

caiana

Carmen V. Vidaurre Arenas
Universidad de Guadalajara, México

Dos films de animación de Kōji Yamamura:
intertextos y metaficción

Dos films de animación de Kōji Yamamura: intertextos y metaficción

Carmen V. Vidaurre Arenas
Universidad de Guadalajara, México

Introducción: sobre el autor y sus films

Kōji Yamamura ha trabajado en ilustración, videos musicales, y ha realizado treinta cortometrajes animados, con diversas técnicas, en producciones independientes, por los que se le ha reconocido internacionalmente y ha recibido numerosos premios.¹ Sin embargo, los escritos sobre su obra son escasos. Entre los libros que incluyen referencias al mismo se encuentran el de Novielli,² Bendazzi,³ la compilación de *Anima Mundi* realizada por Wiedemann,⁴ el de Jean Wright⁵ y el de Blois.⁶ Al comentar sus filmes se destaca que su propuesta difiere del *anime* y se considera que no se parece a nadie, o se le califica como surrealista. Sin embargo, el propio Yamamura ha señalado a algunos de los creadores que lo han influido,⁷ consciente que toda obra establece vínculos, con respecto a las producciones que la preceden. La tendencia a calificarlo como surrealista proviene de un tipo de crítica en la que se utiliza el término con gran laxitud, olvidando la función específica que la denominación involucra para los historiadores del arte; aunque podemos encontrar trabajos como el de Pikkov, quien al estudiar el legado del surrealismo en el arte animado del Este, reconoce que al hablar de “Jan Švankmajer, [...] Priit Pärn, Jerzy Kucia, Igor Kovalyov, Raoul Servais, Piotr Dumala, Koji Yamamura, Atsushi Wada and Mati Kütte”,⁸ como surrealistas, se le está dado al término un significado particular, por el papel y función ideológica que adquirió esa denominación en la zona oriental de Europa y en Asia, al concebirlo como nomenclatura general aplicada a diversas tendencias eclécticas, diferentes al realismo socialista.

Los filmes del realizador japonés son obras

alejadas de las convenciones realistas, pero su aparente afinidad con el surrealismo proviene de la recuperación de elementos que podemos encontrar en propuestas que influyeron a los dadaístas y otras provenientes de la cultura japonesa, que se hacen evidentes cuando analizamos sus cortos a la luz del concepto de intertextualidad.

En *Historia natural (Hakubutsushi, Kōji Yamamura, 1985)* emplea una estética que se aproxima a la de Ishu Patel en su filme de animación con esgrafiados de plastilina sobre cristal, *Después de la vida (Afterlife, 1978)*, aunque el tema y tono de la animación de Yamamura son distintos y humorísticos, debido principalmente a la música de Willem Breuker que comenta las imágenes de las sucesivas transfiguraciones verificadas en el corto japonés. A este trabajo seguiría *Serenata de una noche (Sayokyoku, Kōji Yamamura, 1985)* en que se utilizan modelados de plastilina de poco relieve y se manifiestan elementos del arte absurdo, con humorismo de notas “negras” que reaparecerá en otras de las obras del director. En *Acuático (Suisei, Kōji Yamamura, 1987)*, el recurso de las transfiguraciones sucesivas, utilizado en trabajos de Priit Pärn,⁹ se asocia a la metamorfosis y se integra a una trama fantástica en la que se ponen en juego metáforas visuales y una estructura que violenta la concepción del tiempo lineal. Se trata de un trabajo premiado y seleccionado para participar en el Segundo Festival Internacional de Hiroshima, en el Festival Internacional de Clermont-Ferrand y en el Festival Internacional de Cine de China. El propio realizador señaló que esta obra se inspiraba en un grabado de Escher, *Tres mundos (1955)*, y también reconocía los modelos de Patel y Pärn.¹⁰ Entre 1983-87, trabajaría como artista de modelados y efectos especiales. Entre 1989-93 se dedicaría a una serie animada para niños realizada con técnica mixta, casi sin palabras, con sonidos diegéticos, abundantes onomatopeyas y escenografías mínimas, protagonizada por seres zoo-antropomorfos (como Karoto y Piyobipito), cortometrajes que le merecieron obtener dos premios: el del Festival de Chicago (1994) y el Premio de ANIFILM Praha (1994). En el mismo periodo produjo animaciones para un público de cualquier edad, entre las que se encuentran: *Perspektivenbox -*

Researcher's Search (*Enkinhō no Hako-Hakase no Sagashimono*, Kōji Yamamura, 1990) y *El ascensor* (*Fushigina Erebetā*, Kōji Yamamura, 1991). En sus filmes posteriores se hacen presentes intertextos que refieren a destacados artistas y escritores, como *El libro de Babel* (*Bavel no Hon*, Kōji Yamamura, 1996) inspirado en un relato de Jorge Luis Borges, y que también refiere al *Libro de los seres imaginarios* del mismo autor. Esta línea de intertextos-homenajes se volverá a manifestar en *Cabeza de montaña* (*Atama Yama*, Kōji Yamamura, 2002) donde recupera uno de los relatos humorísticos antiguos del tradicional teatro Rakugo. *El viejo cocodrilo* (*Toshi o Totta Wani*, Kōji Yamamura, 2005) está basado en el cuento ilustrado *Histoire du vieux crocodile* (*Historia de un viejo cocodrilo*, 1923) del artista y escritor Léopold Chauveau. *Un médico rural* (*Kafuka inaka isha*, Kōji Yamamura, 2007) es una versión del relato de Franz Kafka y en este corto también se recuperan elementos del teatro Kyogen. *Las cuerdas de Muybridge* (*Maiburiji no Ito*, Kōji Yamamura, 2011) enlaza parte de la vida y obras de E. Muybridge con una historia más contemporánea en contrapunto. *Fantasia en sonidos de campana* (*Shousei Shikisai Gensou*, Kōji Yamamura, 2014) recrea modalidades de animación similares a las de Oskar Fischinger, Hans Richter y Normand McLaren, en trabajos experimentales de realizadores que formaron parte del dadaísmo y posteriormente se adscribieron a propuestas geométricas y abstractas, que tienen como representante en Japón a Shigeji Ogino. En *Notas sobre monstruopedia* (*Kaibutsu Gakusho*, Kōji Yamamura, 2016) reactualiza y resignifica los bestiarios medievales. También encontramos su homenaje a varios artistas de vanguardia: *Parade* (*Satie no Parade*, Kōji Yamamura, 2016).

Aquí nos proponemos analizar: *Piezas* (*Omake*, Kōji Yamamura, 2003) y *Metafísica de un niño* (*Kodomo no Keijijōgaku*, Kōji Yamamura, 2007), con el propósito de abordar el papel que desempeñan la intertextualidad y la metaficción en ellos.

Conceptos teórico-metodológicos

Dado que los conceptos que adoptamos han sido definidos por diversos teóricos, precisamos que consideramos principalmente las propuestas de Gérard Genette, respecto al intertexto,¹¹ y las de William H. Gass, sobre la metaficción,¹² quienes ofrecen definiciones operativas y acotadas.

Gass se refiere a las obras metaficcionales como aquellas que representan procesos de elaboración, referencias y recuperaciones de textos representativos de un género, así como alusiones, citas, tópicos, parodias, variantes, copias, imitaciones, irónicas o fieles, es decir intertextos, de obras consideradas representativas del estilo que se asume.

Los términos autorreferencialidad, metaficción, metarreferencialidad, metatextualidad, autorreflexividad, se han utilizado indistintamente¹³ para describir un grupo de fenómenos que se producen cuando:

...la atención de la ficción se dirige hacia la propia forma. El relato abandona su transparencia para convertirse en un artefacto que muestra sus huellas de producción: su autoría [...], sus influencias [...] dirige su atención a su estatus como artefacto para aclarar con ello cuestiones sobre la relación entre ficción y realidad.¹⁴

Esto se puede lograr de diversos modos, por ejemplo, develando “los mecanismos sobre los cuales se ha construido la ficción”,¹⁵ haciendo referencia o incluyendo el proceso de producción de la obra ficcional, usando el arte para aludir o tratar sobre el arte desde la creación artística, haciendo que: “Fondo y forma, objeto y referente, realidad y ficción, se confunden deliberadamente, como ocurría en los cuadros del pintor belga Rene Magritte o como sintetizó Cortázar en su breve cuento *Continuidad de los parques*”.¹⁶ También puede ocurrir que los personajes dialoguen con su creador, se reconozcan como personajes, y otras trasgresiones deliberadas al umbral de la representación, para romper con la convención implícita del arte realista, que consiste en negar u ocultar el carácter ficcional del arte.

Pardo García destacará que se trata de un fenómeno extendido que involucra una variedad de formas entre las que la puesta en abismo es “la manifestación más notoria, pero no la única”.¹⁷ Este recurso se ha puesto en práctica en la literatura y el cine desde los orígenes de ambas modalidades artísticas,¹⁸ también fue recurrente en el Barroco, y figura en textos tan antiguos como *La Odisea*, aunque algunos críticos insisten en señalarlo como distintivo de la “postmodernidad”.

El recurso implica, de modo general, una concepción teórica sobre el quehacer artístico, pero, Pardo García distinguirá en las obras metaficcionales una autoconciencia implícita o encubierta: “que no es evidente a primera vista y requiere por ello una mayor destreza hermenéutica o competencia metaficcional por parte del receptor”;¹⁹ de otra modalidad que es explícita. Esta distinción resulta pertinente si consideramos que se puede prescindir de la “autorreferencia” explícita²⁰ la cual, como nota Alberto García, se manifiesta predominantemente en obras dirigidas a criticar la industria de producción (editores, compañías productoras, actores, mercado del arte, etc.). En cambio, la autoconciencia implícita involucra una visión del arte, la valoración o desvalorización de cierto tipo de creadores, recursos, modalidades de expresión o antecedentes, de los que se ofrecen reinterpretaciones, citas o alusiones. En ambos tipos de obras la intertextualidad desempeña un lugar importante, porque: “Hacer ficción de la ficción implica subirse a los hombros de obras anteriores y fabular sobre ellas. De este modo, otras ficciones se convierten en materia prima de la creación artística”.²¹

Identificar la forma como se manifiestan la intertextualidad y la metaficción implica describir algunas de las características formales y semánticas de una obra, relacionadas con estos recursos, pero sobre todo identificar los intertextos, tácitos y expresos, presentes en ella, por ello a continuación nos abocamos a esto.

Piezas (Omake, Kōji Yamamura, 2003)

Cortometraje animado conformado por 9 escenas o segmentos numerados en orden ascendente. En cinco de ellos se representan anécdotas fantásticas breves que incluyen

humor, y en los otros cuatro (números pares) se ilustran principios clásicos de la animación que según algunos estudiosos: “se desarrollaron [...] alrededor de los años 30”²² - aunque quienes señalan esto reconocen que no es posible dar una fecha precisa, ni establecer una autoría única, para principios que derivan de observaciones acumuladas por la experiencia de muchas personas.

Los principios de la animación son ilustrados en este corto mediante imágenes que rinden homenaje a los fenaquistiscopios, juguetes ópticos que constituyen uno de los antecedentes del cine y la animación, y que son utilizados en el filme para reconocer a los precursores. Ése y otros dispositivos ópticos similares incluían fragmentos narrativos o proto-relatos,²³ y las diversas poses de los personajes estaban orientadas a crear la impresión de un movimiento continuo, poniendo en práctica recursos que luego serían clásicos.



Figura 1. Fotografía del corto animado *Piezas (Omake, Kōji Yamamura, 2003)*.

En un fenaquistiscopio la velocidad del movimiento y su fluidez dependen del operador del dispositivo. En el corto, velocidad y fluidez son determinadas en el proceso de animación, y el ritmo es en este filme: rápido y fluido, exige atención por parte del espectador. En el corto no vemos un único plano, sino toda la serie de imágenes sucesivas dispuestas en un campo circular característico del juguete (**Fig. 1**), lo cual rompe con el formato tradicional rectangular de la imagen cinematográfica e introduce la simultaneidad temporal, pues en una misma imagen o cuadro, se observa el desarrollo de las distintas etapas de varios movimientos. Lo anterior no

ocurre en los segmentos de números impares, en los que las secuencias son narrativas y tienen un formato rectangular tradicional.

En la primera pieza se introducen dos protagonistas, un personaje masculino de tipo somático ovoide, pequeñas extremidades delgadas y nariz de zanahoria, calvo, con enormes ojos y gran boca. Se encuentra vestido con traje negro, lleva paraguas, un diminuto sombrero de copa, y aparece junto a un perro. Aquí debemos destacar que en uno de los primeros cortometrajes animados de la historia, *Humorous Phases of Funny Faces* (John Stuart Blackton, 1906) figura, en la segunda secuencia, un robusto personaje masculino de pie y de perfil, en un encuadre completo sobre fondo neutro, vistiendo traje, sombrero y llevando paraguas. En el cortometraje de Yamamura, el hombre aparece también de perfil, en escenario neutro y encuadre completo, por lo que podemos identificar un fenómeno de intertextualidad, en la modalidad del homenaje-variante, que atañe a la obra de Blackton.

En este segmento se emplea una perspectiva magnificada que afecta la figura del perro, quien al desplazarse hacia adelante incrementa notablemente su tamaño, y al ubicarse en el extremo opuesto, lo reduce marcadamente. La perspectiva magnificada destaca una convención utilizada en las artes visuales para representar la distancia de observación. La anécdota narrada es simple: El hombre abre el paraguas, al mismo tiempo que el perro levanta una pata trasera. El perro comienza a orinar, lo que se representa mediante una línea curva segmentada dirigida hacia abajo. Enseguida, de la parte central superior del campo surge otra línea segmentada que cae sobre el paraguas abierto, produciendo el efecto de identificación entre los dos líquidos representados. Esta identificación es resultado de la similitud entre las líneas y la sincronía de las acciones, lo que se va a sumar el gesto del personaje del hombre, quien también levanta una pata, haciendo evidente el “juego de espejos” que busca crear la secuencia entre los protagonistas, perro y hombre identificados, del mismo modo que se identifican el arriba y el abajo mediante los líquidos.

En el segundo segmento se muestra una

secuencia de fenaquistiscopio en la que de un edificio con techo a dos aguas sale una bruja enorme, cuyo sombrero es el techo del edificio. Aquí se ilustra el principio de animación llamado comprimir/extender o aplastar/estirar, principio que deriva de concebir la animación, no como la “reproducción” de un movimiento realista que se descompone, sino como la “creación” del efecto de un volumen en movimiento, pues al aplastar y estirar una figura se produce la ilusión de peso, elasticidad y dimensionalidad. Este principio fue muy utilizado en las primeras animaciones, lo podemos encontrar en el trabajo de Winsor McCay cuando anima a varios personajes en su secuencia *El pequeño Nemo* (*Little Nemo*, Winsor McCay, 1911), considerada precursora de la animación. A este principio se añade el de sustitución, pues en el corto de Yamamura el edificio es reemplazado por el cuerpo de la bruja que sale de la edificación como si se tratara de un costal con ventanas. Ambos principios no han dejado de utilizarse en el cine de dibujos animados, incluso en 3D, pero no son frecuentes en animaciones que buscan producir efectos realistas del movimiento, por lo que aunque no refieren a una intertextualidad precisa, indican un estilo de animación.

En el tercer segmento vemos una secuencia en la que un ave vuela en un escenario, donde agua y cielo dividen el campo horizontalmente. El ave se aproxima a la superficie del agua de la saca un pez y luego otro. Del agua surge una luna (creciente) que el ave toma con su pico, entonces el escenario gira repentinamente y el agua se transforma en el ala de un sombrero, los peces ocupan el lugar de dos ojos en una cara, la luna es la nariz, el ave es un bigote, fenómeno que recuerda los retratos y cabezas dadaístas²⁴ y ciertas obras de Klee,²⁵ Picabia²⁶ y Miró,²⁷ basadas en el efecto que los elementos dispuestos en un campo producen, por analogía, con las partes de un rostro. Este efecto de analogía morfológica fue utilizado por Jan Lenica y Walerian Borowczyk en el corto animado *Once Upon a Time* (*Był sobie raz*, 1957), para representar un ave de cuerpo ovoide. Además, en cortometrajes de dibujos animados de las primeras décadas del siglo XX, el recurso de voltear de cabeza el escenario fue utilizado también. Podemos citar como ejemplo la animación *Bimbo's*

Initiation (Max Fleischer, 1931). Por lo tanto, podemos señalar que Yamamura utiliza otro recurso clásico de las animaciones precursoras, unido a uno del arte vanguardista.

En el cuarto segmento veremos otro fenaquistiscopio con personajes humanizados (corazones, insectos, rectángulos, estrellas, cuadrados, peces y en el centro un reloj-sol). Se ilustran ahora los principios de acción superpuesta y solapamiento, pues los actos de cada personaje se continúan en los que realizan los otros, a ritmos distintos, y no todos los personajes, ni sus partes, se mueven al mismo tiempo.

En la quinta pieza se vuelven a presentar el hombre y su perro. La acción inicia similar a la primera secuencia, pero el perro no levanta una pata, se aleja del hombre, quien abre su paraguas y del interior sale un torrente que lo moja, causando que su nariz y sombrero escurran, invirtiendo el resultado coherente de la función del paraguas, pues quien lo lleva queda bajo la lluvia; mientras que quien está fuera (el perro) permanece seco, recobrando así el tipo de humor basado en el absurdo y la antítesis que fueran comunes en los trabajos de los primeros animadores (Stuart Blackton, Max y Dave Fleischer, Paul Terry, Pat Sullivan y Otto Messmer).

El tópico gráfico de la sombrilla y la lluvia fue cultivado recurrentemente en las xilografías japonesas, en obras de Kuniyoshi Utagawa (*En la orilla del río Sumida, Vida de Nichiren: Orando por lluvia, Mujeres bajo la lluvia*, etc.), y figuraba ya en los mangas de Hokusai y en estampas de Utagawa Hiroshigue, por lo que esta sombrilla pluvial parodia ese tópico tradicional.

En el sexto segmento hay otra secuencia de fenaquistiscopio con personajes que recuerdan los de *McLean's Optical Illusions or Magic Panoramases* (1833): soles, sapos, peces y aves, la pelota roja. Y, aunque aquí también encontramos la ilustración de otros principios técnicos, se destaca la cadencia, pues la velocidad de cada acción ofrece ritmos, pausas y acentos, correspondiendo al tamaño de las figuras. Se ilustra también el principio expresivo de la hipérbole, al exagerar gestos y rasgos.

En el séptimo segmento un hombre sin cabeza coloca, donde su cabeza debería estar, una bombilla gigante, que una vez enroscada se enciende. Un insecto agigantado que figuraba en primer plano se dirige hacia la luz que produce la bombilla, reduciéndose de tamaño al acercarse al hombre. El insecto vuela alrededor del foco, alterando al personaje que se agita y corre, para finalmente desenroscar el foco. Si el *gag* anterior está basado en la inversión de funciones de un objeto, éste se basa en la recuperación de una lógica realista (el comportamiento del insecto), que afecta una anécdota fantástica (un hombre con una bombilla encendida en lugar de una cabeza).

Max Fleischer hizo célebre la convención del foco encendido para indicar el pensamiento, al hacer que el personaje de Grampy, el amigo de Betty Boop, usara una “gorra pensante”: un birrete con una bombilla en la parte superior que se ponía como sombrero y la bombilla se encendía cuando él había ideado un invento o encontrado una solución. La secuencia de Yamamura evoca este tipo de animaciones y se fundamenta en la parodia, al mismo tiempo que representa una situación absurda.

El octavo segmento consiste en otra secuencia de fenaquistiscopio que muestra un escenario nocturno, donde hay otro edificio del que sale otro personaje cuyo sombrero es el techo a dos aguas. Se agregan estrellas y una luna llena que sonríe. Además de volver a destacar el principio de estirar/encoger, se ilustra el principio de acción principal y secundaria, pues la sonrisa de la luna enfatiza el momento en que el personaje ha sacado la cabeza. Éste y los otros segmentos pares del corto remiten al cortometraje de Taku Furukawa, *Fenakistoscopio (Odoroki Ban, 1975)* -quien ganó el Premio Especial del Jurado en el Festival de Annecy (1975 y 1969)-, cortometraje en el que ya se habían ilustrado algunos de los principios de la animación, al mismo tiempo que se renovaba el arte de los fenaquistiscopios. La intertextualidad no sólo se manifiesta en la recuperación de algunos elementos iconográficos, también de ciertos efectos, como la distorsión oscilatoria que afecta a las formas y el efecto de abanico que se abre.

En la última secuencia se dará lugar a otra anécdota fantástica, pues veremos el rostro y el brazo del personaje de nariz de zanahoria, en un primer plano y de perfil, en encuadre medio corto, sosteniendo un vaso con agua. En el último plano entra la pequeña figura del perro que avanza, mientras en el primer plano el hombre mueve el vaso, de modo que el perro parece estar dentro del recipiente, entonces el hombre sonríe y bebe el agua junto con el perro atrapado dentro del vaso, haciendo que el humorismo negro de la secuencia se fundamente en hacer literal lo que es resultado de un efecto ilusionista (**Fig. 2**).



Figura 2. Fotograma del corto animado *Piezas (Omake)*, Kōji Yamamura, 2003).

La aparente falta de *récord* nos llevaría a suponer que el corto es surrealista; sin embargo, identificar los fenómenos de intertextualidad y algunos de los recursos presentes en él permite destacar que el tema principal de esta obra es el homenaje a elementos clave de la historia de la animación y la puesta en evidencia de la técnica de producción de cierto tipo de animaciones (sus principios de representación, antecedentes, efectos ilusionistas y de percepción visual), lo cual constituye una forma de metaficcionalidad concreta, que ha sido utilizada con humor, en forma lúdica, para enfatizar el proceso de producción artística y sus efectos. El uso de intertextos de obras consideradas representativas del género (animaciones precursoras experimentales), junto a uno de los recursos usados en las primeras vanguardias del siglo XX, no sólo constituye un fenómeno de homenaje, también implica tácitamente equiparar arte de vanguardia y animación experimental, expresando así postulados estéticos implícitos que difieren de los contenidos manifiestos en animaciones comerciales. Este corto nos

ubica, mediante la metaficción, en la exposición de filiaciones estéticas, que nada tienen que ver con la expresión automática del inconsciente, propia del surrealismo.

Metafísica de un niño (Kodomo no Keijijōgaku, Kōji Yamamura, 2007)

Cortometraje de dibujos animados, también sin palabras, con música y sonidos, monocromático, en el que aparentemente se emplea la técnica de *squigglevision* (creada por Tom Snyder, para *Studio Pro*), que Yamamura utiliza para el título y numeración de las secuencias de *Piezas (Omake, 2003)*, aunque la línea vibrante, característica de esta técnica, también se consigue utilizando *After Effects*. El efecto vibrante de la línea aporta dinamismo a un tipo de animación más centrada en lo que se expone a través del dibujo que en una anécdota, pues no se ofrece un relato sino una sucesión de rasgos, situaciones y transformaciones, que crean una configuración cambiante, fantástica y por momentos absurda del protagonista, quien es afectado por tantas alteraciones en las cortas y numerosas secuencias, que no podemos estar seguros que se trate de un solo protagonista o de muchos, todos caracterizados por una gran cabeza y un pequeño cuerpo.

En el filme se utiliza un fondo neutro -aunque con textura y color- y un dibujo sintético-lineal que se adscribe a las convenciones de la caricatura, alejado del realismo. Para precisar la intertextualidad manifiesta aquí, recordaremos que a principios del siglo XX, Émile Cohl daría a conocer *Fantasmagoria (Fantasmagorie, 1908)*, cortometraje de técnica mixta, en el que el protagonista es también una caricatura. Se trataba de una animación que tampoco refiere una historia, sino una sucesión de situaciones y transformaciones que afectan a su protagonista: un payaso por su atuendo, un niño por sus dimensiones. A lo largo del filme vemos al protagonista participar de una serie de condiciones fantásticas: convertirse en una araña, salir de un globo que antes era la cabeza de una mujer con sombrero, introducirse en una minúscula caja, pescar a un hombre con un anzuelo, combatir con un fante, pegar su nariz a una planta cuyo tallo se alarga elevándolo del suelo, separar su cabeza de su

cuerpo, mientras su cuerpo hace malabares y su cabeza se vuelve un globo sostenido por otro personaje, para luego introducirse en una enorme botella que se transforma en una gigantesca flor y posteriormente en un elefante, sobre cuya trompa el personaje actúa. Lo vemos entrar a una casa por la puerta y salir por la ventana, caer de lo alto, para ser rearmado por las manos del animador, que lo coloca en una cama, introduciendo con esto un recurso metaficcional, al poner en evidencia la forma de elaboración del filme e introducir en la ficción al animador (**Fig. 3**).

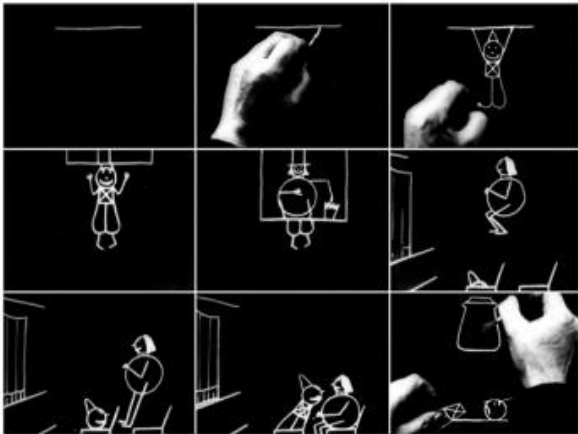


Figura 3. Fotogramas del corto animado *Fantasmagoria* (*Fantasmagorie*, Émile Cohl, 1908).

La enumeración permite observar puntos de contacto con el cortometraje de Yamamura, a lo que se suma que Cohl también empleó fondos neutros y un dibujo sintético-lineal, aunque más esquemático, así como monocromatismo, absurdo y transfiguraciones sucesivas, elementos que permiten identificar el fenómeno de intertextualidad-homenaje.

Émile Cohl desarrolló su trabajo más de dos décadas antes de que surgiera el surrealismo, fue caricaturista y se ha señalado que imitaba el estilo de su maestro André Gil, miembro de los “Hidrópatas”. Ese estilo estaba basado en el Guignol para los espectáculos satíricos con marionetas (personajes de grandes cabezas y pequeños cuerpos). En 1908, fecha de *Fantasmagoría*, Cohl tenía más de cincuenta años, había formado parte de grupos de vanguardia, diseñado vestuarios, escrito obras ligeras, actuado, y hacía caricaturas²⁸. Lo más importante es el tipo de vanguardias de la que había sido parte, los Incoherentes (también conocido como Incongruentes), una

vanguardia hoy poco conocida, por razones que los especialistas han señalado en los siguientes términos:

Con la excepción de una nota publicada y muy documentada [...] debida a François Caradec, el grupo de los Incoherentes han desaparecido de la memoria [...] No existen referencias en los libros dedicados a las diferentes tendencias que coexistieron concurrentemente durante la década de 1880 [...] La omisión es significativa, juega el papel de censura ideológica y simplifica el panorama del arte moderno naciente.²⁹

Grojnowski destacará la participación de Cohl en el movimiento precursor del dadaísmo, además de enumerar a quienes lo cultivaron y fueron relevados por Alfred Jarry, creador de la patafísica. Entre los rasgos que caracterizarían a los Incoherentes, Grojnowski identifica: desafiar los valores establecidos, practicar la reversión sistemática de los estándares de comportamiento, no cesar de transgredir la lógica, romper con la coherencia, recurrir al humor -incluso negro-, alterar las reglas del funcionamiento social, usar una fantasía extravagante, ironía, parodia y sátira, la falta del respeto a las normas académicas, la experimentación, el gusto por los juegos, el homenaje que saboteara la mera imitación, el uso de asociaciones inusitadas y métodos de ejecución o producción imprevistos, la mezcla de lo serio y lo cómico, buscando dismantelar estructuras y significados probados y asegurándose de perturbar la transparencia del sentido, destacando el carácter aberrante o infantil de las representaciones, proclamando una lucha contra el aburrimiento y el pesimismo.³⁰ No se trataba de un movimiento que careciera de antecedentes, ni limitado a París; las tendencias incoherentes, aunque un poco distintas, se encuentran también en trabajos de Edward Lear, Lewis Carroll, William Schwenck Gilbert y Charles A. Doyle. Pero el movimiento Incoherente tuvo en Francia una notable difusión y es posible identificar su influencia en la producción fílmica de cineastas como Georges Méliès, Émile Cohl, Segundo de Chomón y André Deed, estudiados por Víctor Lope Salvador,³¹ quien, en otro de sus trabajos, hará referencia a la obra de Catherine Charpin sobre las artes incoherentes y su importancia.³²

En filme de Cohl no encontramos el ideario de los Hidrópatas, ni de sus sucesores, los Incoherentes, sino la recuperación de ciertos elementos reinterpretados por quien fuera uno de los representantes de esas vanguardias.

Por su parte, Yamamura ha reconocido su gusto por obras que involucran el absurdo, y es indudable que recupera elementos afines a los que figuran en un cortometraje que para numerosos historiadores es el iniciador de la animación. Sin embargo, es visible que en esa recuperación hay un proceso creativo que se aleja de la mera reproducción, no sólo porque son distintos los rasgos, actos y transfiguraciones que afectan a los protagonistas de ambos filmes, también porque los significados de las dos obras son diferentes.

El filme de Yamamura ilustra lo que desde el título se caracteriza como una “metafísica”, en el sentido etimológico del término, pero también en el filosófico, vinculándolo a una ontología del ser.

Los rápidos cambios de las cortas secuencias parecerían absurdos, pero involucran la expresión metafórica de diversas situaciones que afectan la identidad del protagonista, presentado en ocasiones como un “meta-niño” que contiene un número infinito de seres idénticos a sí mismo (lo que ocurre en la primera secuencia, y en la secuencia en que vemos al protagonista como variante de una muñeca rusa, que contiene otros personajes idénticos a él, cada vez más pequeños, en el interior de su ojo). Este “meta-niño” también es presentado como un personaje sin rostro, o cuyo rostro se transforma en algo distinto, se oculta, ofrece anomalías, y de cuya cara se separan sus facciones, manifestando una problemática de la identidad y de la identificación. Problemáticas que también involucran el paso del tiempo, las huellas que dejan las acciones que el personaje realiza, ya que lo veremos hacer maromas dejando el perfil en líneas punteadas de sus posiciones previas.

El niño se mostrará como un mundo, mediante la identificación de su cabeza con un planisferio. En otras ocasiones se le identificará con un espacio construido (cuando en la parte superior de su cabeza se

observe una pequeña puerta abierta en cuya base se apoya una escalera) (**Fig. 4**). En otros casos se representan metafóricamente sus estados de ánimo, por ejemplo: la reconciliación consigo mismo, cuando se da la mano, metiendo su brazo en el hueco de su corazón para saludarse; o su ira contenida, pues de su cabeza surgen repentinamente puños cerrados y puntapiés; la tristeza disimulada, cuando el vuelo de dos aves atadas a sus mejillas deben provocarle el gesto de sonreír; la tristeza que se atesora, al representarlo guardando un vaso con sus lágrimas en un hueco que hay en el interior de su cuerpo. Para ilustrar que padece un resfriado se le representa con una nariz de vela encendida que gotea cera, el personaje está a punto de estornudar, lo hace y apaga la vela. También se representa su esfuerzo por percibir ciertas cosas, cuando el protagonista sin orejas riega agua en su cabeza para que broten sus orejas como una planta, que logran erguirse y permitirle escuchar los sonidos por un momento. En otra ocasión veremos sus orejas irse aproximando hacia su nariz, juntarse frente a su cara, separándose un poco para dejar ver dos ojos pequeños que miran hacia el espectador y luego, junto con las orejas, desaparecen. Se ilustrará también la imposibilidad de hablar, cuando en lugar de boca notemos que tiene un cierre cerrado que se lo impide.

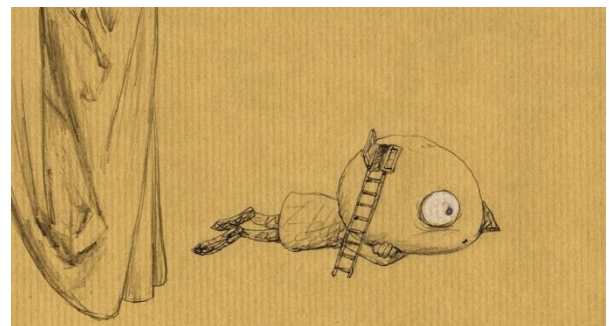


Figura 4. Fotograma de *Metafísica de un niño* (*Kodomo no Keijijōgaku*, Kōji Yamamura, 2007).

El sentido metafórico y fantástico de las imágenes permiten en ocasiones una mayor polisemia. Por ejemplo, se nos muestra al personaje con una cabeza que se deforma mientras en ella surgen números que se incrementan y hacen crecer su cabeza, al punto que ocupa la mayor parte del campo visual, sólo dejando un pequeño espacio para el cuerpo del personaje que se observa a sí

mismo y lanza una exclamación de sorpresa. Esta secuencia lo mismo podría expresar la confusión creciente del pequeño ante los números infinitos; o podría representar la expansión de sus destrezas mentales que lo llevan a sorprenderse al observarse a sí mismo.

En un artículo sobre los orígenes de la narración visual, Bartual distingue las series de imágenes que buscan segmentar una acción en sus diferentes fases (secuencia mimética); del principio secuencial en el que cada imagen representa una escena completa (secuencia relato), señalando que se trata de paradigmas de dos tipos opuestos: la representación del movimiento en un contexto narrativo y la narración episódica en la que se pueden producir intervalos de diferente dimensión entre cada episodio. Bartual separa estas dos formas de lo que serían imágenes yuxtapuestas.³³ En el cortometraje de Yamamura se presentan las dos formas de relación que para Bartual son opuestos, pero también encontramos lo que, extrapolando sus observaciones, tendríamos que denominar secuencias-relato yuxtapuestas, es decir, secuencias episódicas, cada una representando acontecimientos que involucran un suceder temporal, pero que no constituyen partes previas o posteriores de una historia narrada y guiada por principios de causalidad u otras formas de relación argumental-narrativa, pues los episodios del corto que están en un orden sucesivo, no configuran una historia, son episodios yuxtapuestos, que sólo ilustran cambios anómalos del protagonista. Aunque dos de los episodios separados por otros tienen una relación de continuidad.

Las características del cortometraje hacen necesaria la participación activa del receptor, lo definen como obra abierta, y el receptor debe volverse colaborador en la producción de significados, fenómeno muy frecuente en ciertas modalidades artísticas japonesas tradicionales, como el haiku y el haiga, así como en el teatro japonés.

El cortometraje involucra también intertextos-homenajes y recreaciones que contribuyen a su significación. Se nos ofrecerá, por ejemplo, una nueva versión de el *Hombre de Vitruvio* de Leonardo da Vinci, a la que se añade

sentido del humor, pues el niño también se circunscribe en un triángulo.

En otra secuencia, el personaje se presenta como un pequeño gabinete antropomorfo, similar a los personajes bizarros de Giovanni Battista Bracelli³⁴ -admirado por el dadaísta Tristán Tzara, los surrealistas, y otros artistas de vanguardia-,³⁵ pues tiene el aspecto de un niño-mueble que introducirá una pequeña llave en la cerradura de su cabeza para hacer que de su lengua salga otra llave, que abrirá un cajón oculto en su pecho, donde guardará ambas llaves.

Otra reelaboración muy libre de las figuras de Bracelli se mezcla con un homenaje a los autores de figuras geométricas imposibles, como Escher, a cuyas figuras alude una de las apariencias del protagonista que encontramos en los créditos (después de la figura de un niño-reloj).

El protagonista también se mostrará con una cabeza que en la parte superior es una jaula con una nube-cerebro alada en el interior, recreando con variantes la obra del fotógrafo Chema Madoz,³⁶ *Nube en una jaula* (2004).³⁷ La jaula en la cabeza del personaje refiere también a *Wspomnienia z Hampton* (1992) de Rafał Olbiński, ilustrador adscrito a la Escuela Polaca de Carteles (caracterizada por el uso de metáforas visuales, humor, fantasía, alusiones a obras célebres y uso de recursos ilusionistas).

Otra apariencia del personaje refiere al más célebre protagonista de Antonio Rubino:³⁸ Cuadratino,³⁹ un niño cuya cabeza cuadrada cambiaba de forma debido a las aventuras en que se involucraba, volviendo a su forma original cuando el niño comprendía o era auxiliado por su madre o su abuela, “Nona Matemática”. Esta evocación del personaje de Rubino -premiado realizador de cine de animación, destacado ilustrador, compositor, escritor, ceramista, diseñador, y autor de narraciones gráficas, que influyó en el cine de Fellini⁴⁰ y fue uno de los primeros en utilizar el término *fumetto*, equivalente al término *manga* en Japón-, se hace presente cuando la cabeza del personaje de Yamamura, ahora cúbica, es separada del cuerpo del protagonista y se transforma en un libro, que el niño lee y que se vuelve su cabeza.

En los créditos finales aparecen otros cambios del personaje, que incluyen ilusiones ópticas, metáforas visuales, y que contribuyen a caracterizar al niño como un ser de la transfiguración constante.

El universo imaginativo-visual de este filme es presentado como resultado de una renovación de búsquedas previas arriesgadas de vanguardia que se atrevieron a contravenir las convenciones y a las que se rinde homenaje, expresando una estética que, aunque experimental, no ignora antecedentes significativos en la construcción de nuevas formas de expresión, para destacar la imaginación y alterar la lógica, y que no carece de significados profundos, ni de una polisemia y de un simbolismo metafórico en torno a temas específicos: el niño y el cine de animación.

Conclusiones

Las dos obras de Yamamura consideradas en este estudio se caracterizan porque se trata de filmes que no ocultan su calidad y calidad de artificios, de ficciones, que no recurren a efectos de realismo, ni objetividad. Los intertextos constituyen en ellos formas visibles, aunque no evidentes para todos los receptores, pues están sujetas a las competencias culturales y cognitivas del público, y son utilizados para hacer que el tema de la animación sea las propias animaciones, sus precursores, sus modalidades lúdicas. Al mismo tiempo, estos intertextos expresan afinidades estilísticas y autorales específicas a las que los dos filmes se afilian, señalan propuestas previas que se reactualizan, o de las que se toma distancia para hacer que signifiquen algo diferente. Manifiestan también una autoconciencia porque no remiten al cine en general, sino específicamente a obras de animadores y artistas que han incluido recursos metaficcionales también, como John Stuart Blackton, Max Fleicher, Émile Cohl, Taku Furukawa, e incluye artistas en cuyas producciones los efectos de percepción ilusionista son importantes.

Las propuestas involucradas en ellos se manifiestan distintas a las del automatismo psíquico del primer manifiesto surrealista, y se alejan de la subordinación a funciones

políticas adjudicadas al arte en el segundo manifiesto. El principal punto de contacto con ese movimiento es el cuestionamiento de lo que se considera racional y lógico, pero tal cuestionamiento es, en las obras de Yamamura, intencional y no carece de significado, ha sido dotado de una función humorística, poético-metafórica o es medio para expresar la imaginación, como ocurrió en las artes incongruentes, pero también en la tradición que forma parte de diversas artes japonesas (escénicas, poéticas y visuales).

Estos dos cortometrajes de Yamamura, como señala Alberto García para las obras metaficcionales: “Nos enseñan el modo de funcionar de las ficciones y cuentan con una mirada ingeniosa (a veces gamberra), que combina transgresión y comicidad”.⁴¹ Son, además, obras abiertas, que es otro rasgo identificado por García en este tipo de obras.⁴² Descubrir la semántica de estos filmes obliga al receptor a mantenerse activo, analítico y co-creativo.

Vizcaíno destacará que una de las funciones de la metafiction “radica en la tensión que producen con la realidad, y cómo los límites alrededor de ésta son borrosos”.⁴³ Añade que este tipo de obras nos recuerdan el papel de receptores que hemos asumido convencionalmente y nos invita a romper con ese rol, también a evaluar de otra forma lo que suponemos real o ficticio, lo que también se aplica a los cortos analizados.

En su ensayo sobre las obras de Lewis Carroll, B. Russell, K. Gödel y W. S. Burroughs, Vázquez afirmará que las obras metaficcionales: “suponen una paradoja [...] donde la comprensión que tiene la mente de la verdad y la falsedad se pliega y se repliega”,⁴⁴ lo que se manifiesta en las obras de Yamamura, en las que también se observa otros rasgos identificados por Vázquez, pues en ellas: “sus diferentes elementos ignoran la progresión de la narración”, el marco temporal se desestructura, y la obra permite “la creación de mundos alternativos, mundos posibles e incluso mundos imposibles”,⁴⁵ a la vez que implican: “una visión alternativa del mundo, basada en el flujo y transformación, en lugar de la inmutabilidad”.⁴⁶

Por medio de los intertextos, los dos filmes despliegan una serie de indicios relacionados con la historia de la animación y el arte de vanguardia, en torno a obras que le otorgan un lugar destacado a la experimentación, la imaginación, la percepción visual ilusoria, la perspectiva lúdica, propiciando, de manera implícita, una reflexión sobre las modalidades de representación visual del pasado, pero también contemporánea, subrayando la inventiva que rompen con concepciones convencionales del mundo, los seres, y su representación en las artes.

Como lo hicieran, de otras maneras, Dziga Vertov, Ingmar Bergam, François Truffaut, Win Wenders, Federico Fellini Paolo y Vittorio Taviani, Ettore Scola o Carlos Saura; y antes que ellos en la animación, John Stuart, Winsor McCay Max Fleicher y Émile Cohl; Yamamura ofrece también modalidades de metaficción, una metaficción centrada en los recursos técnicos y en elementos que son destacados como componentes creativos (el humor, el absurdo, la ruptura de convenciones, las metáforas, la hipérbole, la antítesis). Mediante la modalidad artística que cultiva, Yamamura se vale de recursos abocados al reconocimiento de predecesores, uniendo el homenaje a una nueva versión, a una recreación que es central en la historia del arte, para exponer de manera personal y asistemática, encubierta, su reflexión intelectual sobre la forma, la estética y el quehacer artístico. Este director demuestra la capacidad de combinar diversos elementos con las exigencias y potencialidades del género que cultiva, denuncia el recurso ilusionista que se crea en la obra, haciéndonos reflexionar sobre nuestras percepciones visuales y también oponiéndose a las convenciones de la lógica, mediante imágenes y episodios que manifiesta un conocimiento histórico y técnico sobre el medio que utiliza.

Metaficción e intertextualidad sirven a Yamamura para exponer la manera como concibe la animación, sus vínculos con otras manifestaciones culturales de vanguardia, abocándose a una notable libertad formal, y sin dejar de tratar otros asuntos importantes, como son lo lúdico, la subjetividad, los cambios y metamorfosis, el mundo de los niños, sus problemáticas de identidad, el papel

activo del receptor y una visión alternativa del mundo y del cine animado.

Notas

- ¹ Premio del Festival de Annecy (2003), nominado en dos ocasiones más, candidato al Oscar (2003), premio del Festival Internacional de Cortometrajes de Budapest (2016), el del Festival Internacional de Chicago (1999 y 1998), el Genie, (1991, 2002, 2006, 2007, y 2012) y candidato dos veces. Premio del Festival Mundial de Cine de Ottawa (2000), Leipzig (2003), Zagreb (2004), candidato al de Montreal (2011), Premio del Festival Internacional de Cine de Hong Kong (2012) y el de Cine Independiente de Viena (2016). Sylvie Porte, Isabelle Vanini, Frédéric Lavigne et alt., *Carrefour du Cinéma d'animation*, Paris, 2013.
- ² Maria Roberta Novielli, *Floating Worlds. A short History of Japanese Animation*, Boca Raton, CRC Press, 2018.
- ³ Giannalberto Bendazzi, *Animation a World History*, vol. I, Boca Raton, CRC Press, 2016.
- ⁴ Julius Wiedemann, *Animation now*, New York, Taschen, 2007.
- ⁵ Jean Ann Wright, *Animation Animation Writing and Development*, New York, Focal Press, 2005.
- ⁶ Marco de Blois, "Koji Yamamura", *100 cinéaste qui font le cinéma contemporain*, n° 163, 2013, en id.erudit.org/iderudit/70366ac (acceso: 26/02/2018).
- ⁷ Jasper Sharp, "Head trip: the animated worlds of Yamamura Kôji", *Sight & Sound*, 2016, en <http://www.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/interviews/head-trip-animated-worlds-yamamura-koji> (acceso: 26/02/2018); Nancy Harrison, "Koji Yamamura", *Vertigo Magazine*, n° 5, 2006. En https://www.closeupfilmcentre.com/vertigo_magazine/issue-5-november-2006/koji-yamamura/ (acceso: 20/02/2018), y Katia Bayer, "Koji Yamamura: 'À chaque film, je m'attache au fait que l'acte de création peut avoir du sens et m'apprendre quelque chose sur ma propre existence'", *Format Court*, 2011 en <http://www.formatcourt.com/2011/?s=Katia+Bayer&x=0&y=0> (acceso: 26/02/2018).
- ⁸ Ülo Pikkov, "Surrealist Sources of Eastern European Animation Film", *Baltic Screen Media Review*, n° 1, october 2012, pp. 29-43.
- ⁹ ...Y juegos, trucos (... *Ja teeb trikke*, Priit Pärn, 1978), *El triángulo* (Kolmnurk, Priit Pärn, 1982), *Tiempo fuera* (Aeg maha, Priit Pärn, 1984).
- ¹⁰ Jasper Sharp, "Head trip: the animated worlds of Yamamura Kôji", *Sight & Sound*, 2016, en <http://www.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/interviews/head-trip-animated-worlds-yamamura-koji> (acceso: 26/02/2018).
- ¹¹ Gérard Genette, *Palimpsestos*, Madrid, Taurus, 1989.
- ¹² William H. Gass, "Philosophy and the Form of Fiction", *Fiction and the Figures of Life*, New York, Alfred A. Knopf, 1970, pp. 3-26.
- ¹³ Ardila hace una revisión del concepto. Clemencia Ardila, "Metaficción. Revisión histórica del concepto en la crítica literaria colombiana", *Estudios de Literatura Colombiana*, n° 25, pp. 35-59. Gil González anota que en el ámbito angloamericano fue John Barth (en 1967) el primero en interesarse por este fenómeno, al estudiar la obra de Borges, y que Gas también aplicaría el término a la narrativa del autor argentino. Observa que el estudio de lo metaficcional se alterna con frecuencia con el concepto de autoconciencia, empleado por Alter. Destaca las aportaciones formuladas por Barthes, Genette, Todorov, Stanley Fogel, Robert Spire. Antonio Jesús Gil González, *Teoría y crítica de la metaficción en la novela española contemporánea*, Salamanca, Ediciones de la Universidad de Salamanca, 2001. Paul Patrick Quinn ofrece otra revisión, en la que a los teóricos más citados añade propuestas de Robert Scholes, Raymond Federman, Inger Christensen Ronald Sukenick, Brian McHale, Larry McCaffery, Ana María Dotras, Brian Stonehill y Wenche Ommundsen. Paul Patrick Quinn, *La metaficción en México y los Estados Unidos*, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 1995.
- ¹⁴ Alberto García, "Metaficción: cuando el cine atraviesa el espejo", *Revista Nuestro Tiempo*, n° 587, 2003, p. 73.
- ¹⁵ *Ibid.*, p. 74.
- ¹⁶ *Ibid.*, p. 75.
- ¹⁷ Pedro Javier Pardo García, "Hacia una teoría de la reflexividad filmica: la autoconciencia de la literatura al cine", en José Antoni Pérez Bowie y Pedro Javier Pardo García (eds.), *Transescrituras audiovisuales*, Madrid, Sial Pigmalión-Litecom, 2015, p. 48.
- ¹⁸ Fernando Canet, "El metacine como práctica cinematográfica: una propuesta de clasificación", *L'Atalante*, n° 18, 2014, p. 18.
- ¹⁹ Pedro Javier Pardo García, *op. cit.*, pp. 65-66.
- ²⁰ *Ibid.* p. 64.
- ²¹ Alberto García, *op. cit.*, p. 76.
- ²² Verónica Eguaras Alcántara, *Los 12 principios de la animación para el desarrollo de contenidos y fomento de las inteligencias múltiples en 4º de Educación Plástica y Visual*, Tesis de Maestría, Facultad de Educación, Universidad Internacional de La Rioja, Pamplona, 2015, p. 13, <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3503/EGUARAS%20ALCANTARA%2c%20VERONICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (acceso: 20/12/2021).
- ²³ Incluían una cadena de acciones sucesivas que implicaban un transcurrir temporal.
- ²⁴ Obras de Sophie-Taeuber, George Grosz, Hans-Richter, Georg Hartmann.
- ²⁵ *La orden de alto* (1921), *Máscara con pequeña bandera* (1924), *Pierrot Lunaire* (1924).

²⁶ *La femme aux allumettes* (1924 y 1925) y *Barbette* (1924).

²⁷ *Cabeza de payés catalán* (c. 1924) y *El acomodador del Music Hall* (1925).

²⁸ Valérie Vignaux, Les carnets filmographiques d'Émile Cohl ou le mouvement d'une œuvre : l'image par image de Gaumont à Éclair, 1895. *Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, n° 53, 2007, p. 156.

²⁹ Daniel Grojnowski, "Une avant-garde sans avancée: Les Arts Incohérents, 1882-1889", *Actes de la recherche en Sciences Sociales*, n° 40, 1981, p. 74. Traducción del autor.

³⁰ *Ibid.*, pp. 73-83.

³¹ Víctor Lope Salvador, "Incoherencia y pesadilla en el cine primitivo", en Miguel Vicente Mariño, Tecla González Horigüela y Marta Pacheco (coords.) *Actas del 2º Congreso Nacional sobre Metodología de la Investigación en Comunicación*, vol. III, Segovia, Universidad de Valladolid, 2013, pp. 645-706.

³² Víctor Lope Salvador, "Leyendo al incoherente Jules Lévy", *Revista de Teatro*, n° 24, Primavera 2012, pp. 69-89.

³³ Roberto Bartual, "Los orígenes de la narración visual. Hacia un análisis formal", *Goya*, n° 341, 2012, pp. 279-289.

³⁴ Giovanni Battista Bracelli, *Bizzarie*, II vols, Paris, Brieux, 1963.

³⁵ Jan Lazardzig muestra que Tzara se inspiró en obras de Bracelli. Jan Lazardzig, "Paradoxe Maschinen Tzara, Bracelli und der Ursprung des Fragens", en Herausgegeben von Helmar Schramm, Ludger Scharfe, Jan Lazardzig (coords), *Spuren der Avantgarde: Theatrum machinarum*, vol. IV, Berlín-New York, Walter de Gruyter, 2008, pp. 214-239. Raynal relaciona la obra de Giorgio de Chirico con la de Bracelli. Maurice Raynal, *Moder Frech Painters*, New York, Tudor Publish, 1928, p. 60. Ana Panero ha señalado: "Ya en 1924, el italiano Giovanni Battista Bracelli había diseñado una especie de 'personajes-mueble' [...]. Los surrealistas y los cubistas redescubrieron la obra de Bracelli", en Ana Panero Gómez, "La Gradiva daliniana", *Arte y Ciudad*, n° 1, 2012, p. 190.

³⁶ Premio "Higasikawa Overseas Photographer" del *Higasikawa Photo Festival* de Japón (2000).

³⁷ Obra que tiene como antecedente *La corde sensible* (1960) de René Magritte.

³⁸ Relacionado con distintas vanguardias por Pizzi y Giromini. Katia Pizzi, "Antonio Rubino in odor di Futurismo", *Mondo fanciullo. Antonio Rubino narratore per i ragazzi, Sanremo: Comune di Sanremo*, 2005, pp. 67-80 y F. Giromini, "Le protopsichedelic di Antonio Rubino", *Wuz. La rivista del collezionista di libri*, n° 6, 2003, p. 36. Fue influido por el arte japonés. En 1994 recibió el Prix Savignac de París. El Presidente de Polonia le otorgó el premio más importante en el campo de las artes. En julio de 2002, la ciudad de Fondi, le otorgó la Divina Giulia por su contribución al arte contemporáneo.

³⁹ Personaje que figura en *La trágica historia del triángulo y el cuadrado* (1909) y reaparece en *Corriere dei Piccoli*.

⁴⁰ Paola Pallottino, "Antonio Rubino e Federico Fellini. Ipotesi sulla genesi iconografica de La strada", *Ticonzero*, s. n° 2012, pp. 1-10.

⁴¹ Alberto García, *op. cit.*, p. 75.

⁴² *Ibid.*, p. 77.

⁴³ Laura Elisa Vizcaíno, "El placer de leer metaficción", *Ciencia*, n° 4, 2016, pp. 32-35.

⁴⁴ Adolfo Vázquez Roca, "Lógica paraconsistente, paradojas y lecturas parasitarias: Del virus del lenguaje a las lógicas difusas", *Eikasía*, n° 58, 2014, p. 44.

⁴⁵ *Ibid.* p. 45.

⁴⁶ *Ibid.* p. 56.

¿Cómo citar correctamente el presente artículo?

Vidaurre Arenas, Carmen V.; "Dos films de animación de Kōji Yamamura: intertextos y metaficción". En *Caiana. Revista de Historia del Arte y Cultura Visual del Centro Argentino de Investigadores de Arte (CAIA)*. N°19 | Segundo semestre 2021, pp. 42_54.

URL: http://caiana.caia.org.ar/template/caiana.php?pag=articles/article_2.php&obj=429&vol=19

Fecha de recepción: 26 de junio de 2020

Fecha de aceptación: 8 de noviembre de 2021