
De carcajadas escapistas.
Análisis de la secuencia de apertura de *Paranoia Agent*

Antonio Loriguillo López
al106204@uji.es
loriguillolopez@gmail.com

I. Resumen

644



La conocida como nueva era dorada de la televisión ha descubierto las posibilidades creativas de las secuencias de apertura de las series dramáticas. La fascinación que despiertan estas *opening sequences* se puede atribuir tanto a una estilización refinada del imaginario digital desarrollado en el serial contemporáneo como a, en muchos casos, su papel sintético con respecto al argumento y al tema que desarrollan. En este artículo se propone como objeto de análisis la partícula de apertura del anime *Paranoia Agent* (*Mōsō Dairinin*, S. Kon, Madhouse, 2004). Mediante un desglose en forma de *découpage* se irán desgranando los diferentes recursos expresivos del montaje, aludiendo muy especialmente a conceptos como la escalaridad o la *Average Shot Length* (ASL), propios del software de análisis *Cinematics* que se emplea como complemento a una metodología de análisis textual. De esta manera, se observa que en esta pieza, de apenas minuto y medio, se introduce discursiva y expresivamente la poética delirante del relato, la primera incursión del venerado director de animación japonés Kon Satoshi en el flujo televisivo comercial.

Palabras clave: animación japonesa, anime, secuencias de apertura, series de televisión, *Cinematics*, Satoshi Kon, montaje.

II. Introducción

En la nueva edad dorada de la televisión las series de ficción han alcanzado nuevos hitos de difusión otrora impensables para la pequeña pantalla. La popularidad adquirida por estos seriales los ha convertido en objetos de estudio prioritarios para diversos campos de la comunicación, desde los estudios de audiencias o de la economía del sector a aspectos estrictamente narrativos. En este último campo destaca la original propuesta de Iván Bort Gual, que en su tesis doctoral (2012) acota el estudio de las secuencias de apertura y cierre de las series dramáticas norteamericanas, indiscutiblemente las más populares de esta era. Para el autor, estas «partículas narrativas [...] adquieren valor analítico independiente y estratégico, siendo de hecho el epítome de las características formales y de contenido del texto en el que se introducen» (Bort Gual, 2012: 36). De esta manera, la síntesis de la poética de la serie recae especialmente en los *opening*, aquella «partícula extradiegética estructural de una serie de televisión que [...] en su representación establece diálogos a distintos niveles con el discurso estético y temático de la serie» (Bort Gual, 2012: 467). Su naturaleza, «entre la cabecera televisiva y la secuencia de títulos de crédito cinematográficos, y formalmente [...] entre el videoclip y el *collage*», convierte estas secuencias en objetos de estudio complejos por sus múltiples influencias y por constituir verdaderos espacios de expansión narrativa de las ficciones a las que preceden.

En este artículo se analiza la secuencia de apertura del anime *Paranoia Agent* (*Mōsō Dairinin*, S. Kon, Madhouse, 2004), la única incursión televisiva del reverenciado director Satoshi Kon. En esta apertura de apenas minuto y medio de duración se introduce discursiva y expresivamente la poética delirante del relato, cuyos rasgos están estrechamente emparentados con el discurso de Kon acerca del Japón contemporáneo.

En el *opening* se muestran a todos los personajes importantes de la serie riendo en diferentes situaciones límite. Concretamente, se centra en los personajes relacionados con el caso del Chico del bate (*Shōnen Bat*), el misterioso agresor que desencadena el argumento de la serie. La secuencia comienza con el espectacular coro de voces del *opening theme*, *Yume no Shima Shinen Kōen* (“Parque de la Obsesión en la Isla de los Sueños”) del músico Susumu Hirasawa, habitual colaborador de Kon. Le sigue un plano en ligero contrapicado de un cielo con nubes blancas y se produce un travelling hacia atrás, al principio ligero y que se acelera vertiginosamente al entrar en cuadro la primera víctima y personaje capital en el argumento de la serie: la diseñadora Tsukiko Sagi riendo a cámara con sus zapatos en las manos. Mientras el travelling continúa alejándose, se produce una superposición del plano medio de la propia Sagi en ese mismo momento que se acaba desvaneciendo cuando el travelling se detiene, poniendo en conocimiento del espectador de la situación límite en la que está el personaje: de pie en la cornisa de un rascacielos. La situación se torna más peligrosa cuando el cielo se oscurece y comienza a llover torrencialmente, lo que acaba sirviendo de transición para enlazar con el siguiente plano.

En el segundo plano, y en los siguientes se sigue el mismo patrón establecido en el primero: a través de un rápido travelling hacia atrás se sitúa a los personajes en un entorno inseguro, algo que no parece preocuparles ya que todos ríen a cámara, un detalle resaltado por esa corta superposición del plano medio de sus bustos que acaba desapareciendo cuando el travelling se detiene. Así se suceden el resto de víctimas del Chico del bate: los escolares Shōgo Ushiyama, Yūichi Taira e Taeko Hirukawa; el ayudante de detective Mitsuhiro Maniwa, el periodista Akio Kawazu, la profesora Harumi Chōno y a su alter ego, la prostituta Maria; la ama de casa Misae Ikari y su marido, el detective jefe Keiichi Ikari; el policía Masami Hirukawa y la Anciana misteriosa. Mención especial merece la aparición del *main title shot* de la serie, ese «plano de la película en el que aparece el título completo de la misma y a efectos de su uso suele convertirse en un elemento estático capaz de etiquetar a la película de la misma forma que su cartel o su carátula» (Bort Gual, 2012: 508). Los planos previos ubican a los diversos personajes despojados de su contexto anterior y ubicados en un paso de cebra de una bulliciosa avenida de una ciudad. Este escenario parece tener meramente un papel de fondo, ya que pese a que los edificios y los árboles los anclan al mismo espacio, ya sea nocturno o diurno, tan sólo estelas permiten intuir el paso continuo de aglomeraciones de personas y coches. Los personajes aparecen aisladamente en este escenario, siempre con la misma actitud ya

mostrada: la risa incontrolable. Después de este parpadeo rítmico de personajes, con la aparición progresiva de los caracteres del *main title shot* (妄想代理人), todos empiezan a acumularse, prácticamente fotograma a fotograma, en el centro del paso de cebra, riendo a cámara, momento en que el título queda completo.

Por último, el Chico del bate se presenta patinando en un no espacio-lugar con el bate en ristre mientras se reproducen en orden de aparición las sobreimpresiones (travelling hacia atrás incluido) de las siete víctimas riendo, que se desvanecen como en los planos anteriores. Finalmente, la figura del Chico del bate se acerca y lanza su ataque. En el penúltimo plano, se introduce al Anciano misterioso, vestido con smoking y riendo sobre la superficie lunar con la tierra de fondo. En la superficie de la tierra se aprecian algunas explosiones consecutivas, probablemente relativas a explosiones nucleares.

III. Objetivos

Los objetivos de esta investigación son dos. El primero de ellos es comprobar cómo la secuencia de apertura de *Paranoia Agent* recopila y anticipa las urgencias de las que habla el discurso del serial, a su vez plenamente imbuido en las preocupaciones estéticas presentes en la filmografía de Satoshi Kon. El segundo es la comprobación de que la naturaleza del producto (*opening* de serie de animación japonesa para televisión) ha sido un factor importante a tener en cuenta en la planificación de la secuencia, marcada por un estilo de videoclip y por la celeridad del montaje al ser partícipe del flujo televisivo.

IV. Material y método

El objeto de análisis es la partícula de apertura de *Paranoia Agent*. La ubicación del *opening* es siempre la misma: antes del comienzo de cada uno de los trece episodios. El fragmento ha sido extraído del DVD (PAL) de la edición británica (región 2) distribuido por Geneon (2005).

Son dos los frentes metodológicos desde los que enfocar el análisis que ocupa este artículo. El principal es el análisis textual de la secuencia, *découpage* mediante, que permite recapitular los recursos expresivos que contribuyen a la formación del discurso.

También se emplea en esta ocasión el software de análisis *Cinematics* debido a su aplicación a la hora de analizar recursos de montaje, en especial la *Average Shot Length* (ASL), la duración media de los planos de la secuencia. Uno de los habituales peros que se ponen a los estudios de textos audiovisuales (y a buena parte de los humanistas) es la escasa presencia del método científico. Y es que, la subjetividad de aquello resistente a ser medido y clasificado impide obtener certezas

cuantificables. Sin embargo, se observa que sí que se ha producido una codificación de algunos componentes de la imagen registrada (escalaridad de los planos, movimientos de cámara, parámetros fotográficos, banda sonora, etc.), susceptibles a ser expresados mediante variables numéricas al aludir a la vertiente más técnica de los procesos de producción y postproducción. De esta manera se percibe la existencia un espacio para el análisis cuantitativo en los estudios audiovisuales apoyados en una serie de herramientas que, más allá de servir para las vertientes socio-económicas del sector, pueden aportar pruebas sólidas para hablar de la construcción de un determinado estilo filmico. Una de las variables cuantificables que goza de más popularidad entre especialistas en análisis audiovisual es la denominada *Average Shot Length (ASL)*, la duración media de los planos de una pieza audiovisual. La ASL pone de manifiesto aquello que el cine clásico más celosamente ha intentado velar al espectador: la fragmentación inherente al lenguaje filmico. Su estudio permite arrojar algo de luz sobre las parcelas más oscuras de la industria —como el rescate de la figura del montador que realizan Alcover y Tomás (2013)— y sobre conceptos en apariencia tan abstractos como el de ritmo o velocidad narrativa asociados a un estilo particular: «At least, knowing quantitative characteristics of shot length can help us to understand shot length style, namely, the manner in which the shot length is chosen by a filmmaker or filmmakers» (Kohara y Niimi, 2013: 165). Las particularidades de las producciones de animación añaden otra interesante capa de complejidad al asunto ya que lo que va a formar parte del significativo se planifica al detalle mediante storyboards que, a diferencia del cine de imagen real, suelen ajustarse con precisión quirúrgica a los tiempos marcados por el director, que por ello ejerce un control aún mayor sobre la duración de los planos:

In the Japanese animation industry, it is usually the director who draws the story-board of a feature film [...] A typical storyboard contains sketches, dialogues, sound items and director's instructions for every shot. And importantly, on a storyboard, every shot length is designated; for example, a director writes '1 + 12' (1 second and 12 frames) alongside the sketch of the shot. Hence a director has the opportunity to control shot length through storyboarding. (Kohara y Niimi, 2013: 176)

Por todo esto, se considera que un valor como la ASL resulta especialmente útil para discernir, todo lo objetivamente posible, si Kon ha acelerado a su ritmo narrativo cinematográfico al enfrentarse a su primera incursión en el flujo televisivo, un contexto en el que se es manifiestamente más proclive al corte rápido en pos de su naturaleza eminentemente comercial.

V. Resultados

648



Se ha empleado *Cinematics*, con el modo de análisis simple, para observar de manera objetiva el ritmo de la pieza. Las estadísticas obtenidas se pueden sintetizar en la distribución gráfica que la propia página nos remite al completar el análisis (Figura 1).

Figura 1. Gráfica resultante del análisis del *opening* de *Paranoia Agent* en *Cinematics*.



Los planos detectados son treinta y nueve y el *opening* tiene una duración de 1:25.23. El indicador *ASL* (*Average Shot Length*) es de 2,1 segundos por plano, lo que permite confirmar que el ritmo de la secuencia es rápido. La línea roja de la gráfica obtenida en *Cinematics* ayuda a trazar las tendencias rítmicas del creadas mediante el montaje. Al largo plano inicial de más de diez segundos le siguen seis planos de alrededor de cuatro segundos cada uno. Seguidamente un plano de casi tres segundos introduce en el espacio del paso de cebra y su montaje acelerado: en apenas diecisiete segundos hay veinticuatro planos. Tras esto, se vuelve a los planos introductorias de personajes, con una duración comprendida de entre cuatro y ocho segundos cada uno, a excepción del rápido ataque con el bate. El ritmo general es por tanto oscilante, siendo ascendente hasta los cincuenta segundos, momento en el que vuelve a pausarse, sin volver a los valores anteriores, hasta la conclusión.

En estas tablas se establece una comparativa de la *ASL* del *opening* con otras variables. Respecto a la propia serie, que ronda una *ASL* de cuatro segundos por plano como promedio, el *opening* es prácticamente el doble de veloz (figura 2). En los análisis aplicados no se ha contado ni el pase del *opening* ni del *ending*, únicamente el contenido de cada capítulo, rótulos de entreacto (dos planos) incluidos.

Figura 2. Tabla de las ASL de los episodios, *opening* y *ending* de *Paranoia Agent*

Título del episodio	ASL	Duración
<i>Opening</i>	2,1	1:21.5
#1.01 - <i>Shounen Batto sanjou</i>	4,2	21:0.2
#1.02 - <i>Kin no Kutsu</i>	4,4	21:1.1
#1.03 - <i>Double Lips</i>	4,6	20:54.1
#1.04 - <i>Otokomichi</i>	3,8	21:0.9
#1.05 - <i>Seisenshi</i>	3,8	20:52.2
#1.06 - <i>Chokugeki no fuan</i>	3,8	20:47.2
#1.07 - <i>MHz</i>	3,7	20:47.1
#1.08 - <i>Akarui kazokukeikaku</i>	4,9	20:53.8
#1.09 - <i>ETC</i>	3,7	20:47.9
#1.10 - <i>Madori Madoromi</i>	3,9	20:53.3
#1.11 - <i>Shinnyu kinshi</i>	4,4	20:53.3
#1.12 - <i>Radar Man</i>	4	20:57.3
#1.13 - <i>Saishukai</i>	3,8	20:59.5
<i>Ending</i>	8,3	1:23.2

Dentro de la filmografía de Kon Satoshi, *Paranoia Agent* presenta la más baja ASL de todas sus obras (figura 3), algo que se puede entender en el contexto al ser la única producción televisiva. Cabe apuntar que no se ha tenido en cuenta el *roll* final de créditos en nuestros análisis de las películas de Kon. Pese a contar con los montadores con los que trabajó en *Tokyo Godfathers* (el omnipresente montador de anime Takeshi Seyama repitió en *Paprika*), los ritmos televisivos son los que dictan el compás de *Paranoia Agent* hasta reducirlos a una ASL de 4,1. Sin embargo, se puede decir que la obra de Kon es de ritmo rápido, una tendencia constante dentro de la animación comercial.

Figura 3. Tabla con las ASL de las obras dirigidas por Satoshi Kon

Año	Título	ASL	Duración
1998	<i>Perfect Blue</i>	4,6	74:20.3
2001	<i>Millenium Actress</i>	4,9	81:59.3
2003	<i>Tokyo Godfathers</i>	6,1	85:0.3
2004	<i>Paranoia Agent</i> (promedio)	4,1	20:53.3
2006	<i>Paprika</i>	5	85:0.1

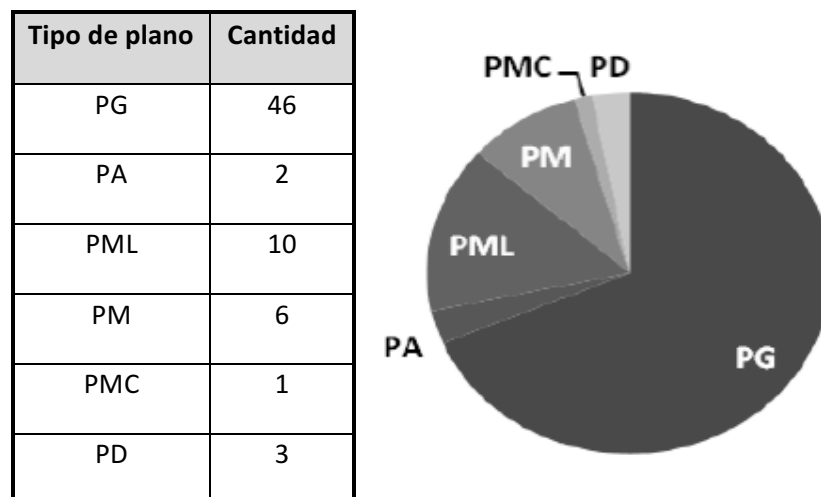
El indicador ASL de nuestra pieza se mueve por los parámetros de veloz espectacularidad del *opening* de anime contemporáneo, aquí fruto de la similitud de los formatos y tiempos televisivos.

Se puede hablar de diferentes recursos de montaje de los que se sirve el *opening* de *Paranoia Agent*. Dos fundidos encadenados, de apenas unos fotogramas, se emplean como transición entre los planos. Este procedimiento, en conjunción con las sobreimpresiones en plano medio de

los personajes introducidos, consigue resaltar el extrañamiento provocado por los movimientos de cámara y por la inquietante risa a cámara en entornos desoladores ampliada por la sobreimpresión. Los fundidos encadenados se emplean profusamente en la serie, con diversos ejemplos de ello a lo largo de todos los capítulos. El recurso más empleado es el del corte directo, al servicio de la presentación del reparto de una serie coral y que ayuda a pasar de manera veloz y violenta de situación a situación con tiempo para observar la repetición de constantes y para constatar las diferencias espaciales entre un plano y su inmediato predecesor. Cabe destacar el empleo del corte directo en la secuencia del paso de cebra, en la que mediante este recurso se pasa de la noche al día y se juega tanto con la percusión musical como compositivamente con la ubicación de los personajes en el espacio, para al final reunirlos fotograma a fotograma bajo el título de la serie. Tanto el fundido de negro inicial como el fundido a negro final ralentizan la representación y marcan una elipsis narrativa, siendo el fundido final especialmente inquietante en combinación con el rostro en sombra carcajeante del Chico del bate.

Respecto a la contabilización y clasificación de planos, decir que la continua variación de la escalaridad dentro de un mismo plano ha forzado a tener en cuenta en el recuento y clasificación hasta sesenta y siete capturas. Teniendolo en cuenta, se obtienen los siguientes resultados:

Figura 4. Tabla resumen de la escalaridad de los planos del *opening* de *Paranoia Agent* y gráfico resultante de la tabla



La dominancia de los planos generales de gran escala es rotunda, algo que en el *opening* no se aprecia tan claramente gracias a las sobreimpresiones de los planos medios de los personajes. Los planos medios o medio-largos se utilizan en los primeros compases del travelling introductorio de personajes y en dos ocasiones aisladas durante la secuencia del paso de cebra: para introducir a la Anciana Misteriosa y al Anciano Misterioso (que disfruta más tarde de un breve plano medio corto en la misma ubicación). Los planos detalles corresponden a las

transiciones, a modo de cortinilla entre planos. En cuanto al número y tipología de movimientos de cámara destaca únicamente el rápido travelling hacia atrás de la presentación de los personajes. Este movimiento viene tanto a provocar un efecto de vertiginosa inestabilidad, como a resaltar mediante el paso de lo general a lo particular la pequeñez de los personajes frente a la inmensidad de los espacios en los que se encuentran, unos espacios donde fuerzas amenazantes, ya sean naturales o humanas, acechan.

Respecto a la relación con el espacio y tiempo, la secuencia parece presentar un espacio real, principalmente localizaciones japonesas (presumiblemente en Musashino (Tokio), donde la serie se desarrolla). Sin embargo, la imposible vista desde la Luna lleva a pensar a una mezcla de espacios imaginarios verosímiles con reales, tal y como ocurre en la serie y en buena parte de la obra de Kon. En relación con el tiempo, éste parece ser fantástico, con continuas elipsis entre cada uno de los planos que llevan a enlazar cierta continuidad semántica entre planos: lluvia torrencial, inundación, masa de agua, o nube de hongo, explosiones nucleares en la atmósfera terrestre. Los *raccords* están relajados, pero se mantienen en los momentos en los que más perceptibles son: las sobreimpresiones en plano medio de los personajes están sincronizadas con su referente en la carcajada. La focalización es fílmica externa: el no saber lo que hace reír a los personajes en su situación es un elemento que perturba al lector. La ocularización y auricularización del *opening* son omniscientes.

Mención especial tiene el *opening theme*, *Yume no Shima Shinen Kōen*, parte de la banda sonora que compuso Susumu Hirasawa (que también colaboró como compositor en *Millenium Actress* y *Paprika*) *ex profeso* para *Paranoia Agent*. Se trata del único componente de la banda sonora de la secuencia (sonido *off*, extradiegético). Su inclusión se puede interpretar como una marca enunciativa del generalmente oculto meganarrador (extradiegético y heterodiegético), puesto que la letra trata de primera mano la paranoia japonesa con la bomba. En los versos que aparecen en el *opening* hay numerosas referencias a la II Guerra Mundial y al propio contexto socio-geográfico japonés, como alusiones a complejos de apartamentos o a tsunamis.

VI. Discusión y conclusiones

El *opening* de *Paranoia Agent* habla, al igual que la serie, de la liberación de responsabilidad que suponen las desgracias y las injusticias para los individuos habitantes de la sociedad japonesa contemporánea. El argumento de la serie gira en torno a una serie de personajes ahogados por su situación personal: la exitosa diseñadora Sagi no llega a la fecha de entrega por la falta de inspiración, Kawazu está asediado por las deudas, Chōno se va a casar sin que su futuro marido conozca su doble de personalidad, Taira se ve marginado por su entorno por su parecido con El Chico del bate, y Hirukawa huye de casa al enterarse que el padre al que admiraba la espía mientras se cambia con una webcam. Las tensiones

provocadas por la presión de sus respectivas situaciones se van tornando insoportables para las víctimas hasta que, en el clímax de su desesperación, son atacadas por El Chico del bate. El ataque, un golpe de bate en la cabeza, supone una válvula de escape para los problemas que acuciaban a sus víctimas: Sagi consigue la baja y la compasión del público por el ataque, el pretendiente de Chōno acelera los preparativos de la boda, Taira queda descartado como posible agresor y Hirukawa queda amnésica. De esta manera, la intervención *deus ex machina* del Chico del bate supone un alivio de las preocupaciones que agobiaban a los personajes. El alivio vendría dado por el cese temporal de las presiones a las que se enfrentan los habitantes de Japón por conciliar el equilibrio entre sus deseos y sus obligaciones. Es en este contexto en el que Kon exhibe «a strong social/sociocultural consciousness» (Napier, 2006: 24) mediante una visión crítica con la sociedad japonesa contemporánea. Pinceladas críticas que son perceptibles en su filmografía —en especial en *Perfect Blue*— pero que son desarrolladas con mayor extensión en *Paranoia Agent* aprovechando las virtudes de la serialidad episódica del formato. Como apunta Perkins,

«*Paranoia Agent* is Kon's most obvious attempt to put Japanese society on the psychologist's couch. [...] Each of the stories deals with a particular national point of concern: youth violence, bullying, child molestation, online suicide groups and issues of gender roles» (Perkins, 2012: 126).

Mediante la ubicación de personajes acuciados por la ansiedad en el contexto asfixiante de una de las grandes urbes de la actualidad, Kon «plantea la pérdida de la identidad a través de la cotidianeidad de sus personajes» (Montero Plata, 2007: 46), que, a su vez «se presentan como unos *otakus* extremos, víctimas de un consumismo desenfrenado y casi inconsciente» (Lozano Delmar y Hernández-Santaolalla, 2012: 185). Y es que, tanto en los trece episodios de la serie como en su *opening* (el vuelo de Maniwa, la nube hongo tras el inspector Ikari), se observa una clara alusión a una realidad histórica que se adscribe especialmente al contexto japonés: los omnipresentes bombardeos de Hiroshima y Nagasaki en agosto de 1945¹. Como apunta Brenner (2007:145):

«The almost subliminal appearances of nuclear imagery—an explosion will form the distinctive mushroom cloud of a nuclear detonation, although the pointed image is neither noted nor explained in the context of the story—is an oblique reminder of World War II».

Sus consecuencias vienen a ser los temas importantes de la serie —el culto al victimismo, el escapismo hacia lo *kawaii*— que se añade a otros que podríamos considerar universales —la envidia, la competitividad en la carrera laboral, las relaciones personales en la era de la explosión tecnológica—. En el último capítulo, tras observar a lo largo de serie la transformación de El Chico del bate en un ente destructor, mitad temido y

¹ Es especialmente llamativa la profusión de obras animadas alrededor de robots gigantes de combate (género denominado *mecha*) que emplean todo tipo de arsenal destructivo de similar efecto (nube de hongo) pero siempre de nombre distinto. No parece casual que la traducción en inglés de El Chico del Bate sea *Lil' Slugger*, una voz contraída similar al nombre de la bomba que EEUU dejó caer primero sobre Hiroshima, *Little Boy*.

mitad deseado por las masas, observamos la rutina de una vida de posguerra: reconstrucción y cambio de roles en la sociedad reflejados en el cambio de roles de los personajes —Sagi es ahora una estudiante de secundaria, el detective jefe Ikari es un guardia jurado y el detective ayudante Maniwa es ahora el Anciano Misterioso al que no le cuadra la infinita ecuación—. Se trata de una muestra más de que «narratives based on issues of identity are particularly prominent in anime» (Ruddell, 2007: 22). Y es que el cine de Kon son la prueba fehaciente de las capacidades de la animación japonesa para trascender el prejuicio infantiloides con la que generalmente se relaciona. En palabras de Ortabasi, «anime is no subcultural medium, subordinate to film, but is rather the rightful heir to that tradition of recording and (re)creating cultural and national history» (2008: 292). Es en esas posibilidades que ofrece la libertad creativa de la animación en las que Kon encuentra especial acomodo ya que «in its fusion of dream and waking life, real and unreal, it is prime Kon material» (Mes, 2007:46). Como resumen Mishra y Mishra, «Kon's cinematic space and his artistry are limitless due to dimensions provided by animation» (2014: 300).

Se debe considerar también el contexto de producción de *Paranoia Agent* para evaluar el tipo de montaje del *opening* y si cumple con la premisa inicial y la intencionalidad de sus autores. La intención fue la de crear una partícula de apertura que derrochara vigor y que despertara a la audiencia. Y no únicamente de despertarla de su letargo anímico y guiarla a una vida más consciente, sino de sacarlos del sueño que pudiera rondar a los telespectadores del canal de pago WOWOW alrededor de la medianoche desde febrero a mayo de 2004, la fecha de emisión de *Paranoia Agent*. Así pues, el *opening* está planificado para ser un despertador, por lo que el papel del *opening theme* es crucial. Es el tono animado y vitalista, con gorgoritos vocales, sintetizadores remezclados, la voz del propio Hirasawa, y sobre todo, la base rítmica que marca el compás de las imágenes lo que garantiza que la audiencia se vea atraída por semejante derroche de vitalidad trasnochado. Aquí más que nunca se observa la conjunción de toda una serie de rasgos de la narrativa audiovisual contemporánea que impregnan el fragmento:

«la ralentización de la acción para así mostrar *dilatadamente* un suceso espectacular, la fragmentación del espacio mediante un montaje sincopado, la utilización de violentas elipsis temporales —con frecuencia, más que para producir un relato ágil y fluido, para provocar un *impacto sensorial* en el espectador, recursos propios del discurso publicitario» (Company y Marzal, 1999: 54)

Ahora bien, una vez cumplido su cometido, se observa cómo el *opening* introduce narrativa y expresivamente su serie, desde la planificación a la letra de la canción. No hay que olvidar que en las series de ficción, y en especial en las partículas de apertura como las de los anime japoneses (siempre cercana a los noventa segundos), los tiempos televisivos obligan a una concreción y síntesis que marcan inevitablemente la narrativa a emplear. Las características de la pieza se podrían resumir en

la discontinuidad de la articulación de los planos, la aleatoria ensambladura entre ellos, el eco y un procedimiento estético alejado del desglose y el injerto. Por todo esto la pieza se sirve de un montaje de correspondencias, con un ligero toque narrativo por la aparente continuidad de la que antes se ha hablado, para sugerir eficazmente las emociones que vendrán.

VII. Bibliografía

BORT GUAL, I. (2012): *Nuevos paradigmas en los telones del relato audiovisual contemporáneo: partículas narrativas de apertura y cierre en las series de televisión dramáticas norteamericanas*. Tesis doctoral. Castellón: Universitat Jaume I.

BRENNER, R. E. (2007): *Understanding Manga and Anime*. Westport (Connecticut): Libraries Unlimited.

COMPANY, V. y J. MARZAL (1999): *La mirada cautiva: formas de ver en el cine contemporáneo*. Valencia: Generalitat Valenciana.

KOHARA, I. y R. NIIMI (2013): «The Shot Length Styles of Miyazaki, Oshii, and Hosoda: A Quantitative Analysis», *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 8, Londres: SAGE.

LOZANO DELMAR, J. y V. HERNÁNDEZ-SANTAOLALLA (2012): «*Paranoia Agent: una crítica al consumismo y otras patologías del siglo XXI*», en LÓPEZ, F. J. *Satoshi Kon: superando los límites de la realidad*. Palma de Mallorca: Asociación cultural del cómic japonés.

ORBATASI, M. (2008): «National history as otaku fantasy: Satoshi Kon's *Millenium Actress*» en MACWILLIAMS, M. W. (ed.) *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. Nueva York: M.E. Sharpe Inc.

MISHRA, M y M. MISHRA (2014): «Animated Worlds of Magical Realism- An Exploration of Satoshi Kon's *Millenium Actress* and *Paprika*». *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 9 (2), Londres: SAGE.

MONTERO PLATA, L. (2007): «La disolución de las fronteras de la realidad. El cine de Satoshi Kon». *Secuencias: revista de Historia del Cine*, 35, Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.

NAPIER, S. (2006): «"Excuse me, who are you?" Performance, the gaze ad the female in the Works of Kon Satoshi», en BROWN, S. T. (ed.) *Cinema Anime: Critical Engagements with Japanese Animation*, EE.UU.: Palgrave Macmillan

PERKINS, C. (2012): «Flatness, depthness and Kon Satoshi's ethics». *Journal of Japanese and Korean Cinema*, 4 (2), Londres: Taylor & Francis.

RUDELL, C. (2007): «Breaking Boundaries: The Representation of Split Identity in Anime». *Animation Studies*, 2, Valencia (CA): Society of Animation Studies.

RUBIO ALCOVER, A. y A. TOMÁS SAMIT. (2013): «Tres neoclasicismos. Explorando las posibilidades de una Average Shot Length comparativa a través de Clint Eastwood, Brian De Palma y Woody Allen», *ICONO14*, 11 (1), Asociación científica ICONO14, Madrid.