar los vicios de las clases dominantes y para señalar los fallos de las instituciones (Dentith, 2000). Desde sus orígenes, la parodia constituyó una licencia para que los marginados y los excluidos mostraran los desaciertos del *statu quo* (Palmer, 1994), e incluso para advertir respecto a los excesos en que incurren o pueden llegar a cometer los individuos y las comunidades.

Así pues, la parodia ha sido, y continúa siendo, un recurso de inversión, una forma de imitar en la que se conserva al tiempo que se distorsiona el sentido original de la obra imitada. El efecto paródico puede centrarse, como señalara Aristóteles, en los personajes, los cuales son caracterizados como individuos imperfectos, pero no se restringe únicamente a estos; antes bien, la parodia opera por medio de la exposición de contenidos desproporcionados e inadecuados a una forma artística particular. Sobre esto, Agamben (2005) sugiere que el “funcionamiento de la parodia radica en la asimetría entre forma y contenido, pues, si bien se preservan los elementos formales de la obra que imita, la imitación paródica introduce contenidos que no se corresponden”

(p. 49). Tal desproporción entre los aspectos formales y los de contenido tiene una significación ontológica, de acuerdo a Agamben (2005), pues “la parodia no pone en duda la realidad del objeto parodiado, antes bien, lo presenta como inevitablemente real” (p. 60).

La parodia funge como un comentario crítico de la realidad, una forma de cuestionar lo establecido y, también, como una estrategia para tomar consciencia de normas artísticas, culturales, morales, sociales, etc., cuya vigencia ha concluido, o que bien pueden renovarse o replantearse (Waugh, 2001). De acuerdo a esto, puede afirmarse que la imitación paródica es una forma de entablar el diálogo a través de la ironía, esto es, de una actitud lúdica que bien puede ser aparentemente ingenua o agresiva (Hutcheon, 2005). En este sentido, la parodia, al identificar rasgos característicos de la obra imitada y exponerlos de manera cómica, explicita tanto las convenciones que sustentan a una determinada forma de expresión artística, así como los códigos que rigen a una sociedad particular (Waugh, 2001). Resulta, pues, evidente que la parodia es una práctica cultural que, al tiempo que imita, evalúa las prácticas, procesos, obras, o situaciones imitadas (Dentith, 2000); en otras palabras, es un dispositivo cultural de reelaboración, apropiación y crítica de la realidad.

La presencia y el alcance de la parodia pareciera ser universal, trascendiendo distancias y diferencias de todo tipo; podría incluso afirmarse que la tendencia paródica viene aparejada con el impulso imitativo que, según Aristóteles, es connatural al ser humano. Aún más, la efectividad de la parodia radica en la capacidad imitativa de quien lleva a cabo dicha reelaboración, y que generalmente es más un admirador de la obra original antes que un detractor (Genette, 1985). En el caso del anime, la parodia adquiere un valor semejante al de la obra parodiada, dado

que los fans consumen ambas con el mismo gusto y frecuencia (Azuma, 2009), al grado de que la primera se consolide como una forma expresiva denominada como *aniparo*, vocablo surgido de la contracción de *anime* y *parody* (Bergman & Lambert, 2011), y cuya popularidad fue impulsada a través de mangas como *Nekomajin*, del mismo creador de Dragon Ball, Akira Toriyama, o con cortos animados como *Mobile Police Patlabor Minimum*, o *Naruto SD*; ambas obras paródicas que representan a sus personajes con un estilo deformado.

Aunque el anime es una expresión creativa relativamente reciente, su importancia como vehículo de la cultura japonesa es innegable. Siendo la principal exportación de Japón (Brenner, 2007), el anime aparece ligado a una amplia gama de manifestaciones culturales tales como: el manga, los *doramas*, el *j-pop* y el *j-rock*, el *cosplay*, las convenciones de manga y anime, y los videojuegos; de igual manera, suele asociarse principalmente a los otakus, pero también a los gamers, los nerds, los frikies y los geeks, subculturas que integran a personas que comparten gustos, preferencias y hábitos (Hebdige, 2004) inusuales y que participan muy activamente tanto en la distribución y promoción de los productos que consumen, así como en su recreación. El anime, al igual que la animación occidental, se origina gracias a las técnicas de reproducción automatizada de la imagen, pero fue gracias a la televisión que logró una muy rápida diseminación (Poitras, 2008) tanto al interior como al exterior de Japón.

Al día de hoy, el anime pareciera ser una forma de creación ecléctica, pues emplea técnicas tradicionales de animación al tiempo que incorpora tecnologías digitales de creación y retoque de imágenes para producir obras en las que se mezclan temas clásicos y contemporáneos con estilos visuales y estéticas (Cavallaro, 2007) cuya variedad es igualada sólo por los múltiples géneros a los que el anime da cabida. A propósito de

esto, existen dos grandes tipologías con las que se pueden ensayar clasificaciones de la animación japonesa; la primera se basa en un criterio temático, e incluye los géneros ya conocidos de la tragedia, la comedia, el terror, la aventura, la acción, el misterio, educativo, ciencia ficción, fantasía, etc., y su empleo no se restringe sólo al anime, sino que es un sistema de clasificación generalista para diversas narrativas. La segunda tipología se funda en una pauta demográfica que proviene del manga, y consiste en catalogar a las audiencias según las preferencias que tengan en relación a la edad. Según esta clasificación, existen el *kodomo*, anime orientado al público infantil; seguido del *shōnen*, dirigido a varones adolescentes y jóvenes; le sigue el *seinen*, cuya audiencia comprende a los hombres adultos. El *shōjo* y el *josei*, por su parte, engloban, el primero, al anime para mujeres adolescentes y jóvenes; y el segundo, enfocado en mujeres adultas (Brenner, 2007). Es pertinente señalar que el uso de esta tipología no pretende simplificar la variedad estética o temática del anime al condicionar su consumo a rangos de edades; antes bien, dicha clasificación se emplea aquí meramente con fines organizativos, recordando además que el anime es una forma de expresión creativa en constante desarrollo y evolución (Lamarre, 2009).

Cada una de estas categorías engloba diferentes géneros cuya particularidad consiste en la recurrencia de elementos temáticos o visuales específicos. En el caso del *kodomo*, el tono es por lo general cómico, con un humor inocente y temáticas de poca complejidad; un ejemplo de esta clase es la serie de *Hamtaro*. El *shōnen*, por otra parte, incluye géneros tales como las aventuras espaciales (*Ulises 31*), artes marciales (*Dragon Ball*), aventura y fantasía (*Fullmetal Alchemist: Brotherhood*) y *mechas* o robots pilotados por seres humanos (*Mazinger Z*). El *shōjo* contiene igualmente géneros únicos, como el de las *magical girls* (Poitras, 2008), cuyos ejemplos

más famosos son *Sailor Moon* y *Sakura Card Captor*. El *josei*, como se mencionó anteriormente, expone temáticas más adultas, no necesariamente sexuales, principalmente de cuestionamientos existenciales y de carácter introspectivo y de autodescubrimiento y aprendizaje personal; un ejemplo emblemático de esta clase es el anime dramático *Nana*. Los géneros que conforman al *seinen* son frecuentemente más violentos y explícitos, tanto en temas sexuales como respecto a problemas interpersonales o sociales (Brenner, 2007); *Akira* y *Parasite* son representativos de este género demográfico.

Es pertinente señalar que no existen géneros “puros” en ninguna forma de expresión artística, y el anime no es excepción, dado que los entrecruzamientos de géneros son habituales; un ejemplo es precisamente la serie *Neon Genesis Evangelion*, que combina exitosamente el drama psicológico con los *mechas*; o *Magic Knight Rayearth*, anime que compagina *mechas*, *magical girls* y fantasía. Otro caso a destacar es el de *Inuyasha*, que combina romance y acción, tendiendo un puente entre el *shōjo* y *shōnen* (Brenner, 2007). Cabe reiterar que la parodia es también un recurso frecuente en el anime, fungiendo como una crítica humorística a los géneros constituidos, a los lugares comunes y a los clichés más recurrentes. Ejemplos magistrales de animes paródicos son: *Ranma 1/2*, que representa de manera cómica al mundo de las artes marciales y los romances juveniles (p. 97); y *One Punch Man*, recientemente adaptado como anime, y que es una burla explícita del héroe abrumadoramente poderoso. Sin embargo, el ejemplo más destacado es *Excel Saga*, serie en la que cada episodio se parodiaba un género en particular.

No obstante, y en concordancia con lo anterior, es necesario diferenciar entre la parodia como recurso o estrategia y la tematización de la parodia, distinción que es útil tanto para el anime así

como para cualquier otro sistema de producción artístico. El recurso a la parodia suele consistir generalmente en una imitación de carácter parcial, no necesariamente autorreferencial, ni explícita respecto a la obra original parodiada o, en su defecto, como una alusión que no repercute de manera significativa en el argumento de la obra, como es el caso de la ya mencionada *Ranma 1/2*, o *Shin Chan*. La tematización de la parodia, por su parte, consiste en una imitación sustantiva para el argumento y para la estructura de la obra, generalmente es de carácter autorreferencial y evidencia de manera explícita los referentes de las obras originales que parodia (Dentith, 2000; Waugh, 2001); ejemplos de series de anime de este tipo serían, nuevamente, *Excel Saga* y *Gintama*.

La participación más común de los fans del manga y del anime no fue precisamente a través de la imitación paródica sino mediante el equivalente japonés del *fanzine*: el *dōjinshi*, que es un tipo de historieta hecha por aficionados y que plantea historias que complementan, extienden o recrean el argumento del manga original (Brenner, 2007). Con la incorporación del Internet en la vida cotidiana, esta y demás prácticas *fan made* adquirieron una cobertura más amplia a través de comunidades virtuales en las que los aficionados podían compartir entre sí ficciones, ilustraciones, cómics, animaciones e incluso videojuegos tanto originales como derivados de las obras que admiran. Si bien, como señala Jenkins (2008), los fans siempre se han inclinado a imitar los universos ficcionales que siguen, Internet les ha brindado un mayor grado de participación y ha posibilitado que sus recreaciones tengan una mayor visibilidad:

su fascinación por los universos de ficción inspira con frecuencia nuevas formas de producción cultural, que van de los trajes a los *fanzines* y, en la actualidad, el cine digi-

tal. Los fans constituyen el segmento más activo del público mediático, que se niega a aceptar sin más lo que le dan e insiste en su derecho a la participación plena. Nada de esto es nuevo, lo que ha cambiado es la visibilidad de la cultura de los fans. La red proporciona un nuevo y poderoso canal de distribución para la producción cultural aficionada (p. 137).

La participación activa de los fans en el contexto de la cultura digital fue y es posible por la constitución de comunidades virtuales, es decir, grupos de personas que mantienen comunicación e interactúan a través del ordenador (Cantoni & Tardini, 2006). Aunque las comunidades de fans se originan con el propósito de establecer relaciones sociales de manera remota, también han favorecido las colaboraciones creativas entre aficionados (Kelly, 1996). Un caso no documentado de una comunidad de internautas dedicados a la generación de contenido es el de *Newgrounds* (Fulp, 1995), creado por el artista digital Tom Fulp, a mediados de la década de los 90, y cuyo lema es “*Everything by everyone* Ò”. El sitio ha sido un punto de encuentro para aficionados al anime, a la ciencia ficción, y demás productos culturales populares. Desde sus inicios, *Newgrounds* dio cabida a ficciones literarias, dibujos e ilustraciones, música y, principalmente, animaciones y videojuegos. El portal ha visto nacer series y videojuegos originales como *Pico’s School*, *Salad Fingers*, *Alien Hominid* y *Castle Crashers*. Sin embargo, una parte significativa de los usuarios se han dedicado a parodiar películas, videojuegos y animes.

La gran mayoría de los usuarios de *Newgrounds*, si no es que todos, tiene cuentas también en *Youtube*, plataforma en la que los usuarios han buscado una mayor difusión de sus trabajos creativos. Precisamente los creadores de las series *abridged* más populares son miembros activos de *Newgrounds*, sitio donde iniciaron sus acti-

vidades creativas. La preferencia por *Youtube* de estos y otros creadores independientes de contenido puede explicarse por el hecho de que la plataforma ya no es sólo un sitio para compartir videos de aficionados, sino que representa la cúspide de la convergencia mediática, de la participación del aficionado en la producción cultural y de la conectividad tecnológica (Van Dijck, 2013), factores que caracterizan a la cultura digital como el entorno idóneo para toda expresión *fan made*.

La parodia al alcance de todos

Las series *abridged* constituyen un género único (Doerr, 2012), con características específicas que lo diferencian de otras formas expresivas. El *abridged*, como se ha mencionado antes, consiste en una forma de parodia, hecha por fans, que utiliza metraje original resumido de episodios de series de anime a los que añaden un doblaje cómico, así como otros elementos tales como fragmentos de películas, dibujos o extractos de mangas e, incluso, animaciones elaboradas por los mismos aficionados. El *abridged* tiene sus bases en el *fangub*, doblaje que los fans hacían de sus series favoritas. Al observar el potencial cómico de esta práctica, algunos internautas realizaron doblajes humorísticos de programas de televisión y animes, no obstante, muchos de estos consistían sólo en chistes, juegos de palabras e insinuaciones. Las diferencias esenciales entre el *abridged* y el *fangub* radican precisamente en que el primero, aunque emplea igualmente bromas, doble sentido y demás formas lingüísticas de humor (Ritchie, 2004), plantea además una narrativa autónoma (Doerr, 2012), desarrolla e hiperboliza los fallos y defectos de los personajes, incorpora numerosas referencias a otros medios y obras y enuncia su condición de imitación burlesca.

Como forma de imitación paródica, el *abridged* puede ser analizado como un tipo de relación intertextual, específicamente como un hipertexto

que, mediante ciertos recursos estilísticos, expone a su hipotexto, o texto base, deformado, transformado (Genette, 1989). Como producto de las prácticas *fan made*, nacidas en el seno de la cultura digital y de la convergencia de los medios y modos de producción cultural (Jenkins, 2008), las series *abridged* son un claro ejemplo de intermedialidad, concepto que engloba las interacciones entre canales comunicativos, estrategias de significación, mecanismos estéticos y condiciones de recepción (Elleström, 2010). Considerando su doble naturaleza, pareciera pertinente abordar el fenómeno *abridged* según la teoría de la intertextualidad y de la intermedialidad. El sucinto análisis que a continuación se ensaya es ilustrativo antes que exhaustivo, y comprende las series *abridged* que parodian a *Dragon Ball Z*, *Yu Gi Oh!* y *JoJo's Bizarre Adventure*. El propósito de este examen es, primero, evidenciar las características que identifican al *abridged* como “una transformación textual con función lúdica” (Genette, 1989, p. 55) o parodia y, segundo, constatar su condición de dispositivo cultural que posibilita una comprensión alternativa de la realidad, mediante su crítica.

Yu Gi Oh! The Abridged Series, basada en el popular anime de combate con cartas de monstruos es, como ya se ha mencionado, la primera serie *abridged* de la que se tiene constancia y que a la fecha continúa. El argumento de la serie *abridged* es el mismo que el de la original, con la diferencia de todas las transformaciones y desviaciones cómicas y humorísticas que son incorporadas: un joven estudiante de secundaria recibe de su abuelo un artefacto egipcio que contiene el alma de un faraón, con quien combatirá a numerosos oponentes utilizando cartas de monstruos mágicos, de hechizos y de trampas. Cada episodio, de una duración promedio de entre ocho y doce minutos, puede llegar a resumir hasta cinco capítulos del anime original. La serie recurre a frecuentes alusiones y citas a otros animes como *Naruto*, *Pokemon* y *Sailor Moon*, entre otros más, además de incluir numerosos cameos de personajes de estas y otras

series. La serie *abridged* evidencia también un alto grado de autorreflexividad (Pfister, 2004), al explicitar deliberadamente su condición de producto mediático e incluso bromear al respecto. En el episodio más reciente, se muestra una escena en la que aparecen los personajes de Joey y Tristan, amigos del protagonista, según la versión japonesa, e inmediatamente se vuelve a mostrar según la versión norteamericana. Para matizar este rompimiento de la cuarta pared, aparece el personaje de Naruto comentando la escena y afirmando que el doblaje es siempre mejor.

Además de los recursos ya indicados, la serie tematiza de manera explícita múltiples referencias (Pfister, 2004) a otras series mediante los clichés más reconocibles, por ejemplo, cada que Yugi Muto se transforma en Yami Yugi suena el tema musical de la transformación de *Sailor Moon*. *Yu Gi Oh! The Abridged Series* establece también, de forma humorística, una relación crítica con otros medios y formatos de distribución (Clüver, 2016) del anime original: en varios episodios los personajes bromean respecto a que ciertos eventos y personajes de películas y de videojuegos “no son canon” porque no aparecen ni en el manga ni en el anime. Aparte, y como recurso paródico autoconsciente y autorreferencial (Waugh, 2001), los antagonistas acusan frecuentemente a Yami Yugi de inventar reglas para ganar todos los duelos e, incluso, la mayoría de los personajes afirman no conocer cómo jugar. En algunos capítulos, el protagonista, en una llamativa insinuación de carácter intermedial, asegura que las reglas del duelo de monstruos son diferentes en cada episodio, película y videojuego de la franquicia.

Jojo's Bizarre Adventure es uno de los mangas más longevos de la industria y que goza de enorme popularidad entre los fans. La obra relata las inusuales aventuras de los descendientes de la familia Joestar y, a la fecha, ya cubre ocho sagas, cada una de las cuales se centra en algún miem-

bro del linaje Joestar y sus batallas contra los enemigos que amenazan a sus seres queridos. Su adaptación al anime lo hizo famoso a nivel internacional y, como era de esperarse, con tal fama llegaron también las parodias. Una de las parodias *abridged* más conocidas es la realizada por Anthony Sardinha (2008), conocido también como Antfish, por su nombre de usuario en *Youtube*. Al momento, la serie *abridged* ha parodiado el arco argumental de *Stardust Crusaders* y el de *Phantom Blood*. Como obra derivada, *Jojo's Bizarre Adventure. The Abridged Series* expone de manera humorística las convenciones del anime en que se inspira por medio de comentarios satíricos (Dentith, 2000) de los mismos personajes acerca de los poderes y capacidades sobrehumanas de los protagonistas. Al inicio de la serie *abridged*, algunos personajes se preguntan si los demás también pueden ver un “Tarzán en esteroides” siguiendo a Jotaro Kujo (o Jojo, por las dos sílabas que se repiten en su nombre completo), refiriéndose a la manifestación física de su *stand* o fuerza espiritual.

La serie *abridged* de Antfish se centra, a diferencia de la de *Yu Gi Oh! The Abridged Series*, en desviaciones paródicas referentes a la cultura popular norteamericana; una muestra de esto la brindan algunos títulos de los episodios de la parodia, tales como “Stand by Me”, juego de palabras en el que se alude a la popular canción de Beny E. King y, al mismo tiempo, a los *stands* de la serie, figuras humanoides que representan el poder físico y mental de los protagonistas. *Jojo's Bizarre Adventure. The Abridged Series* es un ejemplo de lo que Waugh (2001) denominó como “sobrecarga intertextual”, consistente en la “inclusión de textos de diferente naturaleza en una obra particular” (p. 145-146), procedimiento que, además, tiene una significación intermedial al revelar las interacciones que entre sí ejercen medios y formatos distintos (Ellestrom, 2010): a lo largo de la serie *abridged* se muestran frag-

mentos de peleas de la WWE (World Wrestling Entertainment), o de películas de clase B. En algunos episodios, el tono de los personajes que combaten emula al de los luchadores en el ring, como una referencia directa precisamente al espectáculo de la lucha libre.

La serie *abridged* más exitosa es la que parodia a *Dragon Ball Z*. Realizada por el colectivo llamado Team Four Star, *Dragon Ball Z Abridged* constituye posiblemente la parodia más elaborada, principalmente porque es la que más se apega a la obra original (Genette, 1989, p. 96), cuyo argumento consiste en las aventuras de Son Goku, un guerrero de la raza saiyán cuya ambición es combatir contra oponentes fuertes, a la vez que, junto con sus amigos, protege a la Tierra de amenazas demoniacas y alienígenas y que, a lo largo de la serie, recurre a las esferas del Dragón para cumplir sus deseos o los de las personas que lo merezcan. A diferencia de las dos series *abridged* previamente comentadas, esta no recurre con la misma frecuencia a alusiones o referencias a otros animes u otros productos mediáticos, centrándose mayormente en hacer manifiesta su condición de imitación paródica, llegando incluso a establecer un diálogo irónico que desestabiliza a la obra original (Pfister, 2004), planteando así un cuestionamiento acerca de los límites que separan a un medio comunicativo de otro (Schröter, 2012). Muestra de ello es precisamente la intervención del personaje de Trunks, cuando, en uno de los episodios más recientes, declara que apenas cree que la parodia ha llegado a la saga de Cell, uno de los antagonistas más icónicos del anime original. De igual manera, el último capítulo da comienzo con un promocional al estilo de la WWE sobre los juegos de Cell, que remata con la leyenda “sólo en ZTV” (canal ficticio en la serie).

Otro de los recursos frecuentes de la serie *abridged* es la hiperbolización de los personajes.

Basándose fidedignamente en las personalidades originales, se exageran los atributos psicológicos y morales de cada uno de los protagonistas: Goku, arquetipo del héroe *shōnen*, se muestra como un individuo excesivamente ingenuo, al grado que sus únicas motivaciones son la comida y la pelea. Vegeta es presentado como un sujeto irascible y cuyos ataques de furia rayan en lo ridículo. Piccolo, personaje sumamente inteligente, es el primero en señalar la estupidez e imprudencia de los dos protagonistas principales e incluso asume, con cierto cinismo, el hecho de que es el niño de Gohan, primer hijo de Goku, el cual, a su vez, también es consciente de tener serios conflictos por un padre ausente y desobligado, una madre controladora y un extraterrestre como única figura paterna. Las heroínas, por su parte, son también objeto de esta transformación paródica. Chichi, esposa de Goku y madre de Gohan, riñe constantemente con Goku por no conseguir trabajo, abandonar la casa por meses, y por gastar la fortuna de su familia; además su mayor temor es que su hijo siga los pasos de su esposo. Bulma, quizá el personaje femenino más querido por los fans, se muestra poco sorprendida, e incluso en ocasiones, hastiada de las necesidades de sus amigos y de Vegeta, su marido.

Las tres series *abridged* brevemente examinadas son los ejemplos más elaborados y sistemáticos de parodias hechas por fans. Cabe señalar que, si bien el *abridged* guarda una estrecha relación con otras prácticas *fan made*, teniendo como antecedentes directos al *fandub*, al *fanfic* y a la *fanimation*, ha adquirido independencia respecto a estas, erigiéndose como un género creativo autónomo que recurre a la imitación transformativa con acento en la desviación humorística. Las series *abridged* se sirven de recursos y procedimientos narrativos, técnicos y estilísticos que, al ejecutar de una manera particular, le confieren su estatus de género, de parodia, así como de artefacto intertextual e intermedial. Pero el

abridged también desempeña una función crítica, pues implica una acción de los fans para aprehender la realidad mediante los canales que les son más próximos y accesibles.

Conclusiones

Las series *abridged* no son las únicas reelaboraciones de fans del anime en el contexto de la cultura digital; tanto en *Newgrounds* como en *Youtube*, principales portales de contenido *fan made*, existe un sinnúmero de imitaciones paródicas de populares series de anime. Pero la apropiación que del anime llevan a cabo los aficionados no se restringe a la parodia; hay también adaptaciones y pastiches que proponen situaciones inéditas y ajenas a los universos de los animes en que se basan, e incluso plantean entrecruzamientos entre mundos ficcionales, como es el caso de *Candy Hill*, animación realizada por el peruano Joel Guerra, y en la que Candice White, protagonista de *Candy Candy*, se interna, con resultados muy cómicos, en el universo de la franquicia de videojuegos de terror de *Silent Hill*. Otro ejemplo de obra derivada es *Sueño sobre ruedas*, animación realizada por el estudio mexicano independiente *Niño Güero*, y en la que se plantea una realidad alternativa al anime *Super Campeones*, en donde Oliver Atom es asistente del director técnico de la selección mexicana de fútbol. Del mismo estudio es también *Doctor Goku*, animación que relata la vida familiar y laboral de los personajes de *Dragon Ball Z* luego de sus batallas para salvar al universo, presentando a un Goku divorciado que se dedica a la medicina general, y que comparte consultorio con el proctólogo Vegeta y, en ocasiones, con el psicólogo Piccolo.

Las prácticas *fan made* en general, y las series *abridged* en particular, son producto de la intervención de los aficionados en la producción cultural, así como una forma específica de aproxi-

mación y comprensión cultural (Jenkins, 2008). Dado que los medios de comunicación constituyen una forma de acceso y de abordaje de la realidad (Elléstrom, 2010), y considerando que la parodia ha sido definida como un comentario crítico del funcionamiento de las sociedades (Dentith, 2000), pudiera afirmarse que el *abridged*, como género paródico que reúne características intertextuales e intermediales, se plantea como un dispositivo orientado al cuestionamiento, de carácter ontológico, de los modos de representación de lo real (Frow, 1990). Las series *abridged* presentan, con singular comicidad, problemáticas sociales tales como la xenofobia, el racismo, la misoginia, la lucha de clases y de géneros, la desigualdad social, los regímenes totalitarios y la tendencia belicista del mundo contemporáneo; la desviación paródica no implica sólo una intención burlona o de escarnio, sino también una crítica, deliberada o inconsciente, a la sobreexposición mediática de estos temas, y, por consecuencia, a la pretensión legitimadora que ostentan cada uno de los diferentes actores sociales, grupos e instituciones que se pronuncian al respecto (Burton, 2005).

El fenómeno *abridged*, como se ha señalado reiteradamente en este ensayo, es un género creativo al que recurren los fans para transformar a sus series de anime favoritas en parodias y, de esta manera, mostrar el reverso cómico que toda obra original posee (Genette, 1989). La confluencia de citas, autocitas, alusiones, referencias, metacomentarios y de materiales de naturaleza textual y mediática diferente que caracterizan a las series *abridged* es parte y resultado de una estética de la convergencia (Jenkins, 2008), esto es, de una forma particular de producción cultural en la que los fans interactúan más activamente en la construcción de los significados con los que organizan su contexto sociocultural. Sea cual sea el desarrollo ulterior de las series *abridged*, es evidente que lo que comenzó como una forma

de entretenimiento creada y consumida por los mismos aficionados del anime, ha adquirido una significación más profunda, al grado de constituirse tanto en un modo y un medio por el cual los fans representan y aprehenden los universos simbólicos que conforman la realidad.

Referencias bibliográficas

- Agamben, G. (2005). *Profanaciones*. Buenos Aires, Argentina: Adriana Hidalgo Editora.
- Azuma, H. (2009). *Otaku. Japan's Database Animals*. Minneapolis, Estados Unidos: University of Minnesota Press.
- Bergman, G. y Lambert, J. (2011). *Geektionary: From Anime to ZettaByte. An A to Z Guide to All Things Geek*. Massachusetts, Estados Unidos: Adams Media.
- Brenner, R. E. (2007). *Understanding Manga and Anime*. Connecticut, Estados Unidos: Libraries Unlimited.
- Billany, M. [LittleKuriboh]. (2007, August 30). Yu Gi Oh! The Abridged Series [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=-32NGYLqWAQ&list=PLTagxHmpfT765IfQj68dMmfFs3W7s1f>.
- Burton, G. (2005). *Media and Society. Critical perspectives*. New York, Estados Unidos: Open University Press.
- Cantoni, L. y Tardini S. (2006). *Internet*. New York, Estados Unidos: Routledge.
- Cavallaro, D. (2007). *Anime Intersections. Tradition and Innovation in Theme and Technique*. Londres: Inglaterra: MacFarland & Company.
- Clüver, C. (2016). Intermediality and Interarts Studies. En J. Arvidson, M. Askander, J. Bruhn y H. Führer. (Eds), *Changing Borders. Contemporary Positions in Intermediality* (pp. 19-37). Lund, Suecia: Intermedia Studies Press.
- Collins, M. (2017, 19 de diciembre). *The Abridged Series: An Emergence of a New Genre* [Web log post]. Recuperado de http://www.huffingtonpost.com/malcolm-collins/the-abridged-series-an-em_b_3789012.html.
- Condry, I. (2013). *The Soul of Anime. Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*. Londres, Inglaterra: Duke University Press.
- Dentith, S. (2000). *Parody. The New Critical Idiom*. New York, Estados Unidos: Routledge.
- Doerr, Z. C. (2012). Abridged series and fandom remix culture. *Transformative Works and Cultures*, 9, DOI: <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2012.0396>.
- Elleström, L. (2010). The Modalities of Media: A Model for Understanding Intermedial Relations. En E. Elleström. (Ed.), *Media Borders, Multimodality and Intermediality* (pp. 11-48). Hampshire, Inglaterra: Palgrave MacMillan.
- Frow, J. (1990). Intertextuality and ontology. En M. Worton y J. Still. (Eds), *Intertextuality. Theories and Practices* (pp. 45-55). Manchester, Inglaterra: Manchester University Press.
- Fulp, T. (2017, 19 de diciembre). NewGrounds Wiki: About Newgrounds. *Newgrounds*. Recuperado de <http://www.newgrounds.com/wiki/about-newgrounds>.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid, España: Taurus.
- Hebdige, D. (2004). *Subcultura. El significado del estilo*. Barcelona, España: Paidós.
- Hutcheon, L. (2005). *Irony's Edge. The Theory and Politics of Irony*. New York, Estados Unidos: Routledge.

- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, España: Paidós.
- Kelly, O. (1996). *Digital Creativity*. Londres, Inglaterra: Calouste Gulbenkian Foundation.
- KnowYourMeme^o (2017, 19 de diciembre). *Abridged Series* [Web log post]. Recuperado de <http://knowyourmeme.com/about>.
- Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine. A Media Theory of Animation*. Minneapolis, Estados Unidos: Minnesota University Press.
- Palmer, J. (1994). *Taking Humour Seriously*. New York, Estados Unidos: Routledge.
- Pfister, M. (2004). Concepciones de la intertextualidad. En D. Navarro. (Ed.), *Intertextualität 1. La teoría de la intertextualidad en Alemania* (pp. 25-49). La Habana, Cuba: Casa de las Américas/UNEAC.
- Poitras, G. (2008). Contemporary Anime in Japanese Pop Culture. En M. W. MacWilliams. (Ed.), *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime* (pp. 48-67). New York, Estados Unidos: M.E. Sharpe.
- Ritchie, G. (2004). *The Linguistic Analysis of Jokes*. New York, Estados Unidos: Routledge.
- Sardinha, A. [Antfish]. (2008, November 11). Jojo's Bizarre Adventure. The Abridged Series [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=fVGB05X8wvQ&list=PL13DF62658BA7E4D8>.
- Schröter, J. (2012). Four Models of Intermediality. En B. Herzogenrath. (Ed.), *Travels in Intermedia[lity]. ReBlurring the Boundaries* (pp. 15-36). New Hampshire, Estados Unidos: Dartmouth College Press.
- Talbot, M. (2007). *Media Discourse. Representation and Interaction*. Edinburgh, Escocia: Edinburgh University Press.
- Van Dijck, J. (2013). *The Culture of Connectivity. A Critical History of Social Media*. New York, Estados Unidos: Oxford University Press.
- Waugh, P. (2001). *Metafiction. The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. New York, Estados Unidos: Routledge.
- Wikia Abridged (2017, 19 de diciembre). *Abridged Series. Abridged Series Wikia*. Recuperado de http://abridgedseries.wikia.com/wiki/Category:Abridged_Series.