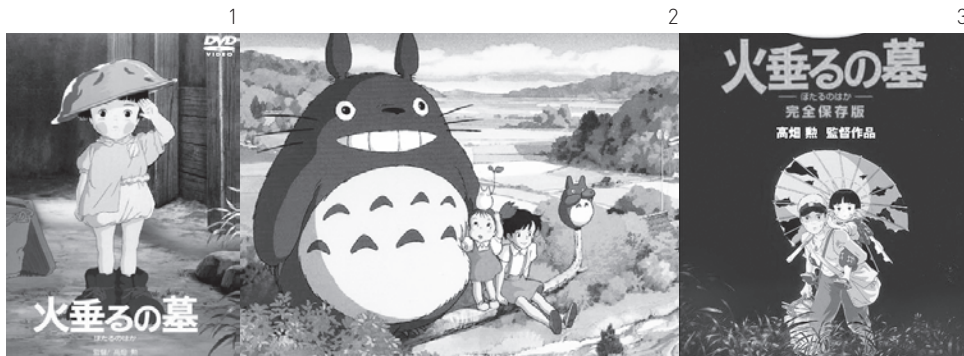


El cine de animación Japonés: su influencia creativa en Occidente

Roberto Padilla Sobrado
Síntesis Creativa



1 y 3: Hayao Miyazaki, *La tumba de las luciérnagas* (1988).

2: Hayao Miyazaki, *Mi vecino Totoro* (1988).

El llamado *anime* ha tenido mayor difusión en el hemisferio occidental a través de series de televisión como Heidi, Remi, Dragon Ball, Dragon Ball Z y los Caballeros del Zodiaco, los cuales utilizan las técnicas de animación limitada.¹ Pese a la opinión tanto de fanáticos como de detractores, con todo tipo de críticas por sus contenidos y su calidad técnica, la realización de películas animadas en Japón, su desarrollo creativo y su propuesta, tanto visual como temática han dado la vuelta al mundo gracias a realizadores que han contribuido notablemente al desarrollo de la técnica animada no sólo local, sino mundialmente.

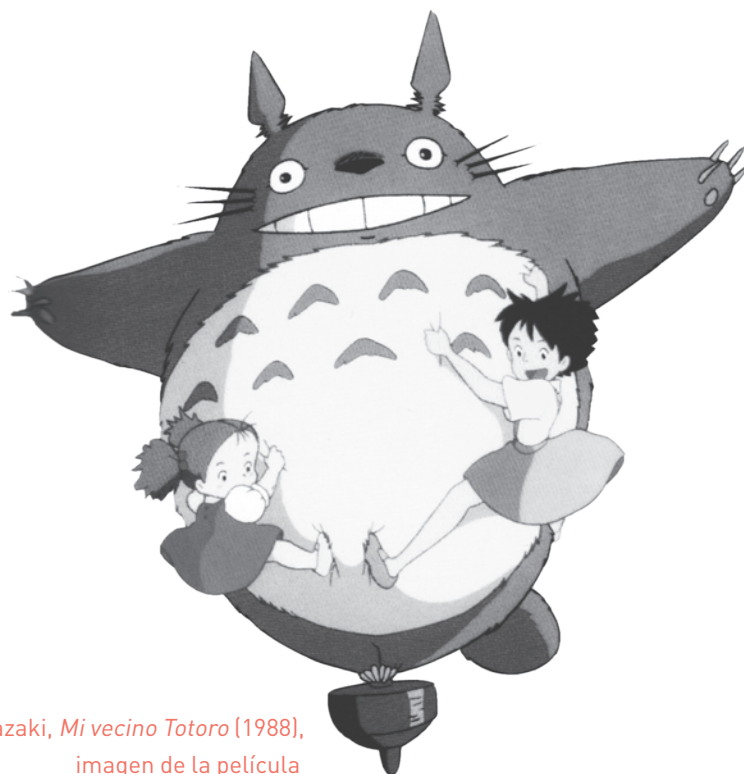
La animación japonesa en largometrajes tiene una historia tan vasta como la estadounidense, sin embargo, no es tan conocida para nosotros por la falta de un mercado comercial que la sustente en nuestro continente. Esto no ha sido un obstáculo para su desarrollo y continua expansión. Con historias muy alejadas de lo que acostumbramos ver en las propuestas estadounidenses, y una calidad técnica impecable, en cuanto a animación se refiere, hay dos directores que sobresalen por la influencia que sus películas han tenido tanto en oriente como en occidente: Hayao Miyazaki y Katsuhiro Otomo.

1. Se conoce como tal porque utiliza aproximadamente seis cuadros por segundo, y sólo se animan algunas partes del dibujo.

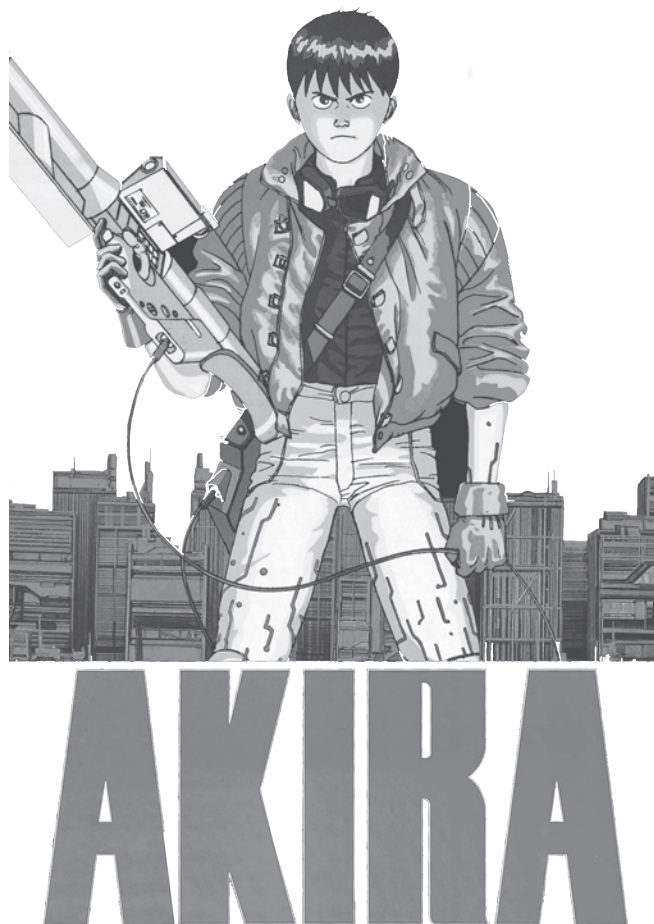
Hayao Miyazaki nació en 1941 y ostenta el título popular del “Disney japonés”. Comenzó su carrera en 1963 en la industria de la animación tradicional, dibujando cuadros intermedios, para posteriormente saltar a animador en 1968. En 1979 dirige su primera película animada, *El castillo de Cagliostro*. De aquí Miyazaki crearía algunas de las historias clásicas de la animación japonesa, entre las que se encuentran *Nausicaä of the Valley of the Winds*, que es una adaptación de la novela gráfica que él mismo creó; su éxito fue tan grande que logró una propuesta de financiación para la creación de un estudio de animación a sus órdenes: Studio Ghibli.

Para los que conocen de animación, hablar del Studio Ghibli en Japón es como referirse a los estudios Disney en su época dorada o a los estudios Pixar actualmente. Sus películas son clásicos de la animación oriental. Entre los ejemplos más influyentes tenemos títulos como *El castillo en el cielo* (1986), *Mi vecino Totoro* (1988) y *La tumba de las luciérnagas* (1988), que catapultaron a Miyazaki al éxito mundial. A pesar de que apenas funcionaron comercialmente, los múltiples premios en festivales y los comentarios tan favorables de la crítica especializada fueron suficientes para sentar las bases de su internacionalización.

Con historias fuera de lo común para películas animadas (*La tumba de las luciérnagas* es considerada una de las películas más deprimentes en toda la historia de la animación), Miyazaki se convirtió en uno de los directores más influyentes de Oriente, sobre todo cuando decidió permitir la comercialización de sus personajes. *La princesa Mononoke* (1997) rompió récord de recaudación en



Hayao Miyazaki, *Mi vecino Totoro* (1988),
imagen de la película

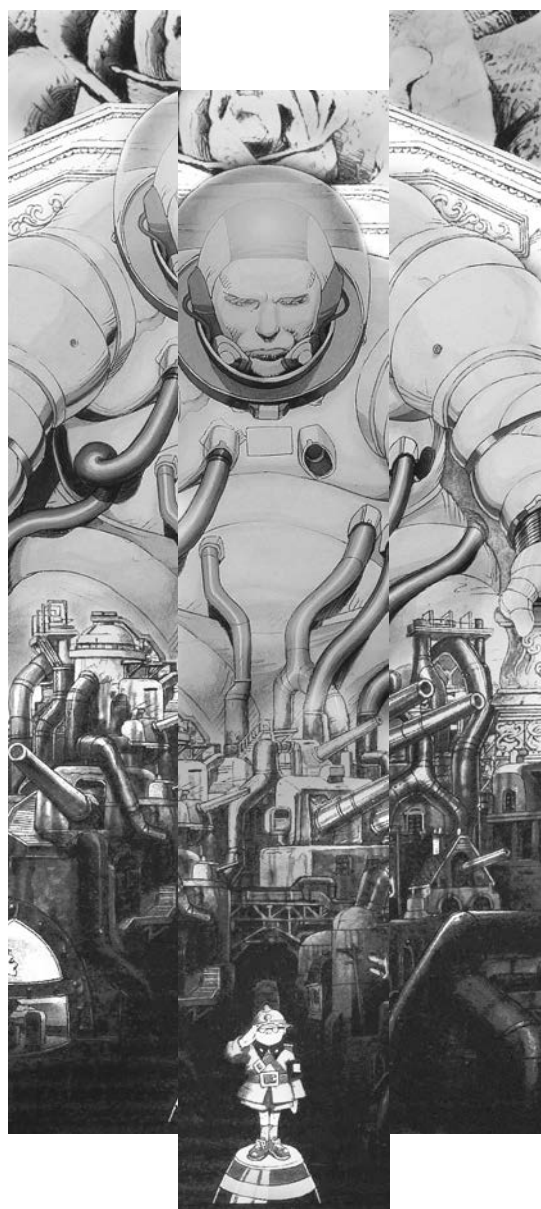


Katsuhiro Otomo, *Akira* (1988)

su estreno en Japón y *El viaje de Chihiro* (*Spirited Away*, 2001) impuso un récord mundial para películas animadas no estadounidenses, además ganó el Óscar a la mejor película animada. Miyazaki es todo un ejemplo de un creador de animación que tuvo la suerte de participar en proyectos en los que estuvo íntimamente relacionado y, a pesar del embate occidental por desechar la animación 2D para dar pie a películas en 3D, siguió utilizando la técnica tradicional para animar sus personajes, incorporando elementos tridimensionales sólo como complemento a los dibujos animados.

A diferencia de Miyazaki, y sin un currículum tan notorio, el director Katsuhiro Otomo llegó a la industria por la vía de las historietas. Él comenzó su carrera en 1973 como dibujante de comics, realizando historias de ciencia ficción. A pesar de su trayectoria en ese medio, su obra maestra, *Akira*, se hizo mundialmente conocida, no por su publicación como historieta manga, sino por su adaptación como película, dirigida por él.

Desde su estreno en 1988, *Akira* se convirtió en un éxito instantáneo. Pocas películas han sido tan influyentes en la animación mundial como



KATSUHIRO OTOMO
MEMORIES
 メモリーズ

Katsuhiro Otomo, *Memories* (1995)

ella. El diseño de la ciudad y, sobre todo, las secuencias de las motocicletas con sus vistosos efectos lumínicos, tuvieron tanta influencia que han sido copiadas o reproducidas en diversos estilos en películas animadas y de acción viva, como es el caso de la película animada coreana *Días maravillosos* (*Wonderfull Days*, 2003), dirigida por Kim Mun-Saeng, una de las piezas más reconocidas producidas en aquel país, por su alta calidad técnica y su belleza estética.

Otomo participó en un proyecto que tuvo muy buena aceptación dentro de los fanáticos de la ciencia ficción. Fue el coordinador general de la película *Memories* (1995), una recopilación de tres cortometrajes de historias del género, realizadas por distintos directores, incluyendo un segmento dirigido por él. Uno de sus proyectos más ambiciosos y de mayor calidad técnica y estética fue *Steamboy* (2004), famosa por su extenso periodo de producción.

Otros directores de animación realizaron piezas que tuvieron una influencia creativa notable, como es el caso de Mamoru Oshii, cuya película *Ghost in the Shell* es un clásico de la ciencia ficción y su trama ha sido una influencia muy marcada en el cine estadounidense. Este director es también reconocido por haber supervisado las películas *Jin-Roh: la brigada de los lobos* (1999) y *Blood: el último vampiro* (2000), un clásico animado de ese género. El director Satoshi Kon realizó dos películas premiadas en festivales internacionales, incluyendo los estadounidenses, antes de estrenarse comercialmente en Japón: *Millennium actress* (2011) y *Tokio Godfathers* (2003), con una estupefaciente respuesta de la crítica.

A pesar de que al momento de su estreno casi no había distribución comercial en nuestro continente para la mayoría de estas películas, la influencia que han tenido en el diseño de personajes, fondos y escenarios ha sido notable. Actualmente es fácil conseguir estas películas, gracias a la difusión que se le ha dado a estos títulos a través de la venta de DVD. Aunque muchas de ellas sólo tienen traducción subtitulada al español, su popularidad entre las nuevas generaciones de animadores ha ido subiendo cada vez más, y la influencia del estilo ha dado la vuelta al mundo en todo tipo de producciones.



Michael Dante DiMartino,
Bryan Konietzko, *Avatar:
the Last Air Bender* (2005).

El marcado estilo manga, como es el caso de los grandes ojos expresivos en el diseño de rostros, ha sido adaptado incluso en películas de los estudios Disney o Pixar, por la popularidad que han tenido entre los aficionados a la animación. Uno de los últimos ejemplos de la influencia creativa y estilística del género es la serie animada *Avatar: the Last Air Bender*, conocida en Latinoamérica como *La leyenda de Ang*. Esta serie fue difundida por la cadena Nickelodeon y fue creada por Michael Dante DiMartino y Bryan Konietzko, productores ejecutivos de la misma; una de las particularidades que más llamaron la atención fue que durante todo el tiempo que se produjo la serie, el equipo creativo y los productores se encontraban en el continente americano, mientras que el estudio de animación que la realizó se encontraba en Corea del Sur, trabajando al mismo tiempo. Esta serie fue tan reconocida que se realizó una adaptación cinematográfica en acción viva y popularizó el estilo manga aún más.

La gran aceptación que el estilo japonés ha tenido entre las nuevas audiencias es tal que se ha comisionado a directores consolidados del género la realización de películas que incluyen varios cortometrajes de animación basados en películas o personajes estadounidenses, que se comercializan directamente en DVD. Tal es el caso de *Animatrix* (2003), recopilación de nueve cortometrajes figurando estilos totalmente distintos basados en la famosa trilogía de películas *The Matrix*; y de *Batman, Gotham Knight* (2008), que incluye seis cortometrajes animados basados en el estilo de manga japonés, que se convirtió en un éxito internacional. Incluso los creadores del videojuego *Halo* han optado por este formato para expandir su popularidad con la película *Halo Legends* (2009), conformada también por una serie de cortometrajes comisionados especialmente a casas productoras que manejan el estilo manga y que ha logrado un éxito comercial considerable dentro del público que gusta de la animación.

Actualmente, el mercado mundial que estos directores han formado se ha ido consolidando cada vez más. No cabe duda que el detalle en el diseño, los mundos de fantasía, la propuesta visual y la defensa del estilo han hecho del cine de animación japonés un favorito de las nuevas generaciones. ✳

Fuentes

Beck Jerry, (ed.), *Animation Art, from pencil to pixel, the history of cartoon, anime & CGI*, Flame tree Publishing, 2004.