

DEL VIDEOJUEGO AL ANIME: HAKUOKI SHINSENGUMI KITAN Y LA MODELIZACIÓN DE LA CULTURA OTAKU

FROM VIDEO GAME TO ANIME: HAKUOKI SHINSENGUMI KITAN AND THE MODELING OF OTAKU CULTURE

RESUMEN

El presente artículo se inscribe dentro de la reflexión sobre la serie de animación japonesa *Hakuoki Shinsegumi Kitan* (Idea Factory, 2010), una adaptación de una saga de videojuegos *otome* con el nombre *Hakouki*. La narrativa se sitúa en la era Edo donde la protagonista, Chizuru, se ve obligada a vestirse de hombre y vivir bajo las reglas de los miembros del *Shinsengumi*, una de las últimas fuerzas policiales del período del Shogunato Tokuwaga. A partir de un enfoque interdisciplinar, analizaremos cómo la animación de esta serie japonesa traduce y modeliza la cultura *otaku* a partir de tres componentes fundamentales: emoción, historia y estética.

ABSTRACT

This article is part of the reflection on the Japanese animated series *Hakuoki Shinsegumi Kitan* (Idea Factory, 2010), an adaptation of an *otome* video game saga with the name of *Hakouki*. The narrative places us in the Edo era where the protagonist, Chizuru, is forced to dress as a man and live under the rules of the members of the *Shinsengumi*, one of the last police forces of the Tokuwaga Shogunate period. From an interdisciplinary approach, we will analyze how the animation of this Japanese series translates and models *otaku* culture based on three fundamental components: emotion, history, and esthetics.



FLORENCIA MAUNA

Universidad Nacional de
Mar del Plata, Argentina

Florencia Mauna (General Acha, 1995) es Profesora en Filosofía por la Universidad Nacional de Mar del Plata, Diplomada en Estudios Coreanos por la Universidad del Salvador y Diplomada en Juegos, Educación y Cultura por la Universidad de Mar del Plata. Actualmente integra el proyecto de investigación "El umbral ontológico de la ficción lúdica" y pertenece al grupo de investigación en Filosofía de la Historia, Epistemología y Semiótica. Actualmente está terminando su tesis de Licenciatura en Filosofía y Semiótica de los videojuegos orientales.

PALABRAS CLAVE:

*Anime, Cultura, Japón, otaku,
Hakuoki Shinsengumi Kitan*

KEY WORDS:

*Anime, Culture, Japan, otaku,
Hakuoki Shinsengumi Kitan*

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2024.20313>



Hakuoki

~Demon of the Fleeting Blossom~

薄桜鬼

Introducción

El presente artículo toma como objeto de estudio la serie de animación japonesa *Hakuoki Shinsengumi Kitan*¹ (Idea Factory, 2010), resultado de una adaptación de la saga de videojuegos *otome* con el mismo nombre, a la que nos referiremos, de ahora en adelante, con la abreviación *Hakuoki*. El interés reflexivo de este trabajo versa sobre las diferentes formas en las que el *anime* traduce y modeliza la cultura *otaku* a partir de tres componentes fundamentales: emoción, historia y estética. De esta forma, el trabajo está dividido en tres secciones donde analizaremos este objeto de estudio desde un enfoque interdisciplinar.

El videojuego *Hakuoki* (2008) fue adaptado en una serie de 22 episodios de *anime* en 2010, separados en dos temporadas, producido por Studio Deen y dirigido por Osamu Yamasaki. Un año después, el mismo grupo de trabajo lanzó una serie OVA² con un total de 6 capítulos y una precuela de 12 episodios. El escenario que se presenta se encuadra en un momento histórico verídico: el último período del *Shogunato* de la era Edo.³ La historia que cuenta la serie es la siguiente: Chizuru Yukimura, la protagonista, decide buscar a su padre, un médico e investigador, después de perder contacto con él por varios meses. Es

así que decide viajar a Kioto, vestida de hombre para evitar futuros peligros en el camino. Al llegar al destino, es atacada por un bandido con poderes sobrenaturales. En ese momento aparecen los jóvenes miembros del *Shinsengumi* y la rescatan, tomándola bajo su protección. Desde este punto el relato se desarrollará bajo los contextos de luchas de poder, aventuras y, sobre todo, intereses románticos entre los miembros de la policía feudal y la protagonista.

Dentro de este marco nos interesa analizar qué recursos incorpora el *anime* de *Hakuoki* y el potencial de la serie para escenificar rasgos particulares de la cultura *otaku*. En este sentido, resulta imprescindible apelar no sólo a estudios referidos a la animación, sino también a los aportes de los *Game Studies* que han surgido a partir de la inclusión de los videojuegos en los análisis académicos. Destacaremos estos aportes en conjunto para concebir el *anime* no sólo en tanto medio de entretenimiento, sino más bien como un producto cultural que está construido social e históricamente, que nos permite pensar en los distintos elementos para la modelización de las emociones, la historia y la estética desde los registros del *anime*.

Fig. 1. Imagen promocional del *anime Hakuoki*, específicamente de la temporada llamada *Demon of the Fleeting Blossom*. Podemos ver en el centro a la protagonista Chizuru Yukimura, rodeada por algunos de los miembros del *Shinsengumi*. En orden descendente y de izquierda a derecha, ellos son Toshizo Hijikata, Sanosuke Harada, Heisuke Toudou, Souji Okita y Hajime Saito.

01

Jugar a enamorarse: el componente emocional

Indicamos más arriba que el *anime Hakuoki* se basa en una serie de novelas visuales interactivas, mayormente conocidas con el nombre de videojuegos *otome* (en japonés 乙女ゲーム); literalmente se traduce “juego de doncellas”). Desde los años 90, a través, principalmente, de empresas asiáticas, dentro del mercado de videojuegos, emergió una industria que se dedica a desarrollar producciones audiovisuales específicamente destinadas a un público femenino. El concepto principal de este tipo de obras discurre entre un *roleplay* (juego de roles) y un simulador de citas. Este mismo llega a occidente con el nombre de *otome*, palabra que, a falta de una traducción satisfactoria, denominaremos como “juegos de citas”. Es así que podemos reconocer varios títulos dentro del género como: *Ikemen Sengoku* (2015), *Cinderella Phenomenon* (2017), *The Men of Yoshiwara* (2015), *Amnesia* (2011), entre otros.

Si bien Japón fue el país pionero en la creación y desarrollo de un mercado propio exclusivamente por y para las jugadoras niponas, cabe destacar que hace varios años otros países, tanto orientales u occidentales, decidieron invertir en este tipo de plataformas. En la actualidad, varias obras extranjeras tienen el reconocimiento de las jugadoras del género por todo el mundo. Ejemplo de esto son las entregas *Amor Sucré* (2011) en Francia, *Mystic Messenger* (2016) en Corea del Sur, *Tears of Themis* (2020) en China y *Confesión de Chocolate* (2017) en Argentina. Todas estas, por más diferencias que presente la trama, convergen en una misma idea

y en un mismo procedimiento narrativo: elegir un candidato e ir enamorándose del mismo en el proceso. En un principio se pensó este tipo de espacio lúdico para las mujeres preadolescentes, sin embargo, se extendió su rango etario debido a la demanda que ocasionaron las lectoras de mayor edad de mangas de género *shojo*. Cabe resaltar que

El género *shôjo* (少女, que literalmente significa “mujer joven”), está dirigido a una audiencia femenina adolescente. Por lo general, se trata en retratar relaciones sentimentales de las protagonistas, chicas jóvenes, aunque también puede incluir elementos de acción o sobrenaturales. *Sakura*, la cazadora de cartas, *Sailor Moon* y *Candy*, *Candy* son ejemplos muy conocidos (Torrents, 2015: 163).

Esto último es muy importante debido a que el nicho de las jugadoras de *otome* va a estar condicionado a un relato que apele a los sentimientos del jugador de forma que este se involucre emocionalmente en él. La historia principal avanza en función del vínculo que vaya construyendo la jugadora con su personaje objeto de deseo, pero, también, el videojuego habilita la ramificación de esta a través de la posibilidad de entablar contacto con otros pretendientes. De esta forma, la mecánica que comparten todos los juegos es simple: se trata de intercambiar preguntas y respuestas con los distintos personajes para poder elegir opciones de diálogos y rutas de personaje que abren posibilidades a más o menos acciones, según la historia que se decida seguir. La trama y el desenlace de la relación vienen determinados por la



Fig. 2. Captura del otome *Hakuoki: Edo Blossoms* ejemplificando la mecánica de juego y la dinámica interactiva de los diálogos.

elección de una serie de respuestas e interacciones por parte del jugador, lo que le llevará a conseguir diferentes imágenes, nuevos diálogos y finales (Sinjin-Starr, 2015).

Es así como, en este tipo de novelas visuales, el objetivo último de las elecciones es generar un vínculo romántico con alguno de los protagonistas del videojuego para poder entrelazar los hilos argumentales, la narrativa que acompaña al personaje y la consecuente conquista. Dentro de la cultura *otaku* esto se encuentra escenificado con el concepto de *husbando*, término derivado del vocablo inglés *husband* (esposo; cónyuge).⁴ Este concepto se estandarizó cuando, dentro de la comunidad de fans, se volvió popular la práctica de asegurar tener como pareja virtual a un personaje de *anime* o de videojuegos. Alrededor de eso no solo se estableció una estrategia de *marketing amoroso* donde los

otakus coleccionan *merchandising* especial de sus *husbandos* favoritos, sino que también se construye la idea del desarrollo emocional y afectivo por un personaje animado.

Un ejemplo contemporáneo de cómo esta dinámica es trasladada a la animación es la serie de *Otome Game no Hametsu Flag Shika Nai Akuyaku Reijō ni Tensei Shiteshimatta* (2020). *Hamefura* es una adaptación de las novelas ligeras escrita por Satoru Yamaguchi en 2014. El argumento de la misma se centra en Catarina, quien muere inesperadamente y renace en el último *otome* que jugó en su vida pasada. Sin embargo, ella no se reencarna en la protagonista de la historia (es decir, como interés amoroso) sino como la villana. Convertida en la antagonista de *Fortune Lover*, Catarina dedicará todos sus esfuerzos para evitar ser exiliada o ejecutada, ya que conoce todos los resultados posibles

del juego, y en la ruta en la cual se encuentra ahora, es la acosadora del príncipe. Dentro de este marco, la serie parodia los estereotipos de los juegos de citas clásicos nipones en cuales encontramos las rutas de personaje, los finales buenos y malos, las personalidades predeterminadas bajo una determinada estética, el fanatismo por una pareja virtual, entre otros.

Si bien *Hakuoki* no va a presentar todas las características de un juego *otome*, debido a que la relación amorosa no encuentra más posibilidades que la estipulada por la línea argumental del *anime* y tampoco está en poder del jugador elegir libremente entre los miembros del *Shinsengumi*, el componente emocional configura la estructura central de la obra. El usuario puede sentirse identificado con la historia debido a que la experimenta a través de los ojos de Chizuru. Y es dentro de este marco donde podemos observar la centralidad del elemento amoroso: pasando por diversas aventuras y peligros, la protagonista termina enamorándose y estableciendo una relación con el jefe de la agrupación.

Una de las principales críticas que acarrean este tipo de series es por qué, si la narrativa de la misma incluye un entramado de batallas y gran potencialidad de acción, propias de géneros como el *shonen* o *seinen*,⁵ las productoras se empeñan en incorporar elementos románticos a las mismas. Este tipo de argumento deviene, además, de la idea de que en los juegos *otome* lo único que se busca en llenar cierto vacío existencial o relacional a través de del contacto romántico-ficcional con un personaje bidimensional. Ideas como esta se hacen presente en variadas ocasiones, por ejemplo, Del Vigo, que comenta:

Si el placer con un otro humano resulta en fracaso, un personaje de ficción puede reinventar la búsqueda, es en este punto que, si la industria cultural como proveedora de modelos afectivos no satisface al usuario,

éste bien puede construir una nueva relación que permita construirse en un nuevo afecto (2018: 1).

Esta clase de línea teórica suele estar orientada a pensar que hay algo en la realidad que no satisface, que no es atrayente y que tiene por resultado un sentimiento de fracaso en la comunidad *otaku* y que, consecuentemente, es necesario resignificarlo con el vínculo romántico de la experiencia animada. Sin embargo, la potencialidad del elemento emocional construye una posibilidad para el espectador que transversaliza este tipo de lineamientos. En este caso, emociones como el amor o el cariño asumen una pretensión de autenticidad que potencia como el espectador modeliza su propia experiencia al mirar la serie.

La irrupción de las emociones supone un desplazamiento de las antiguas concepciones que reclusión los sentimientos a un lugar subalterno y universalmente compartido de la irracionalidad humana, hacia un lugar central en la explicación de la experiencia y el comportamiento de los individuos (Barrera y Sierra, 2020: 117). En este sentido, las emociones son un elemento constante, a veces de manera directa y otras latente, que tienen gran capacidad de modificar la historia entera de los personajes y la manera en la que los percibimos y configuramos en conjunto. Por ejemplo: la clase de *shipeo*⁶ que se genera entre los personajes y las historias paralelas, o *fan fics*,⁷ que arman las comunidades de fans.

William Reddy (2008) plantea una diferenciación entre los conceptos de *emoción* y *emotive*. El primero hace referencia al material cognitivo albergado en el cerebro, que generalmente es inconsciente, y el segundo se utiliza para definir el esfuerzo interpretativo que todos realizamos al tratar de traducir las emociones a un lenguaje compartido (Barrera y Sierra, 2020: 123). Es por esto que

el *emotive* tiene una dimensión constatativa, puesto que describe algo que está ocurriendo, y a la vez tiene un carácter performativo, en tanto que la misma declaración de un sentimiento modela (intensifica o reduce) la emoción misma al desencadenar un proceso cerebral de autoexploración. (2020: 123)

Gracias al elemento *emotive* en *Hakuoki* es que es posible modelizar y experimentar emociones que, de otra manera, serían imposibles. Esta vinculación performática donde los vínculos amorosos acarrearán gran parte de la trama de la animación no

es, entonces, una escena en las que se satisface un conjunto de demandas que devienen del fracaso de lo real. Tampoco es un posicionamiento en el que se usa una narración irreal para solventar un acceso que a priori es imposible. *Hakuoki* modeliza emociones, sitúa al espectador en un contexto y lo resignifica como experiencia. Otorga la libertad para transitar estos estados afectivos construyendo una forma de subjetividad autónoma donde, a medida que discurre el *anime*, se transforma el sistema emocional del espectador con él.

02

Tradición y cultura en el *Shinsengumi*: el componente histórico

El *anime*, en su generalidad, se caracteriza por su facilidad para vincular libremente universos reales y ficcionales. Sin embargo, la obra que tomamos es una clara referencia a un período histórico en concreto. Como mencionábamos, las primeras escenas del *anime* presentan a la protagonista y su llegada a Kioto vestida de hombre, donde se encuentra con unos bandidos demonizados que quieren beber su sangre. Desde el primer momento se hace evidente que Chizuru se encuentra en algún momento del Japón Feudal y que el peligro es un componente con el que tendrá que enfrentarse frecuentemente al salir a las calles por sí sola. En este caso, la representación histórica no es una herramienta azarosa, tiene un propósito de ser: estos bandidos que atacaron a la protagonista se encuentran en la historia japonesa

con el término *joi* (haciendo referencia a los extranjeros que amenazaban el poder del *shogun* en el período *Tokugawa*).

En este contexto, se toma como lema político el concepto de *Sonno joi*, es decir, lealtad al Emperador y rechazo a los extranjeros. Esta filosofía política derivada del neoconfucianismo chino se llevó a modo de bandera en los años 1850 y 1860, a raíz de la creciente incursión de barcos extranjeros en las aguas japonesas, sumado a los intentos de los mismos de derrocar el *Shogunato Tokugawa*. Es por este motivo que en el *anime Hakuoki* estos extranjeros se representan a modo de monstruos antropomorfos sedientos de sangre y con increíbles habilidades, como mayor velocidad y fuerza que el ciudadano japonés promedio.

En esta línea, la narrativa propia del *anime* implica un cuerpo de tradiciones y valores que no sólo permiten la construcción de un relato de la serie animada, sino también que encuentra un espacio significativo en la interacción que los consumidores van a producir al configurar el universo de representaciones de la época. Esto mismo también podemos observarlo en la personalidad de la protagonista. Desde el primer capítulo vemos a Chizuru Yukimura encarnando la figura de una joven indefensa que debe ser rescatada por los miembros de la policía japonesa y que, una vez convive con ellos, adopta un rol de cuidado y cariño hacia el grupo.

Estos escenarios en la animación no son gratuitos, sino que obedecen a la idealización de los roles tradicionales de género. En el marco de la industria audiovisual japonesa suelen presentarse ciertas visiones dominantes sobre el comportamiento

y los valores de mujeres y hombres dependiendo de la estructura narrativa que en el *anime* se encarna. En este sentido, y más especialmente *Hakuoki* que deriva de una serie de juegos *otome*, entendemos que este tipo de discursos sobre los personajes femeninos aborda tanto la tradición histórica del período como la facilidad de identificación por parte de las espectadoras con una personalidad más bien neutra y accesible.

Volviendo al contexto histórico, *Hakuoki* traslada al espectador a la era Edo, en el período del Shogunato Tokugawa. Recordemos que los Shogunatos eran gobiernos militares sometidos al emperador de Japón. El shogun, considerado jefe de las fuerzas armadas, tenía el poder militar y político. Así es como, tradicionalmente, el *Shinsengumi* se conoce en la historia de Japón por ser un grupo de hombres reclutados para proteger la ciudad de Kioto



Fig. 3. Captura del anime *Hakuoki Shinsengumi Kitan*, Episodio 2. En la imagen podemos observar una reunión de emergencia por una sospecha de ataque al Emperador. Además del uso de los trajes típicos y la bandera real del *Shinsengumi*. De izquierda a derecha, el coronel Keisuke Sanan, el jefe Isami Kondou y el comandante Toshizo Hijikata.

y al shogun mismo. Este gobierno militar se desarrolló entre finales del siglo XII y la Restauración Meiji de 1868. Sin embargo, hay pocos registros de las funciones que cumplía esta agrupación. Como bien señala Fernández:

A finales de 1862 el bakufu reclutó rōnin para acabar con los jōi formando el Roshigumi, proclamando además una amnistía para cualquiera que se uniera. Uno de los alistados era Kiyokawa Hachirō, quien intentó convencer a los hombres de que su verdadero objetivo era expulsar a los extranjeros. La facción Tokugawa mandó a Kiyokawa y al Roshigumi a Edo para acabar con los extranjeros para, así, alejar a esta facción extremista del shōgun. Sin embargo, algunos hombres insistieron en que querían seguir con su deber de proteger al shōgun. Estos trece disidentes son los miembros originales del Shinsengumi (Fernández, 2022: 65)

Dentro de este marco nos parece central analizar cómo el *anime* rescata una referencia compartida en la memoria cultural para informar a los espectadores sobre el entorno. Y es que “podemos ver la aparición del *Shinsengumi*, también conocidos como los afamados Lobos de Mibu, que en 1863 rondaron las calles de Kioto para mantener el control policial que el shogunato ya había perdido” (Horno López, 2018: 367). Situarse en el período histórico no sólo se vuelve un elemento de verosimilitud, sino que, en tanto medio narrativo, implica una inmersión en el papel que los protagonistas juegan en la cultura y en la forma que se construyen valores e ideologías en el imaginario japonés. Desde esta perspectiva, “las imágenes simbólicas visuales y/o lingüísticas contribuyen a enriquecer las representaciones del mundo y elaborar, simultáneamente, la identidad del Yo” (Solares, 2006: 137).

Hakuoki se convierte, así, en un cúmulo figurativo que permite el acceso al universo de las significaciones una vez que el

espectador interactúa con la animación. Gracias a la animación, el imaginario del *Shinsengumi* se construye y se experimenta simbólicamente. El relato que transcurre dentro de esta visión histórica tiene implicaciones muy importantes para la construcción de una ontología creíble para los *otakus*. “El recién formado Shinsengumi puso su cuartel general en *Mibu*, se estableció un uniforme, una bandera con el kanji de ‘sinceridad’ y un férreo código de conducta. Su objetivo era expulsar a los extranjeros, pero, sobre todo, proteger al shōgun” (Fernández, 2022:65).

El *anime*, en tanto medio de comunicación e información, difunde y representa imaginarios culturales que tienden a estar posicionados ética y moralmente en determinadas sociedades. Este es el caso del *Shinsengumi* y los valores heredados del confucianismo. Estas ideas de mundo necesariamente se presentan como una forma simbólica que refiere a una realidad social particular. Y es de esta manera como el esquema de valores constituye una herramienta para que el espectador pueda apropiarse de las mismas, diferenciándose de su propio sistema de vida. Es así que

las producciones animadas son un canal latente para la construcción de imaginarios simbólicos, ya que permiten dilucidar un cúmulo de creencias, de ideas, de mitos e ideologías en las que cada sociedad o individuo puede comprender y generar nexos con su entorno, con tradiciones y con culturas propias y ajenas (Solares, 2006: 133).

Dentro de este marco de sentido, los personajes de *Hakuoki* se encuentran atravesados por aventuras singulares que no solo requieren la recreación escénica del pasado, sino también batallas más complejas y colectivas donde se ponen en juego la sociedad y el gobierno japonés. Como mencionamos, gran parte de la potencialidad del *anime* radica en la libertad creativa de poder fluctuar entre universos

reales y ficcionales, y *Hakuoki* es un claro ejemplo de modelización del pasado, generación de verosimilitud e integración de elementos fantásticos sin dejar atrás

la rentabilidad y divertimento de una obra estética que es, en definitiva, un producto destinado a la comunidad *otaku*.

03

La romantización de la policía japonesa: el componente estético

Arriba mencionábamos el modo en que el concepto de imaginario es una pieza clave para entender la manera en que *Hakuoki* forma parte de la cultura y de qué forma este representa conjuntos de significados, costumbres, valores, prácticas sociales e históricas cargadas de significado y con potencialidades infinitas. Sin embargo, son los personajes principales los que van a configurar la manera en la que se componen e interpretan las significaciones que la animación ofrece. Los miembros del *Shinsengumi*, en este sentido, son la estructura central de la historia, y en tanto discurso visual, la representación de los mismos es muy importante para los espectadores. En este caso, los hechos históricos por sí solos no explican por qué el *Shinsengumi* es romantizado e idolatrado, por lo que cabe preguntarse la causa de que este grupo particular de jóvenes continúa atrayendo al público (Lee, 2011: 168).

Los miembros del *Shinsengumi* no sólo fueron representados en el anime de *Hakuoki Shinsengumi Kitan* (2010), también aparecen en multitud de obras más: en *Rurouni Kenshin* (1996) hallamos la figura de Hajime Saito, el capitán de la 3ª tropa, y a través de sus ojos podemos divisar la caída del grupo y el nacimiento de la Restauración Meiji. En *Gintama* (2006) vemos el rol protagónico de sus miembros principales, en forma paródica, de las

distintas líneas argumentales de la cuarta temporada. En *Peace Maker Kurogane* (2003) nos encontramos con un acercamiento más leal a los hechos históricos dado que el protagonista, *Tetsunosuke Ichimura*, se une a las filas del *Shinsengumi* en búsqueda de venganza por la muerte de sus padres; al contrario de lo que se presenta en obras del tenor de *Bakumatsu Rock* (2014), donde los jóvenes samuráis son transformados a un grupo musical famoso donde todos sus integrantes tienen habilidades para formar una banda de *rock and roll*.

Como podemos observar en las referencias anteriores, la estética transmedial del anime no es considerada una unidad monolítica estable, sino que se proponen distintos modelos estéticos para abarcar la multiplicidad de estructuras con las que la animación puede jugar (Tosca, 2022: 211). En el caso de *Hakuoki*, si bien entendemos la situación política de Kioto y que los giros argumentales parten de los conflictos de poder entre las fuerzas opositoras de Japón, los espectadores ven todo aquello a través de los ojos de la protagonista femenina. Desde esta perspectiva, los miembros del *Shinsengumi* no sólo se van a caracterizar por sus habilidades con la espada y su código de honor, sino también por verse como hombres hermosos y seductores.

Es pertinente mencionar aquí que este tipo de romantización deviene en parte de la popularidad del concepto *Ikemen* (イケメン) un neologismo japonés que se utiliza desde los años 2000 para denominar a los hombres atractivos, cautivadores y elegantes. Dentro de la cultura pop japonesa los *Ikemen* se posicionaron como sujetos de deseo gracias a que siguen una estética y personalidad en particular: se caracterizan por ser hombres de rasgos finos, casi femeninos, ojos rasgados, vestimenta elegante y un aura misteriosa e intelectual. Este tipo de personalidades juega un rol importante en el público femenino: equilibrar la rudeza y la virilidad del hombre heterosexual promedio con una figura menos intimidante que se destaque por expresar sus emociones sin limitaciones o

presiones sociales. Este fenómeno permitió no solo la inserción del término como estereotipo de belleza en la cultura japonesa sino también su inclusión como estándar en la animación y en los juegos de citas.

en la mayoría de los casos nos vamos a encontrar una serie de modelos de personalidad que se repiten. Cabe destacar que esto es algo que bebe directamente del *manganime*, y más concretamente del llamado género *harem* o *harem inverso* —dependiendo si el protagonista es un chico o una chica—, donde existe un elenco de pretendientes que se ven irremediamente atraídos por el personaje principal. Así, el hecho de tener estos modelos de personalidad permite, en primer lugar, que se puedan distinguir fácilmente unos de otros, a la par que posibilitan la creación de



Fig. 4. Captura del videojuego de Hakuoki donde se puede ver la dinámica con Chizuru y los elementos estéticos que acompañan la figura de Hijikata.

escenas de muy diversa naturaleza, dando variedad a la trama. En el caso concreto de los juegos *otome*, ocurre lo mismo (Gutiérrez Montañés, 2021: 69)

Este último es el aspecto más importante a tener en cuenta, particularmente en los géneros de animación del tipo de los *josei* y *shojo*,⁸ ya que las espectadoras deben desarrollar su deseo por los personajes a través de lo que ven por sus pantallas. El ámbito desde donde se explora la trama *Hakuoki* deriva de los *otome*, donde “si no fuera por el diseño de los personajes, una novela visual *otome* podría ser simplemente una novela” (Núñez, 2018: 25). En consecuencia, lo deseado por las usuarias de este tipo de videojuegos y, por las espectadoras del *anime*, queda aislado en su positividad. En otras palabras, los miembros del *Shinsengumi* se convierten en un objeto de agrado para el público femenino, en contrapartida de las personas reales que conformaron este grupo en el pasado.

Lo bello sería aquello que dispara un disfrute positivo, aquello que suscita los sentimientos del amor y la alegría y que, sobre todo, no genera resistencias (Han, 2015: 14). En este caso, estas resistencias se personificarían con las contrapartidas reales del *Shinsengumi* que, generalmente, se evocan en la memoria como samuráis despiadados en búsqueda de la gloria. Si bien autores como Antonio Horno López (2018) argumentan que, exceptuando algunos modelos caricaturizados al extremo, el *anime* logra mantener un equilibrio entre lo animado y lo real cuando hablamos de personajes creados a partir de personas célebres (2018: 46), en *Hakuoki* parece ser que la productora decidió alejarse lo más posible de la figura fáctica del vicecomandante Tōshirō Hijikata.

Para ejemplificar lo dicho en el apartado anterior tomemos como ejemplo el desarrollo de su personaje en el *anime*. En la primera temporada, Hijikata se muestra en la forma de un hombre frío y calculador, que no tenía

interés alguno en las mujeres hasta que conoce a Chizuru y, poco a poco, gracias a la naturaleza afectiva de la joven, su corazón y su temperamento se transforman. Sin embargo, este es un rasgo exclusivo del aparato ficcional que se decidió crear para el *anime*. Su contrapartida real, por ejemplo, era conocido por su comportamiento promiscuo y vanidoso, que hacía alardes constantes de las muchas cartas que le enviaban sus amantes (Tosca, 2022: 212). El Hijikata ficticio no es un libertino, a diferencia del histórico, por lo que incluso sus actos más fríos o sus actitudes más desagradables están justificadas o son directamente ignoradas en favor de una estética que valoriza lo agradable y lo positivo que esta personalidad pueda aportar a la recepción de la serie.

En *Hakuoki*, y en el caso de cualquier *anime* del género, la preferencia por una estética de lo bello es sumamente importante dado que lo agradable no sólo va a radicar en el comportamiento de los personajes principales, sino que esa personalidad va a estar otorgada de antemano por el diseño de los mismos. Por esto, la mayoría de los personajes que nos encontramos “poseen un tipo de personalidad preestablecida, asociada a unos elementos estéticos determinados, de modo que el espectador sepa algo de la personalidad del personaje a priori” (Núñez, 2018: 23). En este sentido, existe un gran entramado de interpretaciones codificadas en estereotipos donde un personaje adquiere ciertas características de su personalidad en base a una tipología (Hiroki, 2009: 25-33).

Nos concentraremos, por una cuestión de extensión, en la figura del interés romántico de la protagonista. Dentro de la esfera discursiva del mundo del *anime* hay dos conceptos que pueden surgir a manera de representación del personaje de Tōshirō Hijikata:⁹ *Tsundere* y *Kudere*. “A grandes rasgos, podemos hablar de un personaje frío en el exterior, llegando incluso a ser desagradable, con el fin de ocultar sus verdaderos sentimientos” (Gutiérrez Montañés, 2021: 73).

El término *Tsundere* es una combinación de los vocablos *tsun tsun* (agresivo) y *dere dere* (volverse cariñoso). *Kudere*, por su lado, hace referencia a una persona fría y disciplinada que, en el fondo, tiene buenos sentimientos. Normalmente no suelen ser personajes tímidos ni tampoco se sospecha de una dureza aparente, más bien, este concepto sugiere un pasado o presente donde el personaje se enfrenta a situaciones complejas que requieren de este tipo de personalidad.

Maduro y reflexivo, Hijikata considera que el bienestar del *Shinsengumi* es su responsabilidad personal, y por lo tanto no acepta ayuda de los demás ni se deja ver vulnerable por nadie debido a su código de honor y disciplina. Sin embargo, sus compañeros más cercanos han podido ver a través de su duro exterior y comentan frecuentemente, en el transcurso de la serie, sobre su amabilidad. En este sentido, pensamos que la estética de Hijikata parte de

estos dos conceptos dado su carácter frío e impenetrable que luego se suaviza con la llegada de Chizuru. Para Kant, lo bello va mucho más allá de cualquier tipo de contemplación, se inscribe dentro del proceso cognoscitivo. Conocemos gracias a la imaginación y al entendimiento: “la imaginación es la facultad para compilar en una imagen unitaria los múltiples datos sensoriales que vienen dados con la intuición. El entendimiento opera en un nivel superior de abstracción, compilando imágenes en un concepto” (Han, 2015: 34). Tomando este punto de partida, Han entiende que existe una actitud lúdica donde la imaginación y el entendimiento juegan libremente en armonía y esto es lo que contempla en el *anime* de *Hakuoki*. La estética de lo agradable en conjunto con la base de datos estereotípicos configura un horizonte desde donde se modeliza una estética que los espectadores ansían encontrar en este tipo de entregas.

Conclusiones

El presente escrito estuvo motivado por la preocupación inicial acerca del modo en el que el *anime Hakuoki* traduce, reescribe y escenifica elementos de la cultura *otaku*. Con nuestro análisis hemos podido realizar un primer acercamiento identificando tres elementos principales con los que cuenta la animación para realizar estos procesos: emoción, historia y estética. Estos mismos fueron clasificados con fines analíticos y funcionan como componentes característicos de la animación sobre otro tipo de recurso narrativo (el cine o la literatura). Esta primera aproximación resulta sumamente valiosa en medida que nos permite visibilizar, a grandes rasgos, el potencial de la misma en tanto canal de significaciones culturales y sociales y, en particular, cómo *Hakuoki* despliega el uso de una multiplicidad de recursos que cotejan la

originalidad de la animación en contraste con su herencia de videojuego *otome*.

De esta forma, a modo de cierre y teniendo en cuenta lo que hemos expuesto, podemos observar la manera en la que el éxito de la serie animada de *Hakuoki* comprende no sólo un producto cultural más de la industria japonesa, sino que, por el contrario, como conjunto de valores y tradiciones, adapta escenarios complejos para la cultura popular y los nuevos espectadores. La propuesta de *Idea Factory*, en este sentido, no sólo deviene en un marco visual donde se plasmas los deseos y expectativas de las jugadoras de *otome*, sino que también se proclama como la obra por excelencia que supo modelizar los recursos tradicionales de Japón para concebir nuevas formas de análisis en la cultura *otaku*.

Referencias bibliográficas

- BARRERA, Begoña, SIERRA, María, 2020. "Historia de las emociones: ¿qué cuentan los afectos del pasado?", *Historia y Memoria*, nº especial, pp. 103-142 (<https://doi.org/10.19053/20275137>. nespecial.2020.11583 [acceso: septiembre, 2023]).
- DEL VIGO, Gerardo, 2017. "Dictamos: Leviatanes pop y la memoria posmoderna", *RevCom*, nº 5, pp.117-135 (<https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/revcom/article/view/4487> [acceso: septiembre, 2023])
- FERNÁNDEZ BONILLO, Claudia, 2022. "Katanas, bishonen y revisionismo histórico. Crónicas del pasado del anime Katsugeki/Token Ranbu", *Revista Comunicación*, vol. 20, nº 2, pp. 62-75 (<https://doi.org/10.12795/Comunicacion.2022.v20.i02.04> [acceso: septiembre, 2023]).
- GUTIÉRREZ MONTAÑÉS, María. (2021). "Hamefura o cómo vivir en un juego otome y no morir en el intento", *Con A de animación*, nº 13, pp. 64-77 (<https://doi.org/10.4995/caa.2021.15926> [acceso: noviembre, 2023]).
- HAN, Byung Chul, 2015. "Estética de lo pulido y lo terso", en CRUZ, Manuel (dir.), *La salvación de lo bello*, Barcelona: Herder, pp. 11-29.
- HIROKI, Azuma, 2009. *Otaku: A database Animals*. Minnesota: Press.
- LEE, Rosa, 2011. "Romanticising Shinsengumi in Contemporary Japan", *New Voices*, no. 4, pp. 168-187. <https://doi.org/10.21159/nv.04.08>
- LÓPEZ CAMACHO, Andrés, 2018. "Rurouni Kenshin: historias sobre la unificación del samurái a través de la muerte voluntaria en el Japón moderno", en DAZA, Eduardo (coord.), SANTA CRUZ, Antonio (coord.), MEO, Lorena (coord.), *Narrativas Visuales: perspectivas y análisis desde Iberoamérica*. Colombia: Fundación Universitaria San Mateo, pp. 365-390.
- HORNO LÓPEZ, Antonio, 2018. "La estética anime: un estilo especial a ojos del público", en DAZA, Eduardo (coord.), SANTA CRUZ, Antonio (coord.), MEO, Lorena (coord.), *Narrativas Visuales: perspectivas y análisis desde Iberoamérica*. Colombia: Fundación Universitaria San Mateo, pp. 45-67.
- NÚÑEZ SÁNCHEZ, Lidia, 2018. *Otome Games: Concepto, teoría y práctica*, Facultat de Belles Arts de Sant Carles (<http://hdl.handle.net/10251/107118> [acceso: septiembre, 2023]).
- SINJIN-STARR, Cathryn, 2015. "Fifty Shades of Otome: A Mobile Market of Devotion or Defilement?", en *Women Write About Comics*, (Recuperado a partir de <https://womenwriteaboutcomics.com/2015/02/50-shades-of-otome>)
- SOLARES, Blanca, 2006. "Aproximaciones a la noción de Imaginario". *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, Vol. 48, nº 198, pp. 129-141 (<https://doi.org/10.22201/fcpys.2448492xe.2006.198.42543> [acceso: septiembre, 2023]).
- TORRENTS, Alba, 2015. "Ninjas, princesas y robots gigantes: género, formato y contenido en el *manganime*", *Con A de animación*, nº 5, pp. 158-172 (<https://doi.org/10.4995/caa.2015.3547> [acceso: septiembre, 2023]).
- TOSCA, Susana, EVANS, Elizabeth, 2022. "The Construction of Transmedial Characters by Fans and Industry", *Narrative*, vol. 30, nº 2, pp. 210-224 (doi:10.1353/nar.2022.0012 [acceso: septiembre, 2023]).

Notas

¹ Para ver más información sobre el *anime* sugiero visitar el siguiente link perteneciente al canal de información más grande de la cultura *Fandom*: <https://hakuouki.fandom.com/wiki/HakuoukiPedia> (septiembre, 2023).

² OVA son las siglas para *Original Video Animation* (en japonés: オリジナルビデオアニメーション). Estos mismos son capítulos especiales los cuales se lanzan de forma directa y exclusiva para los fans en un formato físico, a diferencia de la serie de animación en sí misma que se distingue por su emisión en la televisión japonesa. El uso de estas producciones responde a la necesidad de los jóvenes animadores para representar sus creaciones de una manera más profunda, muchas veces sin censura, de la narrativa de sus obras. Actualmente las OVAs responden a una necesidad del mercado debido al crecimiento de la industria del anime, donde los consumidores no están satisfechos sólo con la serie animada, sino que exigen aún más historia y calidad en sus producciones favoritas.

³ El periodo Edo, o también conocido como *Edo Bakufu*, es una división histórica de Japón que se extiende desde el 24 de marzo de 1603 hasta el 3 de mayo de 1868 caracterizada por un gobierno jerárquico y feudal que garantizó la paz durante 250 años.

⁴ Existe también una contrapartida del término: *waifu*, derivado del inglés *wife*.

⁵ El género *shonen* se caracteriza por una fuerte presencia de tramas relacionadas a la acción y las aventuras. Tradicionalmente este tipo de *manganime* está destinado a un público varonil de adolescentes y jóvenes adultos. De la misma forma que lo hace el género *seinen*, sin embargo, este último está destinado a jóvenes adultos y suele incluir argumentos más maduros.

⁶ El concepto *shippear* consiste en el deseo o preferencia porque dos personas, en general personajes de ficción, tengan una relación. Deriva del verbo anglosajón *Shipping* y consiste de la palabra *relationship* (relación). El término es utilizado en general para subrayar la implicación emocional e intelectual de los seguidores de una obra de ficción en un romance entre dos o más personajes de esta. Aunque técnicamente el término es aplicable a cualquier implicación de este tipo, se refiere básicamente a varias dinámicas sociales propias de Internet y la cultura pop.

⁷ El término *fanfic* o *fan-fiction* pertenece a la lengua anglosajona y puede traducirse como "ficciones de fans". Frecuentemente se encuentra abreviado como *fanfic* o de forma simple, *fic*. Se trata de una ficción creada por fans y para fans, la cual toma un texto original o persona famosa como punto de partida.

⁸ En un sentido estricto la única diferencia entre estos términos es el rango etario de sus espectadores. El término *shojo*, como exploramos en el primer apartado, refiere a una audiencia para niñas y adolescentes, mientras que el concepto de *josei* hace foco en un público más maduro, usualmente de jóvenes adultas, donde la narrativa explora temas más realistas y complejos, sin perder la estructura fundamental del interés romántico y la fuerte componente emocional del género.

⁹ Para más información sobre el personaje que encarna la figura de *Hijikata en Hakuoki Shinsengumi Kitan* sugiero consultar la base de datos Wiki: https://hakuouki.fandom.com/wiki/Toshizou_Hijikata

© Del texto: Florencia Mauna.

© De las imágenes: IDEA FACTORY/ DESING FACTORY/HAKUOKI PROYECT.