

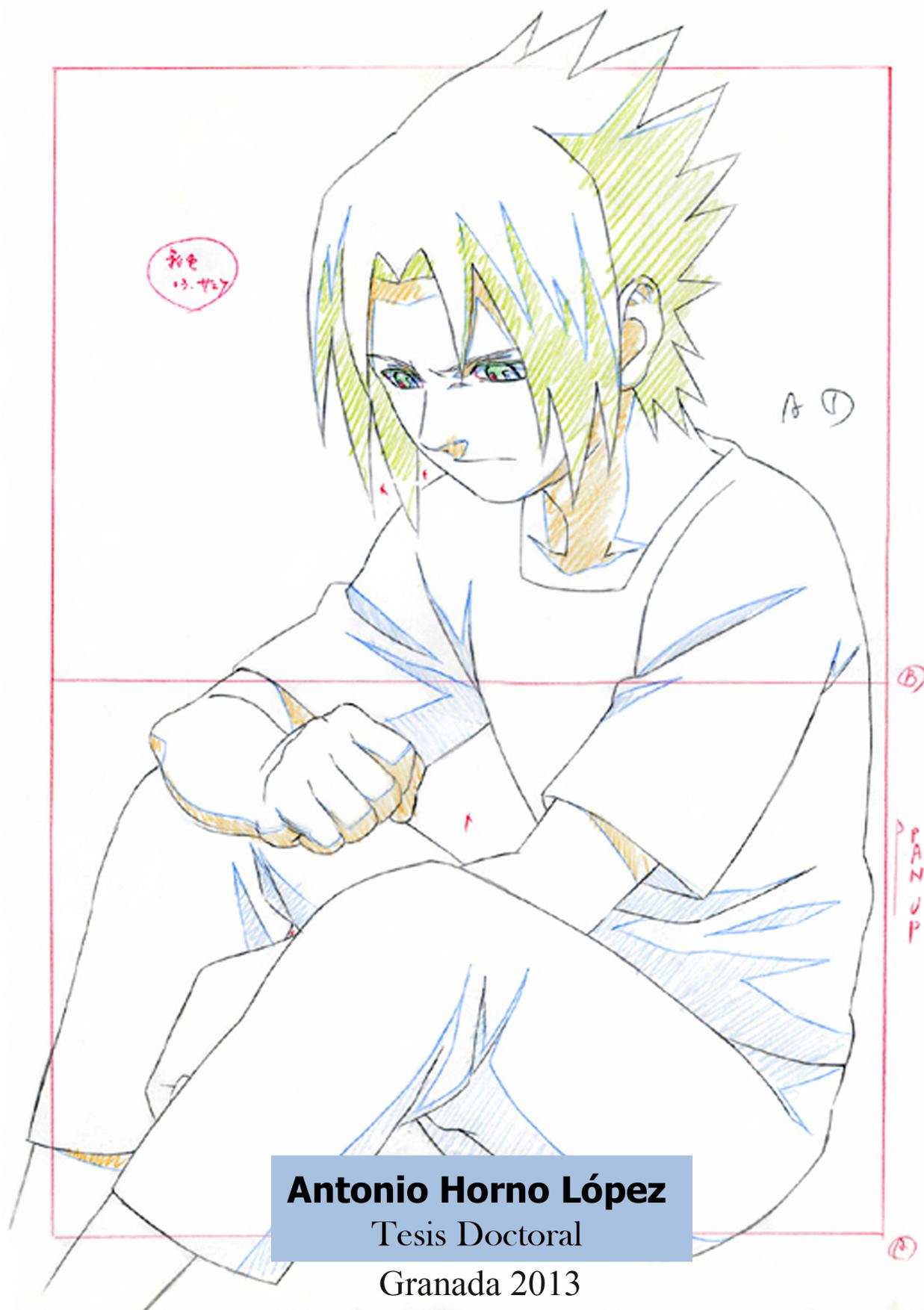


Animación Japonesa

Análisis de series de anime actuales

Universidad de Granada

“Dibujo-Diseño y Nuevas Tecnologías”



Antonio Horno López

Tesis Doctoral

Granada 2013



UNIVERSIDAD DE GRANADA

Facultad de Bellas Artes Alonso Cano/ Programa "Dibujo-Diseño y Nuevas
Tecnologías"

Animación japonesa.

Análisis de series de anime actuales.

Doctorando:

ANTONIO HORNO LÓPEZ

Director:

Dr. JESÚS PERTÍÑEZ LÓPEZ

Granada/2013

Editor: Editorial de la Universidad de Granada
Autor: Antonio Horno López
D.L.: GR 1839-2014
ISBN: 978-84-9083-022-2

El doctorando Antonio Horno López y el director de la tesis Jesús Pertíñez López. Garantizamos, al firmar esta tesis doctoral, que el trabajo ha sido realizado por el doctorando bajo la dirección del director de la tesis y hasta donde nuestro conocimiento alcanza, en la realización del trabajo, se han respetado los derechos de otros autores a ser citados, cuando se han utilizado sus resultados o publicaciones.

Granada, 2 de diciembre de 2013.

Director/es de la Tesis

Doctorando

Fdo.:

Fdo.:

Agradecimientos.

En primer lugar deseo expresar mi más profunda gratitud al Director de esta Tesis Doctoral, Dr. Jesús Pertíñez López, por su constante apoyo, estímulos y tan valiosas sugerencias, gracias a las cuales ha sido posible la realización de este trabajo de investigación.

También quiero dar la gracias a María Lorenzo por sus ánimos y consejos. A Leopoldo La Rubia por su amistad y sabias palabras, por hacer que vea el anime desde un punto de vista muy distinto al que estaba acostumbrado.

Mencionar también mi especial gratitud a Daniel Rubio y a Laura Montero, por contribuir con sus extraordinarios conocimientos a esta investigación.

Por último, pero no menos importante, agradecer el constante apoyo de mis padres, de mi querido hermano y de Carol, cuyo amor y desmedida paciencia han jugado un papel más que significativo en estos últimos cuatro años. Aunque prefieras las películas de Disney a ver anime,

para ti cada una de estas páginas.

Material Complementario.

Con objeto de completar la teoría desarrollada en el capítulo referente a la historia de la animación japonesa de esta tesis doctoral, se ha diseñado un menú interactivo a partir de los videos recopilados durante el proceso de documentación e investigación.

En un pendrive, adjunto al final de esta tesis, se incluye además del mencionado menú, varios archivos .pdf con la lista de los videos recopilados, la explicación del proceso de creación de la aplicación interactiva y su modo de empleo, así como un fichero con la propia tesis doctoral.

Resumen.

En esta tesis doctoral se realiza un estudio del particular modelo de la animación japonesa, conocido generalmente como *anime*, en la pretensión de profundizar en sus orígenes, conocer su proceso de producción, analizar sus obras televisivas más actuales y, en definitiva, de tratar de ofrecer una nueva visión sobre este desconocido modo de creación.

Con la intención de ahondar en su desconocida evolución histórica, se hace una introducción a la historia de la animación japonesa desde sus inicios, a principios del siglo XX, centrándonos en sus animadores más destacados, analizando en cada uno de ellos las necesidades que les motivaron y dieron origen a sus descubrimientos, el contexto en el que se encontraban, materiales utilizados, temáticas, los objetivos perseguidos, así como la influencia posterior de esas innovaciones en el mundo de la animación. Mediante el análisis pormenorizado de la documentación existente sobre las primeras animaciones japonesas, se muestra cómo los recientes descubrimientos sobre sus orígenes pueden llegar a tener cierta repercusión en aspectos fundamentales en los que se sustenta la historia de la animación tradicional.

Se establecen, asimismo, las principales características del modelo *anime*, su técnica, temática y, en especial, las bases de su proceso de su producción y la repercusión de la incorporación de las nuevas tecnologías digitales al proceso de creación tradicional. Esto permitirá trazar una metodología de análisis de la imagen en movimiento, a través de sus elementos visuales, de modo que tomando como modelos prácticos fragmentos de series televisivas de *anime* recientes, se demuestra cómo la *animación limitada* en Japón, esa peculiar técnica de *economizar* la producción de una serie *anime*, ha evolucionado hacia una *animación selectiva*, que mejora considerablemente la calidad de las imágenes, y generado un nuevo movimiento artístico que supone la mejor baza para la expansión de la animación japonesa a nivel mundial.

Índice:

Resumen.

Capítulo 1. Introducción.

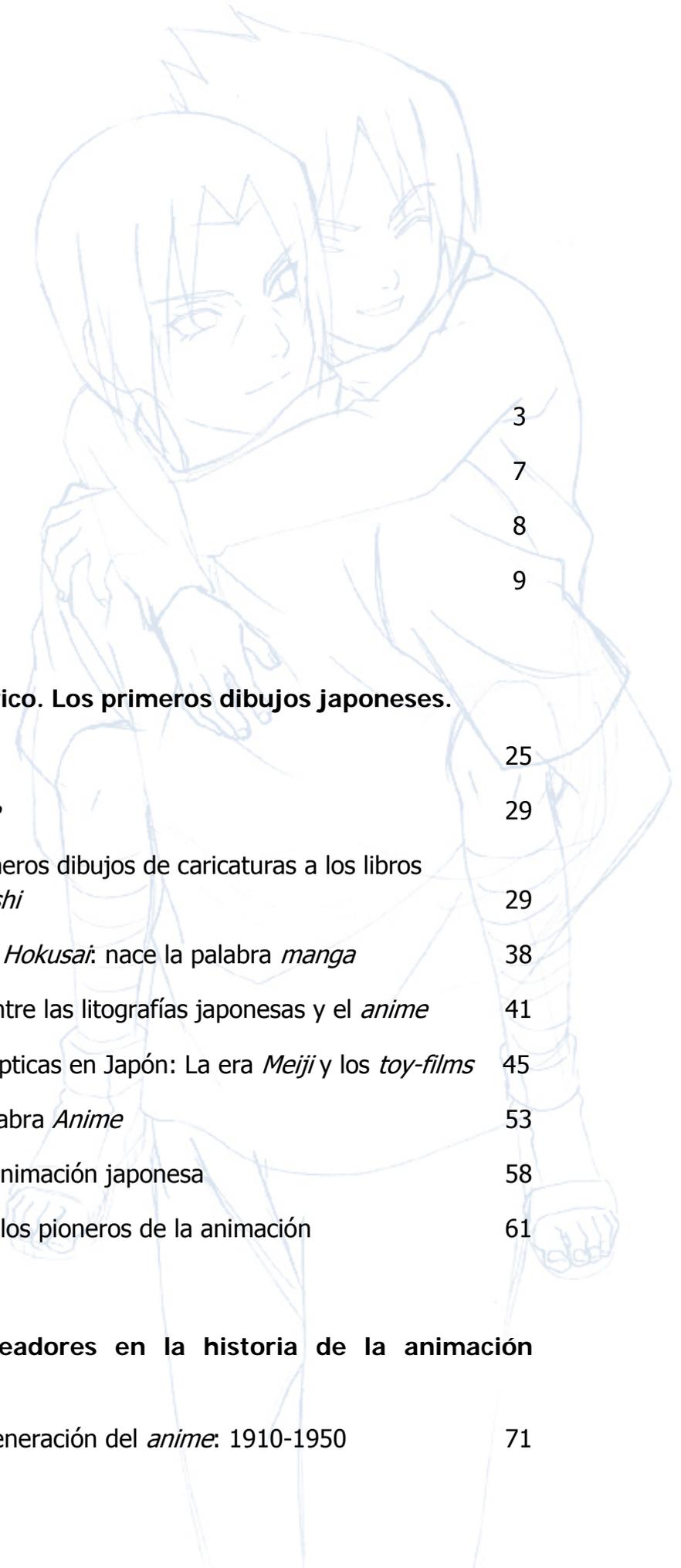
1.1. Justificación	3
1.2. Antecedentes	7
1.3. Objetivos	8
1.4. Metodología	9

Capítulo 2. Recorrido histórico. Los primeros dibujos japoneses.

2.1. Las eras de Japón	25
2.2. Del <i>manga</i> al <i>anime</i>	29
2.2.1. De los primeros dibujos de caricaturas a los libros ilustrados <i>Kusazoshi</i>	29
2.2.2. <i>Katsushika Hokusai</i> : nace la palabra <i>manga</i>	38
2.2.3. Analogía entre las litografías japonesas y el <i>anime</i>	41
2.3. Primeras ilusiones ópticas en Japón: La era <i>Meiji</i> y los <i>toy-films</i>	45
2.4. Etimología de la palabra <i>Anime</i>	53
2.5. Los orígenes de la animación japonesa	58
2.5.1. Retrato de los pioneros de la animación	61

Capítulo 3. Principales creadores en la historia de la animación japonesa.

3.1. El periodo de Pre-generación del <i>anime</i> : 1910-1950	71
--	----



3.1.1. Los inicios de la animación en Japón (1910-1920)	72
3.1.2. El periodo 1930-1940	79
3.2. La Primera Generación del <i>anime</i> (1950-1970)	96
3.2.1. Osamu Tezuka	99
3.2.2. Hayao Miyazaki	112
3.2.3. Isao Takahata	117
3.3. Las siguientes Generaciones del <i>anime</i> y la época actual	119

Capítulo 4. Proceso de creación del *anime*.

4.1. Introducción	125
4.1.1. El modelo <i>anime</i>	125
4.1.1.1. <i>La técnica anime</i>	125
4.1.1.2. <i>La temática anime</i>	129
4.1.2. La combinación de dos mundos: aparece el <i>anime-toon</i>	133
4.2. Fases en la producción del <i>anime</i>	138
4.2.1. Pre-producción	138
4.2.2. Producción	142
4.2.3. Post-producción y doblaje	147
4.3. Modelo de producción de la película <i>anime</i> : " <i>Naruto. El rescate de la princesa de Hielo</i> "	149
4.3.1. Fases de producción en los <i>Estudios Pierrot</i>	149
4.4. La era digital en el <i>anime</i>	157

Capítulo 5. Descripción metodológica y análisis de series *anime* actuales.

5.1. Análisis del movimiento animado	169
5.1.1. Estudio del movimiento según el número de Fotogramas	170

5.1.2. La diferenciación de capas	187
5.1.3. Justificación del movimiento en perspectiva	196
5.2. Sincronía de los labiales con el registro sonoro	199
5.3. Selección de los colores de un personaje	209
5.4. Identificación de elementos digitales	213
5.5. Uso de enclaves populares	216

Capítulo 6. Elementos visuales de los dibujos animados.

6.1. Proporciones y expresiones faciales en los personajes del <i>anime</i>	225
6.1.1. Proporciones y simetrías	225
6.1.2. Expresiones faciales en animación	231
6.1.3. La universalidad de los gestos	233
6.1.4. La evolución de las expresiones faciales en el proceso de creación de una animación	235
6.2. La dinámica del color y otras teorías pictóricas aplicadas al <i>anime</i>	239
6.3. Fondos: de los estudios de animación a las exposiciones de arte	250
6.3.1. Proceso de elaboración de fondos en la animación japonesa	251
6.3.2. Fondos por capas	252
6.3.3. Localizaciones reales	257
6.4. Iluminación y proyección de sombras en el <i>anime</i>	261
6.5. Kinestesia: el movimiento en los dibujos animados	270
6.5.1. Los orígenes de la animación limitada en Japón	279
6.5.2. Una nueva forma de animar: la "animación selectiva"	283
6.5.3. <i>Sakuga</i> , las mejores animaciones del <i>anime</i>	286

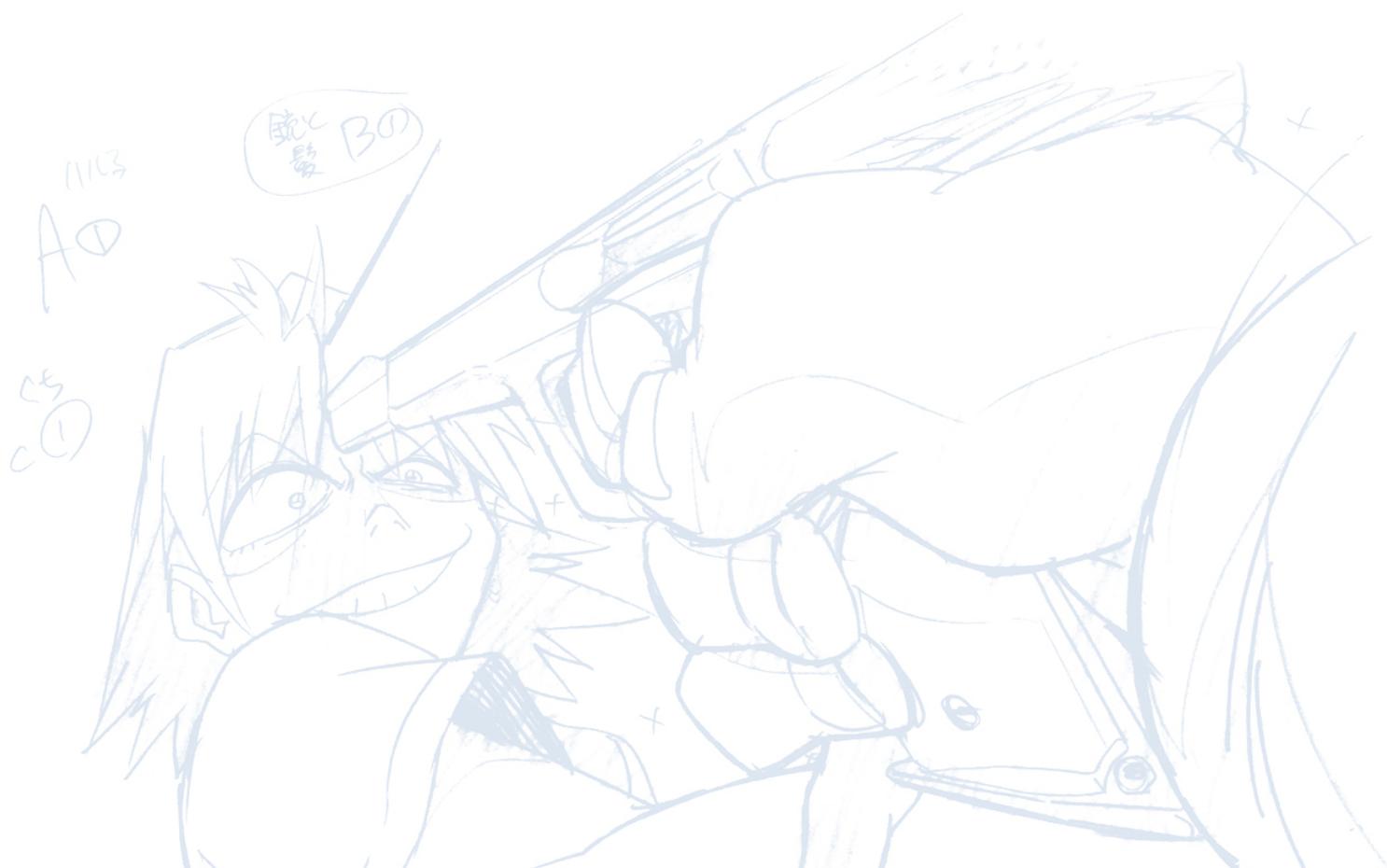
Capítulo 7. Conclusiones	291
---------------------------------	------------

Bibliografía y Webgrafía.

1. Bibliografía	301
2. Páginas Webs consultadas	313

Apéndices.

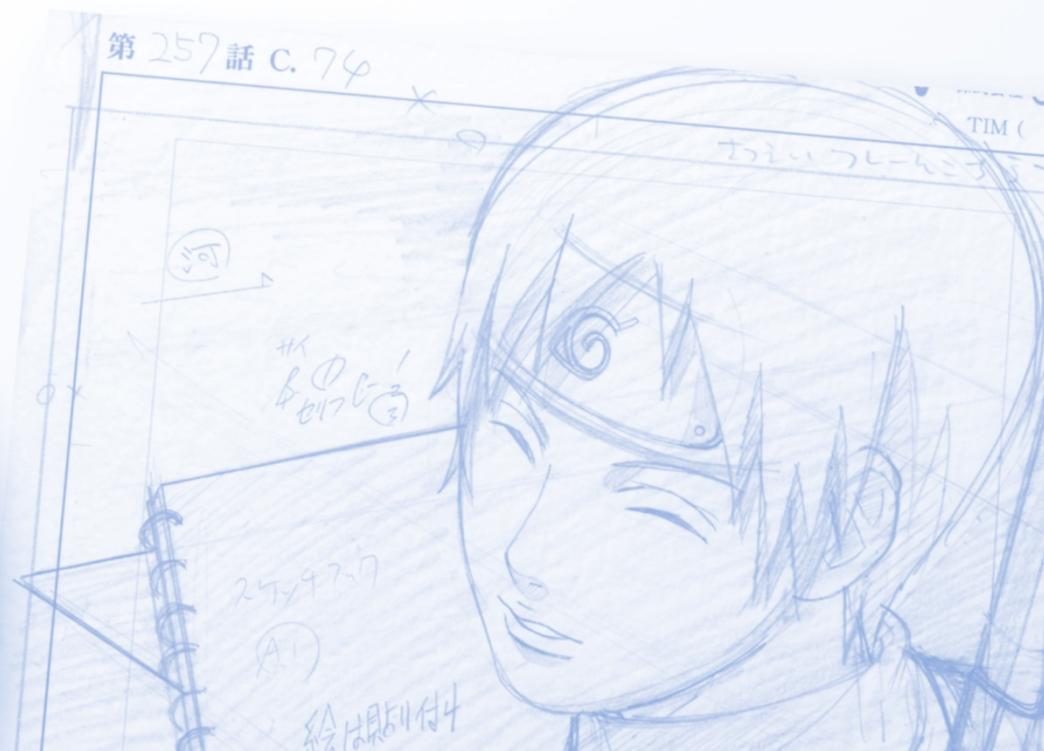
A. Lista de <i>anime</i> emitidos en España	323
B. Biografía de los principales creadores del <i>anime</i>	331
C. Tabla cronológica: animaciones japonesas desde 1907 a 1970	389
D. El Universo de Osamu Tezuka	441
E. Recopilación de los 100 <i>anime</i> televisivos con mayor número de capítulos	465
F. Recopilación de programas útiles para la producción de una animación	473
G. Recopilación de escenas <i>sakuga</i> en series de animación japonesa	493





Capítulo 1. Introducción.

- 1.1. Justificación.
- 1.2. Antecedentes.
- 1.3. Objetivos.
- 1.4. Metodología.



1. Introducción.

1.1. Justificación.

La animación es una de las disciplinas relacionada con las artes plásticas y la comunicación audiovisual que cuenta con mayor demanda en los estudios de Bellas Artes, debido principalmente a su carácter transversal —pues tiene cabida en múltiples ámbitos—, su incesante evolución y sobre todo por su continua presencia y repercusión en la sociedad actual.

La animación es posiblemente la forma creativa más importante del siglo XXI. La animación como arte, estética o aplicación¹, es una de las disciplinas artísticas con mayor presencia en la sociedad actual: desde películas largometrajes a series en horas de máxima audiencia, o desde televisión y cortos en la web, la animación está presente en toda una variedad de usos en las nuevas tecnologías.

La Asociación Internacional del Cine de Animación (ASIFA) define la animación como “la creación de imágenes en movimiento por medio de la utilización de diferentes clases de técnicas, con la excepción de la toma de vistas directas”². Sin embargo, en términos más generales y/o unidos con la filosofía de lo que son las imágenes animadas, para Norman McLaren, uno de los padres de la animación experimental, la animación es “el movimiento dibujado, no unos dibujos que se mueven”³. La animación es un medio de

¹ HORNO LÓPEZ, Antonio. 2011. “The Animation as a Didactic Teaching Method”, en *EDULEARN11 Conference*. Barcelona. p.001123.

² ARTIGAS, Jordi, 2011. *Cine de animación experimental en España*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes:

<http://www.luisvives.com/servlet/SirveObras/cine/04703829899347295207857/p0000001.html> (Acceso el 11 de noviembre de 2011).

³ BERENGUER, Xavier, 1995. *Pioneros de la animación*. (Adaptación online de un texto aparecido en *Sala HAL*. Barcelona: Universidad Pompeu Fabra, mayo 1995):

http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/textos/pioneros/principal_cas.html (Acceso el 26 de mayo de 2011).

expresión universal —“el arte de lo imposible” como establece Paul Wells⁴— en el que se dan numerosas formas para realizar animación, que dependen de la técnica que se utilice y de la creatividad de los animadores, y que abarca más allá de los clichés y formas estandarizadas de la animación tradicional o comercial.

Debido a la gran influencia del modelo surgido con el desarrollo de la animación de creadores como los hermanos Fleischer y Walt Disney, se podría argumentar que desde entonces la animación se valora según su relación con el modelo estadounidense y si bien muchos estudios de animación han tratado de reproducir este modelo tanto estética, industrial, tecnológica y comercialmente, otros han resistido este enfoque, viéndolo como algo que puede distorsionar su propio compromiso con el medio y tratando de diferenciar su propio trabajo de lo que puede ser mirado como una forma diluida de imperialismo artístico y cultural estadounidense.

La animación china, por ejemplo, se caracteriza por los enfoques de caligrafía; la checoslovaca, por su larga tradición en el teatro de marionetas, mientras que en la animación rusa se lleva a sus últimas consecuencias de realismo y expresividad la técnica de los recortables.⁵

De la misma manera que toda forma de arte tiene una historia, en el caso especial de la animación hay muchas *historias* que todavía están siendo investigadas. Una de ellas corresponde al particular modelo de la animación japonesa, conocida generalmente como *anime*,⁶ con características como la animación limitada, la expresión en plano, la suspensión del tiempo, su amplitud temática, la presencia de personajes históricos, su compleja línea narrativa y sobre todo, un particular estilo de dibujo, con personajes

⁴ WELLS, Paul, 2007. *Understanding Animation*, UK: Routledge.

⁵ WELLS, Paul, 2002. *Animation: Genre and Authorship*. Gran Bretaña, Londres: Wallflower Press. p.2.

⁶ DRAZEN, Patrick, 2002. *Anime Explosion!: The What?*, Berkeley: Stone Bridge Press.

caracterizados por ojos grandes y ovalados, de línea muy definida, colores llamativos y movimiento reducido de los labios.^{7,8}

Pero el *anime* es algo más que un peculiar estilo de animación japonesa y actualmente es un poderoso fenómeno social que se ha expandido con suma rapidez a prácticamente todo el mundo. Prueba de ello es la organización *Japan External Trade Organization*⁹, más conocido como JETRO, encargada de organizar y llevar a cabo todas aquellas actividades relacionadas con la promoción del comercio internacional de Japón y que de manera abierta recoge, sistematiza y expone todo tipo de datos relacionados con el sistema comercial japonés y su economía.

Según los estudios de esta organización, publicados en 2007, las estadísticas de los últimos años muestran que el *anime* es visto en más de 70 países y sus beneficios en mercado alcanzan una suma aproximada a los 200 mil millones de yenes —dos mil millones de dólares—, que incluyen beneficios derivados de la venta de vídeos y DVD, estrenos cinematográficos, proyecciones, licencias, comercialización y otras áreas. Un ejemplo del enorme potencial de esta empresa lo encontramos en el I Festival de la Asociación de Animadores Japoneses, celebrado el verano de 2004 en Estocolmo, en el que la asociación reunió a representantes de cerca de medio centenar de estudios de animación y donde el evento atrajo la atención de unas 7.500 personas diarias durante los seis días que duró la exposición.

Japón representa la segunda economía mundial en electrónica y fabricación de automóviles y es posible que también consiga hacerse con el primer puesto del entretenimiento animado, gracias al potencial del *anime*. El mercado de la animación japonesa es especialmente significativo y sin duda alguna se está abriendo paso de forma vertiginosa en el panorama mundial,

⁷ BECK, J., 2004. *Animation Art*, Gran Bretaña: Flame Tree Publishing. pp. 265-300

⁸ SOLOMON, C., 1994 *The History of Animation*. New York: Wings Book.

⁹ JETRO: <http://www.jetro.go.jp/> (Acceso el 26 de mayo de 2011).

como se puede apreciar de una forma notable en Estados Unidos donde el sector de las series televisivas ha aumentado considerablemente en el campo del *anime* —si en la década de los 90 el *anime* suponía un 13% de la programación televisiva, en el último estudio realizado en 2006 ese porcentaje se ve incrementado hasta un 37%— y donde se celebran anualmente una gran cantidad de salones y festivales dedicados a este particular modo de animación, con una media de más de una exposición sobre *anime* cada mes y cerca de una veintena de eventos al año que atraen a más de 100.000 seguidores.¹⁰

El tercer puesto, por detrás de Japón y Estados Unidos, en cuanto a aficionados al *anime* se refiere, lo ostenta la multitudinaria China, donde la mitad de los personajes de la ficción más conocidos entre los jóvenes provienen precisamente del mundo de la animación japonesa y en la que algunas estadísticas muestran que la influencia de este tipo de series y películas en la población de ese país, es mucho más grande que la de cualquier otro contenido televisivo o cinematográfico.

Del mismo modo, el mercado europeo de la animación japonesa ha crecido también a una enorme velocidad, acercándose cada vez más a las cifras norteamericanas, y en el caso concreto de España se puede decir que esta doctrina mercantil se está imponiendo poco a poco como una nueva tendencia y forma de vida —surgiendo los denominados *otakus*, grandes aficionados al *anime* y al *manga*.

A finales del siglo pasado, lo único que se conocía en nuestro país respecto al *anime* era apenas un puñado de series televisivas, tales como *Oliver y Benji*, *Caballeros del Zodiaco*, *Candy Candy*, *Heidi* y *Bola de Dragón* —en el *Apéndice A* se muestra una recopilación de los *anime* emitidos en España—. En la actualidad la situación ha cambiado asombrosamente gracias, por supuesto, a Internet que junto a la posibilidad de ver online y de

¹⁰ Ramen para Dos: *El Salón del Manga* recibe 112.000 visitantes: <http://ramenparados.blogspot.com.es/2012/11/el-salon-del-manga-recibe-112000.html> (Acceso el 10 de Octubre de 2013).

forma gratuita series y películas subtuladas, ha hecho que proliferen la *cultura otaku* en cada rincón de nuestro país: salones del *manga* prácticamente en cada ciudad, eventos específicos de proyecciones *anime*, infinidad de asociaciones y festivales dedicados a este característico mundo ficticio, han ayudado prósperamente la aceptación y expansión del mercado japonés y sobre todo a descubrir que los dibujos animados no son únicamente un mundo para niños.

1.2. Antecedentes.

A pesar del creciente interés y popularidad que ha experimentado el mundo del *manga* y el *anime* en España —112.000 visitantes en el Salón del Manga de Barcelona, celebrado en 2012—¹¹, una de las mayores dificultades que nos hemos encontrado en el desarrollo de esta tesis doctoral, ha sido la escasez o falta de documentación académica, formal, con un contenido diferente al del usual entorno del cómic y sobre todo en castellano, referente a la animación japonesa.

Desafortunadamente, el *anime* es un tema concebido exclusiva y aparentemente para el ámbito del entretenimiento o del ocio, como mera distracción para los más jóvenes. Ésta es la razón por la que la mayoría de las fuentes bibliográfica encontradas son libros o artículos de investigación que tratan la animación o el mundo cinematográfico de forma genérica y en los que hemos procurado seleccionar aquellas reseñas comunes o específicas a la animación japonesa.

Sin embargo en los últimos años es posible encontrar un puñado de obras que tratan el mundo del *anime* de la mano de diferentes especialistas:

¹¹ El Periódico: *Cita con la Historieta Japonesa*: <http://www.elperiodico.com/es/noticias/ocio-y-cultura/salon-manga-bate-records-112000-visitantes-2242041> (Acceso el 22 de Junio de 2013).

-*The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917* (2001) de Jonathan Clements y Helen McCarthy.

-*Cine de animación japonés* (2008) coordinado por Antonio José Navarro.

-*El mundo invisible de Hayao Miyazaki* (2012) de Laura Montero.

-*Los inicios de la animación en Japón* (2009) de Rolando José Rodríguez de León.

-*The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story* (2013) de Ian Condry.

-*Japanese Animation. East Asian Perspectives* (2013) de Masao Yokota y Tze-yue G. Hu.

Con la excepción de dos tesis doctorales, también de reciente publicación, —*La construcción de la identidad en la obra de Hayao Miyazaki, memoria, fantasía y didáctica* (2011) de la Doctora Laura Montero Plata, y *La Narrativa Cross-Media en el Ámbito de la Industria Japonesa del Entretenimiento: Estudio del Manga, el Anime y los Videojuegos* (2013) del Doctor Manuel Hernández—, no existe en lengua castellana, que conozcamos, ningún otro trabajo de investigación que aborde de forma exclusiva la animación japonesa. Surge así la necesidad de profundizar en este peculiar modelo de animación, sus orígenes, de analizar sus obras televisivas más actuales y, en definitiva, de tratar de ofrecer una nueva visión sobre este desconocido mundo.

1.3. Objetivos.

Dentro de un planteamiento general, los objetivos van a consistir en el estudio de los desconocidos orígenes de la animación en Japón, la recopilación de sus animadores y animaciones más tempranas, así como la

elaboración de una metodología de análisis de las imágenes en movimiento que permita analizar, de forma sistemática y sencilla, las series *anime*.

Con estos objetivos se pretende:

- Realizar un estudio profundo de los desconocidos orígenes de la animación japonesa, de su evolución histórica y su creciente influencia en el mundo de la animación actual.
- Situar los inicios del *anime* con fecha aproximada, partiendo desde la raíz de su etimología, para crear su propia historia sin la necesidad de realizar previamente un vínculo con otros estilos de animación.
- Realizar una recopilación pormenorizada de los creadores y obras más importantes del periodo más desconocido de la animación japonesa —Pre-Generación y Primera-Generación del *anime* (1910-1970).
- Llegar a comprender el proceso de producción de las animaciones japonesas, tanto televisivas como cinematográficas.
- Desarrollar una metodología de análisis que sirva como esquema para el estudio teórico-práctico de cualquier tipo de animación.
- Analizar fragmentos de series de *anime* modernos para establecer las características propias de este estilo.
- Entender la animación como una obra de arte, fragmentándola e indagando en los detalles plásticos y visuales que la componen.

1.4. Metodología.

La presente tesis doctoral se ha estructurado en siete capítulos que pretenden servir los fines de conectar con la base de la investigación realizada, su desarrollo explícito y el resumen de las contribuciones más relevantes aportadas en la misma.

En el capítulo 2, se aborda el origen de la animación japonesa y se muestra cómo el reciente descubrimiento de que la primera animación nipona sobre formato cinematográfico data en realidad de la década de 1900, nos invita a introducir una duda razonable sobre la hegemonía técnica que se produce en la animación después de las aportaciones de los hermanos Fleischer en EEUU, y especialmente de estilo realista desde que Disney se convierte en una factoría de largometrajes.

En el capítulo 3, se hace una introducción a la historia de la animación japonesa desde principios del siglo XX, centrándonos en sus animadores más destacados, analizando en cada uno de ellos las necesidades que les motivaron y dieron origen a sus descubrimientos, el contexto en el que se encontraban, materiales utilizados, temáticas, los objetivos perseguidos, la influencia posterior de esas innovaciones en el mundo de la animación, etc.; con la intención de profundizar en su desconocida evolución histórica desde sus orígenes más primitivos hasta la Primera Generación del *anime* —el *anime* básico de los años 70—. No se ha pretendido por tanto incluir las obras y autores completa del *anime*, ya que a partir de ese periodo las producciones de animación japonesa son bastante conocidas y están mucho más documentadas¹².

En el capítulo 4, se establecen las principales características del modelo *anime*, su técnica, temática y, en especial, se muestran las bases de su proceso de producción, que si bien es prácticamente el mismo en todo el mundo, existen ciertas diferencias que identifican la peculiar creación de los *anime*. Como ejemplo, se presenta el modelo de producción de la película de animación: *Naruto. El rescate de la princesa de Hielo* (2004), producida por los estudios Pierrot. Asimismo, se muestra la repercusión de las técnicas digitales más recientes en la creación de movimiento aplicadas a la

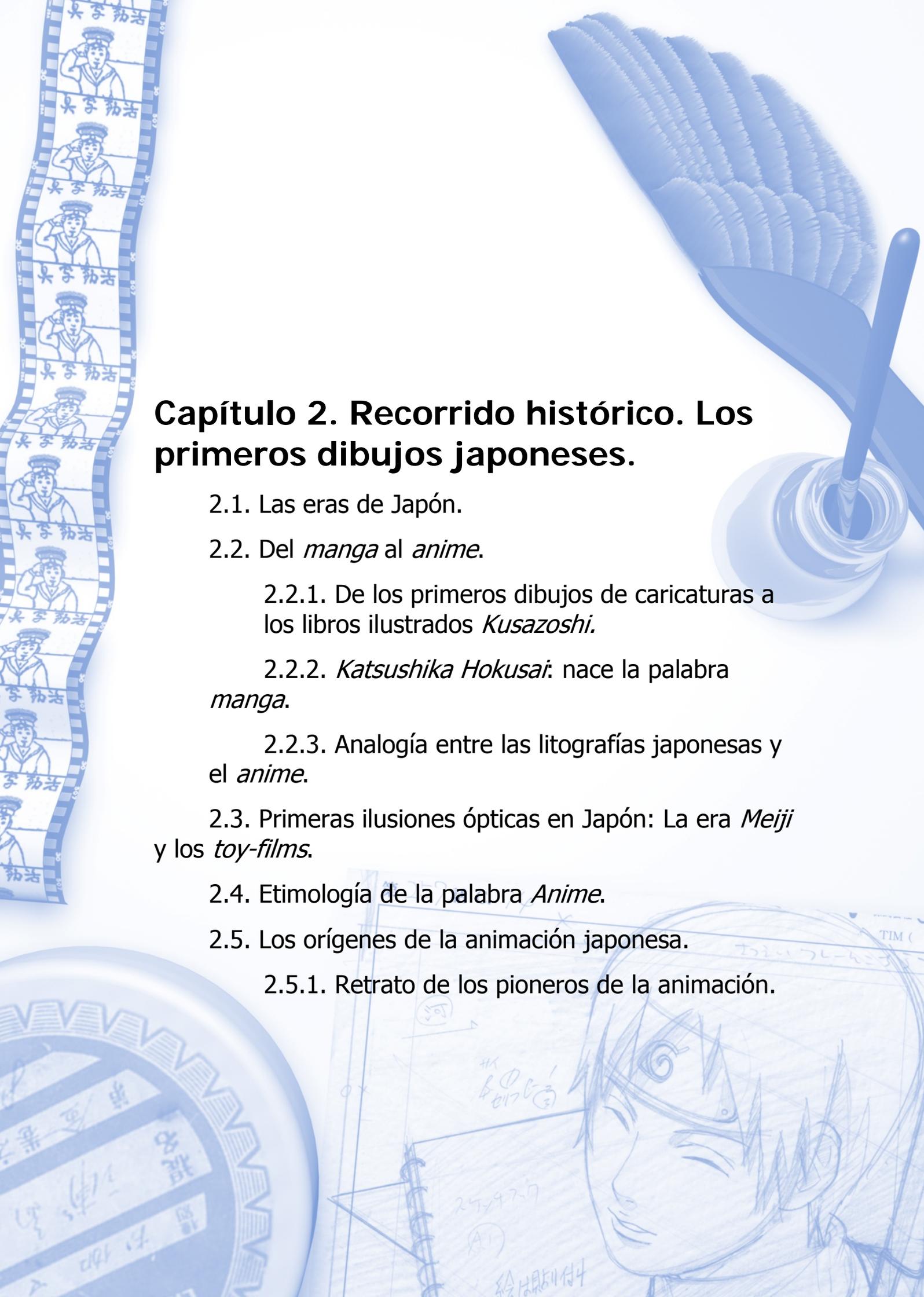
¹² En castellano existen algunos libros que tratan el *anime* más actual, como podrían ser: *Antología del Studio Ghibli. De Nausicaa a Mononoke* (1984-1997) y su segundo Volumen: *Antología del Studio Ghibli. De los Yamada a Kokuriko* (199-2011) de Manuel Robles; *La Biblia de Dragon Ball* de Vicente Ramirez; *Anime: Mundos Tecnológicos, Animación Japonesa e Imaginario Social* de Vanina A.Papalini, etc.

animación japonesa, describiendo los últimos avances en animación digital y analizando una selección de los dibujos animados japoneses actuales.

Haciendo uso de un plan metodológico propio, desarrollado específicamente para estudiar la animación desde un punto de vista estético y técnico, en el capítulo 5 se analizan algunas de las series de animaciones japonesas más relevantes de los últimos años, extrayendo aquellos conceptos artísticos de carácter más crítico. De esta manera, al exponer la información de forma más completa, con connotaciones plásticas, técnicas, e incluso con reflexiones de carácter personal, se aspira a proporcionar una herramienta factible, a la vez que sencilla, para el estudio y análisis de la animación japonesa y asegurar así un mayor acercamiento de estos conocimientos a la sociedad en general.

En el capítulo 6, se recogen los inicios de la animación limitada en Japón, describiendo el contexto y los motivos que llevaron a apostar por este peculiar proceso de creación, mostrando cómo el modo de producción de los dibujos animados japoneses no supone sólo una respuesta para abaratar los costes y acortar los tiempos de producción, sino también una transformación continua de la técnica de animación hacia nuevos modos creativos que, sin participar de las reglas de la animación cinematográfica, consiguen, sin embargo, incrementar la calidad de las imágenes a niveles que ponen en cuestión la crítica detractora al *anime*.

En el capítulo 7 se incluyen las conclusiones obtenidas de nuestro trabajo para finalizar, en una última sección, con la exposición de la bibliografía que nos ha servido de base para el mismo y un apartado de apéndices sobre la información adicional recopilada.



Capítulo 2. Recorrido histórico. Los primeros dibujos japoneses.

2.1. Las eras de Japón.

2.2. Del *manga* al *anime*.

2.2.1. De los primeros dibujos de caricaturas a los libros ilustrados *Kusazoshi*.

2.2.2. *Katsushika Hokusai*: nace la palabra *manga*.

2.2.3. Analogía entre las litografías japonesas y el *anime*.

2.3. Primeras ilusiones ópticas en Japón: La era *Meiji* y los *toy-films*.

2.4. Etimología de la palabra *Anime*.

2.5. Los orígenes de la animación japonesa.

2.5.1. Retrato de los pioneros de la animación.

Capítulo 2. Recorrido histórico. Los primeros dibujos japoneses.

2.1. Las eras de Japón.

Para profundizar en la historia de Japón, es conveniente entender primero que la cultura japonesa se encuentra instaurada la idea de dividir el tiempo en Eras o Períodos. Estos normalmente se delimitan por la regencia del Emperador o por la figura del *shōgun* —nombrado como depositario de la autoridad de gobernar en su nombre— más eminente de la época, denominando la era con el apellido de la familia imperial, por la residencia de la misma o incluso por nombramiento del propio emperador.

Prehistoria	Era Jōmon - Zokujomon	14.000 – 400 a.C.	
	Era Yayoi	400 a.C – 250 d.C	
	Era Yamato - Shotoku	250 – 710	Era Kofun – Kyushu, Shikoku y Honshu 250 – 538
			Era Asuka 538 – 710
Antigua (Kodai)	Era Nara – Mikado	710 – 794	
	Era Heian – Kioto	794 – 1185	
Medieval (Chusei)	Era Kamakura – Minamoto Hojo	1185 – 1333	Restauración Kemmu 1333 – 1336
	Era Muromacho – Ashikaga	1336 – 1573	Era Nanboku- chō 1336 – 1392
	Era Sengoku	1267 – 1615	
Moderna Temprana (Kinsei)	Era Azuchi – Momoyama	1568 – 1693	
	Era Edo – Bakufu Tokugawa	1603 – 1868	Período Bakumatsu 1853 – 1867
Moderna (Kindai) (Gendai)	Era Meiji	1868 – 1912	Restauración Meiji 1866 – 1869
	Era Taishō	1912 – 1926	
	Era Shōwa – Hirohito	1926 – 1988	
	Era Heisei – Akihito	1989 – Presente	

El motivo de introducir este esquema¹ es fundamentalmente orientativo, ya que es habitual encontrar el nombre de los distintos períodos en los escritos referentes a la historia de los primeros indicios de la ilustración japonesa y por consiguiente del *manga*, al igual que suelen aparecer con frecuencia en los propios *anime* concebidos con un carácter épico.

Por su transcendencia la trama de muchas series de animación japonesa más modernas suele situarse en algunas de estas épocas. Unos de los períodos favoritos para la animación nipona televisiva, posiblemente por el romanticismo que evoca, es la Era Heian. Este periodo histórico es reconocido por ejemplo en el *anime Genji Monogatari* (2009), en el cual se cuentan las andanzas románticas del príncipe Monogatari y las intrigas propias de la época de las cortes. Igual ocurre en la serie *Utakoi* (2012) en la que se reinterpretan los cien famosos poemas de amor de la Era Kamakura, denominados *Hakunnin Isshu*, a través de las relaciones entre los ricos y los aristócratas más conocidos de la corte.



(Izqda.) *Genji Monogatari* (2009). (Dcha.) *Utakoi* (2012).

La Era Sengoku es célebre por ser una época conflictiva, donde las provincias semi-independientes, gobernadas por los señores feudales, estaban en continua lucha por el poder. Adicionalmente destacada como un

¹ Esquema realizado a partir de la información expuesta en: Minneapolis Institute of Arts. *Guide to Japanese Historical Periods*: <http://www.artsmia.org/art-of-asia/history/japan-historical-periods.cfm> (Acceso el 6 de Agosto de 2013).

periodo en el que surgen grandes héroes legendarios, como podría ser el mítico samurái Miyamoto Musashi o el guerrero nipón Basara, populares figuras históricas que reaparecerán en las historias narradas en el *anime*, a veces incluso transformados y rediseñados con un aspecto más moderno o futurista: como es el caso de la versión robotizada de Musashi, protagonista de la serie *Musashi Den* de 1990.



(Izqda.) Miyamoto Musashi. (Dcha.) Serie anime *Musashi Den* (1990).

Posiblemente una de las series más populares y reconocidas ambientada en la antigüedad japonesa, en concreto en la Era Edo, sea la peculiar *Samurai Champloo* (2004) la cual añade la particularidad de combinar el estilo de vida de aquella época con una anacrónica música hip-hop, de ahí el término *Champloo* (Chanpurū) en el título, una palabra original del propio autor Okinaga, cuyo significado no es otro que “mezclar”.



Samurai Champloo (2004).

Posterior a la Era Sengoku, y comprendido dentro de la era Edo, es el periodo Bakumatsu. Una época de conspiraciones y enfrentamientos destinados a derrocar al gobierno militar establecido en Japón —el *shogunato*— y restablecer nuevamente al Emperador en el trono. Sin duda fue una época muy violenta, pero emocionante e intensa en sus historias, marcada por las intrigas políticas que culminarían con la revolución japonesa —la guerra *boshin* y la batalla de Toba-Fushimi—², e inspirando el desarrollo de las historias de series como *Intrigue in Bakumatsu* (2007) o *Rurouni Kenshin* (1996).



(Izqda.) *Intrigue in Bakumatsu* (2007). (Dcha.) *Rurouni Kenshin* (1996).

Y por último la restauración Meiji, un ciclo de transición que abarca el periodo de la revolución civil y la entrada de Japón al mundo moderno, el fin de la era samurái frente a las modernas armas de fuego, como bien aparece reflejado en la serie *Hakuouki* (2010).

Estas constantes referencias de épocas pasadas en el *anime* de los últimos años mantienen en alto el espíritu de identidad nacional de los japoneses, motivando al mismo tiempo el interés de las nuevas generaciones

² RAVINA, Mark, 2005. Last Samurai: The Life and Battles of Saigo Takamori. Canadá: John Wiley & Sons, Inc. pp. 149-160.

y del público extranjero por la historia y las tradiciones del país del sol naciente.

2.2. Del *manga* al *anime*.

2.2.1 De los primeros dibujos de caricaturas a los libros ilustrados *Kusazōshi*.

"Los emaki, que se desenrollan poco a poco para descubrir cada escena, crean la sensación del paso del tiempo y de la progresión de la acción, como en el caso de los manga al desglosar las historias en viñetas, y por supuesto, como ocurre igualmente con los dibujos animados."

Isao Takahata (2007).³

Es evidente que la animación japonesa evoluciona paralelamente al *manga* —cómic japonés—, de modo que para indagar en los orígenes del *anime* es conveniente realizar previamente una breve incursión en los primeros dibujos caricaturescos y en las referencias más primitivas sobre el dibujo secuencial, es decir en los orígenes del *manga*.

Desde siempre, el ser humano se ha sentido atraído por captar, de una forma u otra, lo que contempla a su alrededor. Una de esas formas, utilizadas desde la prehistoria y común a todas las culturas, es el dibujo. Desde luego los japoneses no son una excepción, pues existen referencias de su afición por plasmar imágenes, con rasgos más o menos caricaturescos, alrededor del año 600 d.C. —era Asuka.

Las caricaturas niponas más antiguas descubiertas hasta la fecha proceden de finales del siglo VII y corresponden a unos dibujos hallados en el reverso de las tablas del techo del templo *Horyuji Gakumonji* —templo budista localizado en Ikaruga, prefectura de Nara (Japón) conocido también

³ KOYAMA-RICHARD, Brigitte, 2008. Mil años de manga. Barcelona: Editorial Electa.p.243.

por poseer las edificaciones de madera más antiguas del mundo—⁴, tras la restauración de la sala principal en 1953. Los dibujos fueron probablemente realizados por los propios artesanos que construyeron el edificio, motivo por el cual, y por el carácter irreverente de las imágenes, éstas quedaron ocultas tras las vigas (Fig. 1).

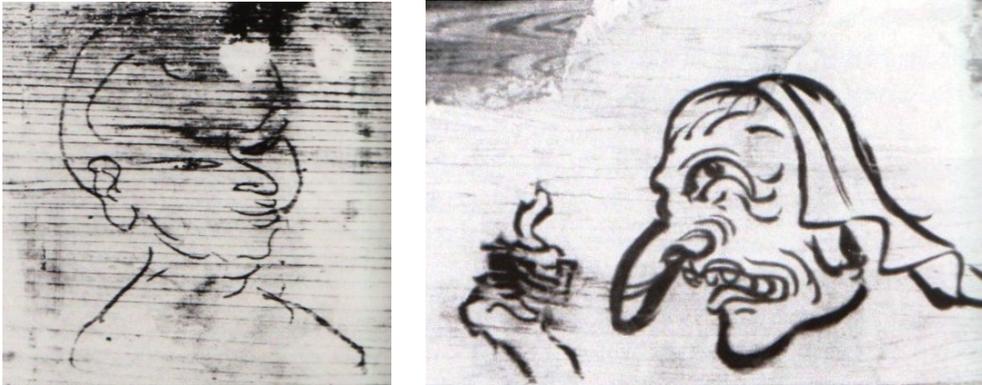


Fig. 1. Dibujos encontrados en el templo Horyuji Gakumonji (s.VII). Fotografía Shogakukan.

A partir del siglo VIII, en la época Nara, y hasta el siglo XII, época Heian, la pintura japonesa evoluciona hasta llegar a ser un medio donde se reflejaba la estética cortesana. Fue en este periodo cuando aparecen los primeros rollos ilustrados en formato horizontal, denominados *emaki* o *emakimono* —literalmente rollo de pintura—, que mostraban amplias composiciones pictóricas de temas principalmente religiosos o literarios, en ocasiones separados en escenas por fragmentos de textos. En ellos se narraban extensas historias ilustradas y caligrafiadas sobre una banda de papel enrollada alrededor de un palo que se desplegaba de derecha a izquierda.

Los *emaki* —que podían llegar a medir hasta 15 metros de largo— procedían originalmente de China, pero los japoneses los adaptaron y transformaron según sus preferencias estéticas, liberando la perspectiva fuera de un marco cerrado y haciéndola múltiple, de forma que la mirada del lector fluyera libremente por las diferentes escenas representadas. Su

⁴Buddhist Monuments in the Horyu-ji Area- UNESCO World Heritage Centre: <http://www.whc.unesco.org/en/list/660> (Acceso el 6 de Agosto de 2013).

principal diferencia con los llamados *kakemono*, es que estos últimos se disponían en un formato vertical y estaban destinados a ser expuestos colgados en la pared de la casa, a modo de santuario⁵. La Fig. 2 muestra una imagen del primer *emaki* del que se tiene constancia en Japón: *E-ingakyo* (o Sutra ilustrado de las causas y efectos del pasado y el presente) y que data del año 735, si bien no sería hasta el siglo XII cuando realmente floreció el arte *emaki*.



Fig. 2. Imagen correspondiente a la segunda parte de *E-ingakyo*, la cual se encuentra en el Museo Nacional de Nara (Japón).

Aunque los *emaki* normalmente describían escenas de temática religiosa o espiritual —la descripción del infierno budista, la recreación de fantasmas, etc.—, hubo excepciones donde también se trataban cuentos, relatos literarios, escenas cómicas o incluso instructivas historias protagonizadas por animales antropomórficos (Fig. 3). Precisamente es ese carácter religioso, o el hecho de que estuvieran destinados a la aristocracia, por el que fueron valorados como un bien muy preciado que requería de numerosos cuidados para su conservación. Actualmente en Japón, los *emaki* son considerados patrimonio cultural.

⁵ TINAJERO, Araceli, 2004. *Orientalismo en el modernismo hispanoamericano*. Estados Unidos: Purdue University. p. 116.

De esta misma época (s.XII) y prácticamente con las mismas características son los *toba-e*, un tipo de pintura caricaturesca cuyo nombre está tomado del monje Toba Sojo, a quien se le atribuye el *emaki Choju-jinbutsu-giga*, o *Rollo de las aves y los animales* (Fig. 4). De carácter humorístico o sarcástico y con la peculiaridad de que los personajes representados eran animales con cualidades humanas, los *toba-e* fueron muy populares durante la época Edo —sobre todo los realizados por el artista Ooka Shumbuku (1680-1763)—⁶, si bien esa popularidad no pudo mantenerse constante y con el tiempo desaparecieron. Aun así, las imágenes *toba-e* han dejado un fuerte impacto en las características del dibujo *manga* actual.

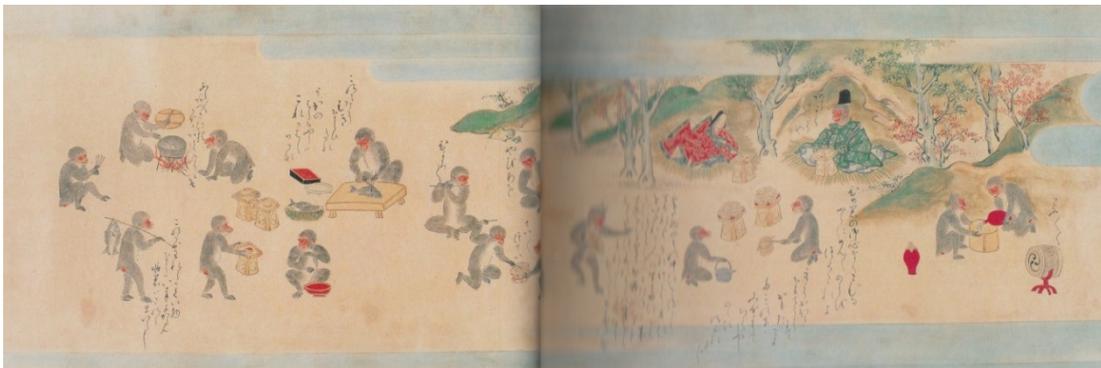


Fig. 3. Anónimo. *Fujibukuro-soshi emaki* (El saco de glicinias) siglo XVII. 7 x 19,7 cm. Museo Suntory. — El sentido de lectura de la imagen es de derecha a izquierda —. El pergamino relata, mediante dibujos secuenciales, un cuento en el que un anciano se lamenta del agotador trabajo del campo y es capaz de ofrecer en matrimonio a su hija a la persona que estuviese dispuesta a sustituirlo en esa dura labor. Un mono escucha sus lamentos y, adelantándose a la petición del hombre, se pone a labrar el campo y exige al anciano cumplir su promesa y entregarle a su hija. El animal, que resulta ser ruin y malvado, mete a la muchacha dentro de un saco con glicinias y la cuelga en un árbol para que no pueda escapar. Un cazador que pasaba por allí y presencia el cruel acto, consigue liberar a la muchacha y castigar al primate. Al final de la historia, el cazador se desposa con la mujer.

⁶ GRAVETT, Paul, 2004. *Manga. Sixty Years of Japanese Comics*. Londres: Laurence King Publishing. p.20.



Fig. 4. Fragmento del emaki Choju-jinbutsu-giga. La imagen llama la atención por la sencillez y la precisión de las pinceladas que forman contornos con movimiento y los sutiles detalles a través de una línea más suave, estilo que ha sido tomado como referencia para el trazo de los anime contemporáneos. A destacar también el uso de una narración sinóptica, donde existen saltos temporales de la historia, a pesar de estar representado en una misma imagen. De 11 metros de largo, la imagen corresponde al primero de los 4 rollos que conforman esta serie. Donde aparece, contado de derecha a izquierda, unos animales (conejos y monos) bañándose en un río, seguramente como un acto de purificación y preparación para la ceremonia que aparecerá casi al final de la ilustración. Conforme se desarrolla la historia aparecen otras especies de animales, como ranas y zorros, realizando acciones plenamente humanas, bailando, jugando con arcos, persiguiéndose unos a otros, transportando ganado y distintas ofrendas...en conjunto se piensa que son actos preparatorios al funeral que aparece en la última pieza, donde se ve a los animales rezando a una rana con actitud similar a la de Buda.

El siguiente paso en la evolución del dibujo japonés llegaría a mediados del siglo XVII con el *zenga* o imágenes *zen* (Fig. 5), que consistía en una serie de pequeñas caricaturas monocromáticas acompañadas de un fragmento de poesía, en la mayoría de los casos de carácter religioso — aunque podían tener connotaciones humorísticas—, realizada por los monjes de la escuela budista zen y que servía como guía espiritual a los seguidores de estas creencias. La palabra *zenga* define tanto al estilo de dibujo como a la caligrafía.



Fig. 5. Hakuin Ekaku, imagen de Daruma —fundador de la filosofía Zen—, pintado unos años antes de su muerte en 1768.

De esta misma época, pero realizadas popularmente por los artesanos de la ciudad de Ōtsu, son las imágenes que llevarán su mismo nombre, *Ōtsu-e* (Fig. 6). Pintadas con tinta china y completada con brillantes colores a base de pigmentos naturales mezclados con agua, estos dibujos se vendían en los puestos callejeros que había en la ruta Tokaido, entre Ōtsu y el templo de Mii. Aunque tuvieron su apogeo a mediados del siglo XVIII, estas imágenes enmarcan un período de doscientos años, entre mediados de siglo XVII y finales del XIX (período Edo).⁷

En este periodo aparece también la estampa *ukiyo-e* —aunque no son exclusivos de esta época, dos géneros destacaron en el *ukiyo-e* durante el período Edo: los *bijin-ga* (retratos de mujeres hermosas) y los *yakusha-e* (representaciones teatrales del género *kabuki*)—⁸, cuya técnica no dejaría de evolucionar con el tiempo ajustándose a las demandas sociales del momento. El término *ukiyo-e* significa “imágenes flotantes” y hace referencia a la creencia budista de que el mundo terrenal está gobernado por la inestabilidad y los placeres efímeros. El formato vertical, anteriormente

⁷ KOYAMA-RICHARD, Brigitte, 2008. *Mil años de Manga*. Barcelona: Editorial Electa. p. 58.

⁸ SANTIAGO, José Andrés, 2010. *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Vigo: Facultad de Bellas Artes de Pontevedra. p.34.

conocido como *kakemono*, se convertiría a partir de entonces en estampas de hojas separadas.



Fig. 6. Aunque el origen de los otsu-e, al igual que los dibujos zenga, partiera de la difusión de las creencias budistas, con el tiempo evolucionarían a unos dibujos mucho más exagerados en los que aparecían animales y demonios.

En un principio los dibujos *ukiyo-e* resultantes de los grabados eran monocromáticos y posteriormente se coloreaban a mano —hasta unos 15 colores—, unas imágenes que en la época Edo no eran más que una especie de pasatiempo y no tenían mayor utilidad que la de publicitar o divulgar una noticia —promociones de restaurantes, obras de teatro, productos de belleza, etc.—. Sin embargo, con el tiempo fueron evolucionando y en la Era Meiji la temática cambia completamente y los dibujos, ahora denominados

nishiki-e, servirían de elementos decorativos en las casas o como carteles (Fig. 7).⁹

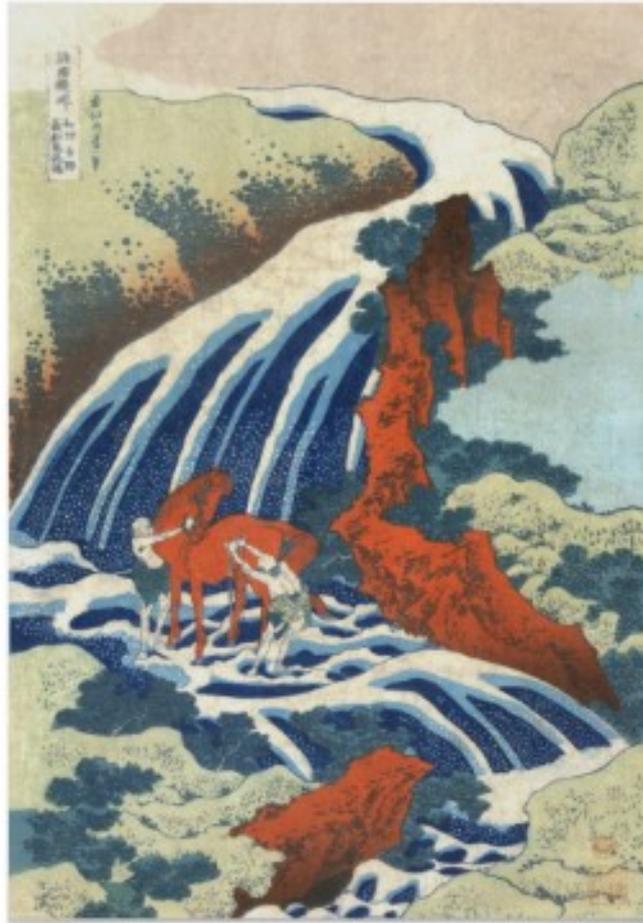


Fig. 7. Ukiyo-e: La cascada y el caballo de Katsushika Hokusai (1760-1849).

En la época Edo las estampas *nishiki-e* tenían el mismo valor que podría tener un poster hoy en día, no se enmarcaban y de utilizarse como decoración en el hogar se tiraban al amarillear o se usaban para tapar manchas en la pared. En la actualidad, no obstante, los dibujos *ukiyo-e* y los *nishiki-e* son considerados auténticas obras de arte (Fig. 8).¹⁰

⁹ KOYAMA-RICHARD, Brigitte. Cit. Supra. pp. 38-39.

¹⁰ Colección de Ukiyo-e Museo de Bellas Artes de Boston:
<http://www.amusemuseum.com/english/ukiyo/index.html> (Acceso el 6 de Agosto de 2013).



Fig. 8. Utaga Toyokuni, *Parodia de los comerciantes de cuatro clases*, tríptico de estampas nishiki-e, 1857. Museo Conmemorativo de Arte Ota.

Por último y también pertenecientes al período comprendido entre el siglo XVII y hasta principios del XIX, a partir de la tradicional impresión en madera, surgen los primeros libros de historietas o libros ilustrados, los llamados *Kusazōshi*. Muy populares entre las mujeres y niños de la época, se caracterizaban por tener una tapa de color —según el color adquirirían diferentes nombres: *kibiyoshi* (de tapa amarilla), *aoi-hon* (de color azul), *kuro-hon* (de color negro), *aka-hon* (de tapa roja, fueron los más populares y perdurarían más en el tiempo)—, si bien los dibujos de su interior eran en blanco y negro. En un principio contenían historietas que satirizaban a personalidades populares¹¹, pero con el tiempo estos libros de ilustraciones ampliaron su temática pasando por cuentos infantiles hasta historias dirigidas a un público más adulto y con argumentos dramáticos. Su formato con aspecto de libreta o libro será el utilizado para el cómic *manga* actual (Fig. 9).

¹¹ GRAVETT, Paul, 2004. *Manga. Sixty Years of Japanese Comics*. Londres: Laurence King Publishing. p.20.



Fig. 9. (Izqda.) Librillo aka-hon de 1925. (Centro) *La nueva isla del Tesoro* (Shin Takarajima), 1947, Con este libro rojo nacerá el manga moderno. (Dcha.) Manga *Dragon Ball*. En España, los primeros cómics japoneses publicados en la década de los 90, mantendrán la estética tradicional de las portadas de colores, existiendo mangas de serie roja, azul o de portada amarilla.

2.2.2. Katsushika Hokusai: nace la palabra *manga*.

Como se ha mencionado anteriormente, han sido muchas las variantes de los primeros dibujos japoneses en su evolución histórica: *emaki*, *toba-e*, *zenga*, *otsu-e*, etc. Sin embargo, no será hasta finales del siglo XIX, con el artista japonés Hokusai, cuando aparezca por primera vez la palabra *manga*, adquiriendo el sentido de caricatura o dibujos “caprichosos”¹² y posteriormente el de historieta o cómic. —El término *manga*, en principio de género femenino, era empleado por los primeros aficionados occidentales para referirse a un conjunto de dibujos de carácter didáctico que exponía el maestro con la intención de servir de modelo para los alumnos.

Katsushika Hokusai (1760-1849) fue un artista emprendedor, pintor y grabador de gran talento que desde muy joven se hizo conocer por sus obras —a los 18 años realizó una serie de retratos de actores que le hicieron muy popular—. Artista polifacético, experimentó con distintos estilos y técnicas destacando siempre en cualquier ámbito, llegó a ser maestro de numerosos

¹² HERNÁNDEZ PÉREZ, Manuel, 2013. *La Narrativa Cross-Media en el Ámbito de la Industria Japonesa del Entretenimiento: Estudio del Manga, el Anime y los Videojuegos*. Universidad de Murcia (Tesis Doctoral). p.85.

discípulos dada su gran perseverancia a la hora de transmitir sus conocimientos.

La gran ola de Kanagawa (Fig. 10), posiblemente su obra más conocida, ha sido tan admirada y estudiada internacionalmente que existe multitud de interpretaciones sobre ella —algunos científicos que han analizado su composición confirmaron la meticulosidad Hokusai, pues el dibujo refleja con extraordinaria exactitud y precisión la posición y forma real de la ola.¹³

*"El dinamismo de la composición pone en relieve el contraste sobrecogedor entre la fragilidad de la vida y la fuerza de la naturaleza grandiosa (...) La línea de división entre el mar y el cielo forma el símbolo eterno del ying y el yang, acentuando así gráficamente la oposición entre las fuerzas oscuras y terrestres por un lado, y la celestes y luminosas por el otro."*¹⁴



Fig. 10. *Gran ola de Kanagawa* (1830-1833).

¹³ ALMAZÁN, David y BARLÉS, Elena, 2006. "La huella de Hokusai en España: Valoración crítica, influencia, coleccionismo y exposiciones", en *La investigación sobre Asia Pacífico en España*. Capítulo 32. p.538.

¹⁴ CALZA, Gian Carlo. *The Relationship with Nature. Ukiyo-e*. p.163. Mencionado en SANTIAGO, José Andrés, 2010, *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Vigo. Facultad de Bellas Artes de Pontevedra. p.32.

Sin embargo su trabajo más extenso es, sin duda, *Hokusai Manga* (Fig. 11), una colección de 15 volúmenes compuestos por unos 4.000 dibujos rápidos o ensayos de múltiples temáticas: paisajes, escenas cotidianas, posturas, etc. Impreso en tres colores, —negro, gris y rosa—, la primera de las ilustraciones se publicó en 1814 cuando el autor ya tenía 55 años, por lo que los tres últimos volúmenes fueron publicados tras su muerte. Su popularidad llegó gracias a que esta extraordinaria recopilación de bocetos se convirtió en un referente para las posteriores generaciones de artistas de la época.

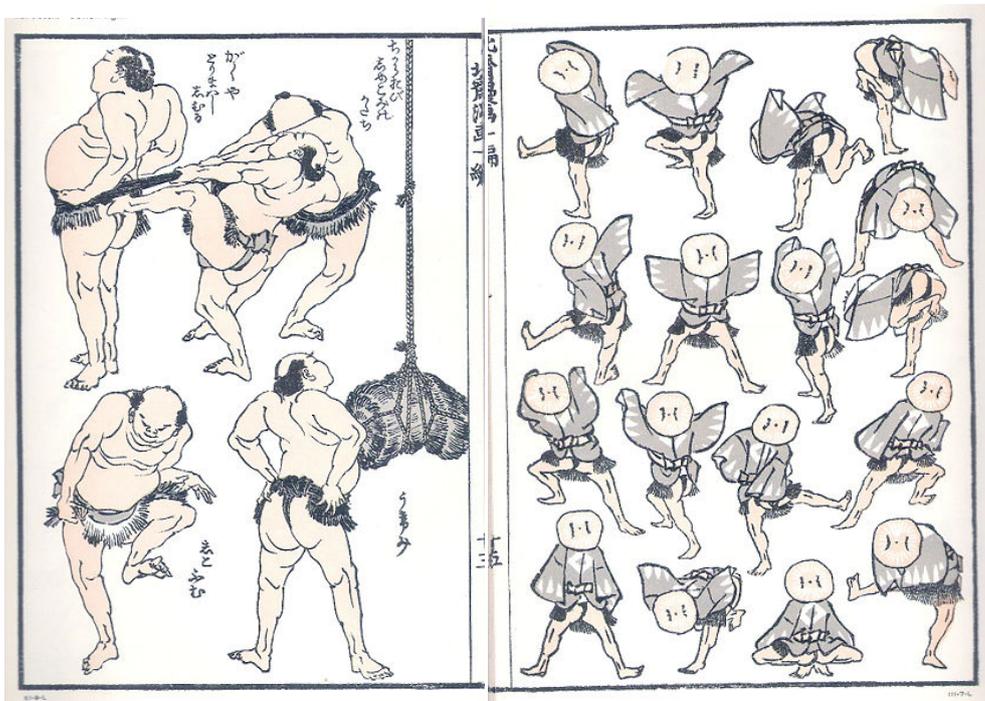


Fig. 11. Páginas de *Hokusai Manga*, por Katsushika Hokusai (1814-1834).

Aunque estos volúmenes no tuvieran una continuidad en su narración, la forma en la que Hokusai los elaboró, siguiendo varias fases, sí es muy similar al proceso de elaboración de un cómic *manga* actual, ya que básicamente las fases consistían en esbozo, entintado y maquetación — primero esbozaba el dibujo y luego con papel transparente lo copiaba y terminaba incorporándoles más detalles, para finalmente hacer una

composición final con otros dibujos y proceder definitivamente con el proceso de grabado en plancha.

2.2.3. Analogía entre las litografías japonesas y el *anime*.

Los numerosos mitos y leyendas que ilustraban las antiguas litografías japonesas han sobrevivido en el imaginario japonés durante años, motivando en la actualidad que estas historias sean parte fundamental del *manga* y del *anime*.

Para comprobar las similitudes y afinidades entre las antiguas litografías y los *anime* actuales no hay más que echar un vistazo al pasado y comparar las leyendas niponas más populares con las historias que narran las animaciones japonesas que hoy en día se emiten en televisión. Series tan conocidas como *Dragon Ball*, *Naruto* o *Pokémon* confirman el vínculo existente con el pasado, al encontrar en el desarrollo de sus historias claras referencias a personajes y mitos que tuvieron su origen en el folclore popular japonés más antiguo (Fig. 12-15).



Fig. 12. Las criaturas del folclore japonés que han estado latentes durante décadas en los grabados japoneses siguen presente en los anime más actuales. Los espíritus, demonios y ogros que ilustraban las litografías niponas del pasado (Izqda.) — como es el caso de este "rokurokubi", un monstruo de carácter mitológico caracterizado por alargar su cuello—, cobran vida en la actualidad gracias a la magia de la animación japonesa: Escena de la serie anime Naruto, 2002 (Dcha.).



Fig. 13. (Izqda.) Kunisada II Utagawa. *El Dragón*, 1860. La impresión representa a Buda que monta sobre el dorso de un dragón de mar. Perteneciente a la serie *las Ilustraciones Modernas de budistas Preceptos*. (Dcha.): Akira Toriyama. *Dragon Ball*, 1984-1995. En la ilustración aparece el personaje principal de la serie, Goku, montado sobre Xerón el dragón mágico. Tanto este personaje como su historia es una versión ficticia de las verdaderas expediciones del monje budista Hsuan Tsang, recogidas en la novela china *Hsi Yu Chi* del siglo XVI.¹⁵

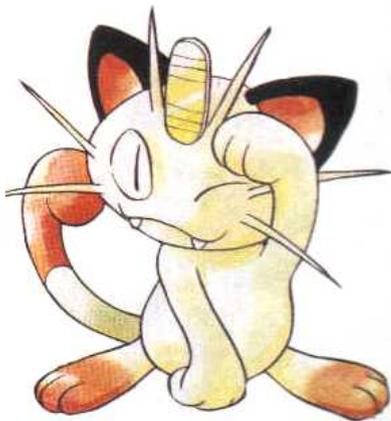


Fig. 14. La malvada mascota del Team Rocket, Metowth, de la serie Pokémon (Izqda.) está basada en el popular Gato de la Suerte Maneki Neko (perteneciente a una leyenda del siglo XVII) (Dcha.) representado con la pata levantada en actitud evocativa. En el gato de la animación podemos reconocer no sólo los rasgos comunes de la raza del animal (piel clara y orejas oscuras) sino también la antigua moneda de oro o koban, situada en la cabeza, como elementos distintivo del personaje original.

¹⁵ RAMÍREZ; Vicente, 2005. *La Biblia de Dragon Ball*. España: Asociación Cultural del Cómic (Japonés). p.35.



Fig. 15. Cartel de la exposición "Los rollos de pintura emakimono o el origen de los dibujos animados". Museo de Artes de la Ciudad de Chiba. Takahata Jismusho, 1994. El cartel combina distintos personajes de los célebres emaki con conocidos personajes de anime actuales. En la parte superior se sitúa a un personaje del emaki Kano Taneyasu del siglo XVII, en el medio se reconoce la escena de la pelea del emaki Ban daïagon, y a unos personajes del Shigisan engi emaki. Junto a ellos aparecen asomándose los tanuki o perros mapaches, protagonistas de la película Heisei tanuki gassen Pompoko (Pompoko, 1994), de Isao Takahata, producida por el estudio Ghibli.¹⁶

Para concluir se expone la siguiente tabla en la que se dispone cronológicamente la evolución que ha sufrido la ilustración nipona hasta que aparece el cómic *manga* y el *anime*.

¹⁶ KOYAMA-RICHARD, Brigitte, 2008. Mil años de Manga. Barcelona: Editorial Electa. p.33.

S XII	Emaki	
	Toba-e	
S XVII - XVIII	Zenga	
	Otsu-e	
	Ukiyo-e	
	Nishiki-e	
	Kuzasoshi	Kibiyoshi Aoi-hon Kura-hon Aka-hon
Exportación e Importación, Japón se abre a occidente.		
S XIX	1814 "Hokusai Manga" Nace la palabra MANGA .	
	1874 Primeras revistas con historietas niponas: " <i>Eshinbun Nipponchi</i> " de Kanagak Robun y Kawanabe Kyosa.	
S XX	1902 Primera tira cómica considerada manga, a color, del dibujante Rakuten Kitazawa.	Paralelamente comienzan a surgir las primeras animaciones japonesas: Senga Eiga, Manga Eiga, Doga...Finalmente nace el ANIME .
	1931 Primera revista manga para niños, " <i>Norakuro</i> " de Tagawa Suiho.	
	1947 Primer tomo manga de Osamu Tazuka " <i>Shintakarajima</i> "	

Tabla realizada a partir de la información suministrada en el libro de F.L. Schodt.¹⁷

¹⁷ SCHODT, Frederik L, 1986. *Manga!Manga!: The world of Japanese Comics*. New York: Kodansha America Inc.

2.3. Primeras ilusiones ópticas en Japón: La era Meiji y los Toy-films.

Ya en período Edo y también durante la era Meiji, los japoneses comienzan a interesarse por los nuevos mecanismos ópticos —catalejos, estereoscopios, etc., procedentes de Holanda y China— (Fig. 16). De la misma forma, los más pequeños también se entretendrían jugando con las sorprendentes ilusiones de las cajas ópticas y con las estampas diseñadas especialmente para las linternas mágicas¹⁸ (Figs. 17-21).¹⁹



Fig. 16. Autor: Katsushika Hokusai, Obra: Furu nakute nanakuse (serie de estampas de moda), estampa nishiki-e, época Edo, entre 1789 y 1804. Museo Municipal de Kobe. En las estampas de la época ya podemos apreciar esa afición por los aparatos ópticos, en este caso la figura femenina en primer plano observa algo por un catalejo, un instrumento muy apreciado en la época.

En esta época los japoneses ya utilizan las imágenes estáticas para contar historias, pero a partir de entonces aprovecharían las cualidades de

¹⁸ Se sabe que la linterna mágica procedente de Holanda (“Tovelantaarn”) llegó a tierras japonesas alrededor de 1764 y 1772.

Fantasmaglia japónica Ikeda-Gumi: http://nishiki-kagee.com/pge/en/01_general.html (Acceso el 31 de Octubre de 2013).

¹⁹ KOYAMA-RICHARD, Brigitte. Cit.Supra. p.60.

los juguetes ópticos para otorgar algo de movilidad o simular cierto dinamismo a las imágenes que mostraban.



Fig. 17. Nozoki karakuri (el equivalente a los "peep shows" europeos) o caja óptica en la que se ven imágenes que producen una sensación de relieve y profundidad, entre 1764 y 1781. Museo Municipal de Kobe. La caja óptica sería un juguete traído originalmente desde Holanda, sin embargo los japoneses lo adaptaron reduciendo al máximo el tamaño original e inventando diferentes versiones. En la parte superior de la caja se superponían alrededor de unos seis grabados al aguafuerte, estos disponían de unas pequeñas cuerdas que al tirar de ellas hacía que cayera la imagen dentro de la caja. A través de una lente colocada en la parte delantera se podría observar la composición bidimensional de imágenes que se creaba.



Fig. 18. Kitagawa Utamaro, Los niños son un tesoro: la caja mágica, estampa nishiki-e, 1802. Instituto de Enseñanzas Kumon. Con la delicadeza del estilo pictórico del momento, el artista japonés representa a dos niños asombrados por las imágenes en relieve que se producían en el interior de la caja óptica.



En la actualidad aún se continúa haciendo actuaciones con gigantescos Nozoki Karakuri, acompañando la reproducción de imágenes, –en ocasiones estos aparatos están provistos de un motor que desplaza o voltea las imágenes–, con un narrador –benshi– que va describiendo la historia.

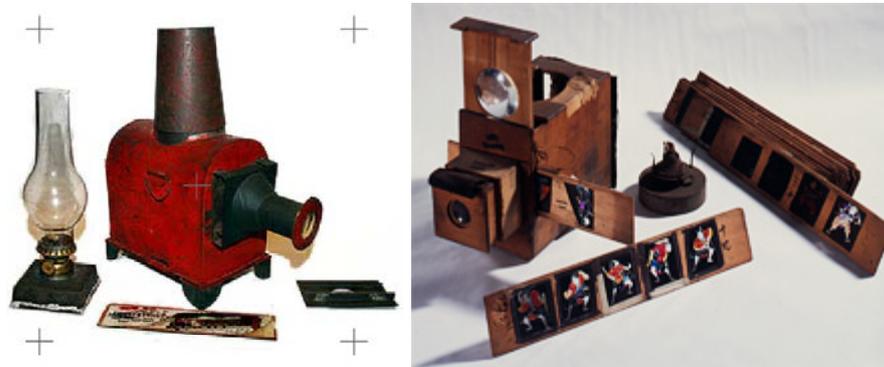
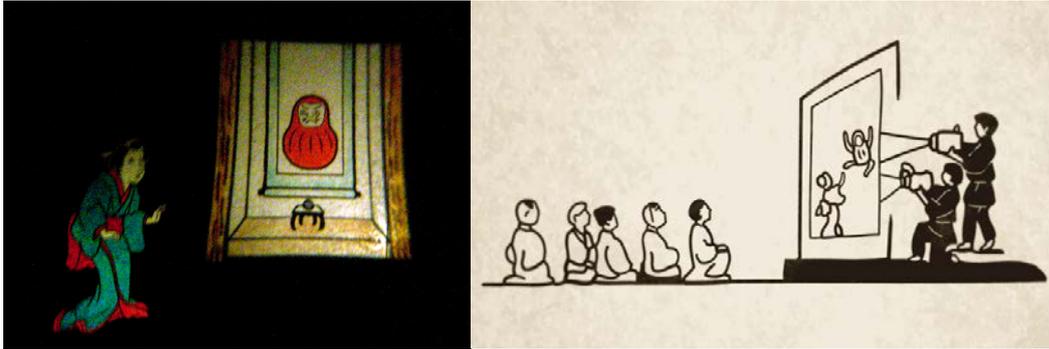


Fig. 19. Conocido en la ciudad de Edo (actual Tokio) como Utsushi-e, básicamente eran pequeñas actuaciones con linternas mágicas que se realizaban en tiendas o casas de té. Fotografía de Shoichi Harada (colección de antigüedades del profesor Natsuki Masumoto).²⁰

Los espectáculos con las linternas mágicas japonesas o proyectores *Furo* (Fig. 19) serían muy populares a partir de 1801. Con el tiempo estas actuaciones llegarían a evolucionar, fusionándose con otras artes tradicionales como la música o los narradores *benshi*, hasta convertirse en los denominados *Nishiki-kage-e*. A pesar de que estos espectáculos visuales tenían una animación muy básica, ya que dependía de los movimientos del operador que sostenía el aparato, los colores vivos proyectados en la oscuridad, la música tradicional y la interacción con las imágenes estáticas llamarían considerablemente la atención de los espectadores de la época.

²⁰ Chiroptic: Natsuki Matsumoto y Taiji Kozaki: <http://www.wunderkabinet.org/chiro.swf> (Acceso el 6 de Agosto de 2013).



La principal diferencia con respecto a las linternas mágicas europeas, era que estos proyectores japoneses o *Furo* eran mucho más ligeros ya que estaban contruidos con madera de pawlonia —resistente al calor—, el espectáculo se realizaba entre dos o más personas que movían las imágenes detrás de la pantalla con cambios rápidos entre diapositivas o girándolas —esto se conseguía gracias a que la misma transparencia estaba construida por varias capas dibujadas que podían ser desplazadas, modificando la apariencia de la imagen principal que se proyectaba—, intercalando dichos cambios con efectos visuales como zooms o cortinillas a negro —gracias a un obturador en la parte delantera de la lente—, creando de una forma muy original la sensación de imágenes en movimiento. Igual que ocurría con los *Nozoki karakuri*, estas actuaciones también iban acompañadas de un narrador *benshi* y de música tradicional, convirtiéndolos en auténticos espectáculos audiovisuales que despertaban la imaginación del espectador.



Fig. 20. Soporte de diapositiva en madera, llamada "taneita" (portador de diapositiva). Originalmente la imagen se pintaba sobre vidrio con una tinta que permitía el paso de la luz, mientras que los bordes se oscurecían con un tinte opaco denominada "sumi".²¹

²¹ Fantasmaglia japónica Ikeda-Gumi: http://nishiki-kagee.com/pge/en/01_general.html (Acceso el 31 de Noviembre de 2013).

Las láminas de transparencias pintadas a mano que se utilizaban en los espectáculos *Nishiki-kage-e*, sobresalían de la funda de madera que las envolvía, permitiendo, al tirar de ellas, que se desplazasen por el interior del dispositivo, modificando la imagen principal. En este caso (Fig. 20) se observa como el personaje varía la situación de sus pies, abriéndolos y cerrándolos, posiciones que al ser proyectadas y cambiadas rápidamente, producirían la ilusión de que el personaje está caminando.

En la Fig. 21 se muestra un ejemplo de una estampa para Utsushi-e, formada por sombras chinescas cómicas, que cobran vida al girar en la linterna mágica. Al venderse generalmente como juguetes para niños normalmente en una misma hoja estaban impresos la linterna y los elementos de la "película", listos para ser recortados y montados. Estas maquetas eran linternas con forma de cilindro, con las que se adjuntaba una tira de imágenes impresas que se movían por el efecto del calor de una vela colocada justo en el centro del dispositivo. En un principio los temas eran los propios del teatro japonés, pero más adelante adquirirían historias más similares a los gustos occidentales.

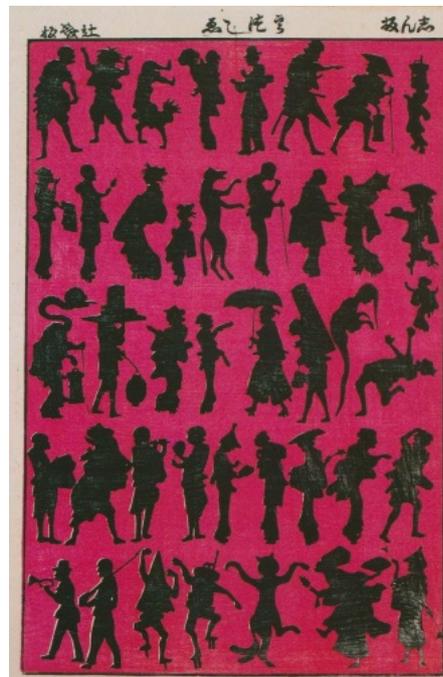


Fig. 21. Artista anónimo, estampa *nishiki-e* de la época Meiji. Instituto de Enseñanza Kumon.

El zootropo de William Horner (1834) es otra invención que llegaría hasta el país de oriente. La creación del movimiento mediante la descomposición del mismo llamó el interés nipón por los principios más primitivos de la animación, desarrollando tiras de dibujos de movimientos secuenciados que cobraban vida al ser girados en el Zootropo.



Anónimo, dibujos en secuencia para Zootropo. Estampa xilográfica japonesa, año 1910. Instituto de enseñanza Kumon.



En la actualidad, el Museo Ghibli dispone de un Zootropo tridimensional, diseñado con figuras de la película Mi vecino Totoro (1988). Los personajes que se encuentran unidos a un eje central gracias a unas barras, giran a una determinada velocidad mientras se proyecta una luz estroboscópica permitiendo ver el giro como una secuencia de imágenes tridimensionales en movimiento.

Pero será en la época comprendida entre 1900 y 1920 aproximadamente, cuando finalmente surgen los primeros atisbos de animación japonesa. Aunque se considera la fecha de 1912 como la primera

vez que se proyectó en salas de cine una animación extranjera: *Les exploits de Feu Follet* (1911) de Émile Cohl²², algunos años antes los japoneses ya disfrutaban en sus casas de las llamadas “películas domésticas” gracias a unos proyectores portátiles manuales fabricados en hojalata (Fig. 22).

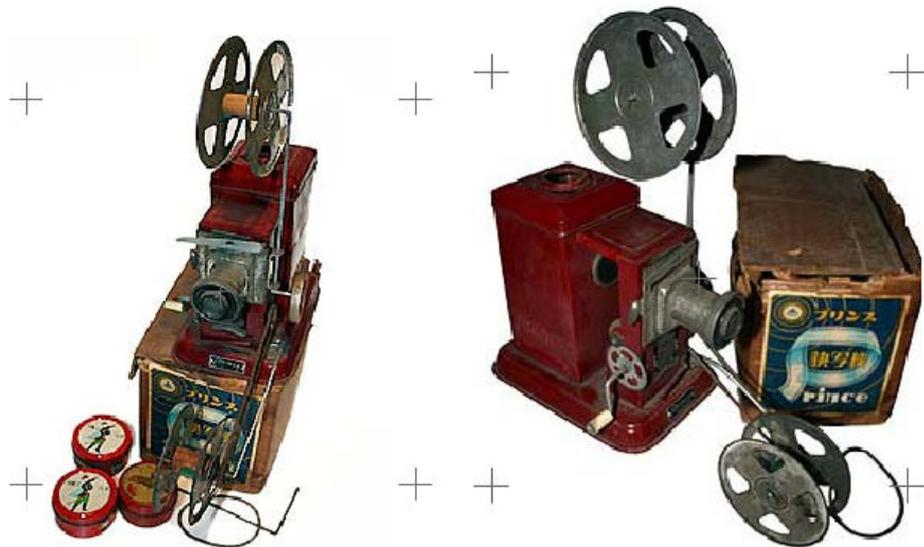


Fig. 22. Vistas de un antiguo proyector de juguete manual. Imágenes obtenidas de la colección de antigüedades del profesor Natsuki Masumoto.

Inicialmente estos aparatos reproducían cortas tiras de apenas unos segundos de películas, con una animación en bucle, los llamados “loop-film” o “toy-film”. Estas películas de juguete se colocaban en latas o cajas de cartón y se vendían como material adjunto a algunos proyectores —gracias a ello, en la actualidad, se conoce la fecha aproximada de algunas de las primeras animaciones japonesas.

Poco a poco estas tiras, de tan sólo unos segundos, evolucionarían y se convertirían en películas de unos pocos minutos de duración que saldrían de los hogares para ser mostradas en locales y teatros.

Igualmente con la aparición de la bombilla eléctrica, los proyectores ahora podrían utilizar esta nueva fuente de luz aumentando la calidad de las imágenes y por supuesto también su coste. Lo que en un principio comenzó

²² LITTEN, Frederick S., 2013. “On the earliest (foreign) animation films shown in Japanese cinemas”: <http://litten.de/fulltext/nipper.pdf> (Acceso el 10 de Noviembre de 2013).

como juguetes caseros, con el tiempo se irían convirtiendo en las principales herramientas de experimentación de los primeros animadores nipones.

Como consecuencia de todo este progreso y de la popularidad que adquirieron tales proyectores portátiles, aumentaron la cantidad y variedad de las películas cortas que se hacían para dichos aparatos: desde batallas de guerreros Samurais (*Chan-bara*), a películas de comedia americana, como *Chaplin Lloyd*, incluso animaciones (Fig. 23) tanto extranjeras (*Mickey Mouse*, *Betty Boop*) como nacionales, *Norakuro*, *Shouchan*, *Bouken*, *Dankib*, etc.

Finalmente estas pequeñas animaciones de multitud de géneros serían reeditadas por los directores cinematográficos y adaptadas para ser mostradas al gran público en las pantallas de cine. Surgen pues las primeras películas de animación japonesa.



Fig. 23. Fotograma de la tira de animación *Katsudo Shashin*. Autor anónimo. Encontrado en 2005 en una casa de Kyoto. El carrete de película de apenas tres segundos de duración data de principios del siglo XX (alrededor de 1907), por lo que algunos investigadores la consideran la primera animación japonesa de la historia. Imagen perteneciente a la colección privada de Natsuki Matsumoto.

2.4. Etimología de la palabra *anime*.

En el libro *Antología del Studio Ghibli* de Manuel Robles, una de las publicaciones españolas más recientes sobre el mundo del *anime*, se sitúa el término *anime* como una “palabra de origen francés —”anime”, que en Japón se usa para definir las películas y las series de animación en general—. Otras teorías mantienen que *anime* proviene del préstamo y su posterior abreviación del término occidental “animation”²³ independientemente del género, estilo o nación de origen²⁴, mientras que en occidente *anime* se refiere específicamente a la animación procedente de Japón.

Si bien puede parecer evidente que el término *anime* proviene del préstamo y su posterior abreviación del término occidental *animation*, en realidad no se trata de un cambio tan sencillo sino de una compleja evolución morfológica y en el que existe cierto debate en cuanto a su origen exacto.

Como en la Tabla 1 se indica, en sus inicios, alrededor de 1910, la animación japonesa recibe el nombre de *Senga eiga* —literalmente significa películas de líneas dibujadas—, más tarde se conocerá con el término *Doga* y, finalmente, sobre 1960 pasará a llamarse *animeeshon* —originalmente, アニメーション—, de ahí que se abrevie a anime (アニメ). Sin embargo, en inglés la palabra *animation* no puede reducirse a esta misma palabra, *anime*, ya que la “e” no forma parte de la palabra original. Por este motivo, en occidente se tomó la decisión de no cambiar cuadros de géneros de vocablos provenientes de otros idiomas.

Es de esta forma cómo nace la teoría del término francés *animé* dando lugar a múltiples confusiones con respecto a su pronunciación original. No obstante, aunque etimológicamente *anime* proceda de una palabra

²³ KOUJEN, 2003. *Anime Is Cartoons*. 5th Ed. The Everything Development Company.

(http://everything2.com/index.pl?node_id=1491335 (Acceso el 6 de Agosto de 2013)).

²⁴ ROBLES, Manuel, 2010. *Volumen 1: Antología del Studio Ghibli: de Nausicaä a Mononoke (1984-1997)*, España: Asociación Cultural del Cómic (Japonés).

occidental, al tratarse originalmente de una concepción japonesa, su correcta pronunciación sería *ánime* (acentuando la primera vocal) pues en japonés fonéticamente sonaría, igualmente, de esta manera.

AÑO	TÉRMINO	OBSERVACIONES
Antes de 1910	Dekobō shingachō	Este término se hizo muy popular y se utilizaría como sinónimo de animación, su traducción al castellano sería algo así como “nuevo libro de croquis”.
1910 al final de la era Meiji		Llegan animaciones extranjeras a Japón, como la famosa <i>Fantasmagorie</i> de Cohl.
Alrededor de 1910	Senga eiga	En este periodo aparecerán varios conceptos, el primero de ellos “senga eiga” se traducirá como “película de dibujo”.
Alrededor de 1910	Senga kigeki	Se utilizaba este concepto para distinguir la producción local. Su traducción al castellano sería “película de dibujos animados”.
Alrededor de 1910	カートン コメディ	Este término escrito en katana también se utilizaría como identificativo de animación y significaría “la comedia de dibujos animados”.
1920	Manga eiga	Era utilizado para aquellas animaciones compuestas por elementos de fuertes connotaciones narrativas. Significa “película manga”.
Alrededor de 1920	Senga	Este término se utilizaría para animaciones cuyos elementos artísticos tenían fines educativos, como los diagramas. Su traducción es “dibujo de línea”.
Alrededor de 1937	Doga	Introducido por el animador Kenzo Masaoka, significa “imágenes en movimiento” aunque su utilización no fue muy extendida.
Alrededor de 1960	アニメーション (Animeeshon)	Literalmente “animación”. Posteriormente se abreviará a アニメ (Anime).
Alrededor de 1965	Doga eiga	Este término se hizo muy popular, su traducción en castellano será de las más completas “película de imagen en movimiento”.
También alrededor de 1965	アニメーション フィルム	Traducción “la película de animación”
1962	Anime	Por primera vez aparece el concepto “anime”, escrito en una conocida revista de la época, “Eiga Hyoron”.

Tabla 1. Esquema cronológico de los distintos términos que dieron origen a la palabra *anime*, desarrollado a partir de la traducción, realizada por S.H. Gan, de diferentes documentos escritos en lengua japonesa.

En cuanto a su fonética, quizás lo único a destacar es que en el caso del castellano y rigiéndonos por las reglas ortográficas de nuestra lengua, al

ser la palabra *anime* de tres sílabas, grave y terminada en vocal sin tilde, el acento debería encontrarse en la penúltima sílaba, pronunciándose *aníme*.

Así pues, sea la raíz animación, animeeshon o *anime*, sin lugar a dudas proviene del verbo animar, del latín *animare* que significa dar vida y desde su aparición por primera vez en un artículo de Mori Takuya: *La genealogía de la doga eiga*, publicado en la novena edición de la revista de crítica cinematográfica Eiga Hyoron en el año 1962²⁵, en Japón generalmente se entiende por *anime* todo lo referente a los dibujos animados.

No obstante, es importante destacar que existen casos en el que el término *anime* no tiene un significado homogéneo en su propio país de origen. En el artículo de Sheuo Hui Gan, *To be or not to be. The Controversy in Japan over the "Anime" Label*, se hace un análisis pormenorizado del uso dado en Japón al término *anime* y el autor muestra que a pesar de la popularidad creciente y la atención dada en los medios de comunicación de todo el mundo, el significado y uso de esta palabra sigue siendo ambiguo y no se utiliza con un sentido uniforme, lo que crea cierta controversia²⁶. Así, por ejemplo, Studio Ghibli —uno de los principales estudios de animación en Japón— famoso por la alta calidad de sus películas de animación, cuyo principal objetivo es la producción de animaciones que mantengan un equilibrio entre un relato interesante y un atractivo diseño tanto en el dibujo como en el movimiento, por lo que generalmente sus obras se consideran grandes producciones artísticas, a menudo se refieren a éstas no como *anime*, sino como "eiga" (películas), resaltando que son fundamentalmente diferentes al denominado "*anime*" y que a autores de la importancia de Miyazaki no le gusta el término *anime*, ya que en su opinión representa una

²⁵ Según la investigación de Tsugata Nobuyuki, la palabra "anime" apareció por primera vez en la columna Mori Takuya: *The genealogy of dōga eiga* en la edición de 9 y 10 de Eiga Hyoron el 1962. Tsugata presentó este resultado de investigación en la Japan Society of Animation Studies de 2001 (ECP) la conferencia anual.

²⁶ GAN, Sheuo Hui, 2009. *–To Be or Not to Be – Anime: The Controversy in Japan over the "Anime" Label*, Animation Studies, Vol. 4: 35-43.

pequeña parte del mundo de la animación que se limita a la técnica del acetato y que ignora otras técnicas posibles de animación, incluso critica el ajustado programa de producción del *anime*, reduciendo los detalles del dibujo y los movimientos coreografiados de la animación.

En base a este punto de vista, y como señala Gan, es natural que el Studio Ghibli siempre se dirija a las obras de Miyazaki precisamente como "las obras de Miyazaki" o "las películas de Miyazaki". Sin embargo, recientemente se han producido algunos cambios y en su catálogo de la exposición de 2009 "Studio Ghibli Layout Design", se utiliza *anime* como abreviatura de animación en el texto en japonés, mientras que aparece cuidadosamente traducida como "animación" en el texto en inglés. Este particular ejemplo podría ser una simple coincidencia, sin embargo es un indicio de que la actitud de Studio Ghibli y Miyazaki hacia el *anime* se ha suavizado y están aceptando el uso de "*anime*" como sinónimo de animación.

La utilización de *anime* también es frecuente en los medios de comunicación japoneses e incluso para designar a ciertos museos, como es el caso del Museo Suginami de la animación (*Suginami Anime Museum*), creado en 2003, y en el que se expone toda la historia de la animación japonesa. También existen numerosas referencias populares en las que se utiliza *anime* como abreviatura de animación, tales como los dos volúmenes del *anime: Toei Doga chōhen anime dai Senshu, Mangaka animesakka Jinmei Jiten* y *Nihon no anime zenshi*. Libros técnicos usuales de animación, tales como *Dare mo Wakaru! Anime no kihon baiburu - jinnbutsu no ugoki ben, Anime sakuga no shikumi kyarakuta ni inochi o fukikomō* también tienden a adoptar *anime* como una abreviatura²⁷.

Sin embargo, esta imagen popularizada del *anime* también ha distanciado a muchos otros creadores y entusiastas de la animación japonesa, ya que a menudo consideran el *anime* como una mera moda

²⁷ GAN, Sheuo Hui, 2009 –*To Be or Not to Be – Anime: The Controversy in Japan over the "Anime" Label*, Animation Studies, Vol. 4: 35-43.

actual y pasajera, no como una forma seria de arte. Así, en Japón hay un grupo minoritario de animadores, entre los que se encuentran autores de reconocido prestigio como Kihachiro Kawamoto, Koji Yamamura y Makoto Shinkai, que no aceptan que sus trabajos sean definidos con la terminología de *anime*.

Desde el punto de vista occidental, parece comprensible hacer una clara diferenciación entre *anime* y otros tipos de animación por la identificación de las voces, el diseño de los personajes, etc., ya que estas características favorecen la distinción de las obras japonesas de cualquier otra y resulta pues aconsejable establecer dos conceptos identificativos diferentes para el *anime*, de modo que pueda extenderse la etiqueta identificativa de esta palabra a la animación realizada fuera de Japón. Así, se puede diferenciar entre una definición técnica y sencilla de *anime* según su origen: animación producida en Japón y una definición más compleja de *anime* como un tipo de cultura específica de animación japonesa, que excluye algunas formas de animación realizada en Japón y por el contrario permitiría animaciones producidas fuera de Japón pero que se ajusten a un definido "estilo" denominado *anime*. Es difícil establecer si este "estilo" está determinado únicamente por el tipo de dibujo —ojos grandes, pelo puntiagudo, etc.—, si el estilo de narrativa debe ser incluido en la definición, o si se deben incluir técnicas de edición —la animación japonesa normalmente utiliza más que otras animaciones los "cortes" y los "ángulos" de la cámara—. Además, dada la gran variedad de animación japonesa, y a pesar de una definición basada en el estilo, siempre se puede encontrar alguna animación japonesa que no encaje en la definición y creándose, en consecuencia, un escenario donde la animación japonesa no es *anime*.

Se podría en definitiva resumir, como Miyao Daisuke señala, que el *anime* "se utiliza ampliamente para distinguir la animación japonesa de otras formas"²⁸, y debido al múltiple uso de esta palabra por los propios amantes

²⁸ MIYAO, Daisuke, 2002. *Before anime: animation and the Pure Film Movement in pre-war Japan*. *Japan Forum* 14 (2). pp. 191-209.

de este arte, en la actualidad *anime* se utiliza para diferenciar a la animación japonesa de la de cualquier otro país^{29, 30}. Aun así, su significado primordial sigue manteniéndose y el concepto de *anime*, tanto fuera como dentro de Japón, quiere decir básicamente animación, es decir creación artificial de la ilusión del movimiento.

2.5. Los orígenes de la animación japonesa.

A partir de este primer recorrido histórico y de las reseñas sobre el significado de la palabra *anime* y sus orígenes, es posible cuestionar numerosos escritos sobre la animación japonesa y confirmar, con gran seguridad, que en la actualidad casi todas las enciclopedias relacionadas con la historia del *anime* fracasan a la hora de localizar en el tiempo el origen de la animación nipona. Esto es así porque hasta hace poco se mantenía, sobre todo en occidente, que el primer *anime* conocido era el creado en 1963 por el dibujante japonés Osamu Tezuka: *Astro Boy*³¹.

Es indudable que Tezuka dio origen al renacer, el despertar de una nueva era de la animación, cuya estética se heredaba del *manga*, y que *Astro Boy* fue una serie de televisión de gran éxito que impulsó tremendamente la industria de animación japonesa más allá de su país de origen. Pero no fue el comienzo, ni tampoco la primera serie animada —en todo caso la primera serie con episodios de 30 minutos de duración—, ya que verdaderamente ese título, el de primera serie televisiva propiamente de *anime*, podría corresponderle a la producción *Mitsu no Hannashi: The Third*

²⁹ BUTLER, Allen, 28 de junio (1) y 19 de febrero (2) de 2007. A Brief History of Anime. http://www.associatedcontent.com/article/291539/a_brief_history_of_anime.html?cat=40 (Acceso el 6 de Agosto de 2013).

³⁰ Allen Butler describe el significado de anime como una abreviación de la palabra animación, usada comúnmente en Japón para designar a cualquier tipo de animación, si bien advierte, al igual que Sheuo Hui Gan, que algunas personas en Japón la consideran sólo como parte de un concepto más global.

³¹ BECK, J., 2004. *Animation Art*, Gran Bretaña: Flame Tree Publishing.

Blood, un especial compuesto por tres episodios dirigido por Keiko Kozonoe y que comenzó a emitirse justo tres años antes que *Astro Boy*, en 1960.³²

1. *The Third Blood* (por Kosuke Hamada)
2. *Oppel And The Elephant* (por Kenji Miyazawa)
3. *Sleepy Town* (por Mia Ogawa)

En realidad existen obras que podrían competir perfectamente por el puesto de primera serie de *anime*, como por ejemplo *Hakuja Den* (La leyenda de la serpiente blanca, 1958) (Fig. 24) y *Shônen Sarutobi Sasuke* (Magic Boy, el pequeño samurái 1959) (Fig. 25), ambas de Taiji Yabushita, que tuvieron un gran éxito en Japón y sirvieron de inspiración a otros artistas tan valorados como Hayao Miyazaki. Asimismo, es bien conocido que Toei Animation Co. Ltd. fue fundada en 1956, algunos años anteriores a la producción de Kozonoe (1960). Toei Animation, con el objetivo de hacer la competencia a los estudios norteamericanos de animación, sorprendió a la audiencia con historias japonesas animadas con “cel animation” —la técnica de dibujo sobre acetato usual de las animaciones norteamericanas—³³, y así, de la mano de Yasuji Mori, Toei Animation dio a la luz en mayo de 1957 su primer anime: *Doodling Kitty*. Y aquí viene el seductor conflicto, pues debido a que la fecha en que aparece esta animación es anterior a *Astro Boy* en occidente se ha situado a veces a *Doodling Kitty* como la primera serie de animación japonesa, aunque en realidad *Doodling Kitty* nunca fue difundida sucesivamente por la televisión ni tenía una duración de 30 minutos, sino que simplemente se trataba de un pequeño corto animado de aproximadamente unos 13 minutos de duración.

³² TBCDB, 1998–2011, *The Big Cartoon Data Base, 1998–2011*.

http://www.bcdb.com/cartoon/123067-Mitsu_No_Hanashi.html (Acceso el 6 de Agosto de 2013).

³³ El uso de la técnica de animación con acetatos comenzó con los hermanos Fleischer y quedó consolidado como método válido para producciones masificadas como las de Disney. No obstante, es el concepto de producción en cadena, y no tanto la ética o la estética del dibujo sobre acetatos, lo que ha marcado la influencia de EEUU sobre el resto del mundo para producir animación “de masas”.



Fig. 24. (Izqda.) *Hakuja Den* (*Panda y la serpiente blanca*, Taiji Yabushita, 1958). Es el primer largometraje animado japonés en color. Fue una de las películas que impulsó al maestro Hayao Miyazaki a dedicarse al mundo de la animación. Fig. 25. (Dcha.) *Shônen Sarutobi Sasuke* (Taiji Yabushita, 1959). Segunda película de animación realizada por los estudios Toei. En ella se aprecia la evolución de los animadores con respecto a la primera producción: colores más intensos, más acción en la animación, y la utilización del nuevo formato de pantalla ancha.

Posteriores a esas animaciones son: en primer lugar, *Instant History* de 1961; en segundo lugar, *Otogi Manga Calendar* —continuación de la anterior—, que empezó a emitirse en 1962 y terminó dos años más tarde; y, en tercer lugar, el revolucionario *Tetsuwan Atom* —Mighty Atom o Astro Boy— de Osamu Tezuka, que comenzó a difundirse en las televisiones japonesas el 1 de enero de 1963 y permaneció en antena hasta el 31 de diciembre de 1966. Esta recreación del cuento de Pinocho trasladada a un contexto futurista marcó un punto y aparte en la historia del *anime*: Tezuka aportó a la aún reciente industria de la animación nipona un ímpetu que apenas se ha vuelto a repetir desde entonces, y del que nacería una nueva generación de animadores que producen entretenimiento tanto para el cine como para la televisión.



Fig. 26 *Momotaro Umi no Shinpei* (Mitsuse Seo, 1945). Considerado el primer largometraje de animación japonesa. Con fines propagandísticos y militares, la película fue encargada por el Ministerio de la Marina Japonesa.

Pero, si las aventuras de este chico robot nada tienen que ver con el primer *anime*, ¿a quién le

corresponde pues tan honorífico título? En abril de 1945 sale a la luz el primer largometraje de animación con audio, exportado a países occidentales, titulado *Momotaro umi no shinpei* de Mitsuyo Seo —*Taro Melocotón, el guerrero divino de los mares*— (Fig. 26), y parece lógico pensar que para encontrar la primera película de animación se debería retroceder algunos años atrás, ya que en el proceso previo a la realización de un largometraje es coherente que primero se hayan elaborado multitud de experimentaciones y pruebas. Por eso, en Japón —al igual que en otros países como Estados Unidos, Rusia, Alemania o Francia— la historia de la animación japonesa comienza a principios del siglo XX, con la creación de una serie de cortometrajes de apenas unas segundos de duración, y se reconoce 1900 como una fecha clave en la que empiezan a florecer los primeros animadores nipones, como fueron Oten Shimokawa o Seitaro Kitayama, quien filma *Saru-Kani Gassen* —La batalla del mono y el cangrejo— en 1917, una curiosa parábola protagonizada por estos dos animales, donde ya se adelantaba la temática folclórica japonesa propia de muchos *anime* actuales.

2.5.1. Retrato de los pioneros de la animación.

"Los japoneses no han inventado mucho. Se sirvieron de los inventos de los chinos, primero, y de los occidentales después. La adaptabilidad se hallaría, seguramente, en el origen de la sabiduría japonesa. Sin embargo, los japoneses no se limitaron a copiar y a adaptar los inventos foráneos, sino que se esmeraron siempre en superarlos."

Victor García (2002).³⁴

La fecha de 1917 como origen del primer cine animado japonés puede parecer tardía, especialmente si se compara con los trabajos pioneros de artistas franceses como Émile Cohl, o los americanos James Stuart Blackton y

³⁴ GARCÍA, Victor. 2002. *La sabiduría oriental: Taoísmo, Budismo, Confucianismo*. Madrid: Ediciones pedagógicas. p. 78.

Winsor McCay, cuyas aportaciones más importantes tuvieron lugar entre 1906 y 1914. Sin embargo, la primera animación nipona no llegó tan tarde si se compara con los inicios de la animación en otros países, como por ejemplo España —cuyo primer dibujo animado data del mismo 1917, *El toro fenómeno* de Fernando Marco—, y aún será posible demostrar que el origen de la animación japonesa es prácticamente coetáneo a los pioneros antes mencionados, como se comprobará a continuación.

La historia de la animación es un proceso vivo, y su registro está en perpetuo cambio. A menudo, se producen confusiones que distorsionan la visión global de las aportaciones realizadas. Al igual que ocurre con Tezuka en Japón —con la consiguiente confusión sobre el origen de la animación japonesa—, es cierto que Winsor McCay fue una inspiración decisiva para las generaciones más tempranas de animadores: sus personajes estaban dotados de personalidad propia y fue pionero en la utilización del procedimiento “key-frame”, animación por claves, inherente a la animación clásica. Ello, unido a que es el primero en autorretratarse en sus películas, de alguna forma ha llevado a muchos historiógrafos a considerar —erróneamente— a McCay padre de la animación, y a *Gertie the Dinosaur* (1914) como la primera película de la historia de la animación³⁵.

Sin embargo, conviene aquí recordar que la primera película de Winsor McCay, *Little Nemo*, mitad animación mitad documental, data de 1911. Y previos a ésta se hallan *Fantasmagorie* (1908) de Émile Cohl —el primer dibujo animado en ser registrado dibujo a dibujo—, o las aportaciones técnicas y narrativas de James Stuart Blackton —pionero de la animación con dibujo recortables y stop-motion, con filmes como *Humorous Phases of Funny Faces* (1906) y *The Haunted House* (1907) —. Aún se podría apurar más, citando al ruso Ladislav Starewicz, cuya primera película de animación con marionetas articuladas, y con una línea narrativa compleja, —*Miest Kinomatograficheskovo Operatora* (The Cameraman’s Revenge)— data

³⁵ BENAYOUN, R., 1961. *Le dessin animé après Walt Disney*, Paris: Jean Jacques Pauvert éditeur.

aproximadamente de 1912. Junto a ellos, o mejor dicho, tras ellos, cabría mencionar un número indeterminado de pioneros *perdidos*, bien porque su trayectoria cinematográfica fue eventual, o porque las películas realizadas se difundieron escasamente, como recientemente hemos sabido del coreógrafo y realizador de animación con marionetas Alexander Shiryayev, coetáneo de Starewicz, cuya obra se puede datar nada menos que entre 1906 y 1909³⁶.

Lo hasta ahora expuesto serían los datos que se encontrarían en la bibliografía actual relativa a la historia de la animación³⁷, pero queda patente que no por ello terminaría la búsqueda de la primera película animada, lo que hace más pertinente la revelación final de este estudio: el reciente descubrimiento de que la primera animación nipona sobre formato cinematográfico data en realidad de la década de 1900.

Como se expuso en la sección anterior, el hallazgo producido en 2005, da a conocer unos fotogramas encontrados en el interior de una casa en Kyoto —además de 3 proyectores y 10 películas compuestas por cine histórico (denominados *jidai-geki*) y cortos de animación—^{38, 39} y que, para nuestro interés, no sólo nos invita a cuestionar cuál es la primera película de animación sino también, y quizás más relevante, como apuntan Clements y McCarthy, de si fueron los japoneses los primeros en utilizar el procedimiento

³⁶ ROBINSON, David, 2009. *Alexander Shiryayev: Dance to Film*, en *Film History: An International Journal* – Volume 21, Number 4. pp.301-310.

³⁷ Es el caso de *The Illusion of Life II: More Essays on Animation (2007)*, libro editado por Alan Cholodenko que recoge una serie de ensayos tratados desde un punto de vista filosófico, estético y cultural, que analizan la animación japonesa desde 1917, y cuestionan las concepciones occidentales referentes al comienzo del anime con la serie *Astroboy* de Osamu Tezuka —especialmente en el artículo firmado por Kosei Ono, “The Long Flight of *Manga and Anime: The History of Comics and Animation in Japan* (pp. 99-118).

³⁸ La noticia sobre el descubrimiento de unos fragmentos de animación encontrados en Kyoto se publicó por primera vez en la revista japonesa *Asashi Journal*, el 1 de agosto de 2005.

ASASHI JOURNAL, 2005. *People's Daily Online*, en *Asashi Journal*, Japón: Japanese Edition: http://j.peopledaily.com.cn/2005/08/01/jp20050801_52250.html (Acceso el 6 de Agosto de 2013).

³⁹ NAVARRO, José Antonio, 2003. *Cine de animación japonés*. Donostia. Edita: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián.p.16.

de filmación de dibujos consecutivos, tal y como hizo Cohl en *Fantasmagorie*⁴⁰.

El material encontrado en Kyoto, en realidad bastante escaso y en su mayor parte en estado muy lamentable, fue investigado minuciosamente por Natsuki Matsumoto, profesor experto en iconografía de la Universidad de las Artes de Osaka, y el historiador de cine y animación Nobuyuki Tsugata. El estudio realizado por estos investigadores sobre las técnicas de producción de los fotogramas, el tipo de material en el que se había realizado y tomando como referencia la fecha de fabricación del proyector encontrado junto a la tira de animación, finalmente confirma que la película "fue realizada entre 1907 y 1911, a más tardar"⁴¹, alrededor de diez años antes de la que, hasta ahora, se considera la animación más antigua de Japón —*La batalla del mono y el cangrejo*, 1917— y que situaría, por primera vez, a la animación japonesa a finales de la Era Meiji (1868-1912), una época en la que apenas existían salas de cine, pero donde los más adinerados podían disfrutar en sus hogares de las primeras imágenes en movimiento gracias a los proyectores caseros⁴².

La película (Fig. 27), de autor desconocido, tiene una duración de tres segundos —si se proyecta a 16 fotogramas por segundo— y presenta cuatro perforaciones laterales que confirman que fue grabada sobre 35 mm —lo que es cronológicamente posible pues la primera película de 35mm fue fabricada en 1889 por Hannibal Goodwin—. Está compuesta por una tira de material de celuloide sobre la que directamente se ha dibujado, utilizando un método impermeable de impresión⁴³, 50 imágenes que componen los distintos fotogramas de la animación y en los que se observa un dibujo a

⁴⁰ CLEMENTS, Jonathan and McCARTHY, Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917*, Berkeley, California: Stone Bridge Press. pp.169-171.

⁴¹ MATSUMOTO, Natsuki, 2012. Comunicación privada.

⁴² *Ibidem*.

⁴³ Hiroshi Aoyagi: <http://www.oocities.org/willowkid/Pop.0610.pdf> (Acceso el 6 de Agosto de 2013).



líneas de un chico vestido con uniforme de marinero —este traje representaba el poder económico, el estatus de una familia, como símbolo de riqueza— simulando un giro hacia el espectador, quitándose el sombrero y saludando con el brazo, junto a un texto oriental en la parte superior, concretamente escrito en kanji, 活动写真 —“katsudo shashin”, fotografía en movimiento.

Fig. 27. Fragmento de los fotogramas encontrados en Kyoto en el año 2005, de autor desconocido, tal como apareció publicado en la revista japonesa Asahi.

Por último, destacar la importancia que puede tener el hecho de que la animación esté realizada sobre una película de 35mm, ya que históricamente se considera pioneros en la utilización de este tipo de material a los animadores japoneses Junichi Kouchi (*Namakura gatana*, 1917) y Seitaro Kitayama (*Urashima Taro*, 1918). Además, si se tiene presente que la inauguración oficial del invento de los hermanos Lumière fue en diciembre de 1895 y que un año después se fabricaron 200 aparatos de filmación para ser distribuidos por todo el mundo —EEUU, India, Australia y por supuesto Japón—, resulta bastante llamativo la rapidez con la que los

japoneses comenzaron a hacer sus propias creaciones.⁴⁴

AÑO	ANIMACIÓN	AUTOR
1906	<i>Humorous Phasses of Funny Faces</i>	Stuart Blackton
1907	<i>Katsudo shashin</i>	Desconocido
1907	<i>The Haunted House</i>	Stuart Blackton
1908	<i>Fantasmagorie</i>	Emile Cohl
1911	<i>Little Nemo</i>	Winsor McCay
1912	<i>Miest Kinomatograficheskovo Operatora</i>	Ladislaw Starewicz
1914	<i>Gertie the Dinosaur</i>	Winsor McCay
1917	<i>Saru-Kani Gassen</i>	Seitaro Kitayama
1917	<i>Namakura gatana</i>	Junichi Kouchi
1917	<i>El toro fenómeno</i>	Fernando Marco
1918	<i>Urashima Taro</i>	Seitaro Kitayama
1926	<i>La aventuras del príncipe Achmed</i>	Lotte Reiniger
1945	<i>Momotaro umi no shinpei</i>	Mitsuyo Seo
1957	<i>Doodling Kitty</i>	Yasuji Mori
1958	<i>Hakuja Den</i>	Taiji Yabushita
1959	<i>Shōnen Sarutobi Sasuke</i>	Taiji Yabushita
1960	<i>Mittsu no Hannashi: The Third Blood,</i>	Keiko Kozonoe
1961	<i>Instant History</i>	Ryuichi Yokoyama
1962	<i>Otogi Manga Calendar</i>	Ryuichi Yokoyama
1963	<i>Tetsuwan Atom</i>	Osamu Tezuka

Fig. 28. Tabla cronológica de algunas de las primeras animaciones consideradas históricamente pioneras y en la que se ha ubicado la posición que ocuparía el recién descubrimiento de la tira de película *Katsudo Shashin*.

Si, como se ha comentado anteriormente en la sección referente a la etimología del *anime*, el concepto de *anime* no conduce estrictamente a la animación realizada en los años posteriores a Tezuka (1963), es decir a un estilo de animación de características estéticas y narrativas concretas, sino a una percepción más amplia de lo que es la animación japonesa, se podría establecer que el título de primer *anime* de la historia le corresponde, en realidad, a este simpático marinerito de padre desconocido. Pero la fecha en

⁴⁴ En Japón las películas se importaron por primera vez en el año 1896. Los cineastas japoneses comenzaron a hacer sus propias películas años más tarde, pero no fue hasta la era Taisho (1912-1926) cuando las salas de cine empezaron a aparecer en todo el país (Comunicación privada con el Prof. Natsuki Matsumoto, 2012).

la que ha sido situada esta animación —sobre 1907— suscita no sólo reflexiones, como la que señalan Clements y McCarthy en *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since 1917* —y en la que se vieron tentados a cambiar el título del libro, aunque al final decidieron mantenerse fieles a la primera edición hasta que surgieran nuevas investigaciones sobre ese descubrimiento—⁴⁵, sino que también, como destaca Nobuyuki Tsugata en una entrevista concedida para el periódico japonés *Asahi*: “De un modo riguroso, es motivo de controversia que la película recientemente descubierta pueda llamarse “animación” en el sentido contemporáneo. Sin embargo, este gran descubrimiento que demuestra la existencia de imágenes animadas en movimiento durante la Era Meiji, introduce interrogantes sobre la hegemonía estilística estadounidense sobre la animación dibujada, al ser esta película anterior a las primeras animaciones producidas en Estados Unidos y Francia entre los años 1907 y 1911.”⁴⁶

A modo de resumen, se puede destacar que este llamativo descubrimiento de arqueología cinematográfica realizado en Japón nos invita a introducir una duda razonable sobre la hegemonía técnica que se produce en la animación después de las aportaciones de los hermanos Fleischer en EEUU, y especialmente de estilo realista desde que Disney se convierte en una factoría de largometrajes.

La datación de la verdadera película pionera del cine de animación japonés, capaz de competir en antigüedad con las aportaciones de Émile Cohl o James Blackton, pioneros indiscutidos por los historiógrafos, refuerza el hecho de que un país como Japón, a pesar de presentar un crecimiento no sostenido e interrumpido de la animación en sus primeros años y cuya personalidad estilística no se consolida hasta que Tezuka forja lo que se ha

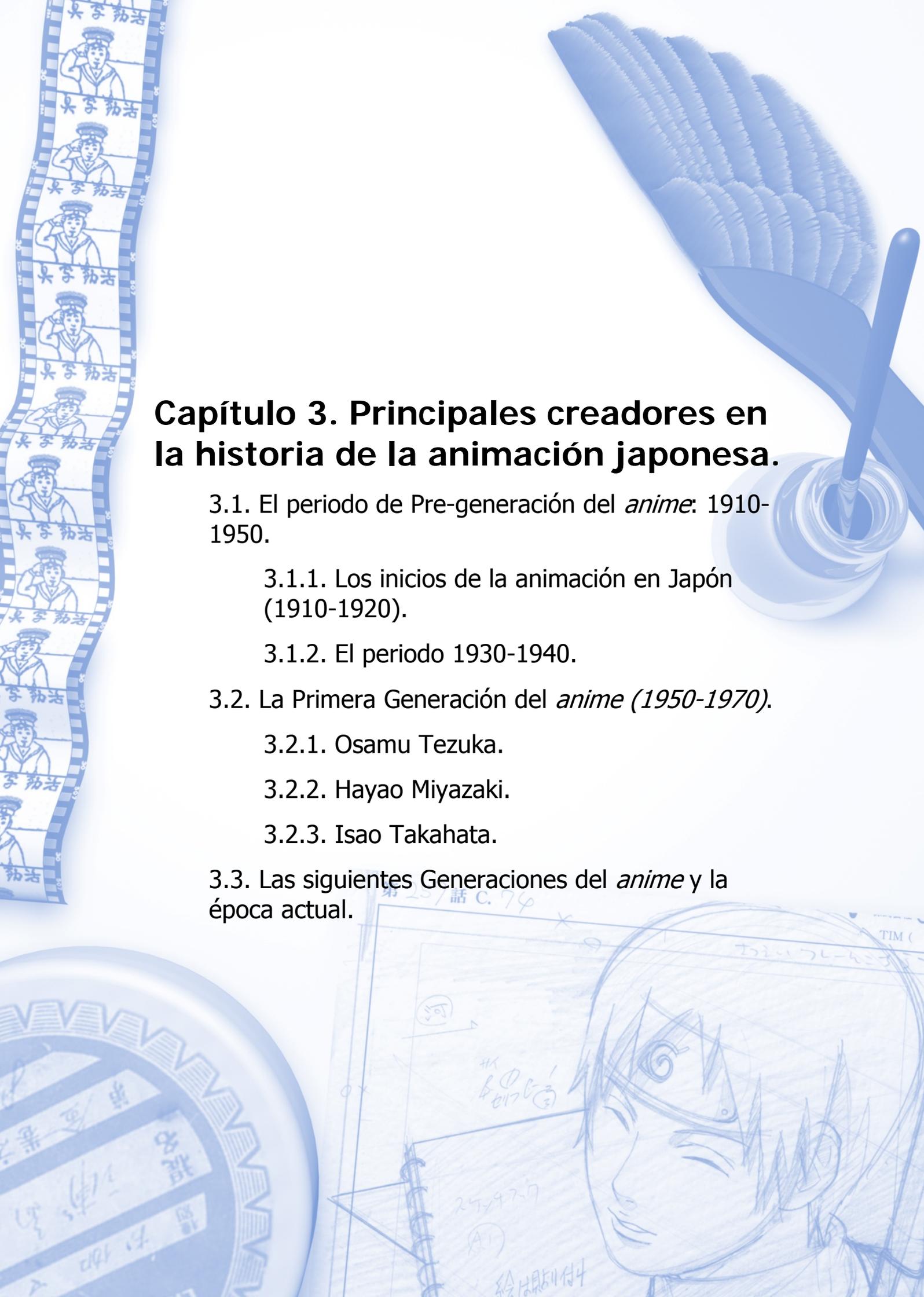
⁴⁵ CLEMENTS, Jonathan and McCARTHY, Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917*, Berkeley, California: Stone Bridge Press. p.169.

⁴⁶ ASASHI SIMBUN 10.18, 2005. Oldest Japanese animation frames history from new Angle. Página oficial de Natsuki Matsumoto: <http://www.wunderkabinet.org/chiro.swf> (Acceso el 6 de Agosto de 2013).

dado en llamar *anime* —que no era sino combatir a Disney con sus propias armas: dibujo sólido, animación con acetatos, uso de la música clásica, etc.—, terminará sorprendiendo por su originalidad, hasta tal punto que las producciones de estilo *anime* ya no se realizan sólo en Japón, sino que esta potencia periférica ha seducido por su originalidad y aportaciones propias; prueba de ello es que los animadores que realizan series de *anime* en y para occidente —tales como *Código Lyoko* o *Ben 10*—, o cercanas a la iconografía surrealista de la mitología japonesa —como *Adventure Time*— son, hoy por hoy, legión.^{47, 48}

⁴⁷ HORNO LÓPEZ, Antonio. 2012. “Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés”, en *Con A de Animación*, nº 2, pp. 106-118.

⁴⁸ HORNO LÓPEZ, Antonio. 2013. “The Origins of Japanese Animation and Its Repercussion on the History of Animation”, aceptado en *The International Journal of Visual Design*.



Capítulo 3. Principales creadores en la historia de la animación japonesa.

3.1. El periodo de Pre-generación del *anime*: 1910-1950.

3.1.1. Los inicios de la animación en Japón (1910-1920).

3.1.2. El periodo 1930-1940.

3.2. La Primera Generación del *anime* (1950-1970).

3.2.1. Osamu Tezuka.

3.2.2. Hayao Miyazaki.

3.2.3. Isao Takahata.

3.3. Las siguientes Generaciones del *anime* y la época actual.

Capítulo 3. Principales creadores en la historia de la animación japonesa.

3.1. El período de Pre-Generación del *anime*: 1910-1950.

Debido a los continuos conflictos y desastres de la época, los inicios de la animación japonesa son, sin duda, de los más duros y convulsos de la historia de la animación.

El gran terremoto de Tokio en 1923, que ocasionó cerca de 100.000 muertos y 40.000 desaparecidos, miles de edificios destruidos por el seísmo y los incendios, así como la práctica desaparición de la costa de Oshima arrasada por tres tsunamis, provocó la pérdida de la mayoría de las primeras animaciones japonesas surgidas a comienzos del siglo XX.

Pero la desolación no termina aquí y en 1939, al comienzo de la Segunda Guerra Mundial, los constantes bombardeos por parte de Estados Unidos a las ciudades más importantes de Japón destruyen para siempre otra buena parte de la filmografía animada japonesa realizada hasta la fecha.

A este atroz desastre hay que añadir el ataque a la libertad de creación que algunos años más tarde experimenta la industria de la animación, como consecuencia de la militarización que sufre el país durante la guerra chino-japonesa (1937-1945), cuando obstaculizados por las imposiciones gubernamentales, una fuerte censura y la obligación de crear un cine propagandístico y de exaltación de las fuerzas militares de Japón, muchos animadores se vieron abocados a dejar a un lado la creatividad y la experimentación en sus obras.

A pesar de ser una etapa de incesantes conflictos, durante este período de tiempo aparecen más de 40 animadores, algunos de ellos de gran renombre y con una larga lista de trabajos muy variados, que se incorporan a esta nueva disciplina gracias, en la mayoría de los casos, a la inquietud de algunos dibujantes de revistas y periódicos por introducirse en este nuevo mundo, aprender las técnicas de animación y dar vida a los personajes que

hasta ese momento habían dibujado de forma estática en el papel. Como señala Donald Richie “El Japón de la Guerra ofreció nuevas oportunidades al cine de animación. Se descubrió pronto que, aunque divertidas, también se podían usar las películas de animación para adoctrinar, especialmente a un público joven y amable”.¹

3.1.1. Los inicios de la animación en Japón (1910-1920)

La animación en el Japón de las primeras dos décadas del siglo pasado, se reduce fundamentalmente a la producción de micro-animaciones y cortos animados —de apenas unos tres o cuatro minutos de duración y cuya temática está recogida del folclore japonés—, que lógicamente no poseen las características estéticas que más adelante los harían populares en occidente. En este periodo destacan principalmente tres creadores que produjeron animaciones: Oten Shimokawa (1892-1973, nacido en Okinawa), Jun-ichi Kouchi (1886-1970, nacido en Okayama), ambos en sus inicios caricaturistas, y Seitaro Kitayama (1888-1945, nacido en Wakayama), quien en sus orígenes fue un artista interesado por la pintura acuarela, el óleo y los pintores occidentales postimpresionistas, como Vincent Van Gogh.²

En 1917, estos pioneros de la animación en Japón producen, de forma independiente y utilizando diferentes técnicas, las que son consideradas las primeras animaciones de ese país: *Imokawa Mukuzo Genkanban, no Maki* (*Imokawa Mukuzo, El Conserje*) de Shimokawa; *Hanawa hekonai meito no maki* (*Namakura gatana, La nueva espada de Namakura*) dirigida por Kouchi; y la adaptación animada realizada por Kitayama de la popular fábula japonesa *Saru Kani Kassen* (*La batalla del mono y el cangrejo*).

Estas tres producciones animadas fueron creadas por encargo de diferentes compañías cinematográficas. En 1916, Shimokawa, por entonces

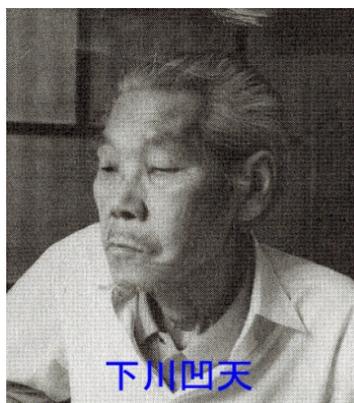
¹ RICHIE, Donald, 2004. *Cien años de cine Japonés*. Madrid: Jaguar ediciones. p. 245.

² TSUGATA, Nobuyuki, 2013. *A Bipolar Approach to Understanding the History of Japanese Animation en Japanese Animation. East Asian Perspectives* (M. Yokota, T.G. Hu, eds.). University Press of Mississippi / Jackson.

un destacado dibujante de *manga*, fue contratado por la compañía *Tennenshouko Katsudo Shanshin (Tenkatsu)* donde realizó sus primeros cortos de animación dibujando directamente con tinta sobre la película los personajes previos de sus tiras cómicas.

En estos primeros años, Shimokawa practicó técnicas de animación dibujando con tiza sobre tablas de pizarra, de esa forma podía borrar y modificar la parte móvil del dibujo, que volvía a dibujar después de cada toma, y utilizar el mismo fondo borrando el personaje en movimiento.³

Su trabajo no fue fácil, pues en esa época en Japón no existía aún documentación alguna sobre técnicas de animación, y se cree que Shimokawa realizó sus animaciones a partir de la observación de otras películas animadas traídas de países extranjeros —las primeras animaciones llegaron a Japón entre los años 1910 y 1917—, por lo que verdaderamente puede decirse que el *anime* nace de la determinante idea de dar movimiento a la imagen dibujada.



Fotografía de Oten Shimokawa.

Al parecer, la intensa luz que solía utilizar en la elaboración de estas animaciones le produjo una notable pérdida de visión, lo que le obligó a dejar el mundo de la animación y volver a su anterior puesto de caricaturista para la revista *Tokyo Puck*. Hoy en día apenas se conservan animaciones de

³ BENDAZZI, Giannalberto. 2003. *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio. p. 103.

Shimokawa, si bien se tiene constancia de ellas gracias a algunos bocetos previos de los personajes que aparecían en esas animaciones.⁴



Ilustración de Oten Shimokawa "La condiciones sociales y una mujer desnuda (pintura y cine)", 1929.

En el caso de Kouchi, es por encargo de la compañía cinematográfica *Kobayashi Shokai* (1914-1917) —pionera en la producción de animación y fundada por Kobayashi Kisaburo, al que se le unieron algunos socios salientes de la productora *Tenkatsu*⁵ el que de su mano naciera, como anteriormente se ha mencionado, *Hanawa hekonai meito no maki*, (*Namakura gatana*, *La nueva espada de Namakura*).

Namakura gatana, junto con *Urashima Taro* de Seitaro Kitayama, fueron descubiertas en 2007 por el profesor Natsuki Matsumoto en una feria de antigüedades de Osaka. Las películas se encontraban en el interior de unas cajas, bien resguardas, lo que ayudó a evitar su deterioro. *Namakura gatana* fue restaurada utilizando una técnica de imbibición tradicional⁶:

⁴ CLEMENTS, Jonathan y MCARTHY Helen. *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Stone Bridge Press. Berkeley, CA.2006. pp.108.

⁵ KEIKO I. Mc Donald, 2000. *From Book to Screen: Modern Japanese literature in film*. Nueva York: M.E. Sharpe, Inc. pp 14-15.

⁶ La imbibición o tintado, es un método químico por el que se conseguían películas monocromáticas aplicando pigmentos de colores sobre la misma. Las películas que eran coloreadas se revelaban con mayor contraste del habitual, por lo que podrían aparecer definidas partes que anteriormente no se apreciaban o se veían más claras.

empapándola en tinte amarillo.⁷ La excelente calidad de esta animación queda reflejada en las palabras de Yasushi Watanabe: "Si bien la de Kouchi fue la más elogiada de ellas por las críticas de la época".⁸



Imagen del cortometraje animado Hanawa hekonai meito no maki (La nueva espada de Namakura) o Namakura gatana (La espada embotada), 1917. Descubierta en el verano de 2007 por el Prof. Natsuki Matsumoto. Desde 2011 es posible ver esta animación junto con Urashima Taro (1918) proyectadas en el Museo Nacional de Arte Moderno de Tokio.⁹

La capacidad de Kouchi para la técnica del recortable o *cut-out* fue considerada superior a la de todos sus contemporáneos. Además, a comienzos de la década de 1920 ya incorpora en sus dibujos animados matices de tonalidades grises que hasta entonces se habían realizado rudamente con tinta china.¹⁰

Tras el cierre de la productora de cine *Kobayashi*, Kouchi creó su propia compañía de animación, *Sumikazu Eiga*, y comenzó a hacer

⁷ BARRIENTOS BUENO, Mónica, 2006, *Inicios del cine en Sevilla (1896-1906) de la presentación en la ciudad a las exhibiciones continuadas*. Sevilla: Universidad de Sevilla. p.194.

⁸ YAMAGUCHI, Katsunori y WATABE Yasushi. *Nippon animeshon eiga shi* (The History of Japanese animation). Ed. Yubunsha, 1977. p.103.

⁹ Museo Nacional de Arte Moderno de Tokio. Catálogo de proyecciones: http://www.momat.go.jp/FC/NFC_Calendar/2010-7-8/kaisetsu_10.html (Acceso el 18 de Octubre de 2013).

¹⁰ BENDAZZI, Giannalberto. 2003. *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio. p. 103.

animaciones de carácter político y propagandístico. En la última etapa de su vida regresaría al mundo de la ilustración¹¹.



Ilustración de Jun'ichi Kouchi "Muestra de Shintakayama", 1897.

Coincidiendo prácticamente con Shimowaka, surge la figura de Seitaro Kitayama y al que algunos autores consideran el pionero de la animación japonesa¹². Su pasión por los cuentos infantiles motivó que sus primeras animaciones fuesen adaptaciones animadas de leyendas populares japonesas, es el caso de *Saru Kani no Kassen* (La batalla del mono y el cangrejo).



Fotografía original procedente del Museo de Arte Moderno de Japón, que muestra a Kitayama durante la producción de una animación en su casa en Tokio.

¹¹ Anime Vice: <http://www.animevice.com/junichi-kouchi/20-55801/> (Acceso el 20 de Mayo de 2012).

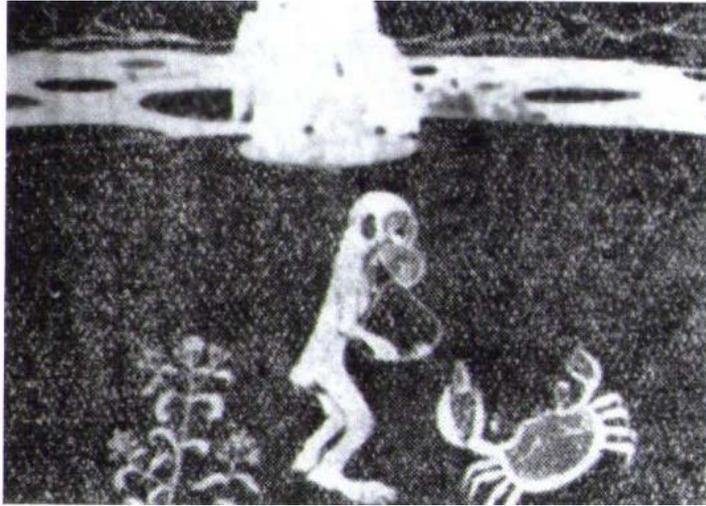
¹² BENDAZZI, Giannalberto. 2003. *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio. p.103.

La historia original de esta fábula cuenta como un malvado mono engaña a un pequeño cangrejo consiguiendo robarle su fruto —un caqui—. Según la cultura marcial el mono en los países orientales suele relacionarse con lo demoníaco, con el lado más corrupto del ser humano, mientras que curiosamente el cangrejo, por el contrario, es identificado con la figura del samurái, el guerrero japonés por excelencia. Asimismo, también existe una antigua creencia según la cual el fruto que aparece en el cuento, el caqui, tenía poderes mágicos que favorecían la fertilidad y las buenas cosechas.



Makimono –rollo de pergamino horizontal perteneciente al período Edo– donde se narra e ilustra la historia original de La Batalla del mono y el cangrejo.

Posiblemente, y considerando este ingente simbolismo, el mono sea el animal idóneo para esta fábula, ya que cuenta con la habilidad y la inteligencia necesaria como para guardarse algo mágico para sí mismo. Durante el desarrollo de la historia, también aparecen una abeja, una castaña parlante y otras criaturas —dependiendo de la versión, estos personajes suelen cambiar, pero todos son seres de menor tamaño que el mono—, los cuales, juntos, consiguen derrotar al astuto simio. Quizás éste sea el motivo por el que en oriente los niños adoran esta fábula ya que al final salen victoriosas las criaturas más pequeñas.



*Una de las imágenes más completas de la animación Saru Kani no Kassen (La batalla del mono y el cangrejo), realizada en papel y fechada en 1917. Se tiene constancia de que Kitayama estuvo experimentando con la animación a principio de 1910, usando como materiales la tinta china y el papel*¹³.

Atraído por las animaciones extranjeras, y al igual que le ocurriese a Shimowaka, Kitayama contrarresta su falta de experiencia en la animación con un decidido aprendizaje a base de pruebas y errores. Tras cuatro años trabajando para la compañía *Nippon Katsudo Shashin (Nikkatsu)*, en 1921 fundó su propia productora de cortos —*Kitayama Eiga Seisakujo*—, ubicada en Tokio y destruida dos años más tarde por el devastador terremoto de Japón de 1923, y en la que nacerán nuevos animadores instruidos por Kitayama, entre ellos Sanae Yamamoto.

Kitayama experimentó con numerosas técnicas, desde figuras móviles hasta recortables, pasando incluso por el costoso acetato¹⁴, llegando a ser particularmente importante por la gran variedad en sus producciones —cortos propagandísticos de temas políticos, documentales, secuencias

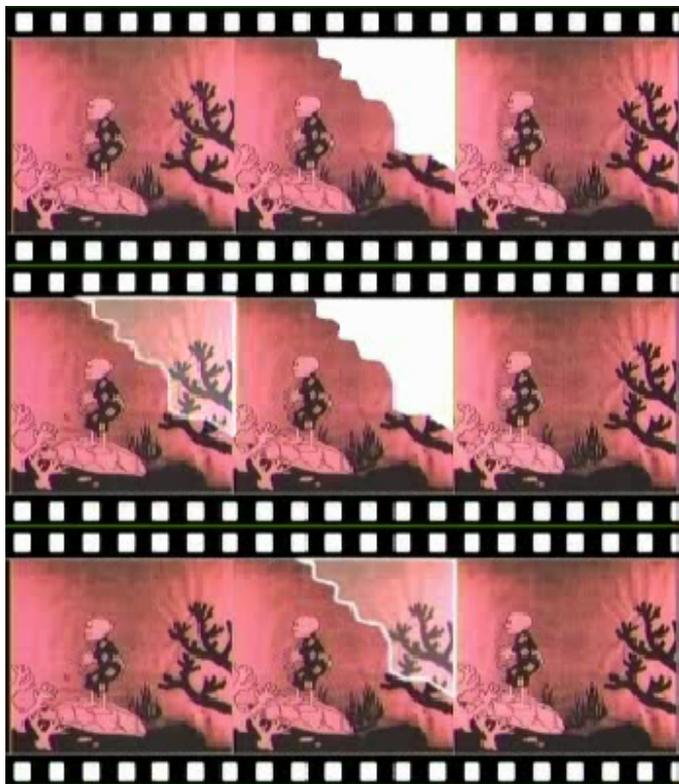
¹³ *Ibidem*.

¹⁴ Referente a sus experimentaciones con distintos materiales en animación, el profesor Hiroshi Aoyagi, de la Universidad de Kokushikan, escribe lo siguiente:

“En 1914, un animador estadounidense, Earl Hurd desarrolló y patentó un nuevo método llamado técnica de animación con acetatos. Si bien esto fue anteriormente experimentado por animadores japoneses como Kitayama, aunque nunca se generalizó hasta 1930, debido al alto coste de material.”

Hiroshi Aoyagi: <http://www.oocities.org/willowkid/Pop.0610.pdf> .p.10 (Acceso el 27 de Julio de 2012).

animadas para películas en vivo, películas educativas para uso escolar, etc. — y un prolífico animador que, a pesar de los medios rústicos y artesanales con los que contaba, fue capaz de realizar hasta seis películas al año.



Fotogramas de la animación Urashima-taro (La historia de Taro Urashima), 1918, primera película japonesa estrenada en el extranjero, concretamente en Francia. Originalmente la película se encontró en muy mal estado, con algunos fotogramas rasgados e incompletos, pero gracias a las nuevas tecnologías digitales se ha podido recuperar las partes desaparecidas. La tonalidad rosa es debida al uso de la técnica tradicional de imbibición utilizada durante su restauración.

3.1.2. El periodo 1930-1940

Sólo unos años después de estos tres pioneros de la animación japonesa, a principios de los años 30, surge la figura de Yasuji Murata (1898-1966; nacido en Yokohama). Rotulista y pintor de vallas publicitarias de películas de cine para la compañía *Yokohama Cinema Shokai*, en la que pasaría a trabajar como animador y desarrollar sus propias creaciones. Su primera animación fue la leyenda de *Saru kani gassen*, 1927 (*La batalla del mono y el cangrejo*), un “remake” —reproducción fidedigna de una obra anterior—, de la animación de 1917.

Artista autodidacta supo aprovechar al máximo sus conocimientos artísticos sobre pintura y dibujo para formarse y evolucionar como animador, llegando a producir hasta una docena de cortos educativos.



Fotografía de Yasuji Murata.¹⁵

Con la intención de acelerar el proceso de producción y en una clara apuesta por el prolífico animador, la compañía cinematográfica *Yokohama Shokai* adquiere la primera cámara motorizada,¹⁶ con la que Murata mejoró la técnica de recorte¹⁷ hasta prácticamente igualar el movimiento al de una animación tradicional actual. También, al igual que Kitayama, sería pionero en utilizar el sistema “cel” norteamericano, o animación con acetatos.¹⁸



Saru Masamune, 1930 (El mono Masamune). Esta aparentemente sencilla animación en blanco y negro sorprende por estar realizada íntegramente con recortables tan meticulosamente elaborados y desplazados con tanta discreción y sutileza que en algunas

¹⁵PifanHistory:

http://history.pifan.com/films/film_detail.asp?f_num=8&cat1=105&cat2=40&uid=1201

(Acceso el 22 de Mayo de 2012).

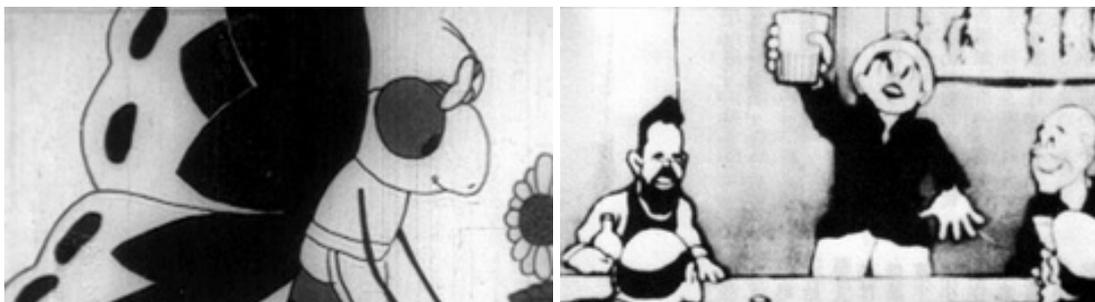
¹⁶ RODRÍGUEZ DE LEÓN, Rolando J, 2009. *Los inicios del cine de animación en Japón*. España: Adama Ediciones. p. 29.

¹⁷ En palabras del profesor Hiroshi Aoyagi:

“Animadores japoneses en la década de 1920 siguieron una técnica desarrollada por el pionero de la tercera parte de las animaciones japonesas, Yasuji Murata, llamado *Papercut Animation*” (Animación de recortes). <http://www.oocities.org/willowkid/Pop.0610.pdf> .p.10. (Acceso el 27 de Julio de 2012).

¹⁸ BENDAZZI, Giannalberto.Cit.Supra. p. 104.

escenas la técnica puede llegar a confundirse con animación tradicional. La historia cuenta la leyenda de una famosa espada japonesa Masamune (forjada por un mítico herrero del mismo nombre) y cómo un mono se la entrega, como recompensa, a un mensajero tras salvarle la vida. Originalmente la animación no estaba grabada con sonido, pero su proyección sí estaba acompañada de música benshi.



(Izqda.) *Cho no Sainan*, 1931 (*La mala suerte de la mariposa*). Su estilo era caricaturesco, creando numerosos personajes zoomórficos. (Dcha.) *Izakaya no Ichiya*, 1936 (*Más de un trago*).

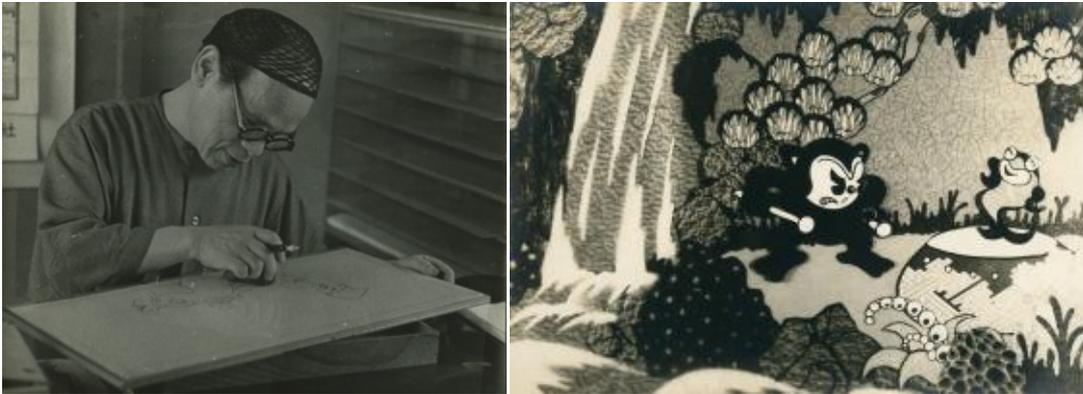


Sanko to Tako Hyakumanryo, 1933 (*Sanko y el pulpo, la extraña historia del millón de ryo*).

Junto a Noburo Ofuji (1900-1974; nacido en Asakusa), Yasuji Murata será recordado, como el maestro de la animación de recortes o técnica del *cut-out* —consistente en montar una escena con recortables, a modo de *collage*, e ir fotografiando las imágenes una a una al cambiar la posición de sus elementos para así producir el movimiento—.

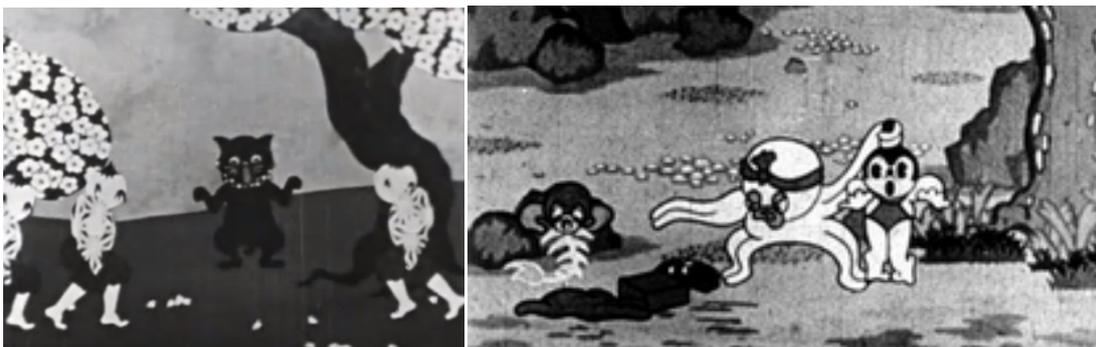
Ofuji fue uno de los animadores japoneses más conocido en Europa, especialmente interesado en la experimentación e innovación de las técnicas de animación. Este productivo animador, se caracterizó por ser un maestro

de la técnica de siluetas y recortables y en el uso de papeles semitransparentes de colores —los denominados *chiyogami*, existentes sólo en Japón— en la elaboración de sus animaciones.¹⁹



(Izqda.) Fotografía del animador Noburo Ofuji dibujando. (Dcha.) Saiyuki Songoku Monogatari, 1926 (Viaje al Oeste).

Aunque algunos trabajos de Noburo Ofuji fueron pioneros en la utilización del color, los inadecuados medios de la época provocaron que sus animaciones fuesen proyectadas siempre en blanco y negro²⁰, lo que motivó que nunca fuese considerado como el creador de la primera animación a color —ese honor le correspondería a Megumi Asano por su película *Boku no Yakyu* (Mi béisbol), en 1948²¹.



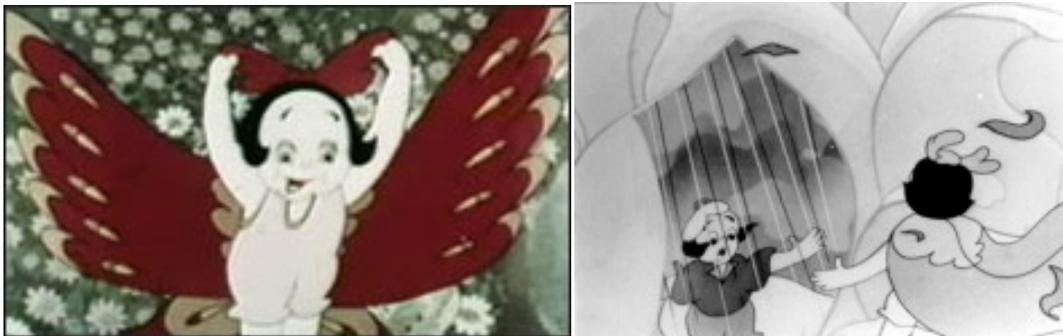
(Izqda.) Kuroneko Nyago, 1929 (El gato negro). Un corto experimental donde Ofuji intenta sincronizar la música y el diálogo con el movimiento de la animación de recortables. Ayudado de una popular canción infantil de la época, cuenta como unos niños conocen a

¹⁹ Ibíd. p. 104.

²⁰ RODRÍGUEZ DE LEÓN, Rolando J, 2009. *Los inicios del cine de animación en Japón*. España: Adama Ediciones. pp 27-28.

²¹ CLEMENTS, Jonathan y MCARTHY Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, CA: Stone Bridge Press. pp.171, 460.

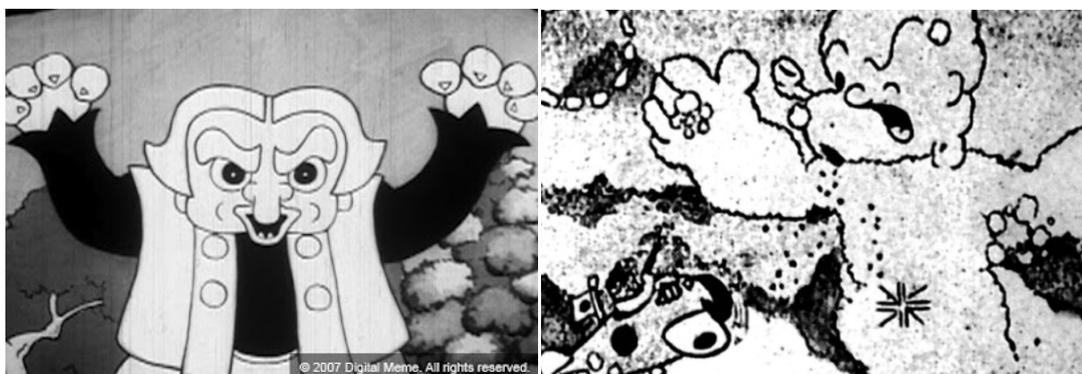
dos gatos que presumen ser descendientes de los tigres. A modo de musical, los personajes cantan y bailan a la vez que se desarrolla la breve historia. (Dcha.) Chinkoroheibeitamatebako (Chinkoroheibeitamatebako y la caja del tesoro), 1936. Animación con la que Ofuji comienza a experimentar con los movimientos de cámaras, tales como la función de zoom y los efectos panorámicos.



Hanna to chou, 1954 (La mariposa y la flor). Aunque en su versión original esta película fue diseñada enteramente a color, debido a los escasos medios de reproducción en este formato de los que se disponían en esta época, al final la película se estrenó en blanco y negro.



Kujira, 1927 (La ballena). Tras la elaboración de algunas películas menores, Ofuji deja a un lado el sentido cómico de la animación para centrarse en un cine más dramático y adulto. Así, en 1927 crea Kujira, una animación de siluetas recortadas y en la que Ofuji experimenta también con el sonido tratando de sincronizar las imágenes con una selección de piezas de Guillermo Tell de Rossini.



(Izqda.) Tengu Taji, 1934 (La ruta de los Tengu) animación en la que Ofuji trabaja de forma creativa y original la animación con acetatos. (Dcha.) Sora no arawashi, 1938 (Arawashi el

piloto). En este corto el autor introduce unos toques caricaturescos y satíricos al tema de la guerra. Como se puede apreciar en la imagen, el piloto japonés aparece atacando a una nube con la silueta del personaje de Popeye.²²

De Ofuji cabría destacar que fue uno de los primeros animadores japoneses en lograr un reconocimiento internacional, como lo demuestra los innumerables elogios obtenidos por sus cortometrajes *Kujira* (La ballena), en 1953, durante el Festival de Cannes, y *Yureisen* (El barco fantasma), en 1956, presentado en el Festival de Venecia —aunque finalmente le otorgaron el segundo puesto en Cannes, se dice que el artista Pablo Picasso asistió al evento, lo que es bastante probable ya que en esa época Picasso tenía un estudio cercano a Vallauris (Francia), y quedó fuertemente impresionado al ver la obra de Ofuji—. Su reconocimiento es tal, que uno de los galardones más prestigiosos de la industria en Japón, los premios *Mainichi Film Award*, concedidos a aquellos animadores a los que se les reconoce su excelencia en el mundo de la animación, lleva su nombre: *Noburo Ofuji Sho*.



(Izda.) Original de la obra Yureisen (El barco fantasma), 1956. Los materiales utilizados en sus animaciones, entre ellos el papel de colores chiyogoyami, otorgaron al trabajo de Ofuji un estilo peculiar y único que lo distingue claramente de los demás animadores de la época. (Dcha.) Fotograma de Yureisen, 1956.

Algunas de las obras más hermosas de la historia del *anime* corresponden, sin duda, a las animaciones de siluetas realizadas por este autor, quien inspirado por las películas de la animadora alemana Lotte Reiniger —cuyas animaciones fueron mostradas en Japón antes de la

²² CLEMENTS, Jonathan y MCARTHY Helen.Cit.Supra. p.716.

guerra—²³ y los espectáculos teatrales de sombras tradicionales, crea algunos de los cortometrajes de animación más bellos y coloridos del siglo XX.



*Las aventuras del príncipe Achmed, 1926. Lotte Reiniger, junto a su marido Carl Koch, el director de cine Berthold Bartosch y el animador abstracto Walter Ruttmann, darían luz al primer y más antiguo largometraje de animación europea que se conserva.*²⁴

Si bien en la primera versión en blanco y negro de *Kujira* (1927) Ofuji ya trabajó con la técnica del recorte de siluetas, hay que destacar que su obra maestra corresponde en realidad a la versión posterior de 1952, donde no sólo utiliza los títeres de siluetas sino que perfecciona la técnica de los papeles semitransparentes de colores y que no pudieron apreciarse en la primera versión al ser reproducida en blanco y negro.

La técnica de Ofuji al utilizar los *chiyogoyami* en animación consistía en montar las imágenes sobre una tabla de animación multi-planos de forma que aprovechaba la iluminación del foco principal, situado en la última capa, para crear complejas combinaciones entre los distintos papeles colocados en las diferentes placas de cristal superpuestas.

²³ RICHIE Donald, 2004. *Cien años de cine Japonés*. Madrid: Jaguar ediciones. p.247.

²⁴ LORENZO, María, 2013. "Lotte Reiniger: Luces y sombras de la animación alemana de entreguerras", en *Atenas*: <http://mujeresparalahistoria.blogspot.com.es/2013/10/lotte-reiniger-luces-y-sombras-de-la.html?sref=fb> (Acceso el 13 de Octubre de 2013).



Imágenes de Kujira, 1952 (La ballena).

La última versión de *Kujira*, de unos 8 minutos de duración, comienza con el crujir de un mástil de un antiguo velero, coronado por gaviotas que vuelan alrededor del mismo, mientras el barco navega sobre un mar en calma. En el interior del barco aparecen unas figuras de hombres bailando y aplaudiendo la danza de un coro de *geishas*. Los planos se disuelven de forma compositiva, mientras las olas espectrales y las nubes transparentes dan a la película un carácter onírico y totalmente surrealista.

Entonces una tormenta cae sobre la nave y entre crujidos y gemidos el viejo barco de madera se va perdiendo en el mar. De repente aparece en la escena la gigantesca cola de una ballena, como si el animal estuviera siguiendo al barco en previsión de su naufragio. Aunque la tripulación intenta salvar la nave, al final el barco se hunde en las turbias aguas del océano.

Cuando el mar queda en calma, uno de los supervivientes encuentra a una mujer flotando en el agua, que para su sorpresa empieza a moverse. Entonces otro de los hombres agarra del cabello a la figura femenina, que comienza a gritar, a lo que se unen otros hombres que luchan entre sí por reclamar el cuerpo de la mujer. Las características de la escena —la posición de los brazos extendidos, los movimientos curvos de arriba hacia abajo— empiezan a parecerse, cada vez más, a un baile, una especie de danza representativa del movimiento de las olas del océano.



La tensión de la escena aumenta con el “crescendo” de la música orquestal. De pronto aparece la ballena y, como en el relato de Jonás, se traga a todo el grupo de personas. Esto lleva a la escena más sorprendente de la

película, en la que aparecen las figuras flotando aterrorizadas dentro del oscuro vientre de la ballena del que tratan a toda costa de escapar y olvidándose por completo del acoso a la mujer.

La conmoción dura hasta que los tres hombres y la mujer salen disparado al exterior por el espiráculo de la ballena y vuelve a reanudarse de nuevo la persecución pero sobre un nuevo escenario, el lomo de la enorme bestia. Dos de los hombres caen, pero el tercero continúa tras la mujer hasta que su malvada intención es frustrada por un acto imprevisto de la ballena que sacude la cola y arroja al hombre al océano. Desde aquí, una narradora concluye la historia advirtiendo cómo desde entonces la mujer había sido avistada con forma de sirena por los marineros que surcan el océano.

Hasta la inclusión final de la voz en *off* de la narradora, la historia es revelada completamente mediante la combinación de efectos visuales, la música del compositor Setsuo Tsukahara y los efectos de sonido —el crujir de la madera, los truenos, los suspiros, los gritos de la mujer, las risas de los hombres.

Aunque por su estética y narrativa tiende a parecerse más a un relato propio del Japón antiguo que a una historia occidental, hay que señalar que existe cierta influencia europea, al aparecer la figura de una sirena ya que

este personaje legendario es más característico de los mitos europeos — original de la mitología griega.

Por último, cabe destacar la importancia y el reconocimiento de esta obra ya que un año después a la fecha de su producción, en 1953, quedó nominada en el Festival de Cannes del mismo año —un hecho fácilmente comprobable ya que *Kujira* aparece en la lista oficial de los cortos seleccionados de ese año²⁵.

Si el reconocimiento internacional fue logrado por Ofuji, Kenzo Masaoka (1898-1988, natural de Osaka) sería uno de los creadores, de este periodo, más aclamado en su país de origen, Japón.²⁶

Tras terminar sus estudios sobre el estilo de la pintura japonesa, en 1922 Masaoka se trasladó a Tokio para iniciarse en el arte occidental en la *Escuela de Arte Aoibashi Seiki Kuroda* y un año más tarde se incorporó a la compañía cinematográfica *Masaoka Makino Production*, donde participó, con el seudónimo de Rurinosuke Segawa en algunas películas de imagen real dirigidas por Yoshinosuke Hitomi. En ese mismo año fundó *Producciones Donbei* en la que, con la ayuda económica de su familia, produce y dirige *Umi no Kyuden* (El palacio del mar) en 1927.



Kenzo Masaoka trabajando en un estudio de animación.

²⁵ Cortos seleccionados en el Festival de Cannes de 1953:

<http://www.festival-cannes.fr/en/archives/1953/shortFilm.html> (Acceso el 24 de Mayo de 2012).

²⁶ WATANABE, Yasushi, 2013. *The Japanese Walt Disney*. En *Japanese Animation: East Asian Perspectives*. Estados Unidos: Editado por Masao Yokota y Tze-yue G.Hu. pp. 99-100.

Dos años más tarde, en 1929, Masaoka comenzó a trabajar en los estudios *Nikkatsu Uzumasa*, en Kioto, en los que tras un breve periodo de tiempo ejerciendo como operador de cámara asciende a jefe de la sección técnica en el Departamento de Cine de la Educación. En estos estudios creó la película que supondría el inicio de su carrera como director de cine de animación: *Nansensu monogatari-daiichi hen- sagurashima* (*La absurda historia de la isla de los monos*), en 1931.²⁷



(Izqda) *Nansensu monogatari-daiichi hen- sagurashima* (*Sarugashima*) 1931, (*La absurda historia de la Isla de los monos*). (Dcha.) Imagen de una grabación de cortos expuesta en la Cinemateca de Sao Paulo en 2008 y que por el estilo y la temática, bien podría tratarse de tres animaciones: *Sagurashima*, *Shin Saru kani Gassen* (*La nueva batalla del mono y el cangrejo*) del mismo autor o bien *La batalla del mono y el cangrejo* de 1927 realizada por Yasuji Murata.

Masaoka fue pionero en desarrollar una película fruto de una animación ya existente: *Nansensu monogatari- daini hen- kaizoku funa* (*Historia de naufragios segunda parte: El barco pirata*), de 1931. En 1932 fundó *Masaoka Film Production*, junto a Mitsuyo Seo entre otros animadores, produciendo algunas de sus animaciones más conocidas, como *Chikara to Onna no Yononaka* (*El mundo del poder y las mujeres*) (1933), primer corto sonoro en utilizar pista óptica —grabando el sonido sobre la misma película, como en la actualidad—. Estrenada en el teatro Asakusa Teikokudan de Tokio el 15 de abril de 1933, cuenta la historia cómica de un oficinista que se enamora de su mecanógrafa y tiene que sufrir los terribles celos de una gigantesca y monstruosa esposa.

²⁷ Anido 1967: <http://www.anido.com/people/1100?lang=en> (Acceso el 22 de Mayo de 2012).

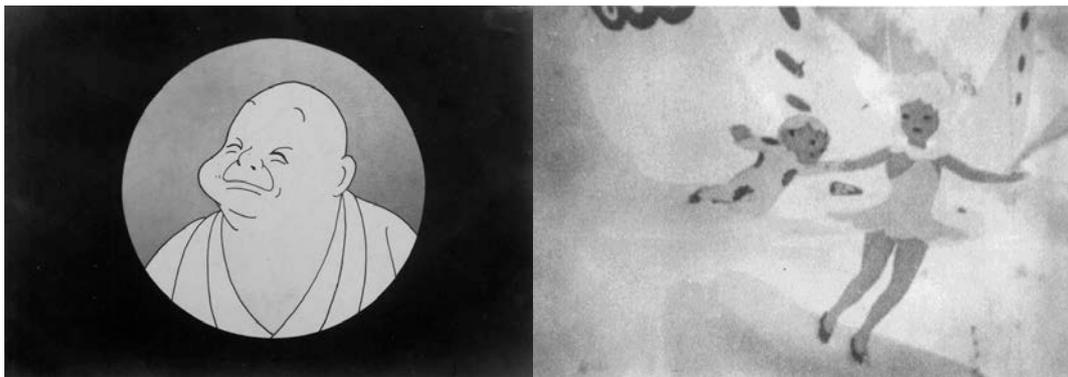


Chikara to Onna no Yononaka, 1933 (El mundo del poder y las mujeres).

También fue uno de los primeros animadores japoneses —junto a Murata— en trabajar con el costoso acetato importado de Estados Unidos. Durante los años 1934 y 1935, investigó la técnica del acetato logrando movimientos suaves y sutiles en sus animaciones, al incrementar considerablemente el número de acetatos a los utilizados usualmente en los cortos de animación. Es a partir de su trabajo *Chagama no ondo*, de 1934 (*El baile de la tetera*), cuando Masaoka comenzó a usar este material transparente en todas sus obras, en contraposición a los papeles translúcidos utilizados en la época, motivo por el que desde la presentación de su película *Mori no Yosei* (*Un hada en el bosque*) en 1935, se le conociera popularmente como el “Disney japonés”.



Fotografía de Kenzo Masaoka.



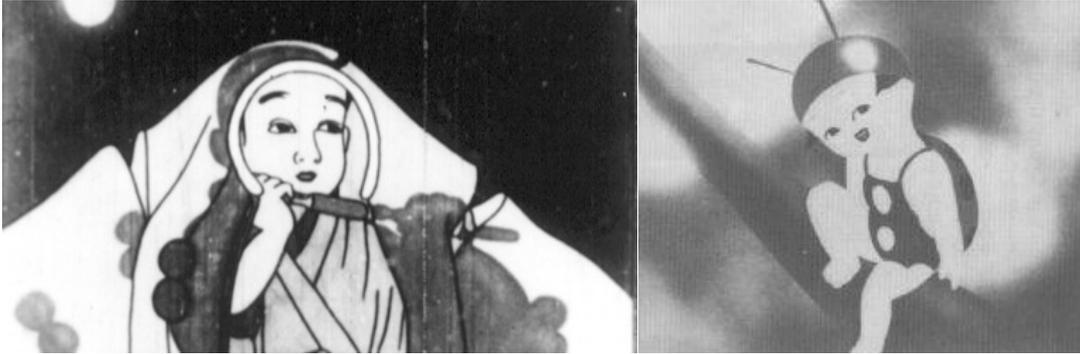
(Izqda.) *Chagama no ondo*, 1934 (*El baile de la tetera*). (Dcha.) *Sakura aka Haru no genso*, 1946 (*La Fantasía de Primavera, cerezos en flor*) —película que no llegó a estrenarse por ser considerada demasiado artística para el público infantil.

Las dificultades que existían en una época sacudida por la guerra a la hora de obtener el visto bueno en la producción de una película, indujo a Masaoka a entrar como jefe de plantilla en el *Instituto de Animación Shochiku* y en la que realizó un buen número de películas de animación, a pesar del descontento mostrado por el ejecutivo japonés por la ausencia en ellas de exaltación a las fuerzas armadas.

Justo después de finalizar la guerra en 1945, Masaoka fundó con Sanae Yamamoto (1898-1981) y Taiji Yabushita (1903-1986) (véase sus biografías en *Apéndice B*) la nueva compañía *Nippon Doga* —futura *Toei Animation Studio*— y en 1947 quedaron definitivamente establecidos los cargos de la misma: Yamamoto ocupó la presidencia, Masaoka la dirección, mientras que Yabushita quedó al cargo de la gestión de producción. Sin embargo, a causa de la pérdida de visión sufrida tras largas horas de trabajo como animador en la producción de *Tora-chan no Kankan Mushi*, en 1949 Masaoka dejó el mundo de la animación, dedicándose a partir de entonces a la escritura de ensayos sobre cine, ilustración de libros infantiles y, en ocasiones puntuales, al diseño de bocetos de algunas películas de animación.

A pesar de ser prácticamente desconocido por los aficionados al *anime* en la época moderna, en ocasiones a Masaoka se le ha definido —al igual

que ocurre con el maestro Osamu Tezuka— como “el padre de la animación japonesa”.²⁸



(Izqda.) *Benkei tai Ushiwaka (Benkei contra Ushiwaka)*, 1939. En esta animación Masaoka prueba la técnica americana de doblaje, grabando primero los sonidos para posteriormente hacer la animación. El propio Masaoka puso voz al personaje principal Benkei y su esposa a Ushiwaka.²⁹ (Dcha.) *Kumo to churippu (La araña y el tulipán)*, 1943. Alegoría sobre un cuento de hadas, donde Masaoka integra de forma muy avanzada para la época animación y acción en vivo.

Como se ha comentado anteriormente, a principio de los años treinta Masaoka contrata en su recién creada compañía —*Masaoka Film Production*— a Mitsuyo Seo (1911-2010, nacido en Hyogo), quien gracias a la colaboración realizada en el corto sonoro de Masaoka: *Chikara en Onna no Yo no Naka (El mundo del poder y las mujeres)*, aprende las técnicas de sonorización de la imágenes animadas.³⁰ Seo pronto se independizará para establecer su propia compañía de producción y en la que dio vida a uno de los personajes japoneses más populares de la historia de los inicios del cómic japonés, el perro Norakuro —creado originalmente por el dibujante de manga Suiho Tagawa (1899-1989) (véase su biografía en *Apéndice B*).

²⁸ YASUSHI, Watanabe, 2004. *Historia del cine de animación japonés*, Folleto del Museo de Bellas Artes de Bilbao. p.4.

²⁹ Ounomachi: Cortos de Masaoka <http://ounomachi.wordpress.com/2011/08/22/los-animes-mas-vejos-de-la-historia/> (Acceso el 22 de Mayo de 2012).

³⁰ RODRÍGUEZ DE LEÓN, Rolando J, 2010. *Los inicios del cine de animación en Japón*. España: Adama Ediciones. pp. 31-32.



(Izqda.) *Norakuro gochō*, 1934, de Yasuji Murata. (Dcha.) Cartel promocional del perro *Norakuro*.



Momotaro no Umiwashi (*Momotaro el águila del mar*) 1943, aunque su duración es sólo de 37 minutos es considerado como el primer largometraje animado japonés –en la actualidad, la mayoría de los investigadores reconocen en realidad como primer largometraje anime a *Momotaro Umi no Shenpei* (*Momotaro el guerrero divino de los mares*), animación de 74 minutos de duración y que motivaría al mismísimo Osamu Tezuka para convertirse en animador–.³¹ La animación tuvo una gran acogida por el público y no sólo fue vista por una gran cantidad de niños, sino que se hizo una presentación especial para el entonces Príncipe Emperador Akihito en el palacio real.^{32, 33}

³¹ Anime News Network: <http://www.animenewsnetwork.com/news/2002-12-05/first-full-length-anime-film-premier> (Acceso el 23 de Mayo 2012).

³² NORNES, Abé Mark y YUKIO, Fukushima, 1994. *The Japan/America film wars: WWII Propaganda and its cultural contexts*. Suiza: Harwood academic publishers.p.194.

³³ CLEMENTS, Jonathan y MCARTHY Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, California: Stone Bridge Press. p.716.

La animación de *Momotaro no Umiwashi* en realidad nace de las desgraciadas circunstancias provocadas por la Segunda Guerra Mundial que inspiró a muchos gobiernos a realizar propaganda militar a través de la animación y así intentar conseguir apoyo en el frente interno —es el caso de otras películas de animación de la época, como *V for Victory* (1941) de Norman McLaren, cuyo objetivo no fue otro que el de contribuir económicamente a la guerra—, una propaganda que en su mayoría iba destinada al público infantil mediante el uso de personajes populares de cuentos y películas.

En Japón, la leyenda de *Momotaro* —el niño melocotón— era una historia popular muy conocida que cuenta cómo una pareja de ancianos encuentra a un niño en el interior de un melocotón flotando en el río. Al crecer el niño se hace extraordinariamente fuerte y un día decide viajar hasta una isla maldita con el fin de derrotar a los demonios que tenían aterrorizados a los pobres aldeanos. Durante el camino se encontrará con una serie de animalitos: un perro, un mono y un faisán, que le acompañarán en su misión. Al final de la historia, entre todos consiguen derrotar a los demonios y vuelven juntos a casa con un gran tesoro.

La historia en este caso —motivada por la victoria contra las fuerzas del mal— perseguía animar a los japoneses en la celebración del ataque a Pearl Harbor. A diferencia de la leyenda original, en *Momotaro no Umiwashi* el protagonista no se involucra plenamente en la lucha sino que asume el papel de líder militar, ordenando y dirigiendo la acción de ataque de sus tropas de perros, monos y faisanes desde un buque de guerra.

La película contiene una serie de *gags* o pequeñas bromas, para captar al público más joven —el personal de tierra son conejos que utilizan sus orejas para hacer las señales a uno de los aviones; también a modo de símil aparecen los personajes de un perro y un mono jugando con unos bloques de construcción cuyo equilibrio no es muy estable y están a punto de derrumbarse—. Igualmente se pueden encontrar algunos guiños a los diseños de ciertos personajes americanos populares en la animación. Así, el

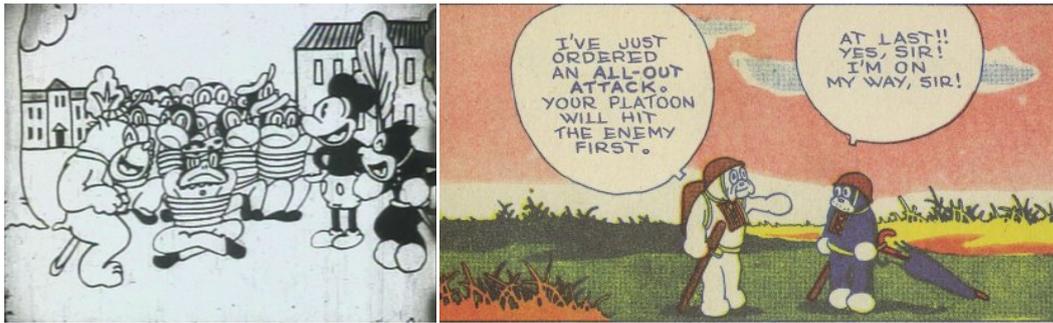
personaje principal del bando americano se asemeja a *Brutus* —el malvado enemigo de *Popeye*—, un parecido que no es casual dado que estas primeras animaciones americanas ya eran conocidas por los niños japoneses en la década de los treinta, e incluso en los carteles promocionales de la película se intentó mostrar a los clásicos personajes de *Popeye* y *Betty Boop* como enemigos de las tropas japonesas.

En esta versión, la isla del demonio era ahora Hawai, los estadounidenses aparecen con forma humana y no animal —aunque el horror del evento se suaviza intercalando escenas cómicas— y la acción tarda en aparecer en la película, ya que gran parte de su inicio trata de exhibir el poder militar japonés e inculcar el sentido del deber y el orgullo.



(Izqda.) Fotograma de Brutus en *Popeye*, *Popeye the Sailor: Im in the Army Now* (1936), de Dave Fleischer. (Dcha.) El malvado demonio en *Momotaro el águila del mar* (1943) de Mitsuyo Seo.

La película fue difundida por el Ministerio de Educación japonés, como si de un libro didáctico se tratara, y a pesar de su fuerte carga bélica y la naturaleza de la historia que narra, representa un claro ejemplo del nivel de sofisticación que había alcanzado la animación japonesa en los años cuarenta del pasado siglo.



(Izqda.) Norakuro luchando junto a Mickey Mouse. (Dcha.) Tira cómica de Norakuro, 1970, de Suiho Tagawa.

Concluida la Segunda Guerra Mundial, Seo se une a la compañía *Nihon Manga Eigasha* y, en 1949 realiza *Ousama no Shippo*, un *anime* a favor de la democracia. Pero finalmente su distribuidor se quedó sin presupuesto, la compañía fue a la quiebra y ocasionó que Seo se apartase por completo del mundo de la animación para dedicarse a ilustrar libros infantiles.

Así pues, la gran producción de micro-animaciones y cortos animados acontecida durante este período, de casi cuarenta años, de la historia de la animación japonesa —a pesar de las carencias técnicas y de los múltiples infortunios contextuales de la época—, muestra cómo, surgiendo prácticamente de la nada, fue posible formar un imperio en el mundo de la animación que en la actualidad tiene reconocimiento internacional.

En el *pendrive* que se adjunta con esta Tesis Doctoral se puede consultar y ver en el ordenador todas las animaciones anteriormente mencionadas, y aquellas otras que se ha logrado recopilar —véase la tabla del *Apéndice C: Lista Cronológica: animaciones japonesas desde 1907 a 1970*—, de este prácticamente desconocido periodo de pre-generación del *anime*.

3.2. La Primera Generación del *anime* (1950-1970).

Tras la Segunda Guerra Mundial, la derrota de Japón y la imposición por parte de las Fuerzas Armadas estadounidenses de un gobierno de

transición, comienza una potente censura contra las animaciones propagandísticas que se habían realizado durante la época de guerra, incriminando incluso a los propios animadores que se vieron obligados a crear dichos trabajos bajo el mandato del anterior poder militar.

Para ello, el nuevo gobierno SCAP —*Supreme Command Allied Power*— suprime la antigua ley de cine de 1939 —la cual no era sino también una serie de restricciones y censuras varias con el objetivo explícito de transmitir mensajes propagandísticos a la población³⁴— y publica una lista con los contenidos prohibidos en los nuevos proyectos cinematográficos: “Cualquier producción que contenga militarismo, venganza, nacionalismo o sentimiento anti-extranjero”.³⁵ Igualmente, se crea una relación de temas considerados favorables a las revisiones de la SCAP: “...tendrían que mostrar a los japoneses cualquier modo de vivir que contribuyera a construir una nación pacífica...”,³⁶ así como la Sección de Educación e Información Civil, la cual se encargaría de que las reglas impuestas por el nuevo gobierno se cumplieran en su totalidad.

Esta censura no termina aquí, ya que la SCAP llegaría incluso a ordenar a las compañías cinematográficas la entrega de todas las copias de las películas producidas durante el gobierno anterior, para su revisión. En el mejor de los casos, si su contenido era aprobado, se enviaba una copia a la Biblioteca del Congreso para su duplicado y custodia; si por el contrario eran consideradas “impropias” para la ley regente, terminaban destruidas.³⁷

Precisamente, éste es otro de los motivos por lo que se perdieron la mayoría de las animaciones de la época, ya que prácticamente fueron

³⁴ MOYA, María. *Las películas documentales de Mantetsu durante la ocupación japonesa de Manchuria (1931-45). La ardua tarea de representar el paraíso en un marco de conflicto.* Universidad Rikkyo – Dept. de Sociología. p.7.

³⁵ RICHIE, Donald, 2004. *Cien años de Cine Japonés.* Madrid: Ediciones Jaguar. p.107.

³⁶ *Ibidem.*

³⁷ RODRÍGUEZ DE LEÓN, Rolando J. 2009. *Los inicios del cine de animación en Japón.* España: Adama Editorial. p.36.

destruidas todas las películas anteriores a esta etapa, salvo unas pocas que pudieron ser salvadas, posiblemente a escondidas por los propios japoneses.

Quizás las palabras del escritor estadounidense Donald Richie, resuman estos primeros años de postguerra en la animación japonesa:

"Después de la derrota en la Segunda Guerra Mundial hubo poca necesidad de este tipo de animación, ni de animación alguna, en todo caso, el uso propagandístico de la animación influyó contra la aceptación de la misma en la época de postguerra. Los tiempos se inclinaban hacia un nuevo realismo; y además de eso, la animación era cara. En consecuencia hubo poco cine de animación."³⁸

A pesar de todas estas dificultades, con el paso del tiempo la situación mejoró y actualmente es posible encontrar un buen número de animaciones pertenecientes a esta época. Hay que tener presente que muchos animadores del período anterior siguieron trabajando, como fue el caso de Kenzo Masaoka o Noburo Ofuji, también aparecieron nuevas e importantes personalidades del mundo de la animación japonesa, tales como el maestro Osamu Tezuka (1926-1989, nacido en Osaka), Hayao Miyazaki o Isao Takahata, y grandes compañías y estudios —*Toei Doga* (Toei Animation Studio) —, además de ser la etapa en la que aparecen en Japón las primeras emisiones regulares de televisión —las primeras pruebas experimentales de emisiones televisivas en Japón realmente datan de 1939, pero a consecuencia del comienzo de la Segunda Guerra Mundial las emisiones se pospusieron hasta 1951³⁹.

³⁸ RICHIE, Donald.Cit.Supra p.246.

³⁹ The Evolution of TV: *Can you see me clearly?* Public TV image reception experiment (1939): <http://www.nhk.or.jp/str/aboutstr/evolution-of-tv-en/p07/column/index1.html> (Acceso el 25 de Junio de 2012).

3.2.1. Osamu Tezuka.

La figura clave tanto en la historia del *manga* como en la evolución y desarrollo de la animación japonesa, es sin duda Osamu Tezuka — considerado en Japón como "*manga no kamisama*" (dios del *manga*)⁴⁰.



*Osamu Tezuka, 1940 (Imagen propiedad de la web Oficial de Tezuka Osamu).*⁴¹

Nacido en el seno de una familia acomodada, Tezuka comienza a interesarse por el dibujo desde pequeño, tal vez influenciado por las aficiones de sus padres a organizar proyecciones cinematográficas junto a su familia.

Durante la guerra, en su adolescencia, Tezuka se ve forzado a trabajar como operario en las fábricas de su ciudad. Un buen día de abril de 1945, durante un descanso en el trabajo, al ver la proyección de la famosa película de Mitsuyo Seo: *Momotaro, umi no shimpei (Taro Melocotón, el guerrero divino de los mares, 1943)*, y según sus propias palabras, "le dejó impresionado hasta el punto de prometerse así mismo realizar algún día su propia película de dibujos animados".

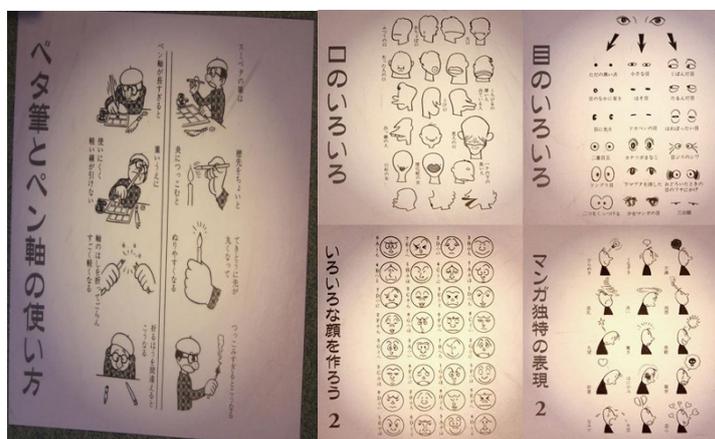
Alumno sobresaliente en la escuela, decide estudiar medicina después de verse afectado por la trágica experiencia de una infección que casi le hace perder los dos brazos y en 1947 ingresa en la Facultad de Medicina de la

⁴⁰ Una de las razones por las que se le ha otorgado dicho seudónimo, es por la de ser creador de infinidad de personajes. Una recopilación de los mismos, puede encontrarse en el *Apéndice D*, al final de esta Tesis Doctoral.

⁴¹ Tezuka Osamu Oficial: <http://tezukaosamu.net/jp/about/1940.html> (Acceso 22 de Julio de 2012)

Universidad de Osaka. A pesar de terminar con éxito la carrera en 1952, e incluso llegar a presentar su tesis doctoral en 1961, tras algunos tanteos en el mundo del cómic, al final, Tezuka abandona las ciencias para dedicarse plenamente a su gran devoción, el dibujo.

Un año antes de entrar en medicina, en 1946, probó suerte publicando unas viñetas cómicas llamadas *Ma-chan no Nikko-cho* (*El diario de Ma-chan*) en un periódico infantil denominado *Shokukumin Shimbun*.⁴² Sin embargo, su primer éxito vendría un año después —con tan sólo 20 años de edad— con la publicación en 1947 de *Shin Takara Jima* (La nueva isla del tesoro) y que a pesar de estar impresa en papel de baja calidad, se vendieron la sorprendente cantidad de medio millón de copias. Sería precisamente con esta obra, cuando Tezuka comenzaría a perfilar esas cualidades que lo llevarían a la fama; rompiendo con los dibujos estáticos y teatrales propios hasta entonces, incorporando el dinamismo en la narración, utilizando diferentes ángulos y puntos de vistas, incluyendo efectos visuales —como los zoom y las panorámicas— y un montaje propio del mundo del cine.⁴³



Tezuka desarrolló un nuevo lenguaje narrativo para el cómic y revolucionó la estética del diseño de los personajes. Estas imágenes corresponden a los estudios realizados por el maestro y que aparecen recogidos en el Museo Manga de Osamu Tezuka, situado en

⁴² Final anime: <http://www.finalanime.es/web/kb.php?mode=article&k=112> (Acceso el 9 de Julio de 2012).

⁴³ BENDAZZI, Giannalberto, 2003. *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio. p.416.

Takarazuka –al noroeste de Osaka, donde el dibujante pasó su infancia antes de mudarse a Tokio en 1953.

Pronto llegaría a ser supervisor de su propio equipo de dibujantes produciendo toda clase de proyectos, desde ciencia-ficción a cuentos de hadas, historias de terror, leyendas japonesas, etc., procurando transmitir en todo momento mensajes optimistas y humanitarios⁴⁴, —habilidad que intensificó tras sus vivencias durante el período de la Segunda Guerra Mundial.

"Mis manga tienen una amplia variedad de temas —son un canto a la vida, contra la guerra, antinucleares y abogan por la preservación de la naturaleza, pero al final son una misma cosa. Es el siguiente llamamiento a los jóvenes lectores, para que piensen sobre nuestra frágil Tierra: Cuando seas mayor, no te olvides de mirar a la Tierra y a la humanidad de manera objetiva. Y pensar siempre en lo que significa ser humano." [trad. a.]⁴⁵

Sus estudios en medicina nunca le frenaron para hacer lo que realmente le entusiasmaba y ya en 1960 Tezuka irrumpe en el mundo de la animación, por encargo de los estudios de animación *Toei*, como guionista y codirector de *Saiyuki (El viaje a Occidente)*, una antigua historia de corte mitológico que el artista había reescrito en un cómic años atrás, en 1953.

⁴⁴Tezuka resumió claramente el objetivo que perseguía en sus dibujos en un párrafo que sirve de introducción en el libro de Frederik L. Schodt, el cual nos viene a decir que *"el cómic, sin importar el idioma en el que esté escrito, es una importante forma de expresión que cruza cualquier frontera, que los comics son muy divertidos y que pueden promover la paz y la buena voluntad entre las naciones"*.

SCHODT, Frederik L., 1986. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. New York: Kodansha America Inc. p.11.

⁴⁵ "My manga have a wide variety of themes—they are a paean to life, they are antiwar and they are antinuclear, and they advocate the preservation of nature—but ultimately they are all one thing. They are the following appeal to young readers, to think objectively about this fragile Earth: When you grow up, don't forget to look at both Earth and mankind objectively. And always think about what it means to be human"

SCHODT, Frederik L., 2007. *The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution*. Berkeley, CA: Stone Bridge Press. p.144.

En 1961, Tezuka creó su propia productora, *Mushi Productions*, donde se originó la famosa serie de animación *Tetsuwam Atom* (*Atom del brazo de hierro o Astro Boy*), estrenada el 2 de enero de 1963.



Astro Boy, este personaje de los 60 que tuvo su primera aparición en blanco y negro en las televisiones japonesas, ha sobrevivido al paso del tiempo y ha seguido evolucionando. En su última versión para la gran pantalla, realizada completamente a ordenador (izqda.), aparece rediseñado en 3D, gracias al trabajo realizado por los estudios estadounidenses *Imagi Animation*. (*Astro Boy*, la película estrenada en 2009).

Durante la década de los 60, la compañía *Mushi* continuó produciendo series para televisión y numerosos largometrajes: *Kimba, el león blanco* (1965), *W3* (1965), *Ribbon no Kishi* (1967) y un largo etcétera.



Ribbon no Kishi (1967).

Aunque Tezuka no fue en realidad el creador de la primera serie *anime*, sus trabajos sí pueden presumir de ser las primeras series de animación japonesa en pisar suelo extranjero. Es el caso de *Ribbon no Kishi*, más conocida en España como *Chopy y la princesa* o *La princesa caballero*,

uno de los primeros *anime* emitidos en nuestro país. La serie, versión de un *manga* original de Osamu Tezuka, está repleta de curiosidades, entre ellas, por ejemplo, que los nombres de los personajes “buenos” que ayudan a la protagonista —La princesa *Zafiro*— proceden de metales nobles o piedras preciosas, mientras que los villanos aparecen con nombres de aleaciones baratas.

Pero es en la década de los 50 el periodo donde surgen la mayor parte de las obras de Tezuka y, con ello, la aparición de casi todos sus personajes más famosos —*Janguru Taitei*, *Tetsuwam Atom*; o *Ribbon No kishi*, entre muchos otros—.

El éxito de sus historias continuaría en las décadas posteriores, con series como *Hi no Tori* (*Fénix*, 1954), *Black Jack* (1973-1984), *Buddha* (1972-1983), *Adolf* (1983) y la serie *MW* (1976-1978), en la que daría un giro profundo al abordar temas espinosos y muy poco frecuentes en el *manga* de la época, como la homosexualidad, la corrupción política o las armas químicas.

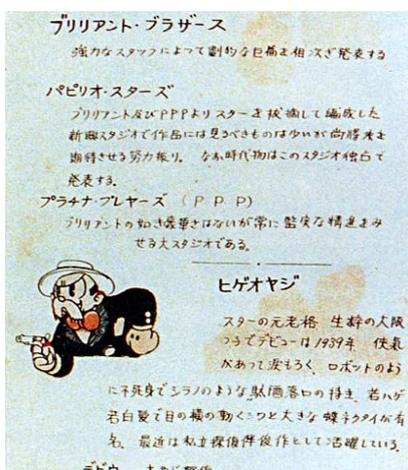
A partir de entonces el *manga* de Tezuka sería un género internacional, reconocido tanto por un público joven como adulto, debido en gran medida a los efectos dramáticos y psicológicos de sus historias. De esta manera, el cómic *manga* comienza a desarrollarse por sagas, llegando a sobrepasar las mil páginas y creando completamente todo un universo imaginario y fantástico.

Posiblemente debido a esta nutrida producción, el dibujante se vio obligado a utilizar a sus personajes como actores de cine, o como Tezuka los llamaba “*star system*”⁴⁶, una cualidad que permitía que sus personajes reaparecieran en historias totalmente diferentes, con nombres distintos e

⁴⁶ *Star System*: es un término original de Hollywood que Tezuka asimiló para otorgar la cualidad de actor a sus personajes y así presentarlos representando diferentes *papeles*. Aunque en ocasiones se ha malinterpretado el estilo de Tezuka como pobre, en realidad lo que el maestro pretendía conseguir con este recurso era globalizar su obra e intentar que el lector se familiarizara de algún modo con los personajes que en ellas aparecían. Hasta hoy es el único *mangaka* que ha utilizado este método de asignación de roles para sus personajes.

incluso levemente cambiados de aspecto, pero manteniendo siempre la personalidad que los caracterizó en su primera aparición.

Esta peculiaridad de los personajes de Tezuka hace posible comprender mejor la interconexión y la grandiosidad de su trabajo, al igual que su riqueza como diseñador, pues a lo largo de toda su carrera Osamu Tezuka llegó a diseñar más de 800 personajes distintos —véase el *Apéndice D: El Universo de Osamu Tezuka*, correspondiente a la lista de los personajes de dicho autor.



*Hojas como estas eran las encargadas de recopilar toda la información perteneciente a un personaje, donde se indicaban las series en las que aparecía y el papel que desempeñaba en cada una de ellas. Osamu Tezuka llegó al extremo de determinar e incluir en estas fichas un sueldo ficticio para cada uno de sus personajes.*⁴⁷

En 1973 y tras numerosos contratiempos financieros producciones *Mushi* se declara en bancarrota. Y aunque Tezuka ya había renunciado por aquel entonces a su cargo de director y creador, en 1968, una nueva empresa más flexible con sus necesidades creativas denominada *Tezuka Productions*,⁴⁸ en 1977 vuelve de nuevo a renacer *Mushi Production* para permanecer activa hasta nuestros días.

A pesar de estar muchos años invirtiendo en producciones para el gran público —*Big X* (1964), *Jet Marte* (1978), *Don Drácula* (1982), entre otros—, Tezuka no descuida su talante como artista ni su preocupación por reflejar las responsabilidades de la sociedad. Si bien ésta es la parte menos conocida del dibujante, hay que destacar que fuera del ámbito comercial

⁴⁷ Tezuka in English. List of Stars of Mushi Studio (Lista con los salarios de los personajes): <http://tezukainenglish.com/bm/characters/> (Acceso el 14 de Agosto de 2013).

⁴⁸ BENDAZZI, Giannalberto, 2003. *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio. p.416.

Osamu Tezuka también realizó numerosos cortos experimentales. Así, en 1966, por ejemplo, dirigió *Tenrankai no E (Cuadros en una exposición)*, una animación de 33 minutos inspirada en la música del compositor ruso Mussorgsky y compuesto por varias viñetas satíricas que reflejaban diversos aspectos de la locura humana y la sociedad moderna. En esta película, Tezuka reinterpreta algunos estilos, obras y personajes, claramente reconocibles y expone, desmenuzando con toques ácidos, conceptos propios del arte.

Pero este trabajo no sería la única animación experimental del animador. A lo largo de su vida, Tezuka realizó una serie de cortometrajes con temáticas y técnicas muy diversas y entre los que se pueden destacar los siguientes:



***Macho** (Osu, 1962)* En el corto aparece una pareja de gatos que intentan hacer el amor, junto a ellos se encuentra un hombre que no para de dar vueltas y hacer ruidos. Con un movimiento especialmente simple y recortado, la historia transcurre dentro de una habitación oscura que es iluminada por una especie de foco de luz que se desplaza a las zonas donde transcurre la acción. La forma circular del foco y la animación en "treses" recuerda al taumatropo, posiblemente realizado con esa finalidad.



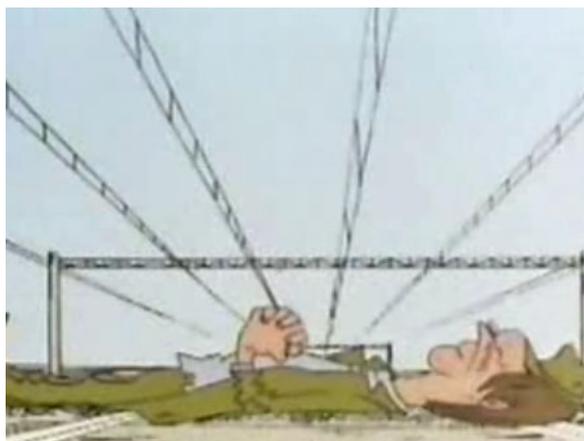
***Historias de una Calle** (Arumachkado no Monogatari, 1962), 39 minutos.* La animación muestra una calle en la que cobran vida todos los carteles de las paredes. Sin personajes principales ni diálogos, la historia es contada únicamente a través de elementos visuales.



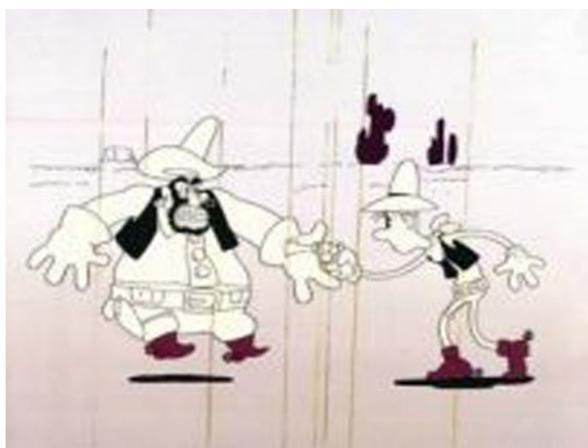
Sirena (Ningyo, 1964), 9 minutos. Es la historia de un chico que pasea por la playa y se encuentra un pez tirado en la arena. Para que el pez no muera lo devuelve al mar, es entonces cuando aparece una sirena de la que se enamora. Cuando decide llevarla a su casa y enseñársela a sus padres, éstos lo único que ven es un pez y tratan al muchacho como si estuviera loco. Como curiosidad del estilo empleado, los personajes que aparecen en la animación son prácticamente transparentes, a excepción de los trazos de contorno, por lo que a través de ellos se pueden ver todos los escenarios.



El Génesis (Souseiki, 1968), 4 minutos. Como si de una broma se tratara, la película comienza indicando en los créditos a los directores, música y productores ejecutivos, que en realidad nada tienen que ver con los que participaron en el corto (productor ejecutivo Dino de Laurentis y dirigida por John Huston...), hasta que finalmente desvelan que todo ello es una pequeña broma. La historia cuenta la creación de la luz, la oscuridad, la Tierra, los animales, Adán y Eva, el Génesis bíblico (como el título indica), pero mostrado desde un punto de vista bizarro y surrealista. En realidad más que una animación, es una secuencia de imágenes estáticas, ilustradas en blanco y negro, donde de manera desconcertante aparecen piezas de sushi o incluso el mismísimo personaje Astro Boy.



Saltando (*Jumping*, 1984), 6 minutos. Con vista subjetiva, el corto muestra una animación, de estilo tradicional, de lo que está viendo alguien desconocido que únicamente va saltando, cada vez más alto y más lejos. Pasando por numerosos lugares totalmente diferentes (sobrevolando los océanos y llegando incluso al infierno) y cada uno de ellos con alguna escena curiosa y particular (un cuervo, un caníbal apunto de comerse a un hombre, libélulas volando al asustarse cuando salta al lado, etc.). Con una animación muy conseguida, tanto en dibujo como en movimientos, el espectador puede introducirse en ella sin ningún problema, gracias a la capacidad en el manejo de la "cámara" y el ágil ritmo de la narración que nos sorprende con algunos toques de humor a cada salto. De esta animación, que consiguió el Gran Premio al Mejor corto de animación del Festival de Zagreb de 1984, el propio Tezuka dijo que: "El que salta es el público, la humanidad. Los humanos tendemos a ir demasiado lejos en nuestras acciones, y esto a veces ocasiona un dilema o una catástrofe".⁴⁹



Una película estropeada (*Onoboro Film*, 1985), 6 minutos. Un corto diseñado intencionadamente para emular la apariencia de una película antigua, dibujando los "ruidos" y otros errores técnicos propios de unos fotogramas estropeados por el paso del tiempo (polvo, ralladuras, sonido indeficiente, planos descuadrados, etc.). Incluso la fecha que aparece indicando el año de producción de la animación (1885), evidentemente ficticia, subraya la antigüedad que se pretende conseguir. La historia cuenta las peripecias de un cowboy que interactúa con todos estos defectos visuales, esquivando ralladuras, limpiando el fotograma e incluso lanzando los bocadillos de los diálogos como si de piedras se trataran.

⁴⁹ Citado en "Osamu Tezuka", Banc-Titre, Nº 44 (octubre 1984), p.28.

Al igual que el corto anterior, esta animación también fue premiada. Consiguiendo el Gran Premio en el Festival de Animación de Hirosima de 1985.



***Muramasa** (Muramasa, 1987), 9 minutos. Cuenta la historia de un samurái que entrena con muñecos de paja, hasta que aparece en sueños un zombie samurái. Desde ese momento comienza a confundir a toda la gente con muñecos de paja. El corto combina imágenes estáticas con otras ligeramente animadas, lo que crea un efecto de secuencia narrativa, haciendo que el espectador comprenda la historia y a su vez pueda centrarse en los detallados trazos pictóricos del dibujo.*

A lo largo de su carrera Tezuka trabajó de forma intensiva llegando a dibujar más 150.000 páginas, elaborando alrededor de 700 *manga* publicados⁵⁰ y un total de 60 películas producidas en tan solo 35 años.

La enorme repercusión que supuso la figura de Osamu Tezuka en la historia del dibujo japonés, puede apreciarse en el párrafo publicado en el periódico *Asahi*, al día siguiente de su fallecimiento —el 9 de febrero de 1989—, y recogido en el libro de Frederik L. Schodt:

"A los extranjeros que visitan Japón a menudo les resulta difícil entender el por qué de tanta pasión por el cómic de los japoneses. (...) Una explicación de su popularidad en Japón es que este país disponía de Tezuka Osamu, mientras que en otras naciones no era así. Sin el Dr. Tezuka, la explosión del cómic de posguerra, habría sido inconcebible." [trad. a.]⁵¹

⁵⁰ EDUCATION KIT, 2007. *TEZUKA. The Marvel of Manga*. Australia: Art Gallery NSW.p.3.

⁵¹ "Foreign visitors to Japan often find it difficult to understand why Japanese people like comics so much. (...) One explanation for the popularity of comics in Japan, however, is that Japan had Osamu Tezuka, whereas other nations did not. Without Dr. Tezuka, the postwar explosion in comics in Japan would have been inconceivable." SCHODT, Frederik L., 1996. *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Berkeley, CA: Stone Bridge Press. p.234.

Tal fue la productividad del maestro Tezuka que incluso tras su muerte dejó varias obras incompletas, entre ellas el largometraje titulado *Mori no densetsu (La Leyenda del Bosque)* que había comenzado a realizar en 1987. —De las cuatro partes de las que iba a constar, y que se corresponderían con los cuatro movimientos de la cuarta sinfonía de Tchaikovsky, sólo tuvo tiempo de finalizar la primera y la última. — En homenaje a la película *Fantasia* (1940) de Walt Disney, Tezuka ideó esta animación experimental en la que coexiste la importancia de los temas ambientales con los ritmos de la Cuarta Sinfonía de Tchaikovsky — interpretada por la Orquesta Sinfónica de Tokio—. La historia, desarrollada al son de los instrumentos musicales de la orquesta, es una adaptación del *manga* original de Tezuka: *Musa la ardilla voladora* (1971), y muestra la lucha de los espíritus del bosque, con sus poderes mágicos, ante la implacable expansión y destrucción del paisaje por el ser humano.

Originalmente producida por *Tezuka Productions*, en 1987, el efecto de profundidad espacial se logra, posiblemente, gracias a una cámara multiplano, mientras que el dramatismo producido por la destrucción del bosque es incrementado por la combinación de panorámicas y primeros planos de ilustraciones estáticas.

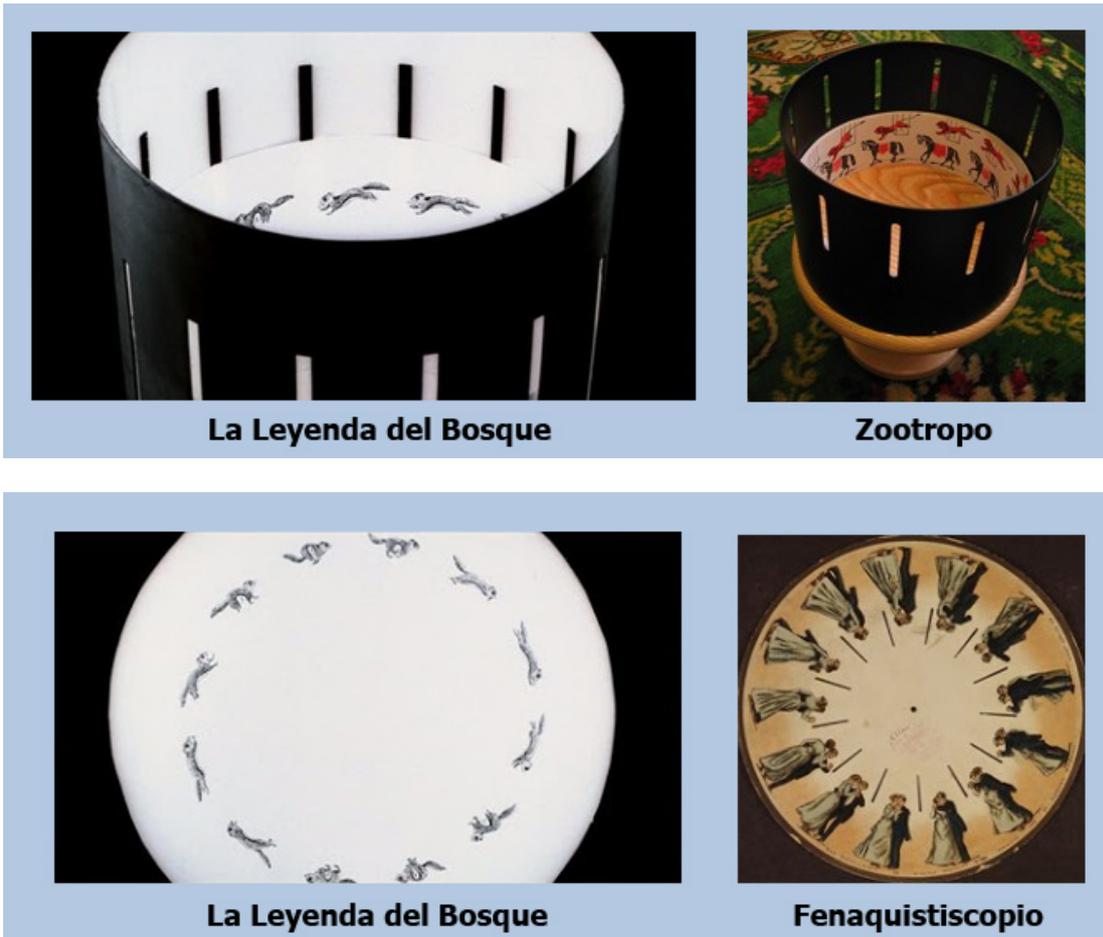
Junto a la tensión del argumento, este corto realiza un fugaz, y en ocasiones subliminal, repaso por la historia de la animación, desde los juguetes ópticos hasta las primeras producciones de Walt Disney. Así, en el momento en que la pequeña ardilla gira la cabeza para beber, el estilo cambia al blanco y negro, lo que se asemeja bastante a las primeras animaciones con tiza que realizaban pioneros como J. Stuart Blackton y Émile Cohl.



La leyenda del Bosque

Humorous Phases of Funny Faces

Fantasmagorie



Las numerosas referencias a las películas de Disney son fácilmente visibles: *Dumbo* (1941) —cuando la ardilla vuela por primera vez—; *Blanca Nieves y los siete enanitos* (1937) —aparece una anciana con una manzana y siete gnomos—; o el curioso cambio de apariencia en el romance entre las dos ardillas protagonistas, semejante al diseño de la mofeta de la película *Bambi* (1942).⁵²

⁵² Como se ha mencionado anteriormente, Osamu Tezuka fue siempre un gran admirador de las animaciones de Walt Disney —Tezuka llegó a decir que durante su infancia habría visto unas 80 veces *Bambi*—, al que conoció personalmente en uno de sus frecuentes viajes a Estados Unidos, concretamente cuando Tezuka asistió a la Feria Mundial de 1964, celebrada en Nueva York, donde ambas personalidades conversaron sobre sus trabajos y el propio Disney llegó a confesarle que algún día le gustaría hacer algo parecido a *Astro Boy*.

SCHODT, Fredrik L., 1996. *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Stone Bridge Press, Inc. p. 272.

**La Leyenda del Bosque****Bambi**

Curiosamente, el estilo que representa los elementos del mundo natural están animados con un diseño amable y colorido, bastante parecido al modelo realizado por Disney, mientras que los elementos propios de la ciudad y la sociedad moderna, están representados con un estilo angular más brusco, asociado más a las series de animación televisivas de los años 60 y 70.

**La Leyenda del Bosque****Blow Me Down**

En definitiva, el alto contenido visual, la riqueza de estilos y técnicas que muestra *La Leyenda del Bosque*, sumado al carácter sensible de su historia, motivaron que en 1987 esta animación experimental ganara el *Premio Noburo Ofuji* y que su nombre aparezca en la lista de los 150 mejores cortos de animación del mundo.⁵³

⁵³ Libro de las 150 mejores animaciones japonesas:
<http://nishikataeiga.blogspot.com.es/2010/10/laputas-top-150-japanese-and-world.html>
(Acceso el 9 de Julio de 2013).

3.2.2. Hayao Miyazaki.

Otra de las grandes figuras de este periodo de la Primera Generación del *anime* es Hayao Miyazaki. Aunque inicialmente estudió Ciencias Políticas y Económicas en la Universidad Gakushin, pronto se introduce en el mundo de la animación y en 1963 comienza como intercalador en los estudios de animación *Toei*, aunque no será hasta dos años más tarde cuando desempeñe la labor de animador. Precisamente en estos estudios conocerá a su futura mujer, Akemi Ota, y a otro importante animador que se convertirá en su mejor amigo, Isao Takahata.



Fotografía de Hayao Miyazaki.

En 1968, Miyazaki trabajó en un proyecto que inicialmente estaba dirigido por Isao Takahata, *Hols el príncipe del sol* —un intento de los estudios *Toei* de hacer cine de calidad, en la línea de Walt Disney—. La película supuso un gran esfuerzo y una enorme inversión económica, sin embargo no obtuvo el éxito que se esperaba ocasionando que Takahata no volviera a dirigir una película con los estudios *Toei* y que junto a gran parte del equipo que participó en su elaboración se pasaran a los estudios *A-Pro*, donde trabajarían en la animación de la serie *Pippi Calzaslargas*, aunque finalmente el proyecto también fue un fracaso y terminó cancelándose.

Su siguiente destino fue la empresa *Nippon Animation*, en la que Miyazaki llegó a convertirse en un experimentado animador y a adquirir cada vez mayor importancia en los proyectos que participaba. *Nippon Animation*, al contrario que *Toei*, apostaría por las series de televisión —bajo el sello de *World Masterpiece Theatre*, se producirán series como *Marco*, *Heidi* o *Ana de*

las Tejas verdes, entre otras, —las tres dirigidas por Isao Takahata— asegurando el futuro de la empresa.

Su debut como director de series animadas se produce en 1978, con *Mirai Shounen Conan* (*Conan, el chico del futuro*).



Conan, el chico del futuro (1978).

Al año siguiente, entra a trabajar para *Tokyo Movie Shinsha*, donde ejercerá, por primera vez, como director de un largometraje, *Lupin III: Cagliostro no Shiro* (*Lupin III: el castillo Cagliostro*), 1979. Al mismo tiempo colabora en la animación de *Sherlock Holmes*, la última serie de televisión en la que participaría.

En lo sucesivo, Miyazaki dejará de lado ese tipo de proyectos en favor al desarrollo de largometrajes. Pero no será hasta la década de los 80 cuando alcanza popularidad internacional con este medio, gracias a *Kaze no tani no Nausicaa* (*Nausicaa del Valle de los vientos*) en 1984. Basada en un *manga* propio, la película consiguió una extraordinaria crítica y el respeto del público, convirtiéndose desde ese momento en uno de los directores de culto más importante del cine de animación japonés.⁵⁴

Entre sus grandes éxito se podría destacar tres obras de reconocida reputación: *Mononoke hime* (*La princesa Mononoke*) de 1997, *Sen Chihiro no Kamikakushi* (*El viaje de Chihiro*) de 2001 y por supuesto *Hauru no Ugoku*

⁵⁴ BENDAZZI, Giannalberto. 2003. *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio. p.417.

Shiro (El Castillo Ambulante) de 2004, una de las mejores aportaciones en el mundo del cine. Las dos primeras batieron el record de taquilla en Japón, superando incluso a las películas de cine real más exitosas de aquel año, como podría ser *Titanic*. Prueba de ello sería el reconocimiento, por primera vez en la historia, a *El viaje de Chihiro* que logró el Oso de Oro de Festival de Berlín de 2002 y el Óscar al mejor largometraje de animación en 2003, o el doble triunfo en Sitges de 2004 del *El Castillo Ambulante*.⁵⁵



Layout perteneciente a El viaje de Chihiro (2001): Miyazaki participa plena y directamente en la producción de sus películas, escribe el guión, elabora el storyboard, diseña los personajes, dibuja los fondos e incluso compone las canciones que aparecerán en la película.

Muchos han sido los autores —animadores, escritores e investigadores— que se han interesado por la vida y obra de Miyazaki. Una de las monografías más completas sobre esta figura tan destacable del *anime*, es *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*, de la especialista en *manga* y *anime* Laura Montero Plata. Tras el completísimo análisis que realiza la autora sobre la filmografía de este animador, concluye el extenso trabajo con

⁵⁵ LORENZO, María. 2006. "El Castillo Ambulante", en *Tren de Sombras. Revista de análisis cinematográfico*. p.1-6.

un párrafo que, además de dar título al libro, resume perfectamente las características primordiales que consolidan las obras de Miyazaki⁵⁶:

"Su modo de abordar la narrativa de su filmografía, la construcción fractal de sus personajes, la reformulación de los elementos culturales, su conexión con el estudio Toei, su imaginación inagotable, sus temáticas recurrentes o sus autorreferencias que unen el tejido de su obra: la memoria, la fantasía y la didáctica, elementos que ayudan a dar forma y consistencia a la identidad de su trabajo audiovisual; un conjunto que, en definitiva, sirve para configurar un discurso rico en matices en el que se esconden multitud de referencias e intencionalidades en cada plano, en cada frase, en cada personaje, demostrando que detrás de la belleza y de la complejidad del discurso de Hayao Miyazaki se oculta todo un mundo invisible con innumerables posibilidades por descubrir".

Igualmente, en palabras del crítico norteamericano David Chute:

"El creador de fantasías ecológicas Hayao Miyazaki es un mago de la animación, un agradable fabulista de masas que es a la vez constructor de mundos. Dibuja aviones imaginarios meticulosamente diseñados, cuyos perfectos engranajes pone en marcha enérgicamente, y los propulsa sobre paisajes de musgo verde, volando entre altas columnas de arruinados castillos. Miyazaki usa la animación de una manera directa e intuitiva, dejándose llevar por su capacidad de elevar las cosas desde la tierra. (...) Como cualquier buen ingeniero, Miyazaki construye sus mundos al revés. Lo que él crea no son tanto imágenes como modelos activos figurados en dos dimensiones, a los que añade el movimiento (tiempo) para simular la tercera. Y no son sólo las apariencias exteriores de un mundo o de una máquina lo que imagina, sino también sus apariencias internas. No sólo deben parecer correctas; sino que también deben funcionar correctamente. Son tan imaginativas, dice el animador norteamericano Tim Johnson (Hormigaz), que "uno tiene el convencimiento de que si construyera estas máquinas diseñadas por Miyazaki, volarían". [trad. a.]⁵⁷

⁵⁶ MONTERO PLATA, Laura, 2013. *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Palma de Mallorca: T.Dolmen Editorial. p.253.

⁵⁷ "The Japanese eco-fantasist Hayao Miyazaki is an animation magician, a crowd-pleasing storyteller who is also a builder of worlds. He designs meticulously engineered imaginary aircraft, sets their perfect gears spinning, and propels them over moss-green rolling landscapes, zipping between the sprung columns of ruined castles. He uses animation in a refreshingly direct and intuitive way, reveling in its capacity to lift things off the ground (...)

John Lasseter, animador y director en Disney Pixar y gran amigo de Miyazaki, expone la siguiente anécdota sobre la influencia del maestro japonés en su trabajo como animador:

“Sucede a menudo, que estás trabajando y trabajando en una historia y no consigues avanzar. Es como estrellarse contra un muro. Nada funciona. Te frustras. Y lo que yo hago en ocasiones...tomamos una película de Miyazaki. Nos metemos en una sala de cine en Pixar y la proyectamos...Te inspira, ¿sabes?”⁵⁸

Por su parte, el escritor Manuel Robles concluye la biografía de Miyazaki con estas acertadas palabras:

*"Sin duda Miyazaki cambió el panorama de la animación japonesa mundial, sentando las bases de cómo se tenía que llevar a cabo un proyecto de animación de calidad. (...) El anime convencional puede considerarse un producto de consumo rápido y de presupuestos ajustados, pero gracias a su aportación, en algunos casos la animación japonesa puede considerarse un arte".*⁵⁹



Imágenes correspondientes a las películas *La princesa Mononoke* (izqda.), *El viaje de Chihiro* (centro) y *El Castillo Ambulante* (dcha.).

Like any good engineer, however, Miyazaki builds his worlds from the inside out. What he creates aren't images so much as working models rendered in two dimensions—with the addition of movement (time) to simulate the third. And it isn't just the outer appearances of a world or a machine that he imagines, but their inner appearances as well. They can't just look right; they also have to work right. As fanciful as they are, says animator Tim Johnson (*Antz*), “You get the feeling that if you built these machines from [Miyazaki's] drawings, they would fly.” CHUTE, David. *Film Comment*, New York, noviembre-diciembre 1998. <http://www.filmcomment.com/film-comment/article/organic-machine-the-world-of-hayao-miyazaki> (Acceso el 18 de Noviembre de 2013).

⁵⁸ Documental: “Hayao Miyazaki, su influencia en el cine de animación”. Emitido en Vía X.

⁵⁹ ROBLES, Manuel, 2012. *Antología del Studio Ghibli. De Nausicaa a Mononoke (1984-1997)*. España: T.Dolmen Editorial. Manga books .p.11

Pero la importancia del trabajo de Miyazaki no puede apreciarse completamente si no es junto a la de su compañero Isao Takahata, tal y como de nuevo destaca Manuel Robles:

*"Él, junto a su amigo Miyazaki, forman un equipo compensado y compenetrado que logró cambiar el mundo de la animación japonesa".*⁶⁰

3.2.3 Isao Takahata.

El inicio de Takahata en el mundo cinematográfico fue como director de películas de imagen real, destacando desde el principio su cualidad de enfatizar hechos aparentemente carentes de interés, utilizando un lenguaje cinematográfico simple.



*Fotografía de Isao Takahata.*⁶¹

A diferencia de la mayoría de los directores de *anime*, Takahata no dibuja y nunca trabajó como animador antes de convertirse en director —a pesar de que esto podría entenderse como un inconveniente, la realidad es que gracias a ello sus películas son muy diferentes al resto de las producciones japonesas.

Takahata comenzó a trabajar en los estudios de animación *Toei* en el año 1959, sin pasar por la etapa de formación previa que realizaba la mayoría de los animadores —dado que los estudios *Toei*, a causa de su reciente creación, necesitaba cubrir muchos puestos para poder llevar a cabo

⁶⁰ *Ibíd* .p.53.

⁶¹ Imagen propiedad de: <http://eiga.com/person/45172/> (Acceso el 22 de Julio de 2012).

los trabajos de animación⁶²—. En 1963 conoció a Miyazaki y participó por primera vez en la producción de una serie de animación, *Ookami Shounen (Ken Ken, el chico lobo)*. Pero no fue hasta cinco años después cuando dirigiera su primera película: *Taiyou no Ouji Horusu no Daibouken* (Hols, el príncipe del sol, 1968), en la que participaría también su amigo Miyazaki. Aunque no obtuvo el éxito esperado, *Taiyou no Ouji Horusu no Daibouke* se convirtió en una película de culto y sentó las bases de cómo abordar un proyecto de animación de forma más profesional.

Entre 1974 y 1978, en *Nippon Animation*, Takahata dirige, nuevamente junto a Miyazaki, series animadas para la televisión basadas en cuentos infantiles —englobadas dentro del sello *World Masterpiece Theater*⁶³—. La más famosa de todas ellas fue la serie de 52 episodios, producida en 1974 para *Zuiyo y Fuji TV*, *Alps no Shojo Heidi (Heidi)* y con la que consiguió la consagración y el éxito en el mundo de la animación.

Con *Celo Hiki no Goshu (Goshu el violonchelista)*, Takahata seguirá la misma dinámica de adaptar un cuento infantil a animación, en este caso la historia original pertenecía a un clásico escritor japonés, Kenji Miyazawa. Su producción, realizada en los estudios *O Productions*, duraría más de 5 años de esfuerzos, finalizándose en 1982. Si para Miyazaki, aficionado a la literatura occidental, estos proyectos de cuentos infantiles suponían una gran satisfacción, se podría decir que Takahata los disfrutaba igual o aún más, dada su graduación en Literatura Francesa.

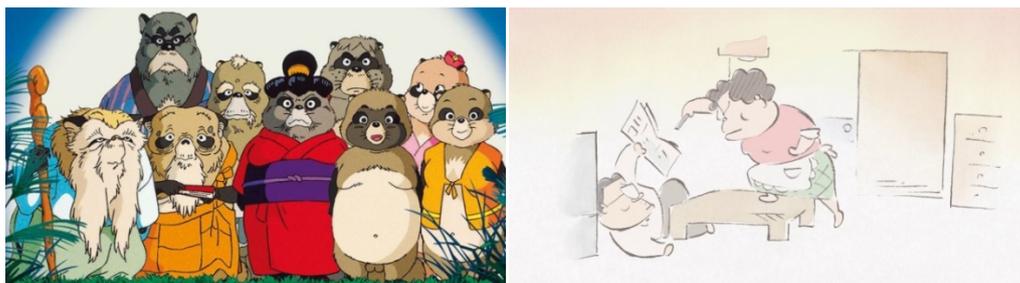
En 1985 funda junto a Miyazaki los estudios *Ghibli*, donde dirige películas tan conocidas como: *Hotaru no haka (La tumba de las luciérganas)* en 1988, *Omohide Poro Poro (Recuerdos del ayer)* en 1991, *Heisei Tanuki Gassen Ponpoko (Pompoko)* en 1994, y *Tonari no Yamada (Mis vecinos, los Yamada)* en 1999.

⁶² ROBLES, Manuel, 2012. *Antología del Studio Ghibli. De Nausicaa a Mononoke (1984-1997)*. España: T.Dolmen Editorial. Manga books .p.12.

⁶³ Listado de series del *World Masterpiece Theater*: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=430> (Acceso el 22 de Julio de 2012).



1988. *Hotaru no haka* (La tumba de las luciérnagas) (Izqda.). 1991. *Omohide Poro Poro* (Recuerdos del ayer) (Dcha.).



1994. *Heisei Tanuki Gassen Ponpoko* (Pompoko) (Izqda.). 1999. *Tonari no Yamada* (Mis vecinos, los Yamada) (Dcha.).

En 2007 Takahata fue galardonado con el Premio Especial del Jurado en los *Premios de Animación Kobe 4*,⁶⁴ mientras que en 2009, y dentro de los actos del *62º Festival de Cine de Locarno*, recibe el Leopardo de Honor por su trayectoria en el mundo del cine de animación.

3.3. Las siguientes Generaciones del *anime* y la época actual.

En los 20 años correspondientes al denominado periodo de la Primera Generación –también conocido como período de *anime* básico–, tanto la animación como el dibujo japonés comienzan a desarrollar un estilo propio y único, en el que la mayoría de las animaciones, enfocadas a un público infantil, se realizan para proyecciones cinematográficas o para ser emitidas por primera vez en televisión como pioneras series *anime*. Aunque este período comprende un margen de menos años con respecto a la etapa

⁶⁴ Kobe Animation Awards Honor, 2007: <http://www.anime-kobe.jp/archive/2007/anime-kobe/index.html> (Acceso el 22 de Julio de 2012).

previa de Pre-Generación —menos de la mitad—, la producción de animaciones en esta etapa se incrementa alrededor de un 20% respecto a la anterior.

AÑOS	Nº DE ANIMACIONES PRODUCIDAS
1900-1910	1
1911-1920	30
1921-1930	108
1931-1940	159
1941-1950	117
1951-1960	65
1961-1970	161
1971-1980	248
1981-1990	347
1991-2000	494
2001-2010	964
2011-2013	415

Posteriormente, en el período comprendido entre los años 70 y principios de los 80, conocido como Segunda Generación (1970-1983), la temática de las animaciones se amplía, apareciendo historias enfocadas a un público más adulto. En sólo 14 años el número de series animadas que se producen se incrementan en casi un 50% con respecto a la etapa anterior, realizándose un total de 422 series *anime*, un promedio de 30 series por año.

La Tercera Generación del *anime* comprende los años 1983 a 1995, denominada como la Edad dorada del *anime*, en esta época aparecen los primeros OVA y se crean títulos para todas las edades con infinidad de géneros. Durante estos años se empieza a utilizar las herramientas digitales o CGI —*Computer Generated Images*—, naciendo una demanda por parte del mercado exterior de la producción de series de animación japonesas.

La irrupción a gran escala del *anime* en occidente entre los años 80 y 90, traerá las series que colmaron de popularidad el mercado del *anime*, entre cuyos principales exponentes estarían series tales como *Dragon Ball (Bola de Dragón)*, *Saint Seiya (Los Caballeros del Zodiaco)*, *Capitán Tsubasa (Oliver y Benji)*, *Rurouni Kenshin (El guerrero samurái o Samurái X)*, *Slayers (Reena y Gaudi)*, *Neon Genesis Evangelion*, *Marmalade Boy*, *Ranma 1/2* y un larguísimo etcétera, que aviva

el interés por la cultura japonesa en occidente y que origina que muchos países inicien el camino a la creación de la llamada cultura *otaku*.

Aunque el número de series *anime* realizadas es inferior a la de la etapa anterior —392 en este periodo—, sin embargo el número de años comprendidos es más reducido y, de nuevo, se puede apreciar cómo la producción se vuelve a incrementar a 39 series por año.

Se finaliza esta especie de recorrido histórico de *anime*, en la época actual, conocida como Cuarta Generación, y que abarca desde 1995 hasta nuestros días. Este periodo se caracteriza por un mayor uso de las imágenes generadas por ordenador y por la *outsourcing* o “externalización” del *anime* —ahora algunas fases del proceso de producción, como la creación de los “rellenos”, ciertos coloreados, o la prueba de la película, se realizan en otros países para poder reducir costes.

Aunque es una espada de doble filo, hay que admitir que en la época actual y gracias a la eliminación de fronteras a través de internet, e incluso a los *fansub* —traducción de la animación mediante subtítulos elaborados por aficionados al *anime*—, las historias de series como *Bleach*, *Naruto* o *Full Metal Alchemist*, captaron la atención del público mucho antes de que se emitieran en las televisiones españolas, con frecuencia mostrando interés por el *anime* en su versión original.

Hoy en día, la gran apuesta de las compañías extranjeras por este estilo de animación y la acogida por parte del público de las series *anime* actuales, han convertido a la animación japonesa en un producto globalizado con diversas y variadas ramificaciones, capaz de mantener su tendencia histórica y seguir incrementando la producción en los últimos años, una producción que en la actualidad alcanza alrededor de las 50 series animadas por año.

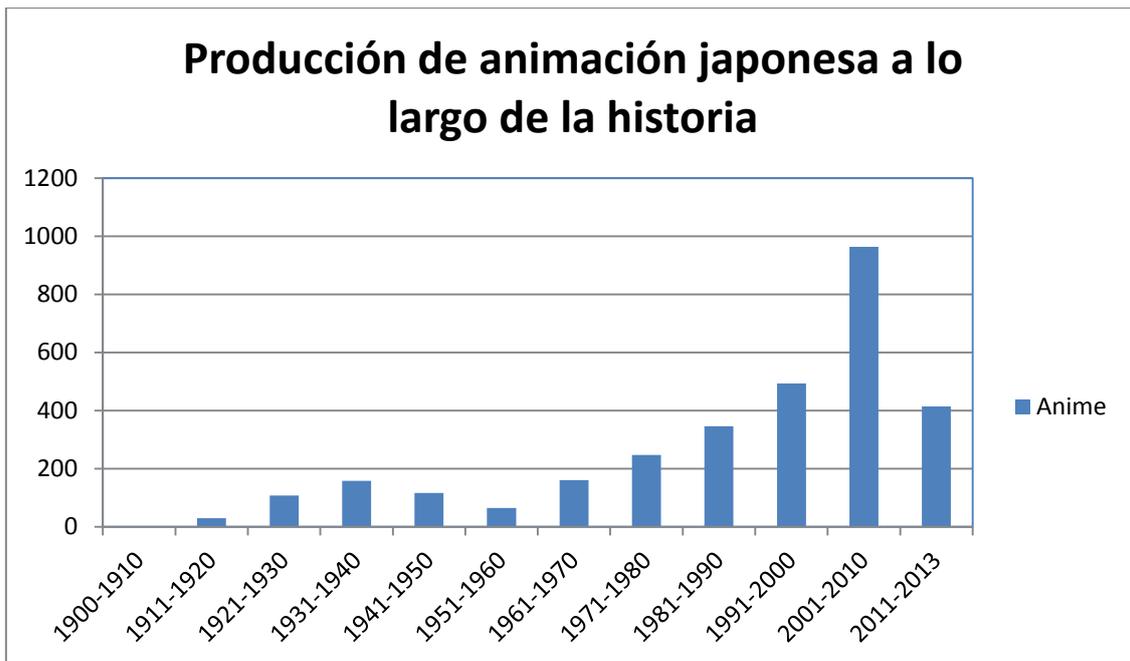


Gráfico correspondiente al número de anime producidos desde 1900 hasta 2013. En él se observa cómo, salvo en el período de Guerra y Post-guerra (1941-1960), la producción de las animaciones se ha incrementando gradualmente a lo largo de la historia. Con un total de 964 series emitidas entre 2001 y 2010 la productividad de la industria de la animación japonesa sigue aumentando considerablemente, llegando incluso a la mitad de la cifra de dicha década en los últimos tres años (415 series entre 2011-2013).⁶⁵

⁶⁵ Cifras obtenidas de las siguientes fuentes:

-Apéndice C: Tabla cronológica: animaciones japonesas desde 1907 a 1970.

-HOFFMAN, H. Curtis y PINZÓN Gabriel, 2002); Lista Cronológica de series de *anime* de televisión en Japón. Desde 1962 a 2002. www.animedia.com.mx (Acceso el 5 de Agosto de 2013).

-Oocities: <http://www.oocities.org/espanol/gapc/anime-tv-jp/lista2000.html> (Acceso el 5 de Agosto de 2013).

-Mahou: <http://www.mahou.org/Showtime> (Acceso el 5 de Agosto de 2013).



Capítulo 4. Proceso de creación del *anime*.

4.1. Introducción.

4.1.1. El modelo *anime*.

4.1.1.1. La técnica *anime*.

4.1.1.2. La temática *anime*.

4.1.2. La combinación de dos mundos: aparece el *anime-toon*.

4.2. Fases en la producción del *anime*.

4.2.1. Pre-producción.

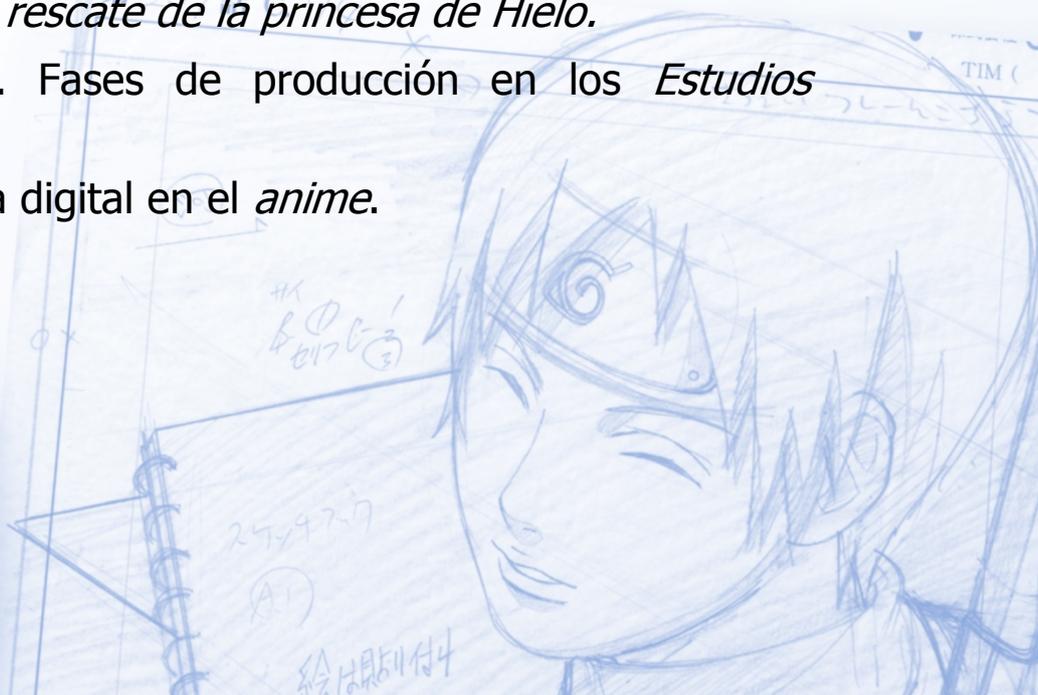
4.2.2. Producción.

4.2.3. Post-producción y doblaje.

4.3. Modelo de producción de la película *anime*: *Naruto. El rescate de la princesa de Hielo*.

4.3.1. Fases de producción en los *Estudios Pierrot*.

4.4. La era digital en el *anime*.



Capítulo 4. Proceso de creación del *anime*.

4.1. Introducción.

En el presente capítulo, y antes de proceder con el estudio de la producción, metodología y análisis de series *anime* que se pretende desarrollar en esta segunda parte de la tesis doctoral, se procede a establecer, aunque sea de forma breve, cuáles son las principales características de este peculiar estilo de animación.

4.1.1. El modelo *anime*.

4.1.1.1. La técnica *anime*.

Los dibujos *anime* son generalmente de carácter realista, aunque suelen estilizarse ciertos rasgos faciales, sobre todo la forma de los ojos, la boca y la nariz, esta última con el mínimo de detalle.



Fotografía real y su adaptación al modelo anime.



Fotografía real y su adaptación al modelo anime.



Imagen de una chica cosplay¹ imitando a un personaje anime. Salvo la interpretación de los rasgos faciales (ojos, nariz y boca) el resto del diseño del personaje se asemeja bastante a la realidad, respetando las proporciones y fisonomía del ser humano.

El *ojo anime* ha sido, casi desde sus inicios, el elemento descriptivo que ha caracterizado al estilo de animación japonesa, convirtiéndose, incluso para muchos artistas contemporáneos, en un rasgo distintivo y un icono de la cultura nipona.



(Izqda.) Portada del Catálogo para la exposición "Eyes & Curiosity: Japanese Contemporary Art". Exposición de varios artistas contemporáneos celebrada en Soka Art Center, Taipei (2008). (Dcha.) Cuadros del artista japonés Takashi Murakami. Colección "Jellyfish Eyes", 2001. Impresión Offset, 500 x 500 mm.

¹ El *cosplay* es una actividad propia de los fans del manga, el anime y los videojuegos, la cual consiste en disfrazarse y actuar como un determinado personaje de ficción.

Para el investigador Miguel Ángel Ramos —autor del capítulo sobre *anime: El amargo olor del fin*² y el especialista en animación Giannalberto Bendazzi, estos ojos de gran tamaño se pueden corresponder en sus orígenes a una “transposición del modelo norteamericano” con la intención de adaptar, imitar, o simplemente copiar el diseño del popular personaje de dibujos animados *Mickey Mouse*³ —dado que es bien conocido que Osamu Tezuka admiraba a Walt Disney— y representan, en opinión del primero, la mirada empática de un niño que busca la afinidad emocional del adulto, su protección, lo que ha motivado que la crítica haya definido a esta estética post-Tezuka como ojos “Don` t hurt me” (no me lastimes), representativos de una petición biológica, psicológica y gráfica de protección.⁴

No obstante, posiblemente el motivo de otorgar estos enormes ojos a sus diseños, podría deberse al intento del dibujante por “humanizar” a los personajes⁵, ya que la manera más interesante, atractiva y eficaz de representar el sentimiento humano en sus dibujos sería a través de una mirada amplia. Y los ojos son, sin duda, el medio más idóneo para expresar visualmente el estado de ánimo, los sentimientos o incluso el carácter.⁶

En lo que se refiere al color, usualmente éste está basado en tintas planas con un mínimo de sombreado —por capas— para proporcionar volumen a las figuras. Asimismo, la línea de contorno por lo general es muy delgada y en los *anime* más actuales suele estar coloreada para diferenciar algunos elementos, o se les proporciona distinto nivel de grosor para ayudar a la definición de los volúmenes del personaje u objeto —normalmente se colorea la línea de los cabellos y de la ropa (Fig.1).

² RAMOS, Miguel Ángel, 2010. *Estéticas de la animación*. Madrid: MAIA ediciones. pp 183-208.

³ BENDAZZI, Giannalberto, 2003. *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio. .p. 415.

⁴ RAMOS, Miguel Ángel. Cit. Supra.p 197

⁵ Giannalberto Bendazzi. Comunicación privada (20 de Julio de 2012).

⁶ HALAS, John y MANVELL, Roger, 1980. *La técnica de los dibujos animados*. Barcelona: Ediciones Omega, S.A. p. 66.



Fig. 1. Imagen perteneciente a la serie Full Metal Alchemist Brotherhood (2009-2010) en donde se puede apreciar que la línea de contorno del cabello del personaje está coloreada.

Otro aspecto a considerar en el *anime* es el uso de animación limitada. Como veremos más adelante, este recurso en animación es un procedimiento que en un principio sirve para *economizar* el trabajo de los dibujantes, de modo que para ahorrar coste a la hora de animar se procura, en la medida de lo posible, simplificar sutilmente algunos elementos de la animación.



Fig. 2. Imágenes representativas de exclusión de detalles ("trade off") de un personaje en una escena de acción perteneciente al episodio 85 de Naruto Shippuden, (2007). (Izqda.) Momento previo a la batalla. (Dcha.) El mismo personaje esquivando los ataques.

Con frecuencia este hecho se aprecia fácilmente en momentos donde la narración de la acción conlleva un alto nivel de movilidad de los personajes —como es el caso de escenas de lucha, persecuciones o que contengan

algún tipo de coreografía o baile—. Así, en las imágenes mostradas en la Fig. 2 se puede observar claramente la eliminación de una serie de elementos que dan como resultado un dibujo más *sintetizado*. El nivel de detalles es mucho menor en la imagen de la derecha y los colores son tintas planas que diferencian cada elemento sin ningún tipo de sombreado, salvo la oscuridad del torso, primordial para conseguir el efecto de arqueado propio del movimiento que está realizando el personaje. Todos los elementos que aparecen en la imagen de la izquierda de la Fig. 2: chaqueta, bandana, etc., desaparecen tras una explosión en la siguiente secuencia (Fig.2. derecha), justo antes de que comience la escena de acción.

De este modo, simplificando el diseño, los animadores pueden dibujar más rápido a los personajes, a la vez que aprovechan para aumentar el número de fotogramas, por lo que el movimiento en estos casos puede llegar a parecer auténticas escenas de película real —normalmente son movimientos capturados directamente de personas reales—. Estas escenas suelen realizarse en estudios diferentes al que dibuja el resto de la serie y que, por lo general, es el mismo grupo de dibujantes que producen los *openings* o cabeceras de los *anime*.

4.1.1.2. La temática *anime*.

La gran mayoría de las historias en el *anime* están basadas en un cómic *manga* y dirigidas a un público adulto o adolescente. De multitud de géneros, suelen ser obras con grandes efectos dramáticos y psicológicos y en las que los autores procuran siempre plasmar su punto de vista con respecto a la sociedad en la que viven.

"En Estados Unidos se considera que algunos temas son adecuados para la animación y otros no. En Japón no existe tal distinción: todo puede transformarse en un manga. Nos encanta ver manga, sin preocuparnos por si el género se presta a ser tratado como manga. Y lo mismo sucede con la animación".⁷

⁷ GALBRAITH IV, Stuart, 2009. *Cine japonés*. Madrid: Taschen. p. 14.

Tanto los géneros de corte histórico como los *anime* más cómicos y de diseño más simples, constan de un gran número de capítulos en los que los personajes a veces evolucionan con el paso del tiempo, cambiando y envejeciendo.



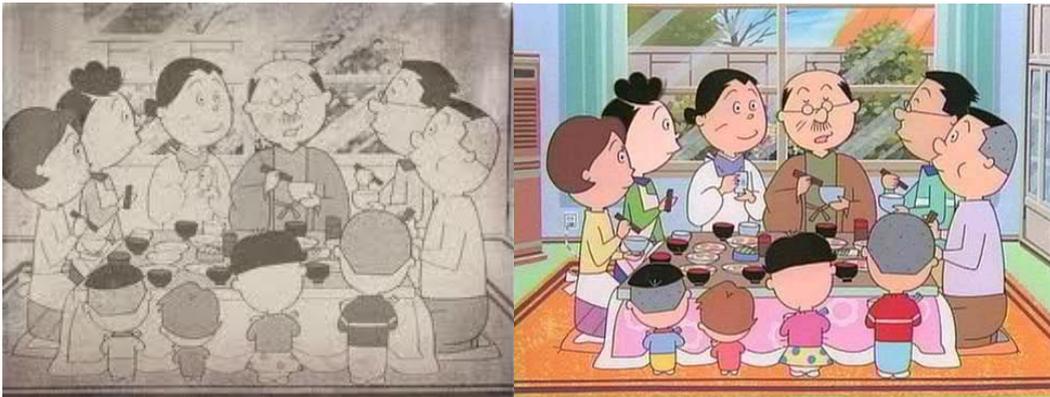
Imágenes de la serie Bola de Dragón, Toei Animation (1986-1996).

El caso más conocido es la serie *Bola de Dragón (Dragon Ball)*, la cual comienza con el personaje principal, Goku, siendo aún un bebé. Durante el transcurso de la historia, los personajes van evolucionando y madurando, no sólo psicológicamente sino también físicamente, hasta el punto en que en la última etapa de la serie —tras más de 500 capítulos—, aparecen nuevas generaciones, llegando incluso a presentarse, casi por sorpresa, personajes como los tataranietos de Goku y Vegeta.



Goku Junior, tataranieto de Goku, personaje principal de la película: Gokū Gaiden! Yūki no akashi wa Sì Xīngqiú; (Dragon Ball GT: 100 años después, 1997).

A pesar de ser considerada popularmente como una de las series más extensas que se han emitido en nuestro país, Bola de Dragón no es ni mucho menos la serie *anime* con mayor número de capítulos —508 episodios entre *Dragon Ball*, *Dragon Ball Z* y *Dragon Ball GT*—, pues existen muchas otras series *anime* con un amplísimo recorrido en televisión —consultar *Apéndice E: Recopilación de los 100 anime televisivos con mayor número de capítulos*.



Sazae-san es una serie *anime* que se emite ininterrumpidamente desde el año 1969. Con un total de unos 6400 capítulos. Su historia ocupa el primer puesto en el ranking de las series *animés* con mayor número de capítulos.

Los temas tratados en los *anime* son muy ricos en fuentes históricas. El uso de leyendas tradicionales, como referencia de la narrativa, conlleva que las animaciones se desarrollen con personajes y cuentos familiares de la cultura japonesa, atrayendo así el interés del espectador nipón. Por el contrario, la complejidad de algunas de sus historias origina que los propios personajes sean también complejos, tal y como ocurre frecuentemente cuando de forma repentina los héroes protagonistas se vuelven malvados y los villanos pasan a ser héroes.

En líneas generales se puede decir que estos aspectos relativos a la técnica y la temática representan las características identificadoras de esta forma de animación japonesa, unas características que pocos especialistas en animación se han aventurado a clasificar. No obstante, podemos encontrar textos que, de un modo u otro, introducen cierto análisis de las cualidades propias del *anime* entre sus párrafos. Así, Bendazzi (2003) en su

libro resalta, quizás poco complacido con este estilo de animación, una serie de características comunes en el *anime*:

*"Desde el punto de vista del dibujo y de la animación, los anime tienen una homogeneidad que les caracteriza y acusan también cierta monotonía impuesta por la lógica comercial del producto seriado. Las expresiones de la cara y cuerpos son estándares y, en general, menos eficaces de lo que un buen nivel cualitativo demandaría; el dibujo es estilizado y mediocre, basado en fórmulas repetitivas; no se respeta la sincronía entre emisiones vocales y movimientos de la boca. Abundan los efectos psicodélicos y pirotécnicos. Por cuestión de costes, los movimientos están limitados y son inexpressivos y establecidos."*⁸

A pesar de que realmente estas fueran las cualidades propias de las primeras series japonesas en los años 60 y 70 del pasado siglo⁹, es evidente que el *anime* ha estado en continua evolución prácticamente desde sus inicios, y esa "criba de calidad", como el propio Bendazzi describe a las cualidades del *anime*, no puede ser identificado con el *anime* actual, y cuya demanda no tiene competidores en un mundo completamente globalizado. Precisamente gracias a su política de mercado de bajo coste, ha sido posible la expansión del *anime* por las televisiones de todo el mundo —hasta un 60% de las series de animación emitidas en todo el mundo¹⁰—, así como a un sinfín de medios, independientemente del televisivo, como los videojuegos o los incontables productos de micro-mercadotecnia —*merchandising*—. En palabras del propio Bendazzi:

⁸ BENDAZZI, Giannalberto, 2003. *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio.p. 415.

⁹ Comunicación privada con Giannalberto Bendazzi (Acceso el 20 de Julio 2012).

¹⁰ FREDERICK, Jim, 2003. "What`s Right whit Japan?" , inTime Asia. Vol.162. No 6.

August

¹¹:http://web.archive.org/web/20100403090055/http://www.time.com/time/asia/2003/cool_japan/story.html (Acceso el 15 de Agosto de 2013).

"Este universo eminentemente televisivo puede parecer fuera de lugar en una historia del cine. Pero su importancia es innegable. (...) El cine de animación de todo el mundo tiene mucho que aprender de la receta televisiva del Japón."¹¹

4.1.2. La combinación de dos mundos: aparece el *anime-toon*.

Aunque en un principio, y como comentamos anteriormente en el capítulo sobre los orígenes del *anime*, se pudo llegar a pensar que los japoneses tomaron la animación occidental y la añadieron a su propio sello de identidad, hoy en día, y gracias a los avances en los sistemas de comunicación, las fronteras, tanto culturales como estéticas, prácticamente han desaparecido y es el propio estilo *anime* el que realmente ha sido absorbido por la animación occidental, llegando incluso a crearse un híbrido en los dibujos animados conocido como *animetoon*,¹² una unión entre los modelos de animación japonés y norteamericano consiguiendo que en algunos casos sea prácticamente imposible distinguir qué es *anime* y qué es *cartoon*.



The Boondocks (2005). Serie de dibujos norteamericana emitida en Cartoon Network y creada por Reginald Hudlin y el dibujante de cómic Aaron MacGruder.

¹¹ BENDAZZI, Giannalberto. Cit. Supra. p. 415.

¹² HANG LI, Chi, PATMORE, C., SCOTT-BARON, H., 2006. *Anime Techniques*. Londres: Cuarto Publishing. p.11.

Un buen ejemplo de *animetoon* es *The Boondocks* (2005). El parecido de esta serie con el estilo de animación japonesa se debe primordialmente a que uno de sus creadores, Aaron McGruder, es un reconocido fanático de la animación japonesa. McGruder llega a confesar en una entrevista realizada por *A.V. Club* que su objetivo, al crearla como si se tratara de un *anime*, era conseguir algún día que el cómic pudiese llegar a versionarse en animación de una forma parecida a como lo hace el *manga* y el *anime*.¹³

Como contraste a la serie *The Boondocks*, encontramos *Panty & stocking with garterbelt* (2010), un *anime* producido por los estudios *Gainax* y emitida por la Nippon Televisión. Dirigida por Hiroyuki Imaishi, la animación tiene un estilo caricaturesco y exagerado, con colores muy llamativos e intensos, en homenaje a los *cartoons* norteamericanos. Las influencias son tan evidentes, que la misma mascota que aparece en *Panty & stocking with garterbelt*, de nombre *Chuk* (izqda. en la figura), tiene un parecido más que razonable con el perro *Gir* (dcha. en la figura) de la serie norteamericana *Invader Zim* (2001).



(Izqda.) *Panty & stocking with garterbelt* (2010). (Dcha.) La mascota de la serie: *Chuk* y el perro *Gir* de la serie norteamericana *Invader Zim* (2001).

Historias clásicas y personajes populares de algunos dibujos *cartoon* también han sido tomados prestados para ser versionados y transferidos a las televisiones japonesas. Posiblemente con la intención de captar a un público joven con relatos que antaño tuvieron bastante éxito a nivel mundial,

¹³ Entrevista a Aaron McGruder: <http://www.avclub.com/articles/aaron-mcgruder,13622/> (Acceso el 13 de Noviembre de 2012).

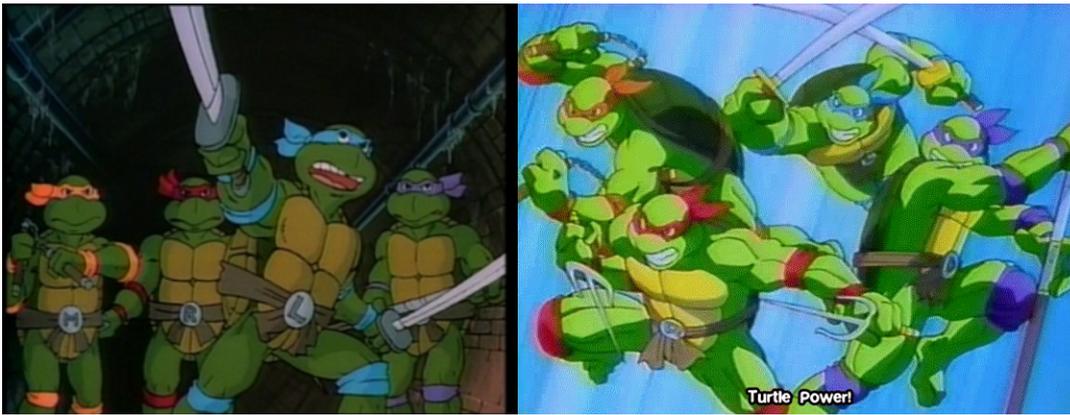
varios estudios japoneses han redibujado algunas de las más famosas animaciones norteamericanas, adaptándolas a su estética y temáticas, consiguiendo igualmente que lleguen a tener éxito. Prueba de ello es la reciente versión de la clásica *Thundercats*, en emisión desde 2011.

Para conocer algunos modelos de estas traslaciones, a continuación se muestran unos ejemplos de dibujos animados de origen occidental que han sido adaptados en series *anime*.



Lilo y Stitch original de Disney (2002) y su versión japonesa Stitch! (2008).

El primero de estos ejemplos es la versión japonesa de la película de Disney: *Lilo y Stitch* (2002); *Stitch!* (2008) es una producción de *Walt Disney Animation Studios* junto con la casa japonesa *Madhouse*, dirigida por Masami Hata. La serie transcurre en una remota isla de Japón —a diferencia de la versión original de Disney que se desarrollaba en Hawái— donde el extraterrestre Stitch conoce a la joven Yuna —Lilo en la película norteamericana— y entablan una entrañable amistad que hace que el extraterrestre decida quedarse y conocer las numerosas leyendas que guarda la región.



(Izqda.) *Las tortugas ninjas* (1984). (Dcha.) *Las Tortugas Mutantes: Choujin Densetsu-hen (Leyenda del Superhombre)* (1996).

La clásica serie *Las tortugas ninjas* de los años 80 también tiene su versión japonesa más actual. Recreado en 1996, este *anime* en realidad es un *OVA*¹⁴ de dos capítulos, titulado *Las Tortugas Mutantes: Choujin Densetsu-hen (Leyenda del Superhombre)*, emitida exclusivamente en Japón. En esta ocasión, las famosas tortugas ninjas cuentan con super poderes obtenidos gracias a unas armaduras mágicas, a modo de serie *Sentai*¹⁵ —similar a la estética *Power Ranger*—, y aunque los personajes son los mismos que en los dibujos originales sus personalidades y el argumento de la historia son muy distintos.

Otro buen ejemplo es la película animada *The Powerpuff Girl (Las Super Nenas)* (1998), considerada animación *cartoon*, y la adaptación japonesa de la misma serie titulada *Demashita! Powerpuff Girls Z* (2006).

¹⁴ OVA o AOV (Animación Original in Video): Animación producida exclusivamente para el mercado de vídeo de visionado doméstico —DVD y Bluray—, en contraposición a las producciones cinematográficas y series de televisión.

¹⁵ *Sentai*: término japonés que puede ser traducido como “fuerza de ataque”. Utilizado por el Servicio Aéreo del Ejército Imperial Japonés durante la Segunda Guerra Mundial, en la actualidad se aplica a un tipo de producción televisiva, *Super Sentai*, caracterizado por el uso abundante de efectos especiales y protagonizado por un grupo de jóvenes con poderes e identificados por colores.



(Izqda.) *The Powerpuff Girl (Las Super Nenas)* (1998), (Dcha.) *Demashita! Powerpuff Girls Z* (2006).

De género semejante al *magic girl*, —“chicas mágicas”, como es el caso de la conocida serie *Sailor Moon* de 1992—, a diferencia de la versión americana, en la que las protagonistas nacen de la mezcla accidentada de una serie de productos tratados por el Profesor Utonio en un recipiente, en la versión *anime* son tres chicas de colegio normales que consiguen sus poderes al recibir los restos de un rayo disparado por Ken, el hijo del Profesor, al intentar destruir un iceberg que amenazaba la ciudad. Claramente, en este caso, la estética y los diseños entre ambas versiones difieren enormemente: los cuerpos encogidos y deformados de los personajes originales se han configurado estilizándolos y adquiriendo un aspecto más conforme a la fisonomía humana real.



(Izqda.) *Adaptación anime de la clásica serie de televisión norteamericana Thundercats* (1985-1989) (dcha.).

Por último, y como se ha mencionado en un principio, destacamos la adaptación de la clásica serie de televisión norteamericana *Thundercats* (1985-1989). Aunque esta nueva versión está producida por Warner Bros, la animación está realizada exclusivamente por el estudio de animación japonés 4°C, productora de series *anime* como *Ani Kuri 15* (2007-2008) y conocida internacionalmente por participar en uno de los cortos recopilados para *Animatrix* (2003). Su éxito se debe, por un lado, a que este remake, al contrario de otros, es totalmente fiel a la historia original e incluso mantiene los pequeños detalles que hacían reconocible a la serie y a sus personajes; y por otro, a que recupera la historia narrada otorgándole una estética de grandeza épica y legendaria, propia de los *anime* de acción. Unos diseños renovados y una animación mucho más fluida, hacen que el remake japonés de *Thundercats* no sólo haga honores a su original norteamericano, sino que lo lleva más allá, superándolo.

4.2. Fases en la producción del *anime*.

El proceso de producción de los *anime* varía según el estudio de animación o la productora que lo lleva a cabo y puede resultar complejo a causa de sus múltiples pasos y etapas, así como de los distintos recursos humanos que dirigen y participan en el proceso. A continuación se describen las diferentes etapas de creación de un *anime*.

4.2.1. Pre-producción.

a) *Planificación del proyecto.*

Como en todo proceso de creación, el primer paso corresponde a la planificación u organización del trabajo a desarrollar, un primer paso que depende básicamente del autor original de la idea y de aquellos agentes interesados en el proyecto —que pueden ser tanto los mismos estudios de animación, ciertos patrocinadores o, como suele ocurrir en la mayoría de los casos, los editores del *manga* original.

Como punto de partida la productora, coordinada con las empresas contribuyentes y patrocinadoras del proyecto, analiza las distintas posibilidades de mercadotecnia y la mejor manera de que el mismo salga económicamente rentable, un aspecto de gran importancia dado que los costes de producción pueden llegar a ser verdaderamente elevados — alrededor de unos 50 millones de yenes (400.000 €) para la producción de una serie de aproximadamente 50 episodios que ocupe la franja horaria de máxima audiencia —*prime time*—, normalmente en horario tarde-noche.¹⁶

Confirmados el presupuesto disponible y el personal de base con el que se cuenta para la ejecución del proyecto, se procede a planificar el *anime* componiendo la serie, es decir configurando el modo en el que la historia quedará distribuida en cada uno de los episodios.

b) La historia toma forma.

En todo proyecto de animación, la figura principal corresponde al director general del mismo. Como su nombre indica, es el responsable de dirigir el proceso de creación de la animación y el encargado de organizar y escribir los primeros guiones de la historia. También comprueba el trabajo de los diseñadores de personajes, diseñadores específicos, coloristas, etc. Básicamente, el director general se encarga de establecer el trabajo, gestionar el programa, el presupuesto, mantener la calidad del *anime* y, por supuesto, tomar las últimas decisiones.

Tras las primeras sesiones de planificación, los diseños —personajes, mechas¹⁷, vestuario, etc.— comienzan a adquirir forma. El proceso de diseño es de vital importancia, pues los diseñadores tienen la tarea de simplificar el aspecto original —por ejemplo, si proviene de una novela *manga*— adecuando el diseño de los personajes al producto animado. Es el director de

¹⁶ OtakuXD: <http://noticias-animexd.blogspot.com.es/2013/01/como-hacen-un-anime.html> (Acceso el 12 de Enero de 2012).

¹⁷ *Mecha*: vehículo mecánico de gran tamaño controlado por uno o más pilotos. En *anime* las historias de ficción protagonizadas por estos robots pertenecen al subgénero “*mechas*”.

la animación la persona encargada de administrar adecuadamente este proceso y su corrección.

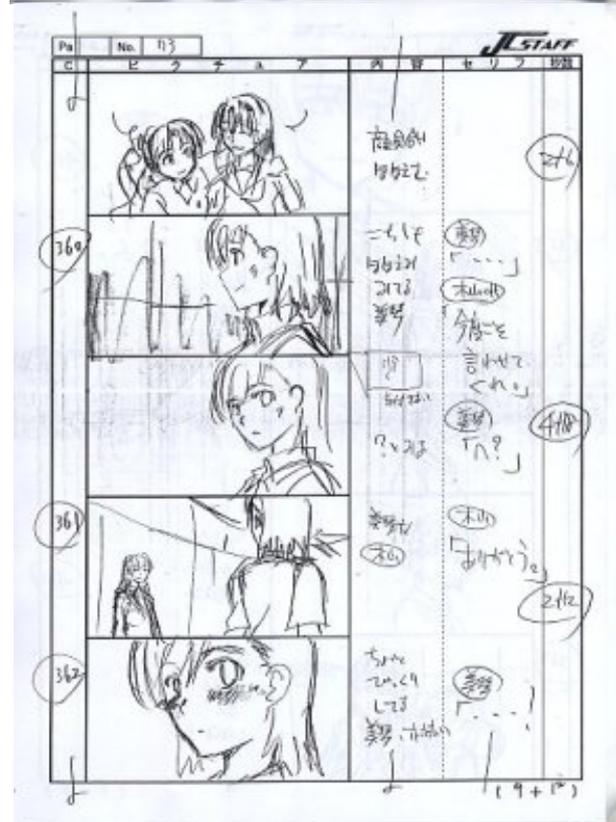
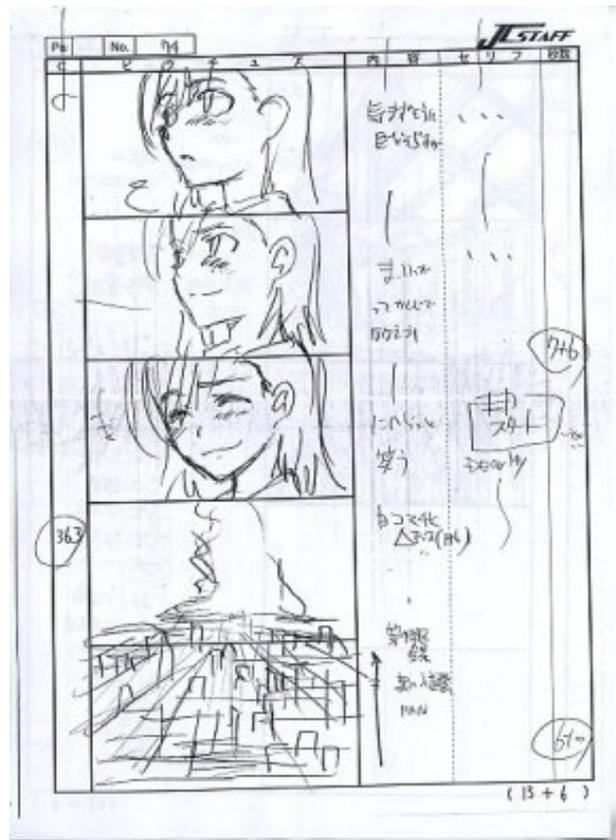
Por su parte, la función del director de episodios —supervisado siempre por el director general— es la de estructurar y componer la forma en la que aparecerá la historia en la pantalla, mediante un *storyboard* —guión gráfico que marca el comienzo real de la producción de la animación— derivado de los primeros guiones.

Una vez realizado el bosquejo del *storyboard*, y concluida la distribución de la historia y los diseños, comienza la fase de producción y a abordarse el primer episodio de la serie.

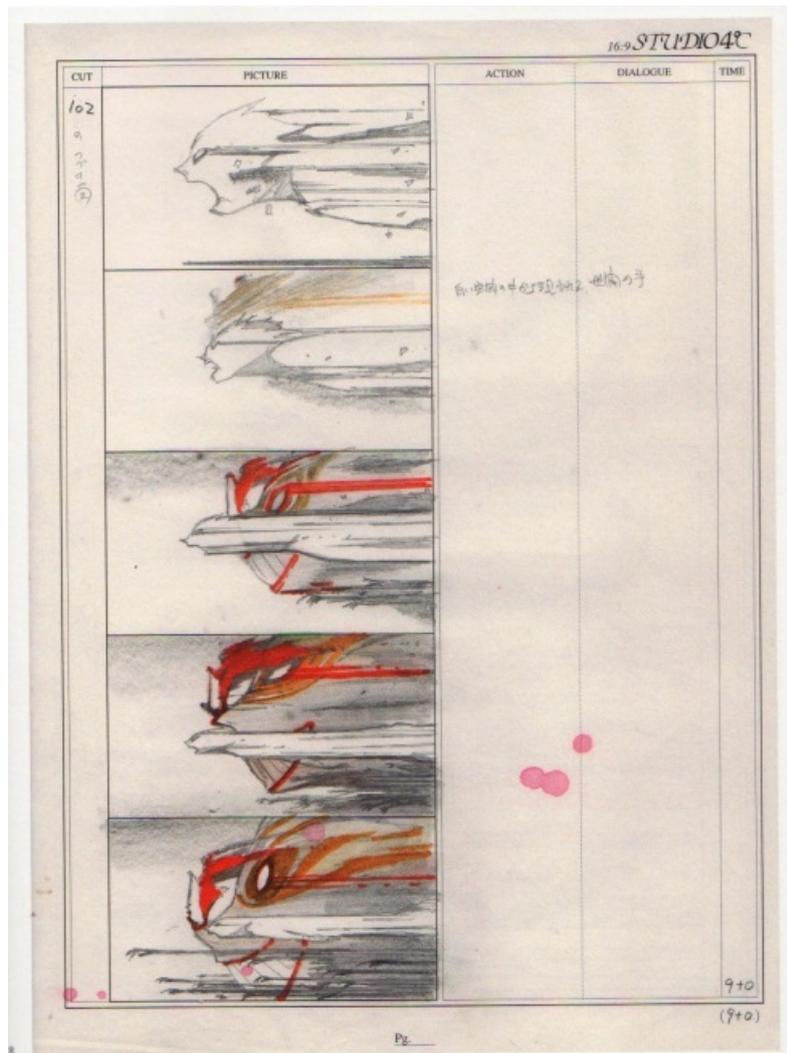
c) Aparecen los Storyboards.

Como se ha mencionado anteriormente, suele ser frecuente que el guión sea elaborado por el director general —partiendo claro está de la idea o historia que previamente ha creado el propio autor de la obra—, lo que significa que lo mostrado en el episodio es en realidad la visión de dicho director, aunque también, y particularmente en el caso de los *anime* televisivos, los *storyboards* pueden estar realizados por diferentes dibujantes (*storyboarders*) al objeto de agilizar el proceso.

Los *storyboards* suelen estar realizados en formato estándar A-4 y recogen la mayor parte de la información gráfica necesaria para la realización del *anime*: movimientos de cámaras, acción de los personajes, diálogos tomados directamente de los primeros guiones escritos, así como la duración de cada plano, escena o toma. El *storyboard* de una serie de *anime* suele tener alrededor de unos 300 dibujos, aunque el número de estos dibujos no influye en la calidad de la animación y su aumento simplemente significaría incrementar el trabajo del director.



Aru Kagaku no Railgun (2009-2010). Ejemplo de modelo de storyboard en el que se aprecia una división en cinco columnas usadas para indicar, de izquierda a derecha, el número de planos, el diseño, la acción, el diálogo, y por último el tiempo de ejecución. Las imágenes se dibujan a grandes rasgos pues simplemente funcionan como referencias.



Dimension Bomb (2009). Storyboard realizado por Koji Morimoto. Lápiz y rotulador sobre papel de 25,7 x 36,4 cm. A diferencia del trabajo de otros artistas cuyos storyboards pueden parecer un cómic, el dibujante Koji Morimoto plasma con sumo detalle las transformaciones que ocurren dentro de un solo plano o secuencia. Desarrollado en varias páginas del boceto, indicando tanto la acción, como el tiempo y el fragmento en concreto, en este caso el número 102 que aparece en el margen superior izquierdo corresponde a los fotogramas de la escena completa, consiguiendo que sus storyboards parezcan auténticos "flip books" donde se intuye el movimiento de los personajes.

4.2.2 Producción.

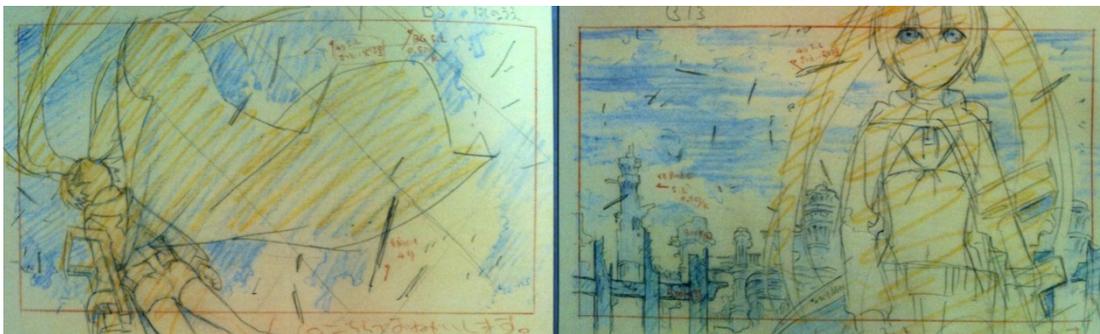
Redactados los guiones provisionales, el primer paso en el proceso de producción de una serie *anime* es escribir los guiones definitivos de cada uno de los episodios que compondrán los capítulos de la historia. Para ello, finalizadas las primeras sinopsis y los *storyboards*, los guiones son

desarrollados en su forma definitiva por uno o varios guionistas, en función de los esquemas trazados por el supervisor general.

Antes de la aprobación definitiva de los guiones, habitualmente son revisados de nuevo por el director general, los productores y, en especial, por el autor de la obra original.

a) Diseño de los layouts.

Aunque menos conocido, el diseño de los *layouts* es de gran importancia pues marca el inicio de la producción artística. Estos dibujos, que contienen la información precisa de cómo se verá la imagen final, se elaboran en el mismo tamaño que el papel utilizado en la animación —ya que podrán ser incluidos como fotogramas definitivos— y muestran descripciones precisas de movimientos de cámaras u otro tipo de información que ayude a previsualizar la imagen final. En los *layouts*, los personajes suelen aparecer coloreados con líneas de tonos cálidos y los fondos rellenos con tonos fríos, aunque en realidad el color sólo actúa como diferenciador de ambos elementos.



Ejemplos de layouts de la animación Black Rock Shooter (2010), donde se puede observar como los tonos de los colores cálidos y fríos ayudan a la distinción, a golpe de vista, de los elementos esenciales de la escena: personaje y fondo.

Aprobados los *layouts* por el director, las hojas de diseño se duplican para ser mandadas al departamento de “fondo” —que suele recibir los originales— y a los animadores principales.

Llegado a este punto del proceso, en el que ya se ha decidido la disposición final en cada fotograma —posición de personajes, elección de

escenario, composición, ángulo de la cámara, panorámica, etc.—, el paso siguiente es el de animar cada una de las imágenes.

b) Fotogramas clave.

En el caso del *anime* comercial televisivo, y aunque la inclusión del medio digital es más que evidente en el coloreado, los efectos visuales y en los objetos modelados en 3D, el medio principal de la animación japonesa es el dibujo tradicional a mano en la mayoría de los escenarios o para el movimiento de los personajes.

Así, y en base al *storyboard*, el director asigna un cierto número de planos, o fotogramas, a los dibujantes principales que proceden a diseñar los fotogramas clave esenciales, que marcan el inicio de un movimiento o el cambio de expresión. Estas animaciones clave serán los puntos de apoyo en el movimiento final de la animación, completados por los fotogramas intermedios, y en las que pueden participar un grupo de hasta unos 20 animadores para un mismo episodio. El estilo propio del animador principal suele quedar plasmado en estos fotogramas, lo que origina que en ciertas ocasiones se pueda distinguir su estética personal dentro de la homogeneidad de una serie *anime*.

Este proceso concluye con la revisión de la continuidad de los diseños, por parte del director de animación, a fin de que el aspecto de los personajes no varíe y haya un equilibrio de la imagen durante todo el capítulo.

c) El director de animación.

El papel del director de animación básicamente se centra en mantener la coherencia de los dibujos y el movimiento, por lo que revisa todos los fotogramas clave —labor que también puede desempeñar el director de episodio— y, si es necesario, realizar las correcciones oportunas para que los dibujos sean fieles a los modelos preliminares —no sólo se limita al aspecto visual también suele hacer correcciones, por ejemplo, en el ajuste del tiempo.

La figura de director de animación, que por lo general suele ser el mismo que diseña a los personajes, está desempeñada por animadores experimentados y sobre ellos recae todas las responsabilidades referentes a la animación —en ocasiones puede haber más de uno, cada cual especializado en un área: mechas, animales, personajes, etc.

d) Fotogramas intermedios.

Aprobados los fotogramas clave de una determinada pieza de animación, para lograr que el movimiento sea fluido es necesario completarla mediante los fotogramas intermedios. Normalmente esta labor la realizan animadores con menos experiencia, incluso es frecuente que en la producción de un *anime* estos fotogramas sean encargados a un estudio situado en otro país —la mayoría de los casos, en Corea del Sur.

En el proceso de realización de los fotogramas intermedios apenas existe espacio para la creatividad y la originalidad, las instrucciones del animador principal son claramente expuestas al animador intermedio, por lo que es infravalorado en el ámbito de la producción de un *anime* —usualmente son trabajadores temporales con bajo sueldo.

La combinación de los fotogramas clave y los intermedios da origen a la animación. En ocasiones excepcionales, el propio animador principal realiza en su totalidad la secuencia consiguiendo que el fragmento destaque entre el resto de la animación de la serie, creando las denominadas escenas *sakugas*.

Por lo general, y en especial para la televisión, el *anime* suele estar animado en “doses”, es decir que un dibujo tiene la duración de dos fotogramas, de modo que si la animación está realizada a 12 fotogramas por segundo, el total de dibujos en un solo episodio de unos 20 minutos de duración, será aproximadamente de 15.000 dibujos —como es lógico, esta enorme cantidad de dibujos va a depender del presupuesto y del tiempo de realización establecido—. Una solución a estos inconvenientes, es el denominado *trade-off* —perder una cualidad para ganar otra— y que en animación se presenta como una carencia en el detalle de los dibujos y un

aumento drástico en el número de fotogramas, haciendo que el movimiento sea más fluido y real.

e) Coloreado, composición y edición.

Después de que los dibujos hayan sido terminados, y cuidadosamente revisados, se procede a su digitalización —escaneado— para ser coloreados en el ordenador mediante una paleta de color, previamente establecida por el personal de pintura, rellenando las zonas marcadas por los coloristas. La inclusión del color digital ha permitido que surjan nuevos efectos en el resultado de la imagen y donde anteriormente sólo existían tintas planas, en los *anime* más modernos se pueden observar suaves degradados e incluso texturas.

Una vez se ha conseguido que la imagen tenga el aspecto final deseado, se procesa como animación utilizando un paquete de software especializado. En los estudios de animación japoneses el más utilizado es el programa de libre acceso *Retas! Pro*, usado en la realización del 90% de los *anime* emitidos en televisión¹⁸, posiblemente por su sencilla interfaz semejante a la del conocido programa *Photoshop*, con el añadido de que además de retocar y colorear, también puede incluir efectos, componer y animar.

A partir del año 2000 viene siendo también frecuente el uso del programa *Digicel*,¹⁹ de la computación gráfica —CG— o del *Computer-generated imagery software* —CGI— y de las imágenes tridimensionales, unas herramientas indiscutibles en las producciones más modernas para los efectos visuales como brillos, sombras, luz ambiental, o elementos mecánicos frecuentes en el *anime*, como coches o robots y que hacen que la utilización del acetato y su reutilización sea cosa del pasado.

¹⁸ The digital animation primer: http://www.ex.org/4.2/09-column_bts1.html (Acceso el 12 de Enero de 2012).

¹⁹ Digicel Flipbook 2D Animation Software: <http://www.digicelinc.com> (Acceso el 12 de Enero de 2012).

La digitalización del *anime* podría verse como una pérdida de la esencia de la animación, sin embargo es todo lo contrario, pues gracias a que ahora los detalles están realizados de forma digital se ahorra costes y tiempo, haciendo que en los dibujos animados japoneses actuales los animadores puedan centrarse más en realizar un número superior de dibujos y conseguir una animación de mayor calidad.

4.2.3. Post-producción y doblaje.

Tras la edición de la animación, es decir una vez realizado el montaje de todos los fotogramas para configurar los distintos planos y escenas, el episodio pasa a post-producción el cual comprende la edición del sonido, la música, la grabación de la voz y el revelado final de la película.

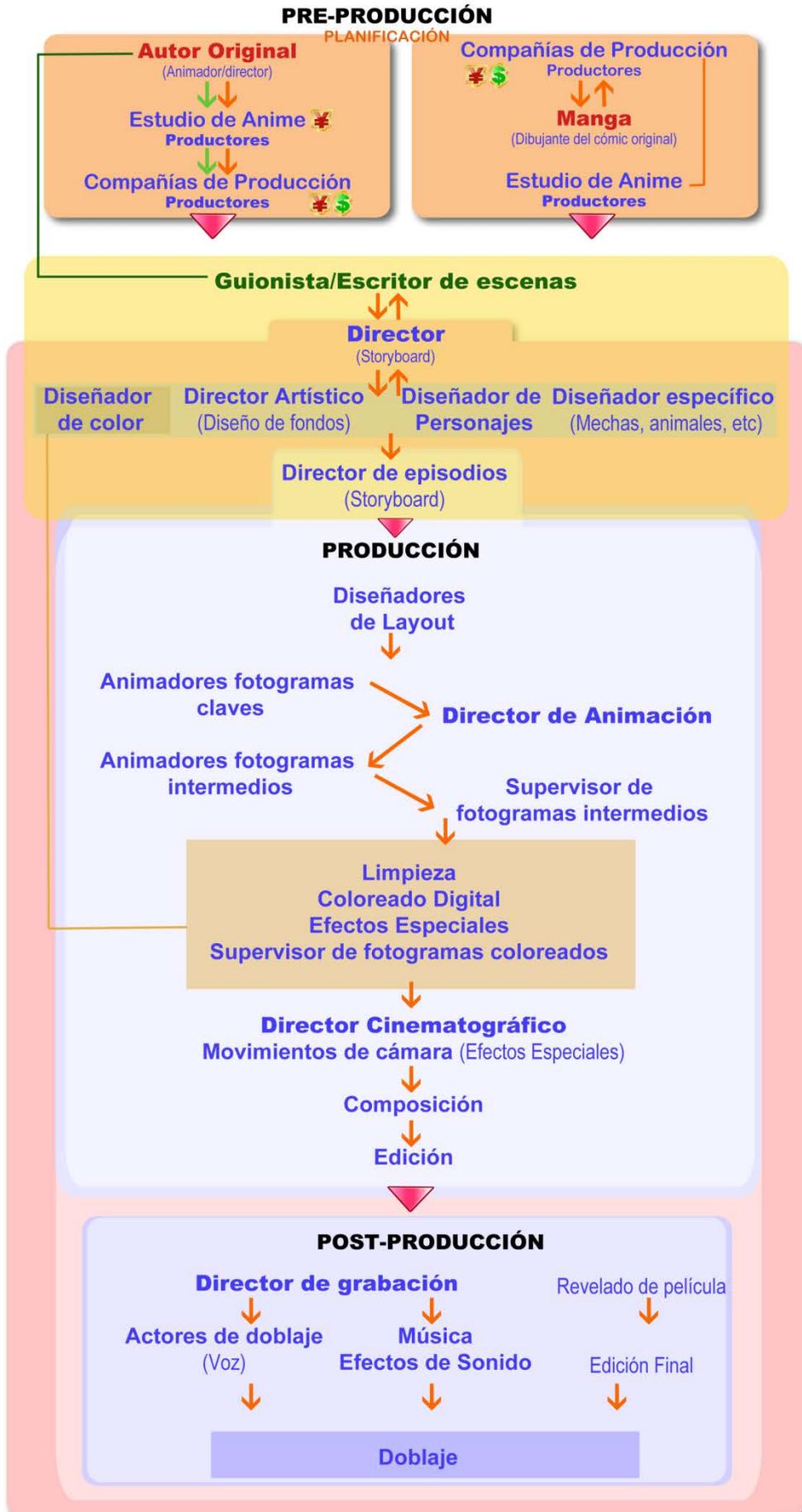
Una de las grandes diferencias en la producción de un *anime* respecto al proceso de realización de una animación en occidente, es que generalmente el doblaje se realiza en la última etapa, una vez que la animación ya está dibujada y montada.²⁰ En este último proceso, los actores de doblaje —conocidos en Japón como *seiyuu*—, deben utilizar el video final para sincronizar sus voces con el movimiento de las bocas de los personajes y aunque éste es el paso más habitual, en ciertas ocasiones, el doblaje también puede darse dentro del proceso de producción, obteniendo antes las grabaciones de los diálogos y así facilitar el trabajo de los animadores.

Tras la grabación de los efectos de sonido, la sincronización con los diálogos y la limpieza de posibles ruidos, como paso final se lleva a cabo la edición final del video, que de nuevo será revisado por los diferentes directores hasta conseguir el visto bueno definitivo.

A modo de resumen se ha realizado un diagrama que describe de forma clara los entramados generales del proceso de elaboración de la animación en Japón.

²⁰ Video: proceso de doblaje de la serie Dragon Ball Kai (2011).

<http://www.youtube.com/watch?v=TQODMuRJ0rI> (Acceso el 12 de Enero de 2012).



4.3. Modelo de producción de la película *anime*: *Naruto. El rescate de la princesa de Hielo*.

Si bien las bases que sustentan el proceso de desarrollo de una animación son prácticamente las mismas en todo el mundo, existen ciertas diferencias que identifican la peculiar creación de los *anime*, con independencia del factor creativo o del estilo, como son las particulares herramientas utilizadas o la simple disposición de cada uno de los pasos seguidos en la materialización de la animación y que pueden llegar a establecer la seña de identidad del proceso de producción de la animación japonesa.

Para ello, a continuación se muestra las diferentes etapas de la producción real de un *anime* reciente y correspondiente al *making off* de la película *Naruto: El rescate de la princesa de Hielo* (2004), producida por los estudios *Pierrot*.

4.3.1. Fases de producción en los *Estudios Pierrot*.

La primera fase en la realización del *anime* consiste en la redacción, aunque de forma básica, de la historia a desarrollar, es decir se escribe una sinopsis con la idea principal del proyecto. A continuación se elaboran los primeros bocetos y se diseñan los personajes, adaptando los originales extraídos del *manga*, para poder trasladarlos a su versión *anime*.

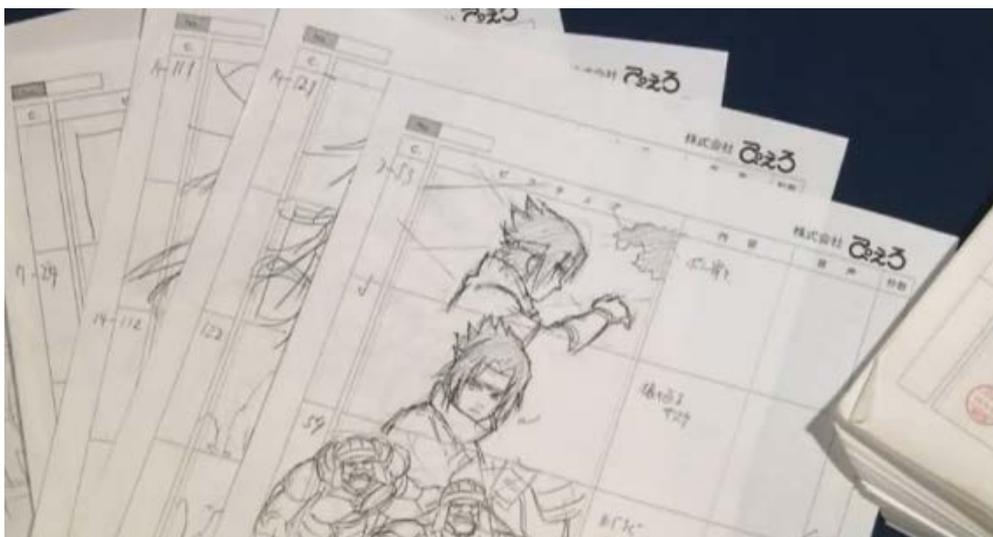


Bocetos y modelsheet.

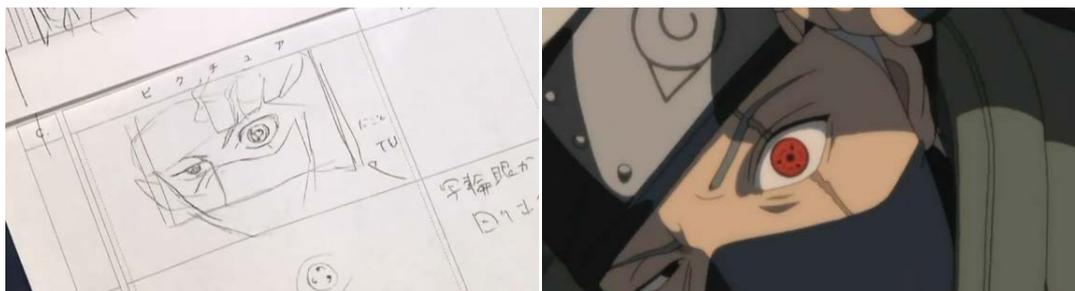
De los primeros bocetos se obtienen unos más elaborados, los denominados *barsheet* y *modelsheet*. Estos nuevos bocetos, además de mostrar las proporciones, los distintos puntos de vistas y una variedad de posturas y expresiones faciales, también suelen incorporar las sombras más comunes, indicadas con colores, así como distinguir el coloreado entre los distintos elementos que componen al personaje. Estos primeros colores — generalmente primarios: azul, amarillo y rojo— no serán los mismos que en el coloreado definitivo y se usan únicamente a modo indicativo. En el caso mostrado en la figura, el azul, por ejemplo, se utiliza para determinar las áreas con sombra.

En esta misma etapa del diseño, también se crean los escenarios, dibujando las diferentes vistas y paisajes que van a aparecer en la animación. Estos se fotocopiarán junto con los *barsheet* y servirán de modelo a los animadores.

Realizados los dibujos originales y una vez decidida la estructura final de la historia de la película, se procede a escribir el guión literario de la misma, una historia escrita que, de forma paralela y con ayuda de los bocetos, es plasmada en los *storyboards* que suelen realizarse con apariencia muy similar a la de un *manga*, con la diferencia de que en este caso se indican las acciones de los personajes y los movimientos de la cámara.



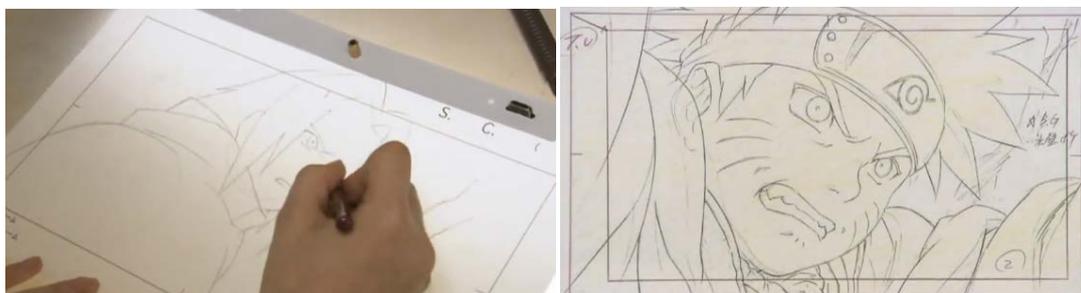
Storyboards de la película.



(Izqda.) Imagen de un plano en el Storyboard. (Dcha.) La misma imagen correspondiente a la película ya editada.

Con todos estos elementos: guión, *storyboard*, *barsheets* correspondientes a los personajes y el diseño de los paisajes, el animador comienza a realizar los primeros fotogramas clave, dibujando al personaje sobre unos primeros fondos a línea.

Aunque estos dibujos tienen la misma apariencia que los bocetos, incluso en ellos, al igual que ocurría con los *layouts*, aún aparecen algunas anotaciones indicando las secuencias, los códigos para los colores digitales o los movimientos de cámara, en realidad en esta etapa ya comienza a producirse la animación final.



De una forma tradicional, mediante una sencilla mesa de luz, un *pegbar* —varilla con tres salientes que impide que el papel, previamente perforado, se desplace— y un lápiz o portaminas, el animador procede a dibujar los primeros fotogramas clave.



Secuencia de los cuatro fotogramas clave utilizados para el giro de cabeza del personaje Sasuke.

Gracias a una tabla en la que se indica el tiempo y se organizan los fotogramas, los denominados *timesheet*, el animador sincroniza el movimiento de los dibujos con el número de fotogramas y el tiempo de duración de la acción. Esto permite que los animadores clave, los animadores intermedios y el director de la animación puedan trabajar a la vez en una misma escena.



Elaboración de fotogramas intermedios.

En esta fase del proceso el movimiento aún no está completamente acabado, así que para proporcionarles mayor armonía y suavidad a la animación se dibujan numerosos fotogramas intermedios, los denominados *inbetweening*. Para ello, ayudándose de unas pinzas para sujetar el papel y una regla para dibujar las líneas rectas, el animador copia el dibujo exacto, pero desplazándolo y modificándolo ligeramente.

A continuación se comprueba el movimiento de los dibujos pasando los fotogramas varias veces, de esta manera el animador se asegura que el movimiento es fluido y está correctamente sincronizado con la tabla de tiempo (*timesheet*).



Etapas de escaneado de los dibujos.

Posteriormente comienza el proceso de digitalización de los fotogramas mediante el escaneado, uno a uno, de los dibujos. Por lo general, los dibujos de los *anime* producidos para televisión suelen escanearse a una resolución de 144 ppp y a un tamaño de 1600x960.²¹

²¹ Culture Japan Season 2 Episodie 9: *How Anime is made*:
<http://www.youtube.com/watch?v=bvYxANVsTWQ> (Acceso el 26 de Mayo de 2013).



Etapa de coloreado digital con PaintMan.

Una vez digitalizados, los dibujos pasan al departamento de coloreado, que ya dispone de los modelos de colores previamente designados para los personajes, y donde al ser coloreados digitalmente, todas sus cualidades — tonos, contrastes, etc.— podrán ser modificadas con facilidad en caso de ser necesario.

En este proceso de coloreado también se aumenta la intensidad de la línea, se limpia el dibujo de cualquier resto de suciedad y se rellena con color. Para ello se utiliza el paquete de software *Retas! Pro*²², el cual se compone de cuatro aplicaciones diferentes y específicas para cada parte del proceso de la animación: *Stylos* para la línea; *TraceMan* para el escaneado, retoques y composición de imágenes; *PaintMan* para el color; y *CoreRetas* para la animación y la edición del video.

Los coloristas trabajan por capas e incrustan el color al dibujo, de la misma forma que se haría con el conocido programa *Photoshop*: utilizando simplemente el *cuentagotas* sobre un modelo ya coloreado y arrastrando la herramienta *bote de pintura* sobre el elemento cerrado de la imagen escaneada —para asegurarse de no dejar hueco sin color, en ocasiones el artista pinta el fondo verde para resaltar las zonas aún sin colorear.

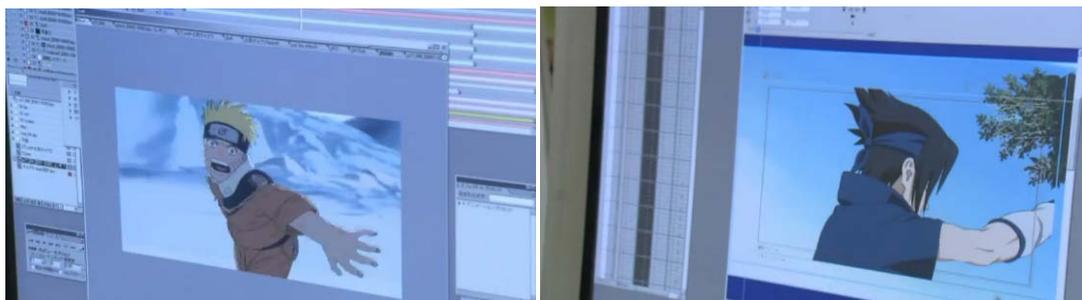
²² Web oficial del paquete de software *Retas Studio*: <http://www.retasstudio.net/> (Acceso el 13 de Mayo de 2013).

En el caso aquí considerado, utilizaron *PaintMan*, el cual permite ajustar un margen de unos milímetros de error para que el color se incruste en la zona seleccionada aunque existan pequeños huecos entre las líneas²³. Si bien depende de las características del dibujo, un colorista de *anime* normalmente tarda alrededor de 10 minutos en añadir todos los colores a cada imagen.



Fase de coloreado de fondos.

De forma simultánea se realiza el coloreado de los fondos. Con la línea del escenario fotocopiada en un acetato transparente, el colorista pinta los fondos de manera tradicional con técnicas puras o mixtas, utilizando materiales como las tintas, pinturas acrílicas, acuarelas y aerógrafos, de modo que, gracias a la enorme dedicación a esta etapa y a la gran experiencia de los dibujantes, en ocasiones el resultado de estas ilustraciones es el de auténticas obras pictóricas.



Incorporación de efectos especiales y edición de los fotogramas.

Seguidamente se escanean los fondos, que se componen junto a los personajes, se suavizan las líneas y si es necesario se retocan con *Adobe Photoshop*. Gracias a los nuevos programas de efectos especiales, como

²³ Video: RETAS Paintman HD: <http://www.youtube.com/watch?v=OPHGpk4KIAk> (Acceso el 13 de Mayo de 2013).

After Effects, y de edición 3D, en la actualidad se pueden manipular los dibujos bidimensionales y darles un efecto tridimensional o modificar sus perspectivas.

Una vez realizada la composición de las capas, se editan los fotogramas para, poco a poco, ir creando el video, tarea que se realiza igualmente mediante el programa *Retas! Pro*.

Durante este proceso de edición también se pueden añadir modelos tridimensionales —robots, automóviles, estructuras, etc.—, la banda sonora, los diálogos y los distintos efectos de sonido. No obstante lo habitual en la producción de una serie *anime* es que el doblaje —denominado *atereko* (después de la grabación)—²⁴ y la incorporación del audio se realicen, como se ha comentado anteriormente, una vez finalizada la edición del episodio de la serie y su revisión. El resultado final de la unión de todos los pasos realizados en el departamento de cinematografía, o edición, pueden cambiar notablemente el aspecto final del producto.

Como paso final en el proceso, se lleva a cabo la edición del video definitivo —la grabación se realiza con una reproductora-grabadora de alta calidad HDCAM— y se comprueba el resultado, las veces necesarias, hasta darle el visto bueno el director del equipo de producción —este paso de revisión se denomina *rush*—. Si existieran errores se corregirían sólo los fotogramas afectados y se volvería a revisar por completo.



Fase final del proceso con la confección del vídeo definitivo.

²⁴ Choo, Danny: *How anime is made*:

<http://www.dannychoo.com/post/en/25927/How+Anime+is+Made.html> (Acceso el 13 de Mayo de 2013).

4.4. La era digital en el *anime*.

Desde hace poco más de una década, los ordenadores se han convertido en herramientas prácticamente indispensables en la creación de una animación. Las nuevas tecnologías y con ello las imágenes generadas por ordenador CGI (Computer-generated imagery), han revolucionado el mundo de la animación y racionalizado el flujo de trabajo de manera más rápida y eficiente.²⁵

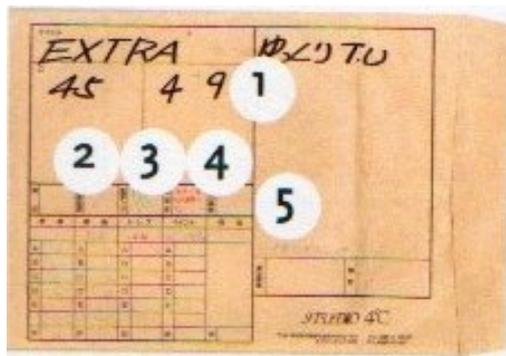
En el caso del *anime*, las partes realizadas de forma digital eran inicialmente muy específicas —retoque y montaje—. Sin embargo, en la actualidad las tareas más comunes dentro de la producción de una animación, como podría ser el coloreado o los efectos especiales —destellos, llamaradas, brillos, etc.—, se realizan con aplicaciones digitales que permiten un mayor control sobre el trabajo y ayudan a agilizar la labor de los dibujantes a niveles insospechados en un proceso de animación tradicional.²⁶

Una de las ventajas de este avance tecnológico, y que ha promovido dicha aceleración en el proceso de producción, es la conexión directa entre estudios de animación. Gracias a los formatos digitales e Internet, los antiguos y característicos sobres explicativos en los que se transportaban los fotogramas entre los distintos departamentos y estudios, prácticamente han desaparecido en la actualidad, siendo sustituidos por los envíos electrónicos y las carpetas de almacenamiento digital.



²⁵ ÁLVAREZ, Sara y LORENZO, María. 2013. “How Computer Re-Animated Hand-Made Processes and Aesthetics for Artistic Animation”, en *Animation Studies*, Vol. 7, pp. 1-12.

²⁶ HORNO LÓPEZ, Antonio. 2013. “La era digital del anime japonés”, aceptado en *Historia y Comunicación Social*.



Sobre de transporte de fotogramas con indicación de: (1) Título de la producción: EXTRA, toma 45, 4+9, acercamiento lento. (2) Marca: Indicación del visto bueno del director de animación. Dibujante de la animación intermedia: Iwayanagi. Fotogramas clave: A-1, B -21, C -13, D -16, total: 51 dibujos. (3) Comprobación de la animación: En este caso, correcta. Calco: 100dpi. (4) Informe del encargado del color: indicando que se ha realizado el escaneado y terminado los recortes y rotaciones. Corrección de imagen acabada. Nombre del colorista: Color (pintura): Ando, Saito. (5) Indicación sobre el encargado del escaneado del color. En este caso: terminado.

Si bien en la mayoría de los casos los estudios de animación japoneses aún mantienen aspectos propios del proceso tradicional con acetatos y papel, como es la realización de algunos fondos con técnicas pictóricas o la animación de personajes fotograma a fotograma, lo cierto es que existe una combinación entre la animación tradicional y el uso de algunos programas de ordenador específicos —con el propósito de conservar las características visuales tradicionales— que han hecho popular a este estilo, a la vez que se acelera y economiza la producción con ayuda de los recursos digitales.



Con el progreso tecnológico de los últimos años, la evolución en el dibujo animado japonés es más que evidente, como claramente se aprecia al comparar estas dos capturas de la clásica serie Dragon Ball.

Aunque los dibujos más modernos siguen respetando el diseño y la estética original, sin ninguna duda la calidad gráfica y la fluidez en el

movimiento han crecido gracias a los nuevos programas de tratamiento de imágenes. Hoy en día los coloristas de animación pueden trabajar más rápido al estar provistos por una gama infinita de tonos, colores más vivos e intensos, que se añaden al fotograma con un solo “click”.

Como se comentó anteriormente, el programa más utilizado en los estudios de animación japoneses es el paquete de software *Retas! Pro*, distribuido por la compañía CELSYS,²⁷ encargada de desarrollar productos diseñados específicamente para la producción de contenido profesional tanto de *anime* como de cómic *manga*. El programa *Retas!* se introdujo, en septiembre de 1993, como una herramienta de apoyo a la producción industrial del *anime* digital. Desde su lanzamiento ha seguido evolucionando y ha pasado a ser el programa más utilizado en la mayoría de los *anime* realizados en la actualidad —grandes compañías japonesas de animación como *Sunrise*, *Toei Animation* o *Tom's Entertainment*, recurren a esta herramienta para realizar sus producciones.

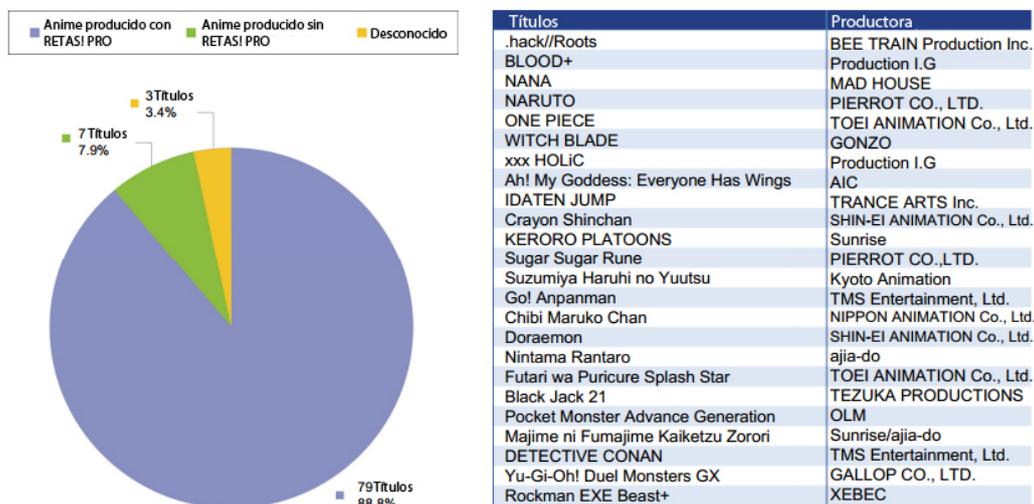
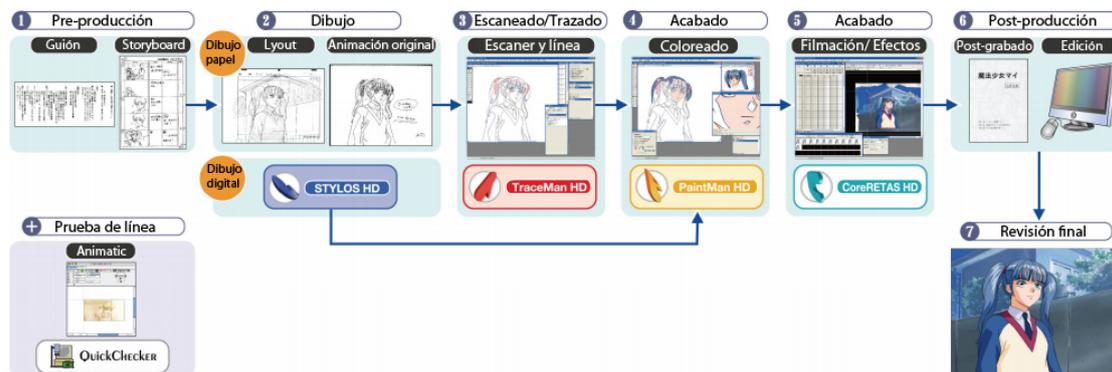


Diagrama y tabla donde se recogen los datos encuestados por CELSYS en abril de 2006.²⁸ Prácticamente la totalidad de los títulos de anime que se emiten en las televisiones japonesas: *Naruto*, *Nana*, *Black Jack 21*, *One Piece*, *Yu-Gi-Oh!*, *Detective Conan*, *Doraemon* y un largo etc., están producidos con *Retas! Pro*.

²⁷ CELSYS página oficial: <http://www.celsys.co.jp/en/> (Acceso el 17 de Mayo de 2013).

²⁸ CELSYS, Inc. Company Information: http://www.celsys.co.jp/en/company/pdf/2007_08_27_CELSYS_Company_Information.pdf (Acceso el 17 de Mayo de 2013).



Suite del programa Retas! Pro.

La *suite* del programa consta de un grupo de aplicaciones con funciones especializadas para cada proceso y estilo de producción:

- *Stylos HD*: herramienta de dibujo digital, dispuesta para cubrir los procesos relativos al dibujo, incluyendo el diseño de personajes y fondos, creación de ilustraciones fijas, animaciones, modificaciones e incorporación de las sombras.
- *Traceman HD*: herramienta para la digitalización (escaneado) de imágenes fijas realizadas en papel. También permite la delineación de los dibujos.
- *Paintman HD*: herramienta de coloreado. Cubre los procesos de acabado de la imagen incluyendo la pintura y la designación del banco o paleta de colores para la animación. Permite añadir algunos efectos visuales y sirve igualmente para retocar los fotogramas escaneados.
- *Core Retas HD*: herramienta de grabación y edición que permite combinar las capas de los dibujos –personajes y fondos–. También permite manipular y controlar las vistas de la cámara y añadir más efectos especiales.
- *Quick Checker*: herramienta para la realización de una prueba de línea o *animatic*, a partir de los dibujos del storyboard.

Relacionado igualmente al avance de la informática, y separadas por una delgada línea entre los videojuegos y el *anime*, se encuentran las imágenes renderizadas en *cel shading* o *toon shading*, cada vez más frecuentes en las series de animación japonesa.



Freedom Project (2006).

La animación de *Freedom Project* (2006) a pesar de estar realizada, aparentemente, con un dibujo bidimensional, es la película más popular entre los *anime* diseñados en el estilo *cel shading*. Este modo de renderización 3D, se caracteriza por alejarse completamente del fotorealismo para que la imagen tridimensional adquiriera un aspecto semejante a un dibujo 2D.

En realidad, para lograr este efecto en un modelo tridimensional no se precisa de un software específico, basta sólo con modificar los valores de la iluminación y de los materiales. Programas de acceso libre, tales como *Blender*, pueden conseguir esta estética en los objetos modelados, haciendo que adquieran la característica línea negra de contorno y unos colores planos en el relleno.²⁹

Otro de los avances más recientes en el mundo de la animación japonesa relacionado con el estilo *cel shading*, es la utilización de

²⁹ Tutorial de Toon Shading para Blender:
http://download.blender.org/documentation/oldsite/oldsite.blender3d.org/80_Blender%20tutorial%20Toon%20Shading.html (Acceso el 7 de Mayo de 2013).

movimiento real, o capturado, como referencia para elaborar la animación artística.



Imágenes de la serie La Melancolía de Haruhi Suzumiya (2006).

Una de las coreografías obtenidas a partir de movimientos reales más populares dentro del mundo *otaku*, es la que aparece en los créditos finales de la primera temporada de la serie *La Melancolía de Haruhi Suzumiya* (2006). Aunque la animación está totalmente dibujada en 2D, la fluidez y el realismo del movimiento la convierten en un excelente ejemplo de la continua búsqueda de perfeccionamiento llevado a cabo por la animación japonesa en los últimos años.

Pero esta exploración por la autenticidad del movimiento va más allá de los límites de la animación tradicional. Herramientas como la cámara *Kinect* de Microsoft, que captura en tiempo real el movimiento de una persona, permite que personajes modelados en 3D —y en el caso del *anime*, con diseño *cel shading*— puedan ser animados fácilmente gracias a este tipo de aplicaciones.

Al igual que el rotoscopio de Max Fleischer (1883-1972), que permitía al animador capturar a través del dibujo el movimiento previamente filmado, la función de *Kinect* también es rastrear el movimiento, evidentemente a partir de una tecnología mucho más avanzada, ya que en este caso la captura es directa y se realiza a partir de un dispositivo óptico de carácter tecnológico.

Kinect de Microsoft utiliza un sensor de profundidad, junto con un proyector de láser infrarrojo combinado con una cámara RGB que permite el

seguimiento del movimiento a 30 fotogramas por segundo sin la necesidad de marcadores. Esta tecnología consigue que el dispositivo detecte el contorno de la figura y capture el movimiento del esqueleto, sin nada más que una iluminación adecuada.

Creado originalmente como unidad de interacción para la videoconsola Xbox360 en 2010, gracias a su funcionalidad, asequibilidad y sobre todo al kit de herramientas gratuitas que pone a disposición la misma empresa *Microsoft*, permitiendo que el usuario pueda desarrollar todo tipo de aplicaciones, *Kinect* puede ser utilizada con fines puramente creativos tanto en el ámbito artístico —como ocurre en el caso de la animación—, como en el educativo³⁰ o el científico³¹.

Este recurso, utilizado sobretodo en robots de series *anime* o en personajes para videojuegos, es tan práctico y sencillo de utilizar que se han creado programas de acceso libre con interfaces muy intuitivas —como es el caso de *MMD* o *Miku Miku Dance*— que permiten al usuario animar a los personajes y crear películas en 3D a través del movimiento capturado con la popular cámara *Kinect*.

Gracias a la expansión y a las mejoras de este programa —gratuito y con infinidad de modelos tridimensionales creados con variados software de modelado por los propios fans de la aplicación—, en la actualidad podemos encontrar una serie *anime* producida completamente con *MMD: Straight Title Robot Anime*, que fue estrenada el 6 de febrero de 2013 y tiene una duración de 12 episodios.³²

³⁰ HUI MEI, Justina Hsu, 2011: "The Potencial of Kinect in Education", en *International Journal of Information and Education Technology*. Vo1. 1, nº 5, pp. 365-370.

³¹ GANTENBEIN, Douglas, 2012. "Kinect lauches a surgical revolution", disponible en: <http://phys.org/news/2012-06-kinect-surgical-revolution.html> (Acceso el 15 de Julio de 2013).

³² Straight Title Robot Anime: <http://myanimelist.net/anime/17127/> (Acceso el 8 de mayo de 2013).



Straight Title Robot Anime (2013).

Respecto a esta evolución de la animación digital dentro de la industria japonesa el animador y director *Kazuki Akane* expone la siguiente opinión crítica en una entrevista realizada en el Festival *FicZone*, celebrado en Granada en mayo de 2013:

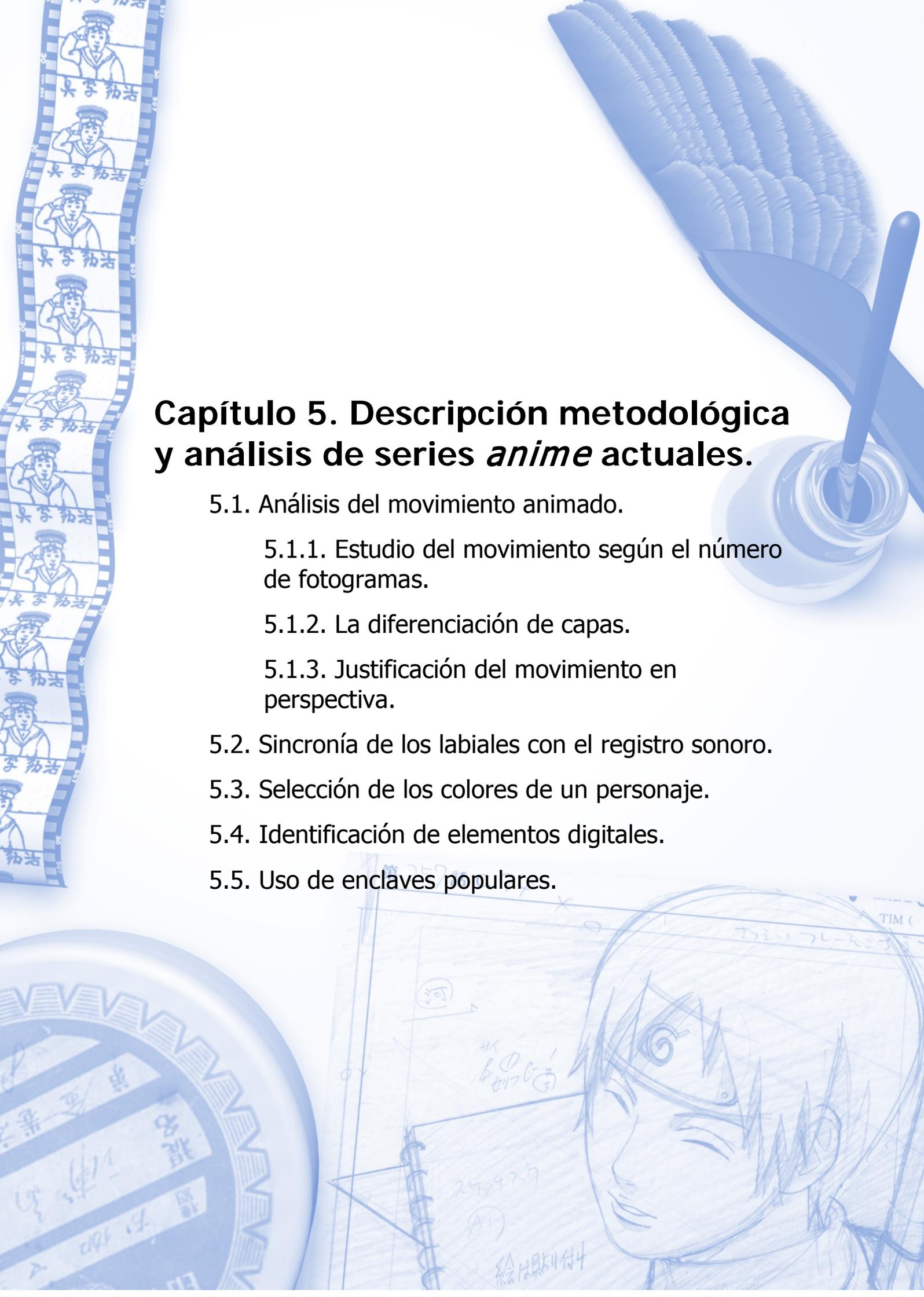
"En mi opinión, la animación tradicional no se debería perder. Es un estilo muy particular, con una atmósfera especial que, por mucho que la animación 3D avance, no lo puede igualar. Para mí lo mejor es mezclar ambos estilos.

Por ejemplo, yo distingo entre dibujar personajes humanos y dibujar mechas. En cuanto a humanos, dibujando a mano no hay nada imposible, aunque algunos movimientos específicos requieren tanto esfuerzo de producción que hay que recurrir al 3D. Y con mechas, hay cosas tan complicadas, como realizar un giro de 360° en torno a un robot o una batalla, que es prácticamente imposible hacerlas manualmente, por lo que es mejor la animación 3D. La clave está en unir tradición con tecnología.³³

Debido a la importancia de estos nuevos avances dentro del proceso de producción y al objeto de mostrar los programas más utilizados en los estudios de animación, en la sección de *Apéndices* se ha realizado una recopilación de programas que puedan ser del interés de cualquier persona

³³ FicZone 2013 (Granada): Entrevista a Kazuki Akane: <http://www.koinya.net/2013/05/25/ficzone-2013-entrevista-a-kazuki-akane/> (Acceso el 25 de mayo de 2013).

motivada en esta disciplina artística (*Apéndice F*). En la lista elaborada se recogen estos programas ordenados alfabéticamente, su funcionalidad principal, así como una breve anotación de las ventajas y posibles inconvenientes de los mismos. La selección abarca los diferentes tipos de aplicaciones que pueden usarse en las distintas etapas de la producción de una animación: aplicaciones destinadas a la organización del proceso de producción, a la ilustración digital, herramientas de edición de vídeo o aplicaciones específicas de captura de movimiento en tiempo real y a la renderización tridimensional.



Capítulo 5. Descripción metodológica y análisis de series *anime* actuales.

5.1. Análisis del movimiento animado.

5.1.1. Estudio del movimiento según el número de fotogramas.

5.1.2. La diferenciación de capas.

5.1.3. Justificación del movimiento en perspectiva.

5.2. Sincronía de los labiales con el registro sonoro.

5.3. Selección de los colores de un personaje.

5.4. Identificación de elementos digitales.

5.5. Uso de enclaves populares.

Capítulo 5. Descripción metodológica y análisis de series *anime* actuales.

Durante el desarrollo de este capítulo se planteará una metodología de análisis factible para el estudio de cualquier tipo de animación. A partir de dicha metodología se analizarán algunas de las series de *anime* más populares de los últimos años, extrayendo aquellos conceptos artísticos y estéticos que nos ayuden a distinguir las peculiaridades de la animación japonesa televisiva.

5.1. Análisis del movimiento animado.

Las imágenes cinematográficas se rigen por las mismas leyes que las imágenes pictóricas, con el aliciente de que también contiene una cualidad temporal y por, consiguiente, de movimiento.¹

Por este motivo, uno de los objetivos primordiales que se pretende conseguir con este trabajo de investigación, es establecer una metodología de análisis, factible para cualquier tipo de animación, que extraiga y estudie aquellos elementos visuales que componen la imagen cinematográfica animada: línea, color, iluminación, fondos, movimiento, etc.

Pero antes de abordar y desarrollar el análisis de cada una de estas cualidades, parece conveniente describir el proceso metodológico seguido en esta parte práctica del trabajo y en la que se ha tomado como modelos fragmentos de series *anime* actuales.

¹ LORENZO HERNÁNDEZ, M^a Carmen, 2005. *El doble sentido de la imagen en animación*. Tesis Doctoral de la Universidad Politécnica de Valencia. p.39.

5.1.1. Estudio del movimiento según el número de fotogramas.

Mientras que en el cine real la imagen está grabada a un estándar de 24 fotogramas por segundo, en animación, por el contrario, al tratarse de imágenes creadas individualmente para conseguir la ilusión de movimiento las secuencias se componen de fotogramas que en ocasiones incluso se repiten. Lógicamente, de la cantidad de repeticiones dependerá la fluidez del movimiento animado: cuantas más veces se repita una misma imagen más recortada y menos natural parecerá la dinámica de la animación.

Los fundamentos de la animación clásica, establecen una serie de cuantificaciones que dependen del número de repeticiones de las imágenes:

- “En unos”: Cada imagen es diferente, 24 imágenes por segundo. Una imagen por cada fotograma.
- “En doses”: Cada imagen se repite dos veces, 12 imágenes por segundo. Una imagen cada dos fotogramas.²
- “En treses”: Cada imagen se repite tres veces, 8 imágenes por segundo. Una imagen cada tres fotogramas.³

Con independencia de que popularmente se distinga a la animación en *treses* como “limited animation” (animación limitada) y el promedio impuesto por Disney de 18 imágenes por segundo como “full animation” (animación completa), la calidad de la animación dependerá, en realidad, de cómo se aproveche dicha cuantificación de fotogramas. En otras palabras, está en manos del animador la decisión de utilizar una cantidad u otra de fotogramas, dependiendo de la rapidez del movimiento y la fluidez que se precise conseguir.

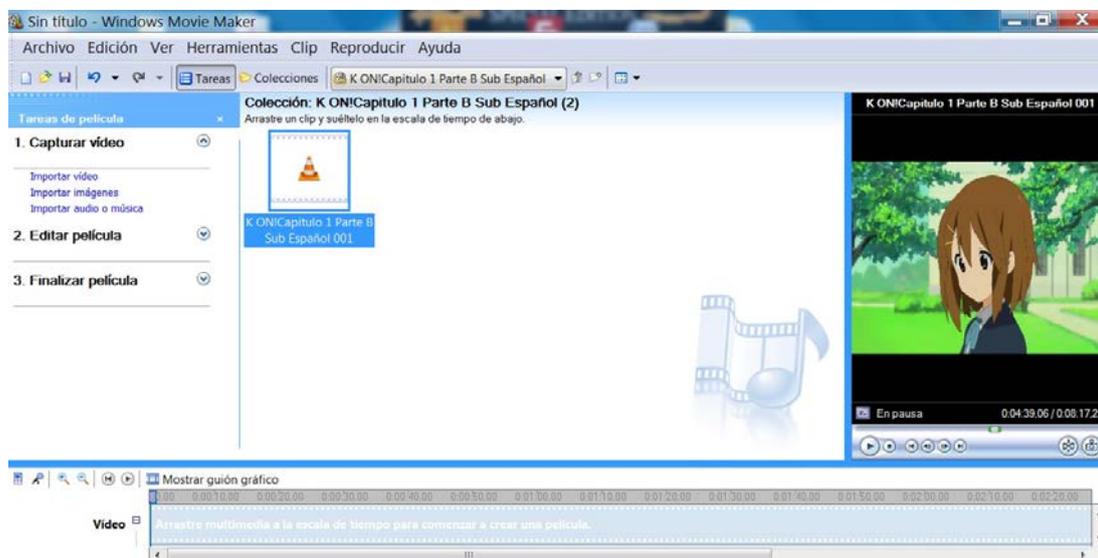
A pesar de estar caracterizado por el uso de una animación limitada⁴, el *anime* combina sabiamente animación de ocho, doce y más fotogramas

² JOHNSTON, Ollie and THOMAS, Frank, 1995. *The Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions. pp.64-65.

³ LAMARRE, Thomas, 2009. *The Anime Machine. A Media Theory of Animation*. London: University of Minnesota Press. Minneapolis. pp. 64-76.

⁴ *Ibid.* p. 184.

por segundo. Para su comprobación, basta con descomponer una secuencia en sus fotogramas originales —lo que se ha llevado a cabo mediante el programa de edición *Movie Maker* que trae incorporado el propio sistema operativo Windows.

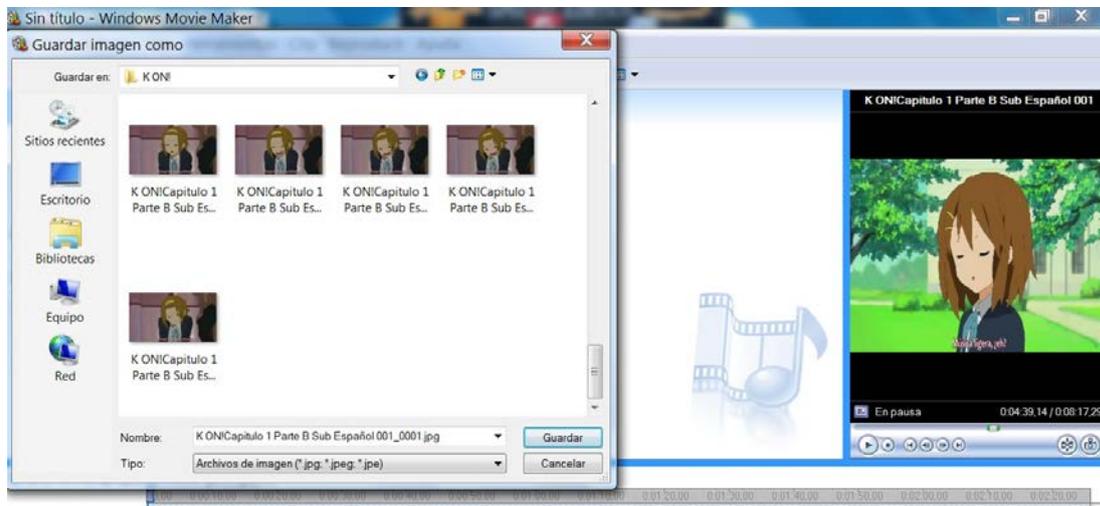


Esta sencilla aplicación permite importar cualquier archivo de vídeo del ordenador en un apartado denominado “*Colección*” (Ctrl+I), desde donde fácilmente se selecciona el “clip” de video a incorporar y que aparecerá automáticamente en una ventana de reproducción en el lado derecho.

Las funciones de esta ventana permiten la reproducción del vídeo con total normalidad, establecer pausas, volver atrás, etc., pero también añaden la posibilidad de reproducir pasando de un fotograma a otro —tanto hacia atrás (fotograma anterior: Alt+Flecha izquierda), como hacia adelante (fotograma siguiente: Alt+Flecha derecha).



Para poder capturar los fotogramas de una animación como imágenes individuales, el mismo panel tiene incorporado un botón —al extremo del lado derecho— que al pulsarlo permite guardar la imagen que aparezca en ese momento en el vídeo, como un archivo JPG.



Con estas opciones, *Windows Movie Maker* permite crear carpetas con capturas de todos los fotogramas de un video que sean necesarias, a la vez que indica en todo momento el tiempo en el que se encuentra el video y la duración del fragmento a descomponer.

Utilizando este sencillo procedimiento y al objeto de comprender y analizar el movimiento reproducido en una animación, a continuación se muestra una selección de fragmentos de series *anime*, emitidas en televisión en los últimos años, separados en sus fotogramas originales.

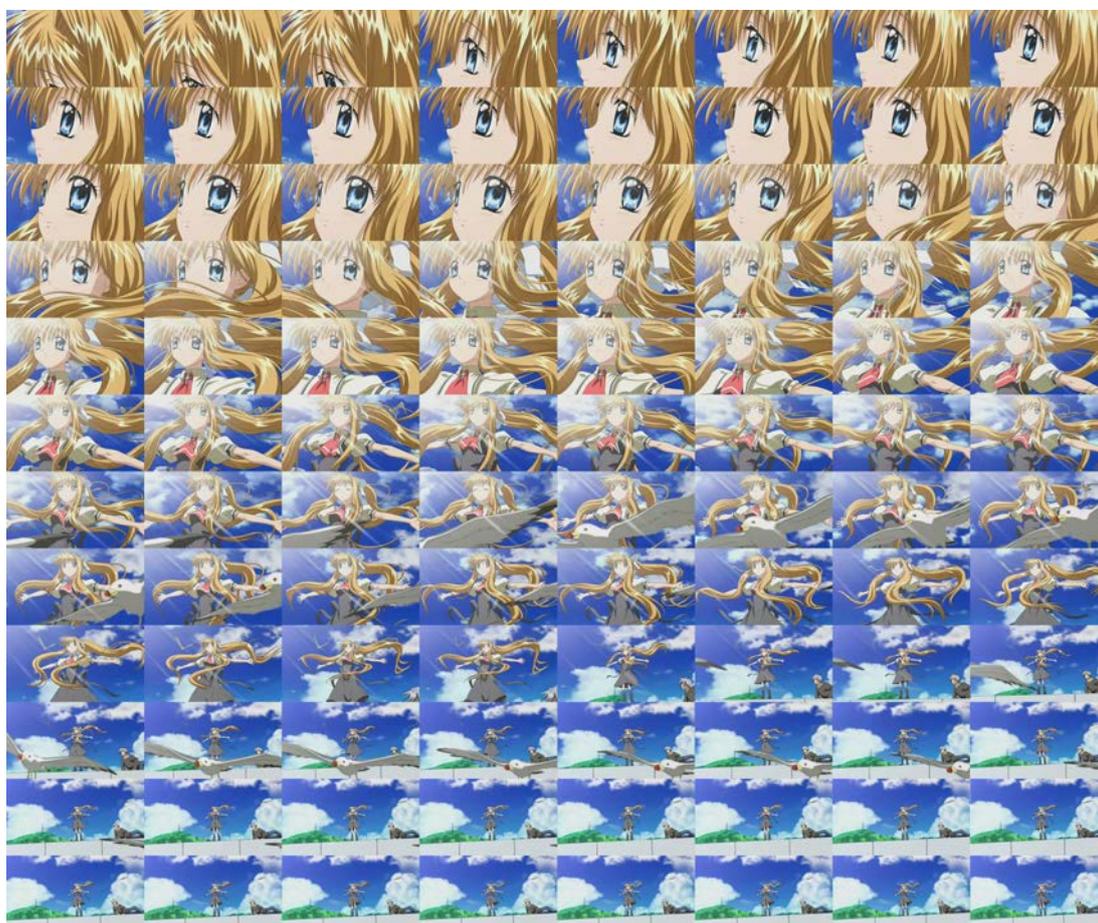


Fig. 1. Capturas de fotogramas de la serie *Air* (2005) de Tatsuya Ishihara (Kyoto Animation).

En el caso de la serie *Air* (2005), que narra las aventuras de un joven que viaja de pueblo en pueblo en busca de una chica alada, cuenta con algunas escenas bastante sorprendentes en la que la animación imita diversos efectos de cámaras: rotaciones, trávelin, etc.

Un ejemplo de la dificultad a la hora de elaborar estos movimientos puede apreciarse en el magnífico contra-zoom, conseguido íntegramente con dibujos, de la Fig. 1. En primer lugar, destacar que la línea durante el zoom es igual de delgada que en el resto de la animación, lo que indicaría que es un zoom dibujado y no una imagen ampliada digitalmente. La animación se

inicia desde los ojos de la chica —Misuzu— hasta un plano general, en el cual se presenta a los dos personajes principales. Este plano de apertura del primer episodio de la serie, hace referencia al título del mismo “*Brisa*”, ya que en él, el animador ha sido capaz de reflejar un elemento tan invisible como el viento, ayudándose de pequeños detalles como la ondulación del cabello y la agitación del vestido de Misuzu. Este movimiento rotatorio envuelve a la figura del personaje femenino en un soplo de aire descrito únicamente por elementos dibujados.

Señalar también, que en momentos puntuales de la secuencia un mismo fotograma del personaje se repite dos veces, aunque esto apenas puede apreciarse posiblemente porque el fondo del cielo está en continuo movimiento y a la utilización de las capas del vuelo de las gaviotas, dos recursos que complementan el dinamismo del plano.

En total, el fragmento se ha construido con 96 fotogramas diferentes, en una secuencia de 100 fotogramas, con un *timing* de ocho segundos, lo que indicaría que la animación está realizada en *doses*.

En general respecto al movimiento que se reproduce en esta serie se podría decir que aunque la animación de la boca de los personajes corresponde a las posiciones básicas —abierta, semi-abierta y cerrada—, *Air* puede presumir de tener unos planos bastante dinámicos gracias a la animación corporal de sus protagonistas, ya que en la mayoría de las ocasiones estos siempre aparecen gesticulando mientras transcurre el diálogo.

Igualmente, Ani Kuri 15 es una serie compuesta por 15 cortometrajes, de un minuto de duración, que se transmitieron por la cadena de televisión japonesa *NHK* entre los años 2007 y 2008. En gran medida, esta serie se hizo popular gracias a la notable calidad de sus animaciones. Para su estudio, se ha seleccionado el último de estos cortos, el capítulo 15, titulado “*Ohayo*” (*Buenos días*) y perteneciente a la tercera temporada.

El efímero “clip” nos muestra a una joven levantándose, soñolienta, de la cama y cómo se prepara para comenzar el día. La parsimonia del

despertar es recalcada por la reflejada figura de los movimientos del personaje, que ejecuta las mismas acciones pero de forma algo más tardía. Los objetos que aparecen en los escenarios —regalos, felicitaciones, latas de refrescos, la botella de vino, etc.—, añaden al espectador la idea de que, posiblemente, el día anterior la chica celebrase su cumpleaños, de ahí que despertara tan cansada.

La animación se inicia con la chica despertándose (Fig. 2). Ya desde este momento se percibe el enorme trabajo realizado en la animación, pues sólo para reproducir el movimiento de media apertura de los ojos se utiliza cinco fotogramas distintos.

Seguidamente el personaje frunce el ceño y encoge su cuerpo para tomar impulso y levantarse. En esta ocasión aparecen unos ocho fotogramas aparentemente iguales, pero que en realidad si se comparan superponiéndolos uno encima del otro, o pasándolos lentamente, se puede observar que cada uno de ellos posee una ligera modificación, que a su vez produce un leve temblor en la animación que refuerza la acción de ese apocamiento de la chica.

Posteriormente el primer plano cambia a una vista general del personaje sobre la cama (Fig. 3). Esta variación del punto de vista no produce ningún corte, ya que el movimiento que se había iniciado en el plano anterior continúa produciéndose en éste. Es aquí donde se comprueba que en el tiempo de un segundo la animación la componen 12 fotogramas, lo que hace que el movimiento parezca real y, por lo tanto, creíble.

El encadenamiento del movimiento del personaje es tan preciso entre los cortes que, a pesar de la continua intercalación de puntos de vistas opuestos —como es el caso del picado y el contrapicado—, las acciones que desarrolla la chica durante la mañana parece desarrollarse prácticamente en tiempo real.

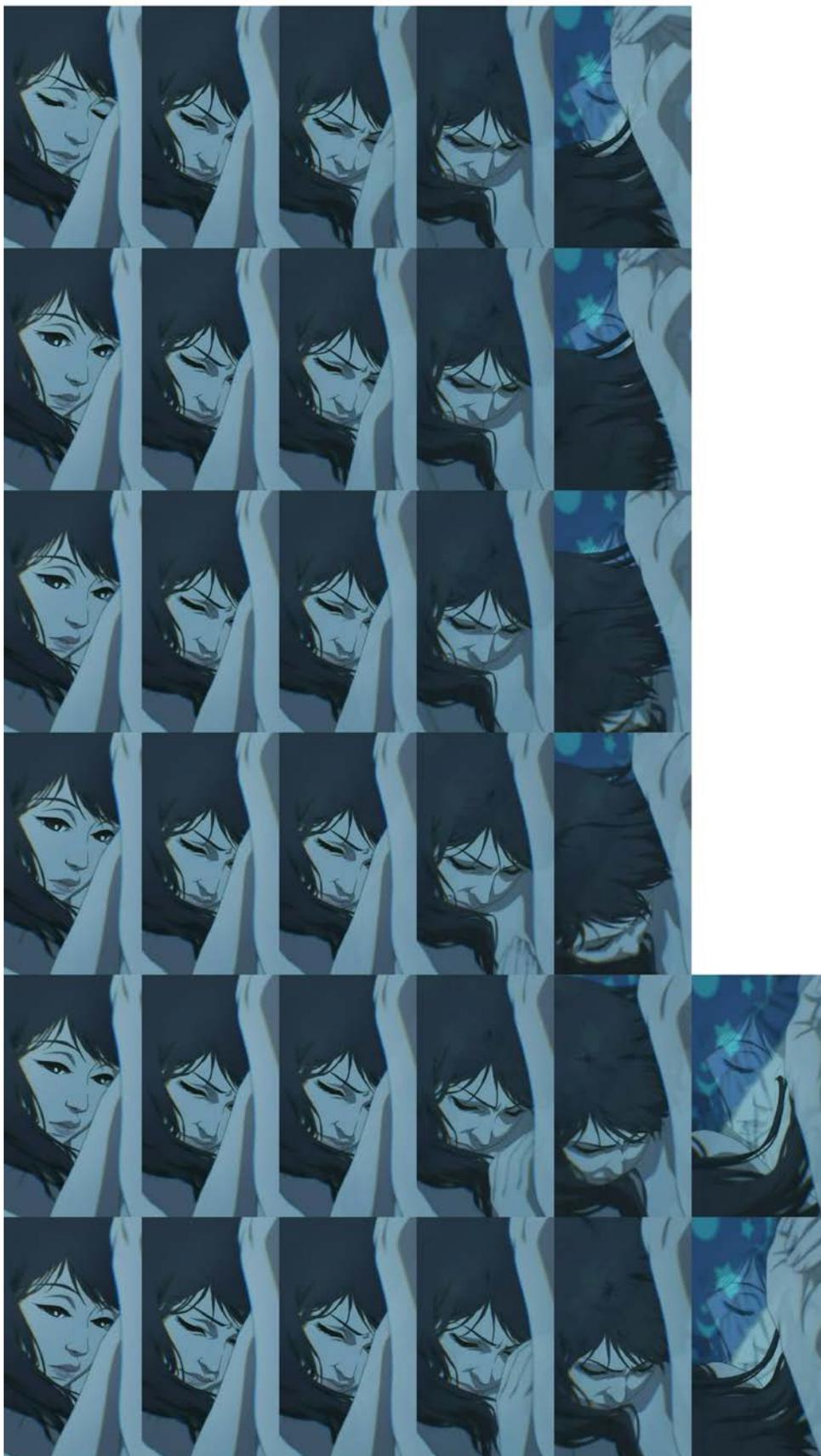


Fig. 2. Capturas de fotogramas de la serie Ani-Kuri 15 (2007-2008). Realizado por Satoshi Kon (Madhouse).



Fig. 3. Capturas de fotogramas de la serie Ani-Kuri 15 (2007-2008). Realizado por Satoshi Kon (Madhouse).

El fragmento analizado, "*Ohayo*", está realizado por el dibujante y animador japonés Satoshi Kon (1963-2010) y producido por el estudio *Madhouse*. Incluso antes de que se produzca el movimiento, el fragmento destaca por poseer un estilo y unos dibujos particularmente admirables, cercano a la imagen real, una envolvente iluminación y una gran cantidad de detalles descriptivos, tanto en los escenarios como en el personaje. Un cortometraje que a pesar de no tener apenas diálogo —la única frase que se reproduce es al final cuando la mujer se da a sí misma los "buenos días" ("*ohayo*") ante el espejo—, está repleto de información visual y reseñas narrativas.

Otro caso de estudio, producida por *Manglobe*, es *Samurai Champloo* (2004-2005), una serie que moderniza la mítica historia del *Viaje al oeste*, en la que los personajes principales emprenden una aventura hacia Nagasaki, al oeste de Edo, en busca del "Samurái que huele como los girasoles".



Fig. 4. Capturas de fotogramas de la serie *Samurai Champloo* (2004-2005). Episodio 9. Director: Shinichiro Watanabe (*Manglobe*).

El fragmento seleccionado, perteneciente al episodio 9 de la serie, cuenta cómo Mugen, el protagonista, y sus amigos son arrestados tras intentar pasar un punto fronterizo con un pasaporte falso. El oficial al cargo de la frontera propone a Mugen liberar a sus amigos a cambio de llevar a cabo una peligrosa misión, pero en el camino vuelve a ser apresado, esta vez por unos monjes guerreros traficantes de opio. Al intentar escapar de este segundo rapto, se produce un incendio que comienza a quemar la plantación de opio. El clip elegido pertenece, precisamente, al momento en el que Mugen y su rival se encuentran para luchar e inhalan los vapores tóxicos del opio al quemarse.

Esta peculiar y fugaz secuencia (Fig. 4), realizada por el maestro Masaaki Yuasa, está compuesta por un total de 320 fotogramas completamente diferentes, tanto en dibujo como en color, y que al estar reproducidos durante 25 segundos de duración se podría confirmar que la animación estaría realizada en *doses* y en consecuencia, dentro de los estándares de una animación completa.

Aunque en general, y sobre todo en las escenas de acción y luchas donde la animación destaca debido a las complicadas y originales coreografías —que nunca dejan de sorprender—, la serie presume de tener una animación de calidad, estilo libre, y un dibujo personal y atractivo.

Lo mismo ocurre con de la conocida serie *Death Note* (2006-2007), con la que el espectador puede llegar a disfrutar de estupendos gráficos y una animación muy continuada y equilibrada.

La historia narra la vida de Light Yagami, un joven y brillante estudiante de instituto que desprecia la sociedad en la que vive, colmada de criminales, y que encuentra, por casualidad —o no— un cuaderno de origen sobrenatural denominado "*Death Note*" (*Cuaderno de muerte*), el cual tiene el poder de matar a cualquier persona cuyo nombre sea escrito en su interior.

Sin duda los movimientos más espectaculares en *Death Note* se producen cuando todos los elementos de la escena se desplazan de forma simultánea —la cámara sigue al personaje en su movimiento—. Aunque no suelen ser muy abundantes en series de larga duración, en las series *anime* de entre 35 y 50 capítulos es bastante frecuente encontrar este tipo de secuencias. Es el caso de *Death Note*, el cual posee una buena compilación de este tipo de secuencias más elaboradas y cargadas de dibujos.



Fig. 5. Movimiento en perspectiva en el que aparece el protagonista Light Yagami escribiendo en el "Death Note".

Las animaciones de pronunciadas perspectivas suelen ser las más impactantes (Fig. 5). A través de la elaboración de multitud de dibujos recrean una modificación progresiva —pero acentuada en ciertos momentos— de las proporciones y el aspecto del personaje. También la capa del fondo variará simultáneamente en tamaño y posición. Aunque el efecto conseguido produce la sensación de que la cámara se aleja siguiendo la dirección del brazo del protagonista, en realidad, a partir del octavo fotograma, es el dibujo el que cambia el punto de vista, una modificación aparentemente brusca al descomponer el movimiento, pero que sin embargo, dada la gran velocidad a la que se reproducen los fotogramas y a la utilización de fundidos en algunos de estos cambios, el resultado final es una animación fluida a la vez que impresionante.

En las escenas siguientes la animación continúa en la misma dinámica (Fig. 6), pero esta vez recreando un movimiento opuesto, como si la cámara fuese lanzada desde una punta de la habitación hasta el extremo del brazo que utiliza Light para escribir en el "*cuaderno de muerte*". El resultado es una secuencia vertiginosa a la vez que violenta, que asienta en nerviosismo al espectador, ya que es consciente de que con cada movimiento del brazo de Light sobre el cuaderno, una persona muere en la serie.

Otro de los momentos más destacados y cargados de tensión en este *anime* se produce en el episodio 16, cuando Light, tras ser encarcelado por orden de *L* —que desea detener las numerosas muertes y averiguar si Light es el asesino apodado "*Kira*"—, rechaza el poder del "*cuaderno de muerte*" y olvida automáticamente todos los recuerdos y actos que ha realizado. Esa breve transformación del personaje asesino en un estudiante corriente, que no es consciente de lo que está ocurriendo, queda reflejada con un "simple" giro de cabeza (Fig. 7). Con una duración de unos siete segundos y un total de 112 fotogramas, el elaborado movimiento deja constancia de estar construido por 16 fotogramas para cada segundo, superando la media de los utilizados normalmente en las series de animación japonesa.



Fig. 6. Continuación del movimiento en perspectiva anterior.

El cuidado de los diseños y de la animación de *Death Note* posiblemente se deba, a que la totalidad de los 37 episodios que componen esta serie fueron producidos por el mismo estudio de animación, *Madhouse*. Aunque parezca un detalle sin importancia, y como podrá comprobarse en el análisis que se realiza a continuación del *anime Naruto* (2002-2009), tanto la durabilidad de la serie como los estudios que trabajan en ella influyen notablemente en la continuidad gráfica de la animación.

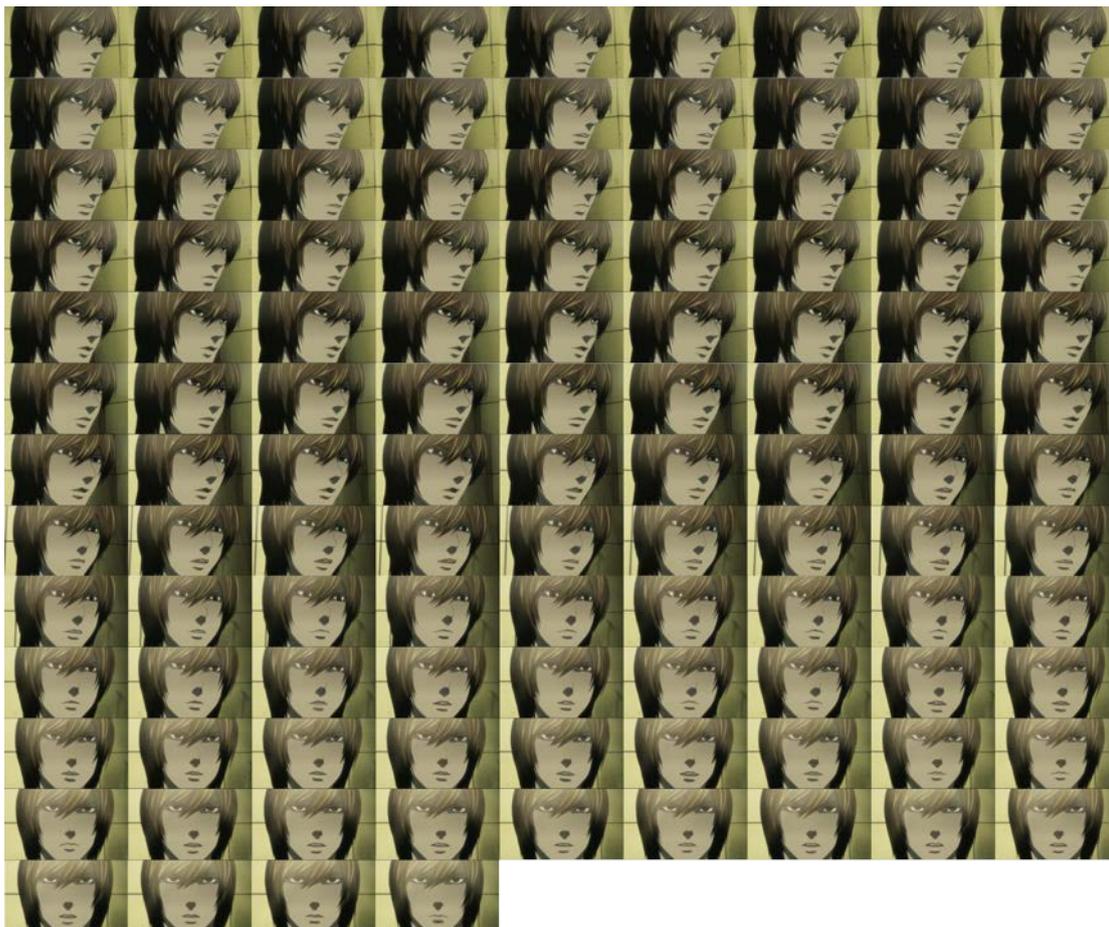


Fig. 7. Secuencia de fotogramas perteneciente a un giro de cabeza de *Light* producido en el episodio 16, cuando el protagonista rechaza el poder del cuaderno.

En el caso de *Naruto*, un conocido *manga* de acción y aventuras — clasificado como *shonen*⁵ creado en 1999 por el dibujante Masashi Kishimoto y adaptado a *anime* por el director Hayato Date en 2002, la serie fue producida conjuntamente por dos estudios de animación, *Pierrot* y

⁵ *Shonen*: Literalmente significa “niños”. Son los *anime* cuya temática están enfocada para ser vistos por un público masculino joven de entre 14-18 años.

Gainax —famoso por animar series como *Neon Genesis Evangelion* (1995-1996) o *FLCL* (2000).

La historia, con aproximadamente unos 500 episodios⁶ y aún en emisión, cuenta la vida de un ninja adolescente, de nombre Naruto Uzumaki, cuyo sueño es convertirse en *Hokage* —el mayor rango de un ninja— y conseguir el reconocimiento de todos.

Las diferencias visuales en cuanto a proporciones, diseños y animación pueden llegar a ser abismales en *Naruto*. La continuidad gráfica, tanto en la apariencia del dibujo como en el color se pierde, en ocasiones, de forma notoria de un episodio a otro.

A diferencia de otros *anime* de menor duración, durante el transcurso de toda la serie de *Naruto* se pueden distinguir sin problemas los capítulos producidos por los estudios *Gainax* y los que fueron realizados por *Pierrot*.



Fig. 8. (Izqda.) Episodio 84 realizado por Pierrot. (Dcha.) Episodio 85 producido por Gainax. —ambos de la etapa *Naruto Shippuden*.

En la Fig. 8 se puede observar claramente las diferencias estéticas entre ambos estudios. En el capítulo dibujado por *Pierrot* (imagen de la izquierda en Fig. 8) la línea del personaje es algo más gruesa, recortando de forma evidente cada elemento, los tonos de los colores son más oscuros y el diseño del personaje menos proporcionado, el pelo igualmente aparece representado con unas bastas púas a modo de puercoespín.

⁶ Los primeros 220 episodios corresponden a una primera parte o temporada, mientras que *Naruto Shippuden* con alrededor de 325 capítulos en agosto del 2013, correspondería a una segunda temporada. Esta última en emisión desde su primer episodio en febrero de 2007.

En el caso del episodio desarrollado por *Gainax* (imagen de la derecha en Fig. 8), las líneas del dibujo se vuelven más delgadas y sutiles, a veces con una forma aparentemente más simple, pero correctamente ordenada y proporcionada. Con colores nítidos y más suaves, y una animación más trabajada, con mayor dinamismo en las escenas, de complejas perspectivas y un movimiento fluido y mucho más realista. La diferencia entre ambas imágenes es más que relevante a pesar de tratarse de episodios contiguos.

En las series con un gran número de episodios, por regla general, este tipo de animación sólo puede apreciarse en algunos capítulos puntuales: las batallas más importantes que transcurren en esta historia (Fig. 9), o algunos momentos fuertemente connotativos para el desarrollo de la trama (Fig. 10).



Fig. 9. Episodio 113 de Naruto. Aunque el dibujo se vuelve algo más sencillo la animación gana en calidad al usarse el recurso de "trade off". En este caso, para el movimiento de los brazos del personaje de Sasuke se necesitaron 25 imágenes para un solo segundo. Como curiosidad destacar que la coreografía es la reproducción de un movimiento de una película real del actor de cine asiático Conan Lee.

Otro aspecto característico de estos cambios en la calidad de la imagen es que rara vez, o casi nunca, se producen dentro de un mismo episodio, sino que el contraste se da de un capítulo a otro, lo que claramente indica que la producción de un episodio completo de la serie suele realizarla un único estudio.



Fig. 10. (Izqda.) Episodio 18 realizado por Pierrot. (Dcha.) Episodio 19 producido por Gainax.

Aunque las dos imágenes que se muestran en la Fig. 10 pertenecen al mismo momento de la historia, tan sólo hace falta pasar a un nuevo episodio —y a un nuevo estudio— para encontrarnos con este cambio tan drástico en el diseño del personaje principal, Naruto. Al igual que en casos anteriores, tanto el color como el diseño del dibujo sufren una modificación radical. En comparación a los dibujos de *Pierrot* (imagen izquierda de Fig. 10), las líneas realizadas por *Gainax* (imagen derecha de Fig. 10) se vuelven más redondeadas y continuas, sin cortes bruscos ni formas terminadas en punta, tomando incluso algo de cuerpo en ciertas curvaturas como las que construyen la nariz o la boca. La proporción del dibujo de los estudios *Gainax* se vuelve más coherente, ya que por ejemplo el tamaño de las orejas, en el caso de la imagen de *Pierrot*, llega a tener un tamaño exagerado con respecto a unas dimensiones más reales.

Posiblemente el hecho de que el *anime* se desarrolle de forma paralela al *manga* y el tiempo de producción de cada episodio sea de alrededor de una semana, obligan a sus creadores a la búsqueda de soluciones algo drásticas —como puede ser esos cambios en el estilo del dibujo o la

reutilización de movimientos reproducidos en otros *anime*⁷— que pueden llegar a interferir en la calidad de algunos episodios de la serie. Sin embargo, hay que tener en cuenta el duro trabajo que conlleva el dar vida a este tipo de historias tan longevas que, al igual que ocurre en el *manga*,⁸ los propios dibujantes van cambiando su estilo y evolucionando con el paso del tiempo.

Por lo tanto, y a modo de resumen, este análisis del movimiento muestra cómo, a pesar de los prejuicios que pudiera tener el *anime* actual⁹, la búsqueda de soluciones para sacar adelante una producción *anime* es una realidad. El trabajo conjunto entre diferentes estudios o la combinación de animación en *doses* y en *treses*¹⁰ pueden suponer un recurso bastante eficaz. Ajustar el número de fotogramas a los necesarios para contar la acción, otorgar continuidad y dinamismo a las escenas mediante la intercalación por cortes de diferentes puntos de vista, etc., puede resultar en un producto competente que sabe cuándo y cómo atraer la atención del espectador.

5.1.2. La diferenciación de capas.

⁷ Algunas escenas de lucha de *Naruto* son reproducciones de movimientos ya vistos en otras series o *anime*. Es el caso de la batalla de Neji contra Naruto producida en el episodio 63 (2002), cuya coreografía es idéntica a una pelea en tren aparecida en la película *anime Cowboy Bebop* de 2001.

⁸ Desde un principio el dibujo del *anime Naruto* realizado por los *Estudios Pierrot* ha procurado ser fiel a los diseños de su autor original Kishimoto, es más se podría decir que en los primeros episodios de la serie, el dibujo en cuanto a proporciones y estética es bastante mejor, en la mayoría de los casos, en el *anime* que en el propio *manga*. Aspecto que posteriormente cambiará, pues Kishimoto mejorará considerablemente, tomo tras tomo, sus dibujos, —como posible causa puede deberse a la influencia del mismo *anime* en el propio Kishimoto, ya que éste seguirá la serie a la vez que va desarrollando los nuevos capítulos de su novela ilustrada.

⁹ PERALTA, Leonardo, (2002) “Animación japonesa: una educación sentimental”. *Revista electrónica, Razón y Palabra*: <http://www.razonypalabra.org.mx/inmediata/2002/marzo.html> (Acceso el 11 de Octubre de 2013).

¹⁰ Se conoce como “modulación de cuadros o fotogramas” a la técnica en la que se intercalan planos de animación en *treses* con otros compuestos por un mayor número de fotogramas por segundo, normalmente superior a 12 fotogramas. El origen de este recurso en Japón se le atribuye al animador japonés Yasuo Otsuka.

Distinguir las capas de una animación es un proceso relativamente sencillo, sin embargo es posible encontrar situaciones, sobre todo cuando existen más de tres capas, en la que su diferenciación puede ser una tarea un tanto confusa.

Por regla general, en una composición estándar formada por varias capas la velocidad de las mismas va a depender de la situación en la que se encuentre la capa: cuanto más lejos de la cámara, más lento será su movimiento.¹¹ Así pues, conseguir averiguar las distintas velocidades es quizás la mejor manera de diferenciar una capa de otra.



Fig. 11. Créditos finales en *Full Metal Alchemist Brotherhood* (2009-2010).

Este modelo genérico de disposición y velocidades entre capas se puede observar fácilmente en los créditos de *Full Metal Alchemist Brotherhood* (2009-2010). A diferencia de la serie de 2003, esta nueva versión totalmente fiel al argumento del *manga*, de estilo "steampunk"¹² y creado por la dibujante Hiromu Arakawa, posee una animación más elaborada. La imagen del paisaje de los créditos (Fig. 11) está compuesta por seis estratos que proporcionan espacialidad a las laderas de la montaña.

¹¹ RAJENDERAN, Amog, 2013. *Simulating the Disney Multiplane Camera*. Rochester Institute of Technology: <http://www.cs.rit.edu/~axr1545/Graphics/main.pdf> (Acceso el 15 de Octubre de 2013).

¹² *Steampunk*: como ambientación se caracteriza por combinar tecnologías analógicas con invenciones futuristas imaginarias.

En este caso la velocidad de la capa descende conforme ésta se encuentra a mayor distancia de la cámara.

Sin embargo no siempre el movimiento de las capas se regirá por esta "norma". Es el caso del siguiente fragmento seleccionado (Fig. 12), perteneciente al capítulo 3 de la serie *Seirei no Moribito* (2007), el cual recoge el momento en el que la protagonista de la historia, Balsa una guerrera errante, huye tras "secuestrar" al joven príncipe Chagum con la intención de protegerlo de su padre. Finalmente son alcanzados por sus perseguidores y Balsa se ve obligada a hacerles frente. Es entonces cuando comienza una interesante secuencia de lucha, considerada de las mejores escenas de acción de la animación japonesa televisiva actual.¹³



Fig. 12. Secuencia de lucha en *Moribito, guardián del Espíritu Sagrado (Seirei no Moribito)* (2007). Animador principal: Hanako Enomoto.

Esta pieza seleccionada de una secuencia de batalla, tiene una duración de unos cuatro segundos, con un total de 52 fotogramas distintos, y que indica que la secuencia está dentro del estándar de animación completa, al estar realizada a 13 fotogramas por segundo —en *doses*.

Para añadir más dinamismo a la escena y crear una sensación de profundidad y realismo, la imagen está realizada mediante multiplano, con un total de seis capas que se desplazan de forma independiente, tanto en

¹³ Best Action Scene: <http://www.animeacademy.com/forums/showthread.php?25142-Random-2007-Anime-Awards!s> (Acceso el 3 de Enero de 2013).

velocidad como en dirección. En este caso, y al tratarse de un movimiento de giro de los guerreros, la velocidad de las capas cambia con respecto al seguido modelo clásico de un movimiento de traslación¹⁴, apreciándose no sólo diferentes niveles de velocidad sino también distintas direcciones de desplazamiento.

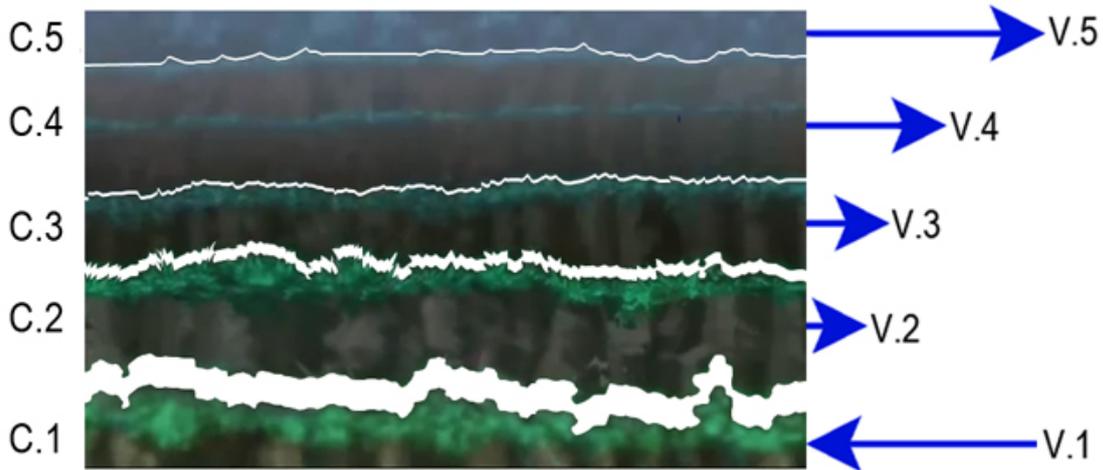


Fig. 13. Velocidad de desplazamiento de las distintas capas (C.1, C.2,..., C.5). La velocidad de desplazamiento de la capa (V.1, C.2,..., V.5) se representa con un segmento orientado (en color azul) cuya longitud corresponde a su magnitud y la flecha indica el sentido.

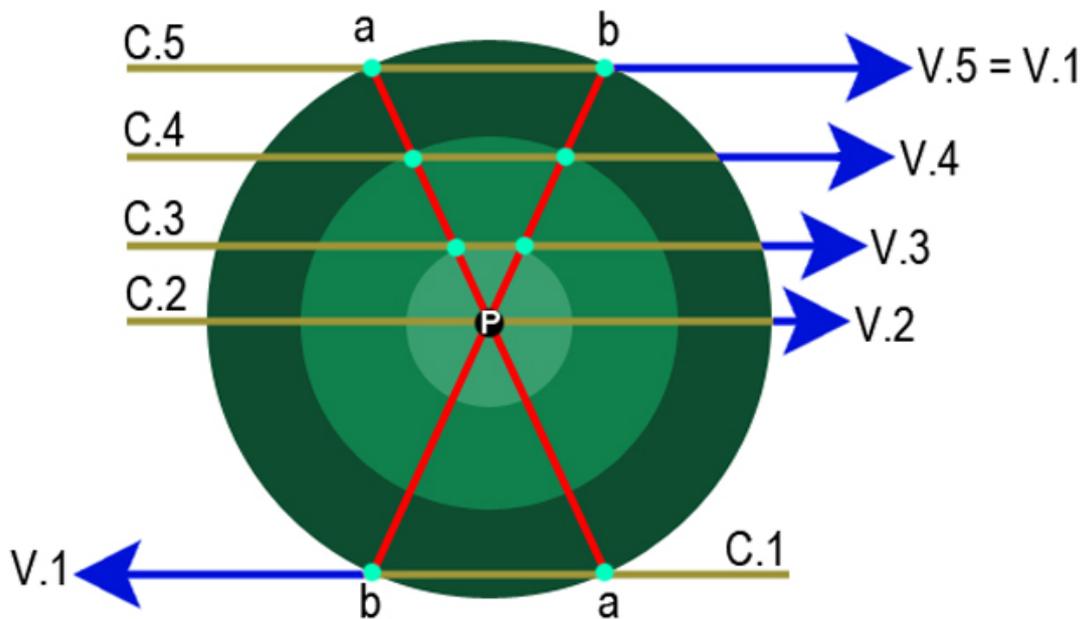


Fig. 14. Esquema representativo del mismo movimiento de rotación.

¹⁴ En una composición estándar formada por varias capas, por regla general la velocidad de las distintas capas dependerá de su situación respecto a la cámara: cuanto más alejada de la cámara, más lento será su movimiento.

En la secuencia elegida, la dirección y velocidad de las capas de los planos inferiores y superiores son perceptibles a simple vista (Fig. 13). Sin embargo, no ocurre lo mismo con las partes intermedias que se desplazan en la misma dirección, en las que puede llegar a ser bastante complicado determinar con certeza si se tratan de capas diferentes.

Una forma de determinarlo es a través de su comparación con el comportamiento experimentado por las distintas capas en la simulación del movimiento de rotación, como se indica de forma esquemática en la Fig. 14. El punto central en negro en la figura correspondería a los guerreros, que se encuentran en una capa inmóvil (P) al estar ya dibujado su movimiento de giro —eje de rotación.

La sensación de giro alrededor de los guerreros es una ilusión óptica producida por el simple desplazamiento de las distintas capas. Así, como si de una peonza se tratara, la cámara situada en la capa correspondiente al primer plano (C.1) se mueve hacia la izquierda —desde el punto *a* al *b*— mientras que la última capa del fondo (C.5) se desplaza hacia la derecha, ambas a la misma velocidad. Por su parte, las capas intermedias (C.2, C.3 y C.4) se mueven todas hacia la derecha y a distintas velocidades —de menor a mayor velocidad conforme la capa se aleja de la cámara—, de forma que se consigue un efecto de profundidad a la vez que se potencia un efecto tridimensional de rotación.

El resultado es sin duda una elaboradísima escena de apenas unos segundos de duración, que nos muestra que el término *limitado* no tiene cabida en los *anime* televisivos actuales.

Por consiguiente, para poder distinguir capas y velocidades en un fragmento de animación basta con encontrar dos puntos que puedan ser “fácilmente” identificados y contrastar sus posiciones conforme avanzan los fotogramas.



Fig. 15. Comparativa del desplazamiento de las capas en Seirei no Moribito (2007).

En el caso de la Figura 15 se ha seleccionado dos zonas correspondientes a los extractos de terreno del fondo (C.4 y C.5), una que toma como punto de referencia el tronco de un árbol (en rojo) y la inferior que coincide en línea con un pequeño montículo de hierba (en amarillo). En el fotograma siguiente las indicaciones se desplazan levemente, pero conforme avanza la animación la distancia entre ambos va haciéndose cada vez más evidente. Esto indicaría que son capas distintas y que la última se desplazaría algo más rápida que la anterior ($V.4 > V.3$).

Este tipo de desplazamiento es una constante en animación. Como puede apreciarse —aunque de forma más sencilla al modelo anterior— vuelve a ocurrir lo mismo en el caso mostrado en la Fig. 16 y perteneciente a un plano de la serie *Naruto*. Los árboles que se sitúan ocultando la parte inferior del edificio, se encuentran en una capa diferente a la de la torre y a la vegetación del horizonte. Como se puede observar en las dos secciones extraídas de la secuencia en movimiento —en la esquina inferior derecha de la imagen—, el desplazamiento de las capas es casi imperceptible pero es el suficiente para simular un efecto de espacialidad y profundidad en el paisaje dibujado.



Fig. 16. Movimiento de capas en Naruto.

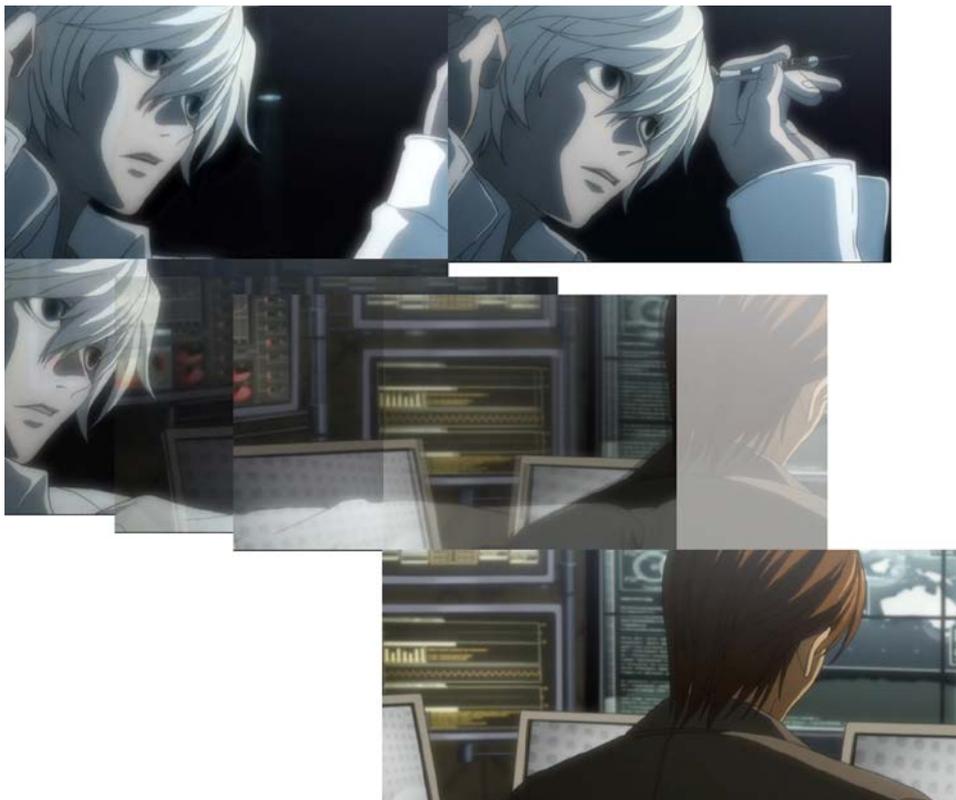


Fig. 17. Encadenamiento por capas en *Death Note* (2006-2007).

Por otro lado, en determinados casos la combinación de imágenes formadas por distintas capas junto a algún recurso cinematográfico, como puede ser un desplazamiento panorámico, es utilizada para encadenar y relacionar una secuencia con otra de una forma muy sutil (Fig. 17). En este modelo perteneciente a *Death Note*, los dos planos se unen a través de la capa del fondo y un fundido de los personajes —al intercalar capas de un plano a otro se incrementa la continuidad de la narración—. La elección de dicha transición es doblemente acertada ya que en el diálogo de N —personaje de pelo blanco— se hace referencia a la captura del delincuente apodado Kira (el protagonista de la serie: Light), lanzando un dardo en la dirección de entrada de la siguiente escena en la que aparece precisamente Light de espaldas.

Para concluir este apartado, es conveniente indicar que también es posible identificar las imágenes pertenecientes a capas o estratos distintos, cotejando su aspecto. Es el caso de la escena de la Fig. 18, realizada completamente con animación tradicional y perteneciente al primer capítulo

de la serie *Dragon Ball Z* emitido por primera vez en el año 1986, donde las diferencias en el color y en el estilo de un elemento que pasa de una capa a otra son indiscutibles. El tronco pasa de estar pintado en la capa del fondo a incluirse en el mismo acetato del personaje, aquí adquiere el movimiento pero los colores planos demuestran un tajante cambio con respecto al fotograma anterior.



Fig. 18. Primer episodio de Dragon Ball Z.

Aunque rara vez pueden observarse ejemplos como el anterior en las series *anime* de la última década, si se agudiza la vista es posible captar variantes de este tipo en apenas unas milésimas de segundo. Es lo que ocurre, por ejemplo, en el episodio 22 de *Full Metal Alchemist Brotherhood*, cuando el personaje de Scar —que se encuentra persiguiendo al protagonista, Edward— rompe una tubería del escenario (Fig. 19).



Fig. 19. Plano detalle en Full Metal Alchemist Brotherhood.

Si la imagen se reproduce a muy poca velocidad, se puede apreciar cómo el conducto de metal pasa a ser parte de la animación, adquiriendo un color plano. La única diferencia con el ejemplo anterior es que aquí prácticamente es el mismo gris utilizado para la base de la tubería, por lo que distinguir estos cambios, hoy en día, es casi imposible. A pesar de que pueda parecer un detalle sin apenas relevancia, este tipo de pormenores muestra la evolución y las ventajas de los recursos digitales en las técnicas de producción de la animación japonesas de los últimos años.

5.1.3. Justificación del movimiento en perspectiva.

Cuando un objeto o un personaje se desplaza acercándose o alejándose de la cámara y sus dimensiones varían, se produce el denominado movimiento en perspectiva, una técnica bastante frecuente en la animación japonesa que proporciona profundidad y realismo al dibujo bidimensional.¹⁵

Aunque parezca lo contrario, esta simulación de perspectiva no se consigue sencillamente escalando el tamaño de la imagen original, sino que esta imagen —del personaje u objeto— debe seguir su recorrido tomando como referencia la inclinación de las mismas líneas que se hayan utilizado para la creación del fondo. Así, en las siguientes imágenes capturadas de la serie *K-ON!* (2009), se observa como los dos personajes se acercan progresivamente al espectador mientras que una imagen (un solo dibujo fijo) del fondo se desplaza lentamente siguiéndoles.



¹⁵ ASENSIO, Paco, 2009. *Manga paso a paso*. Barcelona: Momao Publications. p. 42.

En este fragmento se puede apreciar claramente el efecto de profundidad y perspectiva, gracias a que los personajes se desplazan en el mismo eje construido para el fondo.

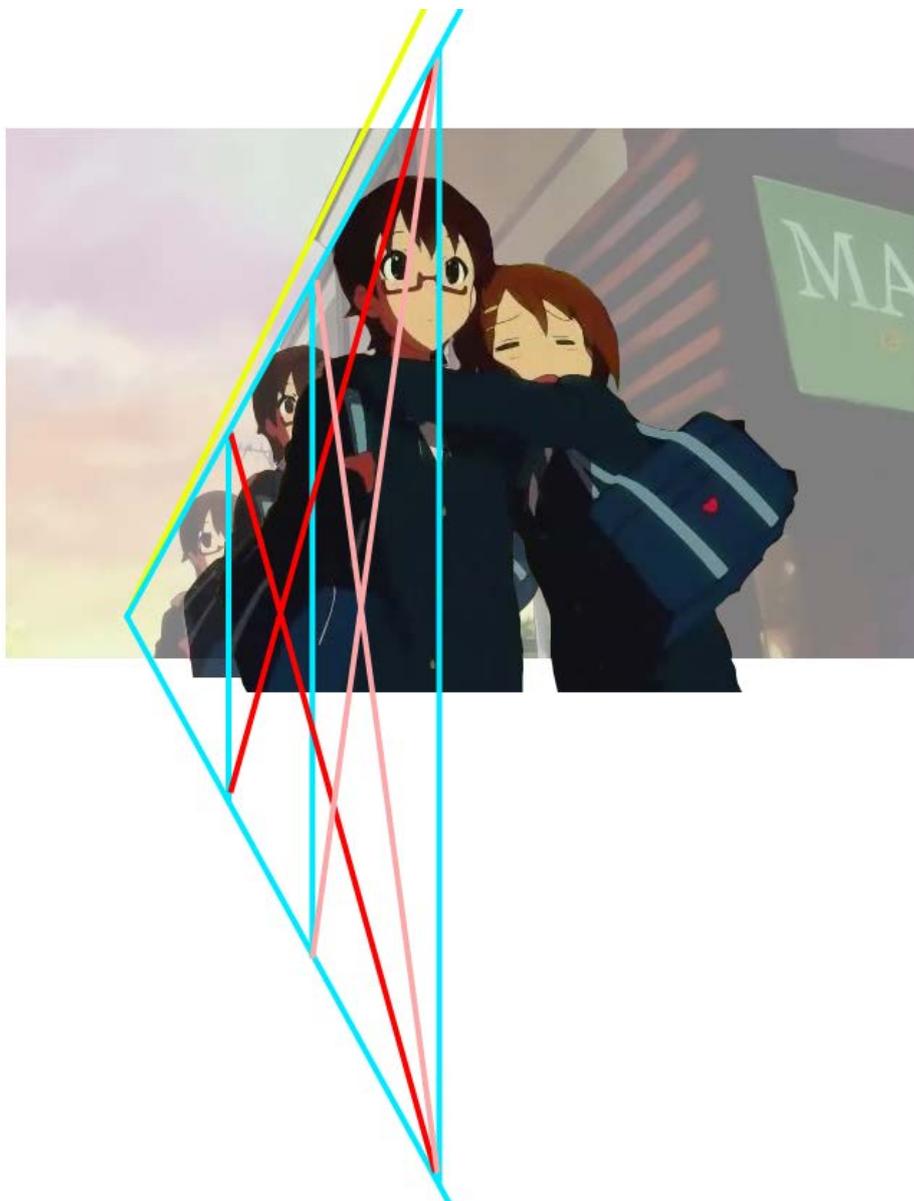


Fig. 20. Líneas de proyección del desplazamiento en perspectiva de los personajes.

Al superponer los distintos fotogramas que construyen el movimiento de aproximación (Fig. 20), se comprueba como las líneas de proyección de los personajes parten del mismo punto de fuga. La exactitud de la perspectiva es tal, que incluso al trazar las diagonales desde los puntos

marcados —la mitad del personaje con gafas— el punto intermedio queda establecido por la intersección de esas diagonales.

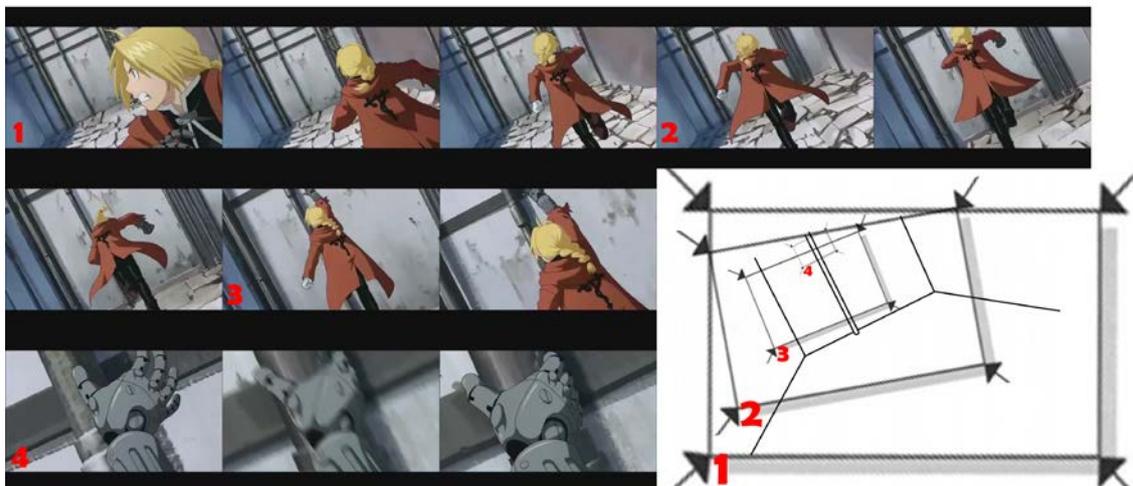


Fig. 21. Secuencia en perspectiva de *Full Metal Alchemist Brotherhood* (2009-2010).

Igualmente en la serie *Full Metal Alchemist Brotherhood*, podemos encontrar manipulaciones de la perspectiva bastante curiosas. En este fragmento (Fig. 21), perteneciente al momento anterior del caso mostrado en el apartado de las capas (Fig. 19), el personaje principal Edward corre por un escenario que aparentemente parece tridimensional, alejándose de la cámara y simulando profundidad espacial, aunque en realidad es una imagen estática a la que se le ha añadido un efecto “zoom de seguimiento”¹⁶ —la imagen del fondo gira y cambia su escala a la vez que la figura se aleja del espectador—. El punto de vista pasa de ser un plano abierto (1-2 en Fig. 21) a un plano detalle de la mano metálica de Edward (4 en Fig. 21).

En los tres últimos fotogramas, cuando el protagonista se agarra a una tubería, y aunque es casi imperceptible —en gran medida gracias a un leve efecto de fundido producido por una imagen borrosa intermedia—, el dibujo del fondo cambia. Esto se debe a que ahora el personaje tiene que interactuar con los elementos que están en el fondo, encajando la mano con el diámetro de la tubería para poder hacer que el protagonista suba por ella.

¹⁶ Zoom de seguimiento: el efecto recrea un aumento de la imagen a la vez que se mantiene a la figura en movimiento centrada en el encuadre.

Como se indicó anteriormente, dicha acción obliga al animador a dibujar este nuevo elemento en su capa o acetato, procurando que sea lo más fiel posible a la ilustración original del fondo.

Del mismo modo que ocurría con las capas, esta rotación progresiva del fondo estático es un claro ejemplo de cómo la combinación de una única imagen dibujada en perspectiva y un efecto de cámara digital, puede proporcionar profundidad a una escena, donde el único elemento animado es el personaje.

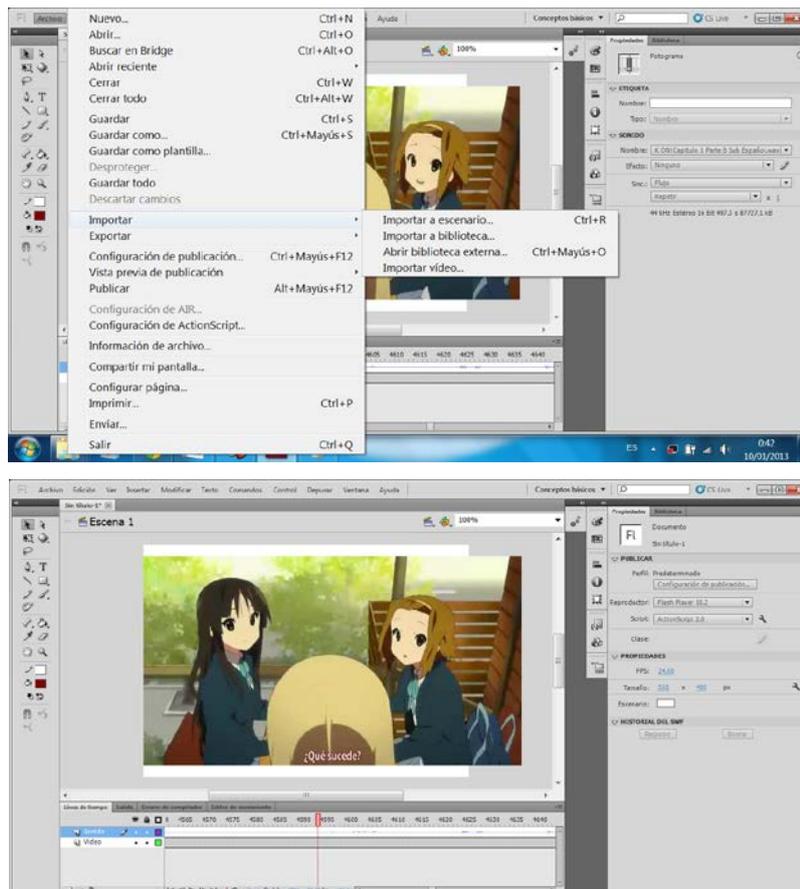
5.2. Sincronía de los labiales con el registro sonoro.

Como se comentó en el apartado referente al proceso de realización de un *anime* del capítulo anterior, la etapa de doblaje se realiza una vez acaba la animación, por lo que no son muy frecuentes las ocasiones en que los labiales dibujados o “lip sync”¹⁷, coinciden con la pronunciación del diálogo. Aún así, hay grandes momentos donde se puede comprobar cómo el animador ha intentado sincronizar el movimiento de la boca de los personajes con el diálogo original. Y existen diversos modos de comprobar esta sincronía, simplemente es necesario un reproductor de video que ejecute el sonido al mismo tiempo que muestre la animación fotograma a fotograma.

El programa de edición de video *Adobe Premiere* es un buen candidato para esta tarea, sin embargo, y debido a la facilidad de manipulación de la línea de tiempo, se utilizará el programa *Flash*, perteneciente al mismo paquete de *Adobe*.

Tras importar el fragmento a analizar —Archivo-Importar; Importar a escenario—, *Flash* creará automáticamente en la línea de tiempo dos capas independientes para situar el sonido y la imagen.

¹⁷ *Lip sync*: es el término técnico en inglés designado para la sincronización de labios: hacer coincidir el movimiento de las bocas de los personajes con las voces grabadas de los dobladores.



Puesto que es un programa originalmente creado para hacer animación, desde el primer momento podemos reproducir el vídeo fotograma a fotograma, sin necesidad de hacer ningún ajuste. Simplemente habría que indicar en las “Propiedades del Sonido” la forma de reproducción en modo “Flujo”. Esto hará que al desplazarse el indicador por la línea de tiempo, pasando fotograma a fotograma, el sonido de ese instante también se reproduzca.

Un buen ejemplo para iniciar esta comprobación de sincronía de los labiales con el diálogo es, la anteriormente mencionada, *K-ON!*, una serie de comedia reconocida internacionalmente que ha recibido el Premio a la Excelencia en animación concedido por la Academia Japonesa a la Mejor Película Animada. La segunda temporada de esta serie, titulada *K-ON!!*,

consiguió en 2010 el Premio a la Mejor Serie de *anime* concedido por Animation Kobe.¹⁸

La escena que se muestra en la Fig. 22 corresponde a un momento destacado de la historia, cargado de dramatismo, en el que una de las protagonistas ante el temor de ver frustrada su ilusión de formar un conjunto musical con cuatro amigas, rompe a llorar y exclama a una de las compañeras: *Ano toki no yakusoku wa, uso datta no ka?* (¿Vas a romper la promesa que hicimos? [trad. a.]).

Durante gran parte de la serie el *timing* de la animación no supera los 12 fotogramas por segundo. Sin embargo el fragmento seleccionado utiliza de 13 a 14 fotogramas por segundo y en el que algo más de la mitad de las imágenes —en concreto 30 de ellas— son completamente diferentes, lo que no significa que el movimiento del fragmento se reproduzca entrecortado, ya que, al tratarse de labiales, las imágenes fijas que aparecen en la escena sirven para alargar o ralentizar levemente el movimiento de la boca del personaje. Todo ello resulta en una calidad del movimiento superior a la estándar de una animación en *doses*, a la vez que se consigue una perfecta sincronía de los labiales de los personajes con las palabras que pronuncian, y que nada tiene que ver con el uso recurrente de las tres posiciones básicas —abierta, semiabierta y cerrada— tan usual en las primeras series *anime*, o la aparición de una supuesta diacronía generalizada entre las emisiones vocales y el movimiento de las bocas definida en algunos escritos de la especialidad.¹⁹

¹⁸ K-ON!!: <http://www.animenewsnetwork.com/news/2010-10-15/haruhi-film-k-on-miku-win-anime-kobe-awards> (Acceso el 28 de Noviembre de 2012).

¹⁹ BENDAZZI, Giannalberto, 2003. *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio. p. 415.

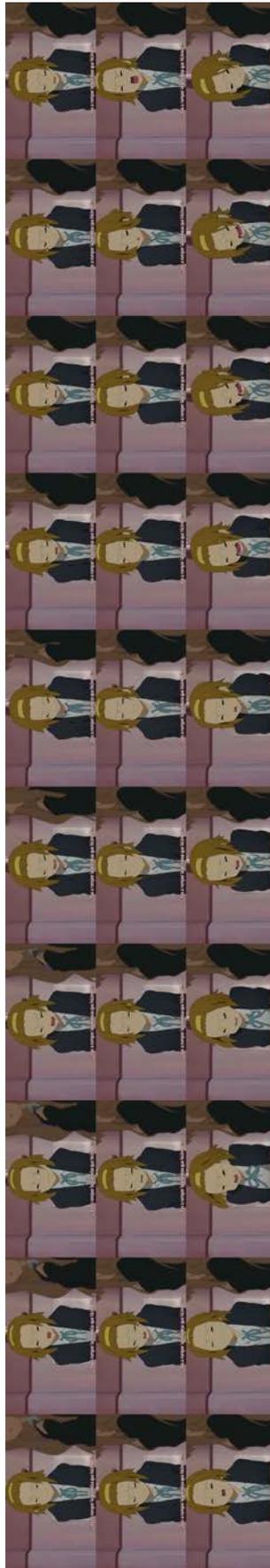


Fig. 22. Capturas de fotogramas de la serie K-ON! (2009). Capítulo 1. Animador principal: Eisaku Kawanami.



Ano toki no yakusoku wa,



uso datta no ka?

Únicamente con los fotogramas claves ya se puede comprobar cómo el personaje pronuncia, sílaba a sílaba, la frase: *Ano toki no yakusoku wa, uso datta no ka?* (¿Vas a romper la promesa que hicimos?).

Aunque es una frase relativamente corta, al capturar los fotogramas y escuchar el registro sonoro que en ellos aparece, se comprueba que la expresión es dibujada sílaba a sílaba. Los silencios correspondientes a la respiración y la doble repetición de algunas posiciones, utilizada para estirar o dilatar las últimas vocales pronunciadas, proveen de fidelidad al movimiento. El fragmento no llega al segundo en duración, pero como se puede apreciar en las capturas se ha elaborado un total de 11 fotogramas.

Por otro lado, en la cabecera de la serie *Full Metal Alchemist Brotherhood* es posible encontrar dos momentos “playback” muy adecuados para comprobar también esa sincronía (Fig. 23 y 24).

Mientras la música incidental de la banda sonora se reproduce a lo largo del *opening*, hay dos escenas en las que el personaje de la chica, Winry, aparece en primer plano tateando la letra de esta melodía, que se convierte en una música diegética.

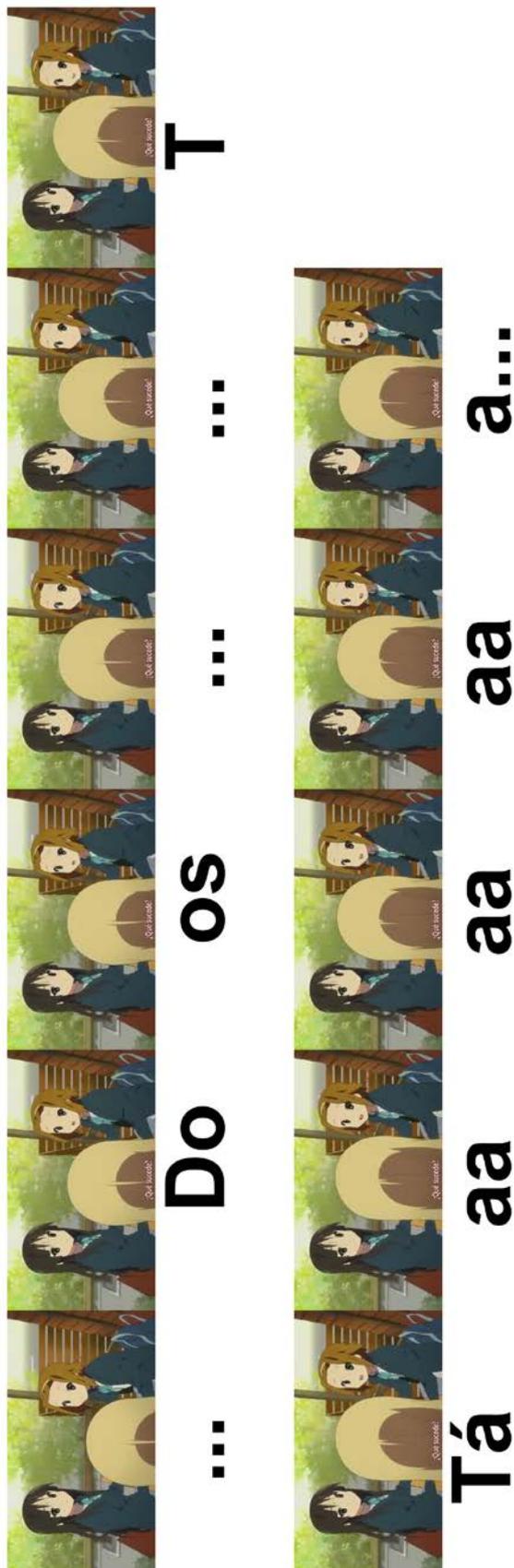


Fig. 23. Sincronización del diálogo con el movimiento de las bocas. Fotogramas de la serie K-ON!.

El personaje de Winry, una de las protagonistas de la serie, pronuncia la frase original: "*Natsukashiku Naru*" (Siento nostalgia). Con una duración de 1,6 segundos y compuesto por 21 fotogramas, la disposición de los labiales sería la siguiente: Respiración (hasta el fotograma 3); "Nast" (hasta el 6); "Ka" (7); "Shi" (8-9); "Ku" (hasta el 10-11); "Na" (12-15); "Ru" (16-19); Silencio (20-21), tal y como se muestra en la Fig. 24.



Fig. 24. Fragmento de la cabecera de *Full Metal Alchemist Brotherhood*.

Igualmente en la Fig. 25, de poco más de un segundo de duración, la animación está compuesta de 17 fotogramas diferentes que construyen la expresión "*Yamete yo*" (Entiéndelo).



Fig. 25. Fragmento de la cabecera de Full Metal Alchemist Brotherhood.

En el caso de la serie *Naruto*, e independientemente de la extensión del diálogo, para la mayor parte de la serie el movimiento básico de la animación de la boca de los personajes consta de tres posiciones esenciales (Fig. 26).



Fig. 26. Labiales básicos en *Naruto* (2002-2006). Fragmento perteneciente al capítulo 18 realizado por los estudios Pierrot.

Sin embargo, y al igual que se apreció en el apartado anterior, cuando nos encontramos con un capítulo producido por los estudios *Gainax*, el número de fotogramas y por lo tanto la fluidez de la animación, cambia notoriamente. A pesar de que el fragmento elegido (Fig. 27) pertenece al capítulo 19, es decir al siguiente de la imagen anterior de la Fig. 26, la diferencia en la elaboración de labiales es abismal. Mientras que en uno la frase estaba construida por las tres posiciones clave, en el siguiente capítulo llega a tener 20 dibujos diferentes. Aunque a simple vista pueda parecer un descontrol en la organización de la serie, hay que señalar que este último episodio tenía una mayor importancia argumental, de modo que para poder representar el dramatismo de la historia se pidió a *Gainax* que realizase la animación.

Para concluir este apartado sobre los labiales, cabe destacar un recurso muy utilizado en el *anime* y es la posición de las manos frente a la boca (Fig. 28). Aunque siempre será un método intencionado de los animadores, para escatimar en este tipo de movimientos, en muchos casos estas posiciones son originales de los diseños del propio *manga*.



Fig. 27. Labiales realizados por Gainax para la serie Naruto (2002-2006).



Fig. 28. (Izqda.) Manga original de *Naruto*. (Dcha.) La misma escena en la versión animada de la serie.

5.3. Selección de los colores de un personaje.

Un aspecto igualmente interesante en el análisis de una animación es el determinar los colores utilizados en los personajes de una animación. Para conocer la cantidad de colores usados basta con tener un modelo de la figura o capturar algunos fotogramas en los que aparezca la totalidad del personaje en cuestión —espalda, lateral y frontal—. A partir de estas imágenes se extraerán los colores que rellenan el modelo, creando un banco de tonos que conformaran la paleta básica utilizada para el coloreado original.

Mediante el programa *Photoshop*, nos ayudaremos de las herramientas “Cuentagotas” (I) y “Bote de pintura” (G) para tomar e incorporar los tonos a nuestra paleta.





Una vez diseñada una paleta estándar junto al modelo, se procederá a extraer los colores del personaje pinchando sobre la superficie con la herramienta "Cuentagotas", comenzando por la parte superior del modelo hasta los pies, desde el más claro al más oscuro, e incorporando los colores en la tabla con la ayuda del "Bote de pintura". Por lo general los colores se ordenan dividiendo las secciones de la paleta en las partes o elementos en los que se componga el personaje: pelo, piel, complementos, ropa, etc.

Como resultado se obtiene una recopilación de todos los colores utilizados en el coloreado de la figura original (Fig. 29), apreciándose que un solo personaje, en este caso uno de los personajes aparentemente más sencillos en cuanto a color, dentro de la gran variedad del universo *anime*, puede llegar a tener hasta 20 tonos distintos.

Generalmente los personajes de las series *anime* se construyen con una paleta de colores básicos. Dependiendo de los detalles y de la cantidad de elementos que lo compongan, un personaje perteneciente a un *anime* televisivo suele contener alrededor de 20 a 25 colores distintos, incluyendo colores de base y sus respectivas sombras y luces.



Fig. 29. Paleta de colores del personaje de Goku (Dragon Ball Kai, 2009-2011).



Paleta de colores extraída del personaje Naruto, con un total de 24 tonos distintos.

A su vez, estos bancos o paletas de colores principales pueden ser comparados con otra gama de tonos extraída en un momento diferente del día, por ejemplo de noche, y comprobar las variaciones en los porcentajes cromáticos.



En esta captura de la nueva película *Dragon Ball: La batalla de los Dioses* (2013), al comparar, en una escena nocturna, los nuevos tonos adaptados de la piel del personaje de Goku con los colores originales, es posible identificar los porcentajes exactos que han dado lugar a la nueva paleta cromática.



El color original claro y rosáceo de la cara se ha convertido en un color totalmente diferente, un verde pardo. Para ello, se ha aumentado el porcentaje de azul en un 67%; añadiendo prácticamente el doble en el magenta (de 22% a 42%) y en el amarillo (de 22% a 55%), y un incremento del 15% en el "Key-Plate" o plancha negra.

Estas prácticas demuestran, además de la amplia gama de tonalidades empleadas por los coloristas de *anime*, que éstos deben confeccionar más de una paleta cromática para representar al mismo personaje en distintos momentos del día.

5.4. Identificación de elementos digitales.

En el ámbito actual de la animación japonesa es frecuente encontrar imágenes resultantes de la combinación de elementos creados de forma muy distinta: en 2D y 3D. Independientemente del proceso de elaboración, existen diferencias visuales entre la animación tradicional realizada en dos dimensiones y la animación digital tridimensional:

A) En relación a la estética:

- En la animación tradicional, todo sucede en una plataforma de dos dimensiones, básicamente fondo y personaje. Las imágenes son planas, sin profundidad espacial y sólo ofrecen una perspectiva “artística” conseguida a través de efectos pictóricos o plásticos. Los objetos y los personajes se dibujan generalmente con colores planos, con sombras recortadas y de matices limitados.
- En la animación 3D digital, todo sucede en una plataforma de tres dimensiones. Imágenes compuestas a partir de un espacio, con profundidad, múltiples perspectivas y volúmenes, los colores son suaves, con sutiles sombras degradadas y fundidas con el color base. Los cambios de la perspectiva en los objetos realizados en 3D suelen darse, siempre que existe esta técnica, aprovechando que el elemento está modelado en su totalidad. Sin embargo, cuando el dibujo es realizado de forma tradicional las rotaciones del objeto dentro del espacio suelen ser menos frecuentes y a veces estos desplazamientos no están conseguidos a la perfección.



Fig. 30. Objeto digital en Trinity Blood (2005-2007).

Con estas características claramente diferenciadoras, sería bastante sencillo identificar elementos creados digitalmente de los que no lo son. Así, en esta secuencia de la serie *Trinity Blood* (2005-2007) (Fig. 30), el personaje Tres Iqus desenfunda su arma diseñada enteramente por ordenador. A diferencia de otros *rigging*²⁰ donde el modelo puede tener la estética *cel shading*, esta pistola, cargada de detalles, está privada de línea de contorno y el color está construido a base de degradados. El arma no sólo aparece desde distintos puntos de vistas, sino que además, el modelo es copiado y pegado para ser añadido en la otra mano del personaje. Este aspecto es importante, ya que generalmente una de las prioridades al diseñar los objetos digitalmente es que puedan ser reutilizados más de una vez dentro del mismo plano.

Sin embargo, debido a los avances tecnológicos y al uso de la estética *cel shading*, la integración de elementos diseñados con técnicas totalmente diferentes es cada vez mayor en los *anime* televisivos, por lo que distinguir e identificar los objetos tridimensionales en algunas series más modernas puede ser una tarea algo complicada.



Fig. 31. Comparación de elementos tridimensionales y bidimensionales en *Death Note*.

La serie *Death Note* recurre con frecuencia al 3D, pero la sutileza en el tipo de línea, el cuidado en la elección de los colores y la equivalencia en el nivel de detalles con respecto a los elementos bidimensionales, es como poco estricta. En el caso mostrado en la Fig. 31, se puede observar como las

²⁰ *Rigging*: proceso por el cual se configura un modelo tridimensional para que posteriormente pueda ser animado.

diferencias estéticas entre objetos dibujados y modelados es mínima. Aunque durante la reproducción de la animación es casi imposible diferenciarlos, en esta secuencia se puede observar cómo en el modelo tridimensional (dcha.) las líneas son más sutiles, al igual que las sombras y las luces que aparecen difuminadas, al contrario de lo que se observa en la imagen de la izquierda.

B) En relación al movimiento:

- Una animación 2D de serie televisiva, realizada con técnica tradicional, puede contener generalmente como máximo 16-18 fotogramas por segundo. Este tipo de animación, al tener un número menor de fotogramas con respecto a la percepción máxima del ojo humano (24 fotogramas por segundo), supone que el movimiento sea menos "real".
- Sin embargo en una animación tridimensional generada por ordenador, el movimiento que producen los nuevos software de edición de vídeo o de animación 3D es mucho más fluido y realista, ya que estos sí se reproducen a 25 fotogramas por segundo –igual que en una película de imagen real–. Todos los fotogramas de los movimientos se crean automáticamente en el renderizado de la animación y una vez indicada la trayectoria de los mismos el programa calcula los fotogramas intermedios necesarios, haciendo que el proceso de animar sea mucho más rápido.

En el episodio 26 de *Full Metal Alchemist Brotherhood*, uno de los personajes villanos, llamado Envy, se transforma en un gigantesco monstruo colmado de cabezas humanas (Fig. 32).



Fig. 32. Comparación del personaje Envy en el anime y en el manga original, *Full Metal Alchemist*.

La figura está modelada en 3D *Cel Shading* (imagen de la izquierda en Fig. 32), para que en ningún momento se desligue la estética de la animación. La decisión de modelar digitalmente a este personaje, podría deberse a que el diseño original del *manga* (imagen de la derecha en Fig. 32) necesitaría de demasiados detalles y elementos móviles, como ocurre con las cabezas que salen del cuerpo o las 8 extremidades que lo sostienen, para ser animado fotograma a fotograma. Salvo por la suavidad de los movimientos, o la capacidad de poder apreciarse el volumen del personaje con giros y cambios de vistas, se imita perfectamente un dibujo tradicional en 2D.

5.5. Uso de enclaves populares.

En esta última sección, y a modo de curiosidad, se procede a destacar una aplicación, desarrollada por el buscador *Google*, que permite encontrar imágenes similares en apariencia, siempre y cuando previamente se hayan subido a Internet.

En ocasiones el espectador puede apreciar que algunos de los escenarios en los que se desenvuelven los personajes de un *anime* determinado están basados en localizaciones reales. La mayoría de estas imágenes son copias exactas de monumentos o enclaves culturalmente populares. Sin embargo, otro porcentaje corresponde a zonas concretas de pueblos o ciudades no tan conocidos.

Cuando esto ocurre y se intuye que por su aspecto realista o cargado de detalles la escena puede corresponder a una localización real, el nuevo *buscador de imágenes de Google*²¹ resulta idóneo para resolver este tipo de incertidumbre.

Con tan sólo arrastrar la imagen capturada del vídeo a la aplicación, *Google* nos mostrará una colección de imágenes con coincidencias visuales

²¹ Buscador de imágenes de Google: <http://images.google.com/> (Acceso el 23 de Mayo de 2013).

(forma y color). Aunque la imagen dibujada deberá coincidir lo máximo posible en color y forma a la original, por lo que no siempre se puede encontrar el resultado deseado, lo cierto es que esta aplicación posibilita de algún modo el poder averiguar si los paisajes de las animaciones tienen o no alguna referencia real.



Así, gracias al *buscador de imágenes de Google*, es posible, por ejemplo, confirmar que uno de los edificios que aparece en la serie *La melancolía de Haruhi Suzumiya* (2006) está basado en un bloque de pisos real situado en la zona comercial de Amagasaki, en la prefectura de Hyogo, Japón. Del mismo modo, se puede cotejar algunas de las numerosas imágenes encontradas en las series *anime* analizadas y que confirman el uso de referencias reales por parte de algunos de los artistas de este ámbito.



Aunque es difícil situar la época y el mundo de la historia de *Naruto*, debido a la aparición de elementos electrónicos como lámparas o televisores, y a pesar de que su autor, Kishimoto, especificó que la serie estaba basada en la época actual, la realidad es que tomó antiguas tradiciones como

características esenciales de toda la serie: clases sociales propias de la época feudal, vestimentas, rituales o algunos monumentos y edificios. En el caso de la figura podemos ver el Castillo Tanzku (izqda.) —perteneciente al escenario de la batalla entre Orochimaru y Tsunade— y su similitud con el castillo Kuamoto de 1607 (dcha.), unos de los edificios medievales más grandes de Japón.



Tanto la distribución de los países como las aldeas existentes en la serie Naruto son totalmente ficticias, como la mayoría de los monumentos y edificios, pero es cierto que se pueden identificar, por su semejanza, con espacios reales. Es el caso de esta gran montaña que cubre la aldea principal de la serie, Konoha, en la que aparece representadas las cabezas de los diferentes Hokages (líderes de la villa), con cierto parecido al famoso monumento conmemorativo del Monte Rushmore en los Estados Unidos.

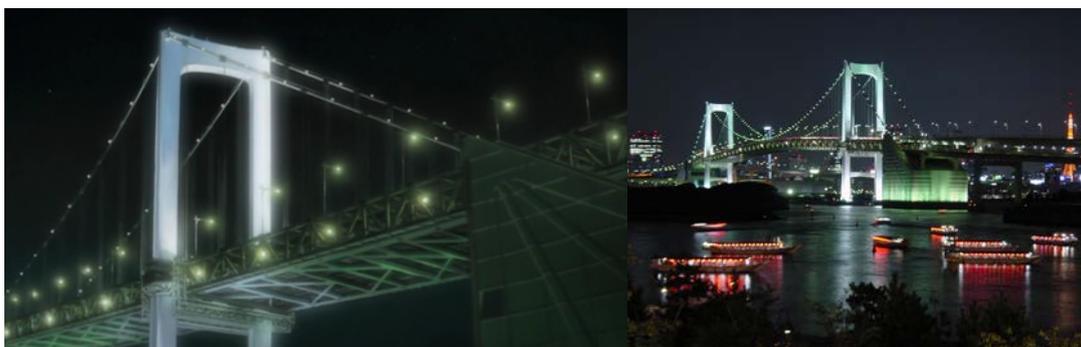
Una de las series actuales con mayor número de escenarios basados en paisajes o edificios que existen en la realidad, junto a *La melancolía de Haruhi Suzumiya*, posiblemente sea *Death Note*.

Sin embargo, según explica el propio autor del *manga* de *Death Note*, Tsugumi Ohba, nunca llegó a salir de su casa para tomar referencias de los escenarios en los que se desarrollaría su historia.²² Al parecer todo el trabajo de investigación y documentación lo realizó a través de Internet, buscando

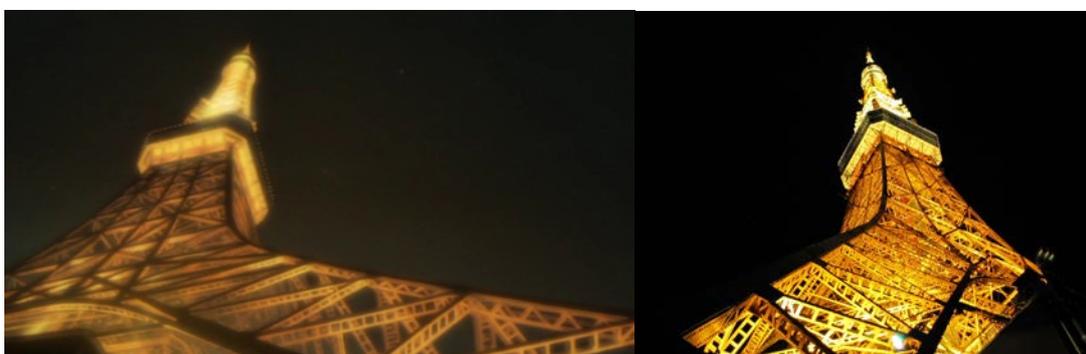
²² OHBA, Tsugumi y OBATA, Takeshi, 2008. *Death Note: How to Read*. VIZ Media. Tomo 13. p.63.

imágenes o visualizando películas en las que aparecieran lugares y escenarios que en principio podría necesitar.²³

Con la intención de averiguar cuáles fueron las localizaciones reales en la que se basó para crear el universo de *Death Note*, a continuación se recopila una selección de escenarios capturados en la serie junto con su posible referencia real. En muchos de los casos se puede apreciar que tanto los colores como la propia iluminación de las imágenes de la animación son reproducciones casi idénticas de las fotografías reales.

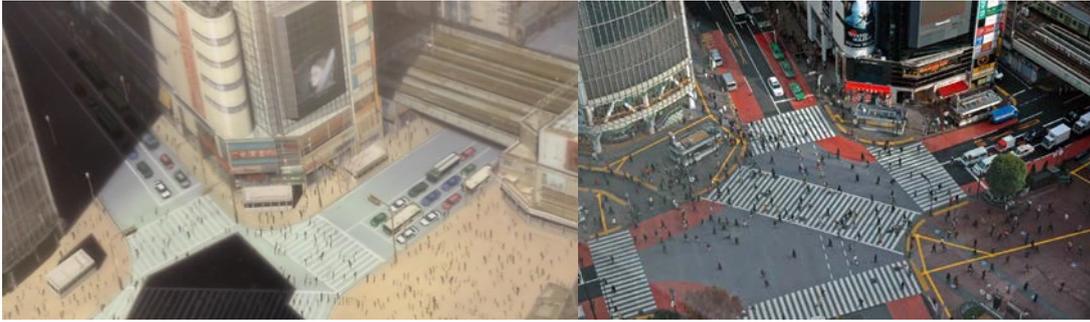


Puente de la región de Odaiba.



Prácticamente calcada aparece también la famosa Torre de Tokio, utilizada en la actualidad como soporte de algunos canales de televisión, entre ellos la propia Nippon Television. En la serie será la antena del edificio de la cadena de televisión que se hará popular por transmitir espectáculos en honor a Kira.

²³ *Ibíd.* pp. 120-121.



Cruce Shibuya en Tokio.



Hotel Imperial en Tokio.



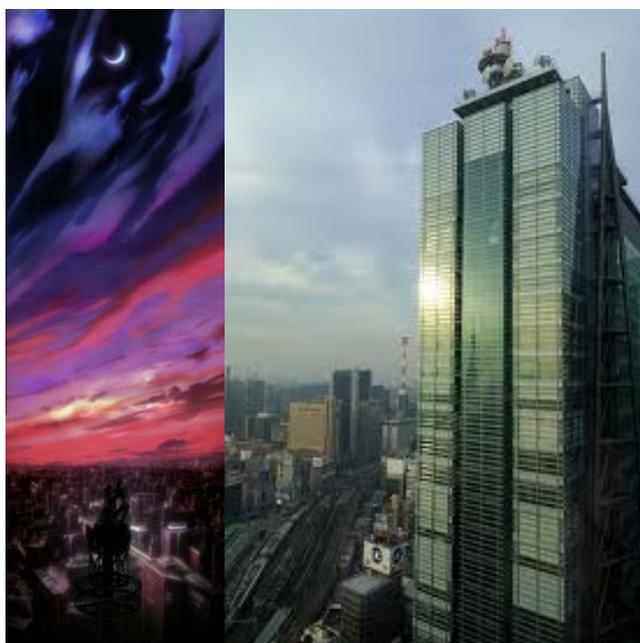
Puente de Tokio.



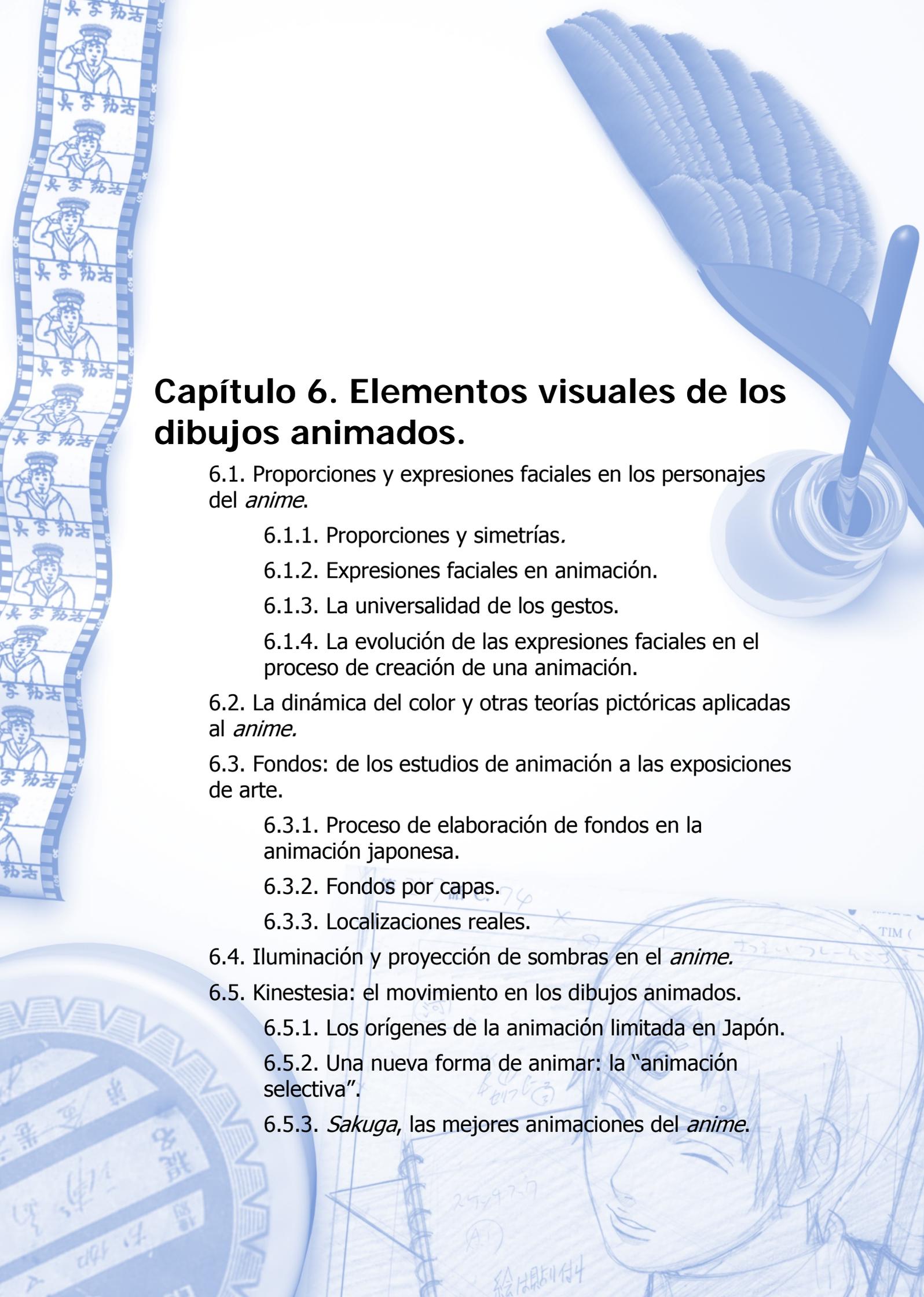
Carretera circular junto al Puente de Tokio.



El rosetón de la iglesia que aparece en el capítulo 25 es, a pesar de que los personajes no se encuentran en la ciudad de París, una copia prácticamente exacta del rosetón norte de la Catedral de Notre Dame.



El último plano de la serie corresponde a un hermoso trévelin donde se observa la ciudad y a Shinigami sentado sobre una estructura de hierro, posiblemente una antena. Aunque no se ha podido encontrar una fotografía concreta del detalle, es posible identificar dicha estructura en la parte superior del edificio con el rascacielos de la cadena Nippon Television.



Capítulo 6. Elementos visuales de los dibujos animados.

6.1. Proporciones y expresiones faciales en los personajes del *anime*.

6.1.1. Proporciones y simetrías.

6.1.2. Expresiones faciales en animación.

6.1.3. La universalidad de los gestos.

6.1.4. La evolución de las expresiones faciales en el proceso de creación de una animación.

6.2. La dinámica del color y otras teorías pictóricas aplicadas al *anime*.

6.3. Fondos: de los estudios de animación a las exposiciones de arte.

6.3.1. Proceso de elaboración de fondos en la animación japonesa.

6.3.2. Fondos por capas.

6.3.3. Localizaciones reales.

6.4. Iluminación y proyección de sombras en el *anime*.

6.5. Kinestesia: el movimiento en los dibujos animados.

6.5.1. Los orígenes de la animación limitada en Japón.

6.5.2. Una nueva forma de animar: la "animación selectiva".

6.5.3. *Sakuga*, las mejores animaciones del *anime*.

Capítulo 6. Elementos visuales de los dibujos animados.

6.1 Proporciones y expresiones faciales en los personajes del *anime*.

La animación es la imagen artificial por excelencia capaz de abarcar todos los grados de iconicidad posibles, desde la abstracción más exagerada hasta el más logrado realismo¹. En el caso de la animación japonesa, los diseños de los personajes pueden aparecer en diferentes grados o niveles de realismo dependiendo del estilo, del género de la historia o de las preferencias de los dibujantes. Sin embargo y exceptuando estilos particulares, como las versiones “*chibi*” o “*super deformed*” (*S.D.*),² cuyos personajes están completamente caricaturizados, los modelos de las figuras que aparecen en el *anime* suelen tener un alto nivel de realismo y generalmente sólo se exageran o estilizan algunos rasgos faciales, quedando el resto del cuerpo prácticamente proporcional a una figura humana real.

6.1.1 Proporciones y simetrías.

Para analizar las diferencias entre proporciones se tomará como modelos dos tipos de medidas: el famoso canon de ocho cabezas, establecido por el escultor griego Praxíteles en el siglo IV a.C. y definido como “canon para la figura ideal”³ por el científico alemán Carl Heinrich Startz a principios de siglo pasado; y las medidas estándar usualmente empleadas para la creación de personajes tanto en *manga* como en *anime*.

¹ LORENZO HERNÁNDEZ, M^a Carmen, 2005. *El doble sentido de la imagen en animación*. Tesis Doctoral de la Universidad Politécnica de Valencia. p.352.

² Los términos “*chibi*” o “*super deformed*” se utilizan para designar a personajes adultos del *anime* que han sido versionados a una apariencia más caricaturesca e infantil, deformando sus proporciones y exagerando sus rasgos.

³ STRATZ, C.H, 1936. *La figura humana en el arte*. Barcelona: Salvat Editores. s/f.

En los modelos masculino y femenino, creados a partir del canon de 8 cabezas y que se muestra en la Fig. 1, se aprecia que la totalidad del modelo se divide proporcionalmente en 8 partes iguales, tomando como medida la longitud de la cabeza (1). La "segunda cabeza" (2) recoge la parte de los pectorales y los hombros. La tercera coincide con la altura del ombligo y los codos (3), mientras la cuarta abarca la zona del pubis y las muñecas (4). La quinta recoge toda la mano extendida y la zona superior de la pierna, el muslo (5), la sexta coincide con las rodillas (6), desde cuyo final comienza la "séptima cabeza" (7) hasta poco más de la mitad de lo que se conoce como canilla. La octava y última cabeza (8), corresponde a todo el pié, incluido el tobillo, hasta su base.

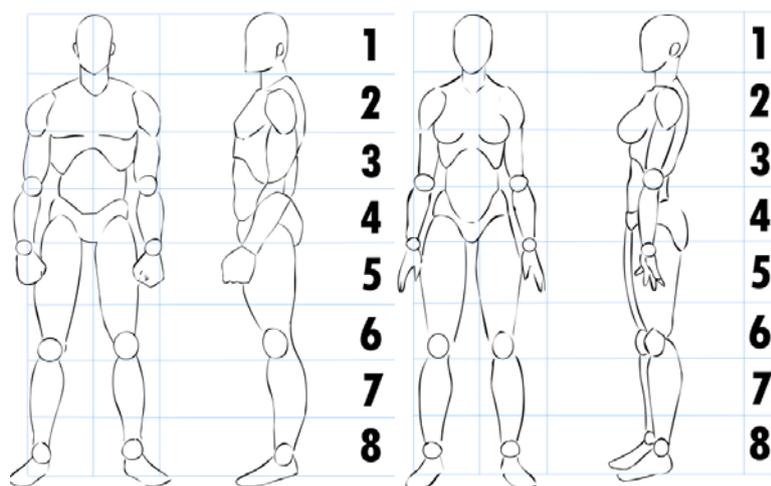


Fig. 1. Canon de 8 cabezas para la figura ideal masculina y femenina.

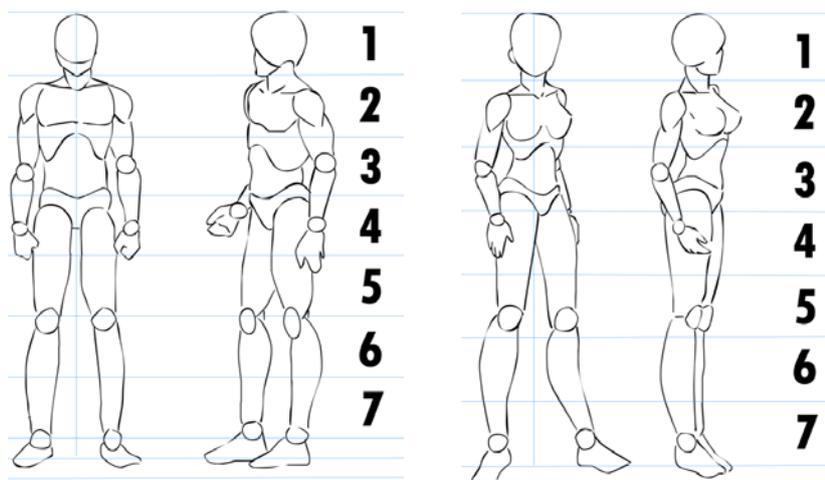


Fig. 2. Proporciones de figuras masculina y femenina en el anime.

Tomando como referencia este canon de "figura ideal", se procede a encajar en el mismo las figuras masculina y femenina típicas en el *anime* (Fig. 2), mostrando las siguientes diferencias:

a) Figura masculina:

El pecho del personaje *anime* masculino es generalmente más pequeño y menos ancho que el de una figura real. También la mitad superior del cuerpo —cabeza y tronco— tiene un tamaño equivalente a tres cabezas hasta la cintura, en vez del normal de cuatro cabezas. Esto hace que las piernas, desde las caderas a la base de los pies, se construyan con cuatro cabezas y medias, de modo que la parte inferior es ligeramente más alargada que la zona superior del cuerpo.

b) Figura femenina:

Por regla general en el *anime* los personajes femeninos son algo más pequeños en altura, de ahí que el canon pase a ser de siete cabezas.

La distancia entre la caja torácica y el pubis es menor que en una mujer real, esto resalta las proporciones de otros elementos como pueden ser los senos, la cadera y las piernas. La longitud de las piernas, desde las caderas hasta la base de los pies, es notablemente superior con respecto a los demás cánones: unas cuatro cabezas y media.

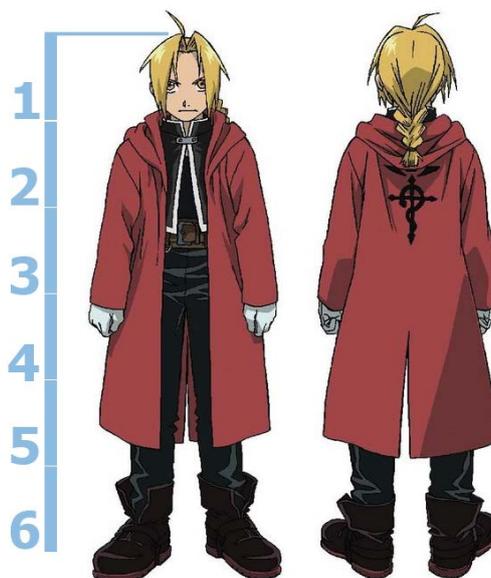


Fig. 3. Proporciones de personajes adolescentes (Edward Elric de Full Metal Alchemist).

En el caso de modelos de personajes adolescentes en el *anime* (Fig. 3), es frecuente utilizar un canon de unas seis cabezas⁴ o seis cabezas y media, aumentando nuevamente la longitud de las extremidades inferiores. Este patrón es el más utilizado en las series cuyos protagonistas tienen una edad comprendida entre los 12 y 17 años, como podría ser *Ranman 1/2* (1989-1992), *Naruto* (2002-2009) y *Full Metal Alchemist* (2003-2004).

En resumen, se puede establecer que la tendencia en el dibujo de personajes en el *anime* es la de estilizar algunos rasgos de la figura, estrechando los cuerpos y alargando levemente las piernas con respecto a una figura real. Esta contracción del tronco y extensión de las extremidades inferiores, hace que, en el modelo japonés, zonas como la cabeza o los pechos se perciban de mayor tamaño, aunque en realidad sean simétricos a los elementos correspondientes en el canon de ocho cabezas y utilizado tradicionalmente para el dibujo de figuras reales.

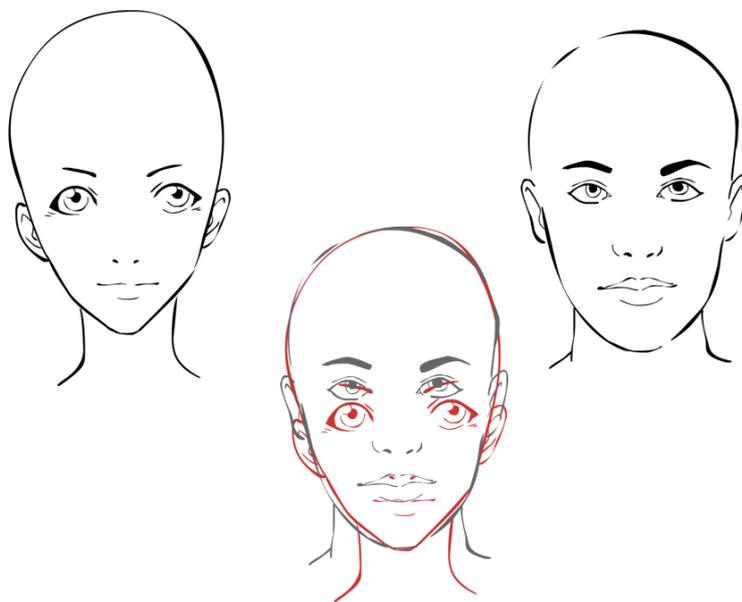


Fig. 4. Modelos anime (izquierda) y real (derecha) de la cabeza.

En el caso de la cabeza (Fig. 4), la primera y más evidente de las diferencias entre ambos modelos es que en la cara *anime* las facciones

⁴ ASENSIO, Paco, 2009. *Manga paso a paso*. Barcelona: Momao Publications. p.38.

suelen ser más estrechas y con una forma triangular, comparada con el encaje de una cara real que sería algo más ovalada. En el *anime* la barbilla es más puntiaguda, mientras que en una cabeza realista estándar el mentón no es tan exagerado y es más redondeado.

El cuello es mucho más estrecho, sin embargo el tamaño de la cabeza —en contra de lo que comúnmente se suele pensar— no es más grande sino de un tamaño bastante aproximado al de una cabeza real. Esta aparente ilusión en las dimensiones se produce en realidad, además de por lo anteriormente comentado, a causa del desplazamiento dado a los demás elementos faciales —ojos, nariz, boca—, lo que provoca que el espacio de la frente sea mayor y produzca la sensación visual de que la cabeza en un personaje *anime* sea de mayor proporción a la de una figura real.

En relación a los ojos, la nariz y la boca, siguen el mismo patrón proporcional que en la figura ideal. Sin embargo, los ojos del *anime* son redondeados y mucho más grandes y expresivos —de ahí que el iris sea también mucho mayor que un iris realista que ocuparía una tercera parte de la esclerótica— con respecto a la apariencia ovalada que tendría el ojo real. Igualmente también carecen de algunos detalles como podría ser el conducto lagrimal.

El diseño de la nariz es prácticamente insignificante en el *anime*, salvo en casos excepcionales en los que el personaje aparece con una nariz peculiar que remarque su personalidad, el estilo genérico es sólo el de indicar mínimamente un sombreado lateral, inferior, o simplemente dibujar los orificios correspondientes a las dos fosas nasales.

En el caso de la boca también ésta se simplifica realizándose a partir de las comisuras de los labios, mientras que su grosor puede indicarse levemente con algunas líneas de contornos y sombreado.

Para adaptar los diseños a la edad del personaje (Fig. 5) la disposición de los elementos del rostro variará a una forma geoméricamente más redondeada cuanto más joven sea el personaje o más alargada conforme vaya volviéndose más adulto. Los ojos serán grandes al principio y algo más

pequeños al ir creciendo el personaje, una disminución que conlleva lógicamente el aumento del área de la nariz y que ésta aparezca de mayor tamaño.

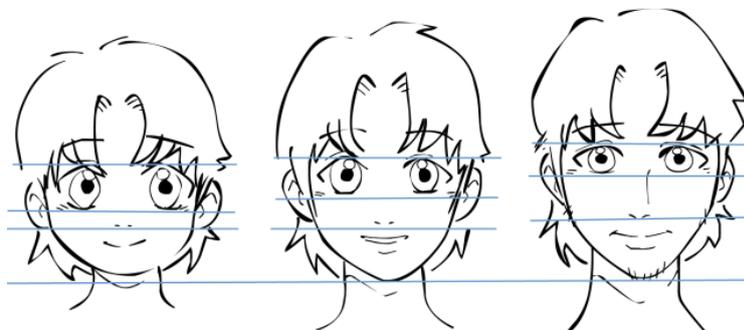


Fig. 5. El paso del tiempo en el rostro anime.

Para comprobar las analogías y similitudes entre una figura humana real y los personajes animados sacados de una producción japonesa, basta con observar ejemplos tan claros como el de la serie *anime AKB0048* (2012) y que toma como protagonistas principales a un popular y verídico grupo de música pop japonés, conocido como *AKB48*. Aunque nada tiene que ver el argumento de la serie *anime* —donde las protagonistas son convertidas en heroínas que luchan para salvar el planeta— con la historia real de este grupo musical, son precisamente las mismas componentes del conjunto las que ponen voz a sus respectivas versiones animadas e incluso, hay momentos en la serie donde llegan a deleitar al público con elaboradas coreografías reales conseguidas mediante captura del movimiento.



(Izqda.) Grupo musical AKB48. (Dcha.) Personajes de la serie anime AKB0048 (2012).

En definitiva, el diseño del personaje estándar del *anime* se presenta con algunos elementos faciales y corporales ligeramente simplificados o modificados, pero siempre manteniendo las proporciones reales en su disposición, lo que la Dra. M^a Carmen Hidalgo llegó a clasificar como “realismo no modelado”.⁵

6.1.2. Expresiones faciales en animación.

Uno de los mayores retos de los animadores es el de lograr trasladar las emociones al público a través de los dibujos animados. En la actualidad, gracias a las nuevas tecnologías, los animadores y diseñadores pueden ayudarse de un sinnúmero de recursos y herramientas específicas para la creación de expresiones faciales y así poder expresar, de la manera más efectiva posible, las emociones de cada uno de los personajes.

Sin embargo, la idea de representar las emociones en cualquier trabajo de animación no se limita exclusivamente a las expresiones faciales—que tienen un especial significado en la animación tradicional—, ya que el cine de animación dispone de multitud de métodos para poder contar debidamente la historia: los diálogos, la iluminación, el lenguaje corporal, el contexto, la música, el color, el movimiento y cualquier otro elemento de la escena que pueda contribuir a la interpretación de una emoción específica.

Esta cualidad de poder acentuar el dramatismo de una escena ayudándose de otros elementos es una de las grandes diferencias entre la ficción y la vida real, puesto que las personas somos capaces de utilizar las expresiones faciales de forma intencionada como una máscara de nuestras emociones reales, al contrario de lo que se pretende conseguir generalmente en animación.

Sin embargo, los animadores también tienen su propio conjunto de reglas respecto al cuándo y al cómo se han de mostrar ciertas expresiones

⁵ HILDAGO, Rodríguez, M^a Carmen, 1999. *La ilustración infantil española en los años 90. Los personajes y su representación*. Facultad de Bellas Artes. Tesis Doctoral de la Universidad de Granada. p. 194.

faciales y qué elementos incorporar para resaltar esa emoción. Así, en el caso del último episodio de la serie *Death Note* (2006-2007), la escena en la que el protagonista Light Yagami comienza a reírse a carcajadas cuando los detectives revelan sus planes, la sensación que produce en el espectador es diferente en el cómic *manga* que en la serie televisiva (Fig. 6). Mientras en el *manga* original —correspondiente al capítulo 104— la escena donde el personaje estalla en risa es representada sólo con un par de viñetas de dos planos generales, pero sin causar demasiada impresión en el lector, en el caso de la serie *anime* —episodio 37— ese mismo momento en el que el protagonista comienza a reírse, se muestra rápidamente desde diferentes puntos de vistas —planos generales, primeros planos, planos detalles—, las sombras son más contrastadas y se le iluminan los ojos de color rojo otorgándole un aspecto diabólico. Todo ello sumado a un estupendo doblaje original —realizado por el actor Mamoru Miyano— que remata la secuencia con una carcajada exagerada y desequilibrada, capaz de mostrar al personaje como un completo psicópata.



Fig. 6. Imágenes del manga (izqda.) y de la serie anime *Death Note* (dcha.).

Sin embargo, también puede darse el ejemplo contrario, en especial en series con un gran número de capítulos, en el que en ocasiones, como se ha comentado en el capítulo anterior, se abandona un poco la estética y la expresividad para proporcionar más movimiento a la escena. Esto es lo que suele ocurrir en ciertos capítulos de la serie *Naruto Shippuden* (2007-2010),

donde los gestos de las caras de los personajes en la obra ilustrada suelen ser más expresivos que en su versión para la pantalla.



Imágenes del manga (arriba.) y de la serie anime Naruto Shippuden (abajo.).

6.1.3. La universalidad de los gestos.

A lo largo de la historia, han sido muchas las investigaciones realizadas al objeto de determinar la importancia y universalidad de las expresiones faciales y su significado. Ya en el año 1967, los psicólogos y escritores Paul Ekman y Wallace Friesen⁶ llevaron a cabo un estudio sobre los gestos habitualmente realizados por los integrantes de una tribu Papúa, en Nueva Guinea, los cuales sólo tendían a mostrar una serie de expresiones faciales y que, dado su aislamiento de otros grupos y la falta de contacto previo con la civilización, Ekamn y Friesen consideraron como gestos autómatas y comunes a todos los seres humano. El estudio demostró cómo la emoción se muestra en el rostro de una persona de forma innata e

⁶ EKMAN, P. and W. V. Friesen,1978. *Facial Action Coding System (FACS): A Technique for the measurement of facial action*. Palo Alto: Consulting Psychologists Press.

inconsciente, y cómo los humanos han desarrollado de forma natural mecanismos para la interpretación de dichas expresiones. Una universalidad en las actitudes y los gestos que como destaca el psicólogo Carl Jung, en su libro *El hombre y sus símbolos* (2007)⁷, "siguen un patrón que se estableció mucho antes de que el hombre desarrollara una conciencia reflexiva".

En el estudio sobre emoción e interacción social realizado por los psicólogos Nico Frijda y Anna Tcherkassof,⁸ los autores llegan a diferenciar tres respuestas comunes que el espectador puede generar, de forma inconsciente, frente a expresiones faciales, tanto reales como en los personajes animados. Una de estas respuestas corresponde a las expectativas del medio que nos rodea —expresión de miedo en la cara de otra persona que nos advierte de un peligro inmediato—, otra se refiere a las expectativas de comportamiento —expresión de enojo que nos alerta de conflictos con alguna persona— y la tercera, y última, es la respuesta empática —sentimiento de tristeza al presenciar la realidad que afecta a otro.

Por otro lado, Albert Mehrabian en su libro, *Messages: Implicit Communication of Emotions and Attitudes* (1981),⁹ llega a establecer incluso los porcentajes en la frecuencia de utilización de los modos de comunicar las emociones. Así, el autor mantiene que el 55% de los mensajes emocionales se manifiesta a través de lo que denomina "la cara que une", es decir mediante la "apariencia", la expresión facial y el lenguaje corporal; el 38% de las emociones se comunica por la forma dada al utilizar la voz —en el caso de la animación, el doblaje—; mientras que sólo el 7% del mensaje emocional se comunica a través de la palabra —el diálogo.

⁷ JUNG, C. G., 2007. *El hombre y sus símbolos*. Ediciones Paidós.

⁸ FRIJDA, N. H. and A. Tcherkassof, 1997. *Facial Expressions as modes of Action Readiness*. Studies in Emotion and Social Interaction, Second Series. J. A. Russell and J. M. Fernandez-Dols. Cambridge: Cambridge University Press & Editions de la Maison des Sciences le l'Homme. pp. 78-102.

⁹ MEHRABIAN, Albert, 1981. *Messages: Implicit Communication of Emotions and Attitudes*. Wadsworth Publishing Co Inc.

Todas estas investigaciones en el campo de la comunicación de las emociones y actitudes han supuesto, como es fácil de apreciar, una gran ayuda para los animadores en su objetivo final de conseguir plasmar las emociones en los dibujos y que esas acciones sean reconocibles por el espectador.

6.1.4. La evolución de las expresiones faciales en el proceso de creación de una animación.

En los pioneros estudios de animación, como el de Walt Disney, desde un primer momento los animadores fueron conscientes de la importancia de las expresiones faciales a la hora de comunicar al público pensamientos o emociones de un personaje dibujado.

En sus inicios, en una etapa de la animación en el que las primeras películas animadas eran un medio puramente de entretenimiento — acompañadas de música en vivo y con un alto grado de humor y acción visual— y que simplemente buscaban la claridad en la comunicación de la historia que se estaba contando, las expresiones faciales eran comprensiblemente sencillas.

En los primeros dibujos animados mudos, el contexto o una explicación más detallada hacían que la mera utilización de una cara sonriente ya transmitiera el sentimiento de "felicidad". Esto sugería que los *símbolos* de la expresión de la emoción se podrían convertir en sustitutos para poder comunicar una idea o una emoción. En particular, la animación japonesa actual dispone de un amplio historial de dicha simbología, recopilada a través de los años: la característica gota de sudor como icono del nerviosismo, preocupación o vergüenza; la exageración de una enorme vena para transmitir ira o frustración; y las famosas "*líneas gloom*" de color

púrpuras y situadas por encima o detrás del personaje, como una representación de fatiga o terror.¹⁰

Por este motivo es frecuente ver cómo el estado emocional en el personaje *anime* es acrecentado por la expresión simbólica, interpretada por el espectador a través de unos conocimientos previos generados por la visión de dichos iconos utilizados tanto en el cómic *manga* como en el *anime*.



Diferentes modelos de la iconografía y las expresiones utilizadas en el manga/anime para representar los estados de ánimo de los personajes.

Al comienzo, en los primeros pasos de los dibujos animados, el método tradicional usado para lograr plasmar todas estas expresiones faciales consistía sencillamente en dibujar el propio rostro del animador reflejado en un espejo, imitando las posiciones que necesitaban. Años más tardes, en la década de los treinta, con las primeras películas de Disney, los animadores descubrieron que era mucho más fácil utilizar fotografías y fotocopias de rostros reales como material de referencia para crear los gestos en la animación, en lugar de utilizar únicamente el espejo o intentar inventar por completo las expresiones faciales de los personajes.

¹⁰ Iconografía del *manga* y el *anime*: <http://www.animevice.com/manga-iconography/22-465/> (Acceso el 6 de Junio de 2013).

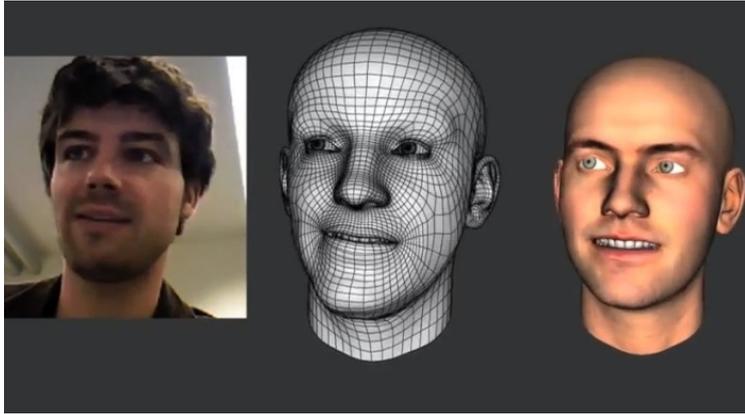
Inicialmente estas fotocopias eran impresas secuencialmente, en un intento de crear una versión animada del movimiento de las caras. Este proceso no era otro que el de la animación por rotoscopia, el cual ofrecía a primera vista un resultado un tanto extraño, como algo mecánico y poco natural, sin embargo los animadores se sorprendieron al descubrir que estas imágenes “rotoscopiadas” adquirían más calidad visual –siempre que dichas expresiones fueran posteriormente tratadas y exageradas.¹¹

Con el paso de los años, los avances tecnológicos y los cambios en las técnicas de producción de animación han influido en la creación de los movimientos faciales animados. Particularmente las técnicas de 3D o la animación *C.G.* (generada por ordenador), ofrecen a los profesionales un amplio conjunto de herramientas para la creación y animación de las expresiones del rostro.

Una de las técnicas más avanzadas y modernas es la captura de movimiento. Para ello, y hasta hace bastante poco, los actores que simulan los gestos debían colocarse en el rostro unos puntos de referencia que iban conectados a un sistema digital de registro de movimiento. Este movimiento era traducido a los puntos correspondientes del personaje animado, haciendo que la animación se creara automáticamente. Sin embargo, en 2012 la Escuela Politécnica Federal de Lausanne (EPFL, Suiza) desarrolló *Faceshift*¹², un nuevo software de seguimiento y captura de movimiento facial en tiempo real que no necesitaba de puntos referenciales para registrar el desplazamiento y los gestos de la cara. Este programa, diseñado para ser utilizado por cualquier tipo de usuario que disponga de una cámara Kinect, es hasta el momento el único programa capaz de hacer un seguimiento tan completo, llegando a detectar incluso el desplazamiento de los ojos.

¹¹ THOMAS, Frank. and JOHNSTON, Ollie, 1995. *The Illusion of Life: Disney animation* New York: Disney Editions.

¹² Página oficial del programa “Faceshift”: <http://www.faceshift.com/> (Acceso el 25 de Julio de 2013).



Captura facial con el programa Faceshift en la que se aprecia, de izquierda a derecha, la imagen de la cámara, el modelo de cabeza en maya y el personaje definitivo texturizado. Tanto el modelo de cabeza como la figura texturizada se mueven simultáneamente con la persona que se encuentra frente a la cámara Kinect y que a través de un sencillo proceso de captura de posiciones registra los puntos claves del rostro.

Sin embargo al igual que ocurría con las fotocopias en Disney, el problema para el animador al utilizar este tipo de aplicaciones puede ser un uso excesivo de lo “humano” que impide esa empatía con la animación, tal y como se conoce, y llegando a crear una imagen que incluso provoque rechazo en el espectador. Por ello hay que mantener el equilibrio entre lo animado y lo real, siendo consciente de que la animación no deja de ser un mundo imaginario y ficticio, con una serie de cualidades estéticas y visuales que la distinguen o lo hacen especial a ojos del público.

Como expone el crítico Jordi Acosta en su intervención en el libro *Animatopia*:

*“El realismo, pues, no es alteración de la esencia del arte animado, pero sí una ampliación del campo de batalla que se enfrenta a los modelos canónicos consolidados por la tradición y el mercado. En buena medida, toda aproximación al realismo a través de la animación supone un acto de violencia contra las ideas recibidas y los códigos tradicionalmente asociados a ese lenguaje”.*¹³

¹³ ACOSTA, Jordi, 2013. “Lo real, lo irreal y lo animado. El cine de animación ante del desafío del realismo” en *Animatopia. Los nuevos caminos del cine de animación*. Roberto Cueto (ED.) España: Festival Internacional de Cine de Donostia-San Sebastián. p.148.

6.2. La dinámica del color y otras teorías pictóricas aplicadas al *anime*.

En el ámbito artístico es bastante familiar la utilización del color como un modo de lenguaje visual independiente, como un elemento plástico colmado de significado simbólico y estético, de modo que en animación, y más concretamente en el *anime*, el color también puede llegar a resultar un elemento fundamental capaz de actuar tanto como modelador de la figura o como medio narrativo de la propia animación.

A pesar de que la producción de los *anime* es en general seriada y como medio dinámico no invita precisamente al estudio de sus elementos estáticos, hay que destacar que en las series de animación japonesa los colores son asignados en la mayoría de las ocasiones con un determinado propósito que incluso puede contener algún tipo de significado.

Es cierto que la persona que observa una animación no dispone de bastante tiempo para analizar valores estéticos de una imagen en concreto, pero sí del suficiente para llegar a apreciar la composición de dibujos en términos de movimientos de formas y de colores, de modo que puede encontrarse con un trasfondo en el color, cuya finalidad es la exposición de estados de ánimo o de valores emotivos y simbólicos. Es lo que en animación se conoce como uso "dinámico del color": variaciones en los colores con independencia del movimiento de los personajes¹⁴; un recurso que ya había sido puesto en práctica en la película *Dumbo* (1941) de Walt Disney, cuando el pequeño elefante se intoxica con el alcohol que accidentalmente cae al interior de una cubeta y comienza a ver ilusiones de elefantes rosas, que danzan y cantan, sobre un fondo completamente negro.

¹⁴ HALAS, John y MANVELL, Roger, 1980. *La técnica de los dibujos animados*. Barcelona: Ediciones Omega, S.A. p. 87.



(Izqda.) Bocetos de Salvador Dalí para la secuencia de la película (1940). (Dcha.) Captura del fragmento "Las ánimas del terror" de la película *Dumbo* (1941) de Walt Disney.

Realizado a partir de unos bocetos encargados al pintor español Salvador Dalí en 1940, la escena de "Las ánimas del terror" en *Dumbo* es, sin duda, un buen ejemplo en animación de colores dinámicos que cambian por motivos expresivos y dramáticos.

Dado que el color es el elemento al que más atención presta el público en general, para lograr el objetivo perseguido a través de este recurso los animadores han de poseer un alto sentido del mismo. Por este motivo, la mayoría de las experiencias tonales la suelen realizar artistas o animadores experimentados.

Por supuesto, el *anime* no queda fuera de la utilización de la dinámica del color. El caso más evidente podría ser el fragmento ya comentado del episodio noveno de la serie producida por los estudios Manglobe *Samurai Champloo* (2004-2005) y realizado por Masaaki Yuasa, un director y animador japonés —influenciado por obras como *Yellow Submarine* de George Dunning— conocido por tener un estilo salvaje y libre.

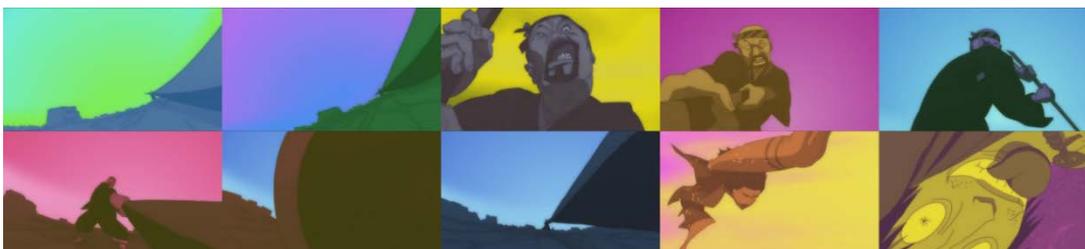


Fig. 7. Fragmento de un episodio de la popular serie *Samurai Champloo* (2004-2005), realizada por el maestro Yuasa.

Este particular fragmento de la animación de Yuasa (Fig. 7), podría definirse como una escena de efecto psicodélico conseguida, en gran medida, gracias al dinamismo producido por los bruscos cambios cromáticos. Recordemos que la secuencia describe el momento en que el personaje principal —Mugen— entabla una lucha con un monje guerrero, en una plantación de opio donde se ha iniciado un incendio, por lo que los contrincantes comienzan a inhalar los vapores tóxicos del opio en llamas, dando lugar a imágenes de calidad lisérgica.

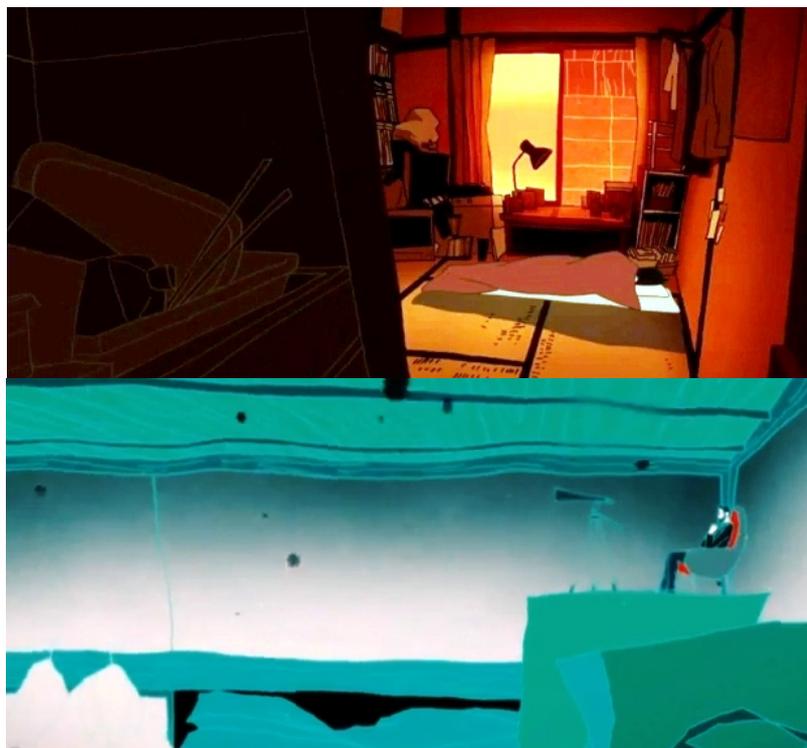
Con una animación de carácter experimental, el autor juega con la flexibilidad y la elasticidad de las figuras de los personajes, deformándolos y caricaturizándolos. La cámara se desplaza disparatadamente y de forma vertiginosa, girando 360° alrededor de las figuras, produciendo vistas imposibles y exageradas perspectivas, a la vez que los colores de la imagen varían casi al son de una luz estroboscópica. La escena y las figuras cambian de color, al ritmo de la música y los movimientos, cada vez que el bastón que sujeta el personaje del monje pasa frente a la pantalla.

Esta escena, compuesta por la cantidad de 320 fotogramas completamente diferentes —tanto en dibujo como en color—, a pesar de la aparente sencillez del dibujo y los colores, los juegos de perspectivas, las continuas deformaciones y múltiples cambios cromáticos producen una magnífica secuencia donde todo elemento visual está en movimiento.

En *Tatami Galaxy* (2010), una serie *anime* comprendida de 11 capítulos, el particular estilo de Yuasa vuelve a aparecer. Desempeñando la función de director de episodios, escribiendo el guión y dibujando los *storyboards*, la mano de este gran artista queda reflejado —a pesar de no participar directamente como animador— en algunos momentos de la serie, como muestra las siguientes imágenes correspondientes al capítulo décimo.

En estas capturas se aprecia cómo una gama de colores cálidos y fríos se alternan en las escenas para aumentar el dramatismo de la imagen, mientras una voz “en off” narra la historia. De igual manera las distintas tonalidades, que cubren el dibujo como un filtro fotográfico, ayudan al

espectador a distinguir entre el mundo real y su forma invertida, el mundo submarino.



Tatami Galaxy (2010) de Masaaki Yuasa.

Al igual que ocurre en la secuencia de *Samurai Champloo* anteriormente comentada, el color varía de forma imprevista para el público, pero siguiendo armoniosamente los movimientos de los personajes, los efectos sonoros y la música. Los personajes también son ahora simplificados y deformados, completados por dos o tres colores planos de gran contraste y bastante llamativos, en la búsqueda de intensificar el dramatismo y los cambios emotivos, pero huyendo por completo de un coloreado denotativo y realista.

Este peculiar uso del color no es reciente, pues es bien conocido su utilización tanto por publicistas de los años 20 y 30 del siglo pasado — influenciados por los pintores posimpresionistas—, como el empleo dinámico del color dado por Van Gogh para dibujar el movimiento, y ese rechazo a la función meramente representativa del color, utilizándolo para representar estados de ánimo y sentimientos, de las teorías sobre el color planteadas por

maestros como Kandisky, Johanes Itten o Paul Klee, parece factible transferirlo al mundo del *anime*.

En el libro *De lo Espiritual en el Arte* ¹⁵, Kandisky expone varios ejercicios analíticos que pueden ser aplicados a determinadas escenas de la animación japonesa. Para este autor es fundamental que el artista conozca el valor interno de los colores y propone una serie de ejercicios de análisis con colores aislados, con la intención de percibir esos valores de forma objetiva. Para ello, parte del siguiente esquema:

- Calor y frío del color: determinado por la tendencia del color hacia el amarillo —para convertirse en cálido— o hacia el azul —para pasar a ser frío.
- Claridad y oscuridad del color: determinado igualmente por el grado de amarillo o azul, produciendo una sensación estática de acercamiento —cuanto más próximo esté del amarillp— o alejamiento del color —cuanto más azul contenga.

Por otro lado, el pintor y escritor suizo Johannes Itten mantiene que el contraste en el color entre frío y cálido viene dado al diferenciar perceptivamente las dos polaridades cromáticas de las siguientes mezclas:

- Del amarillo al rojo: colores cálidos.
- Del verde al azul: colores fríos.¹⁶

Estos principios sobre el color son utilizados muy frecuentemente en las series *anime* para mostrar los cambios climáticos que se producen durante el transcurso de la historia relatada. Para que el espectador pueda ser consciente del paso del tiempo, los coloristas adaptan la paleta de los colores básicos añadiéndoles un porcentaje determinado según la franja horaria o la estación que desean representar, por supuesto siguiendo el patrón de cálidos

¹⁵ KANDISKY, Wassily, 1973. *De lo espiritual en el Arte*. Barcelona: Ed. Barral Editores.

¹⁶ MARCH RAMOS, José L.,1991. *La dinámica del color en la luz polarizada*. Tesis Univ. Politécnica de Valencia. Departamento de Dibujo.1991. pp. 151-157.

a fríos, es decir desde el amarillo, pasando por el rojo, hasta el verde y el azul.

En la secuencia de imágenes de la Fig. 8, pertenecientes a los capítulos del 3 al 7 de la serie *Naruto Shippuden*, el desarrollo de la historia que transcurre en el intervalo de los cinco episodios se produce a lo largo de un día completo, haciendo que los colores modifiquen su tonalidad de cálido a frío para así representar la iluminación del sol en sus distintas etapas hasta el anochecer (amanecer, mañana y tarde):

1. El capítulo tres comienza con el inicio del día, al amanecer, y las imágenes se representan con tonos más apagados a los originales, tipo pastel, recreando de esta forma una iluminación más tenue de la normal.

2. El color “*original*” aparecerá unos minutos más tarde, cuando la mañana ya está entrada. Estos colores de mayor intensidad representan la paleta estándar de la serie.

3. Posteriormente, al atardecer, los colores adquieren un porcentaje determinado de amarillo —en el caso del color verde de los árboles, en el segundo fotograma el tono contiene un 62% de amarillo, mientras que en el tercer fotograma éste incrementa a un 84%.

4. Pasando por una paleta que va desde el amarillo al rojo, con tonalidades más anaranjadas en los siguientes capítulos, el espectador puede intuir que está atardeciendo, por el contraste producido al envolverse, cada vez más, la imagen del espectro cromático con pálidos rosáceos y rojos.

- 5 y 6. Finalmente, en los últimos dos capítulos, los colores que hasta ahora habían sido cálidos trascienden a una gama fría de azules y verdes, oscureciendo la imagen e indicando que la historia está aconteciendo ya entrada la noche.



Fig. 8. Secuencia de imágenes perteneciente a la serie *Naruto Shippuden* (2007-2010. Hayato Date).

Aunque normalmente el color ambiental se consigue pintando los fondos con técnicas tradicionales por un lado y rellenando los espacios con color digital para los personajes por otro, también se puede obtener mediante un filtro fotográfico de ajuste de imagen, parecido a una veladura, un proceso digital más directo y rápido pero que en realidad no ofrece un resultado tan rico ni natural puesto que todos los elementos del encuadre se trabajan por igual y en consecuencia la gama de tonos es más limitada.

En la siguiente secuencia (Fig. 9), perteneciente al capítulo 31 de *Naruto Shippuden*, se puede apreciar con el paso de los planos cómo el color ambiental va cambiando progresivamente gracias a un filtro fotográfico de tono azul. En pocos minutos, la escena ha pasado de estar plenamente iluminada a oscurecerse. Este tipo de efecto es fácilmente identificable ya que suelen reutilizar algunos dibujos para los dos tipos de iluminación, aunque modificados con este filtro para evitar que se note demasiado — como se puede apreciar en la secuencia de la figura, el primer fotograma y el último son el mismo dibujo.

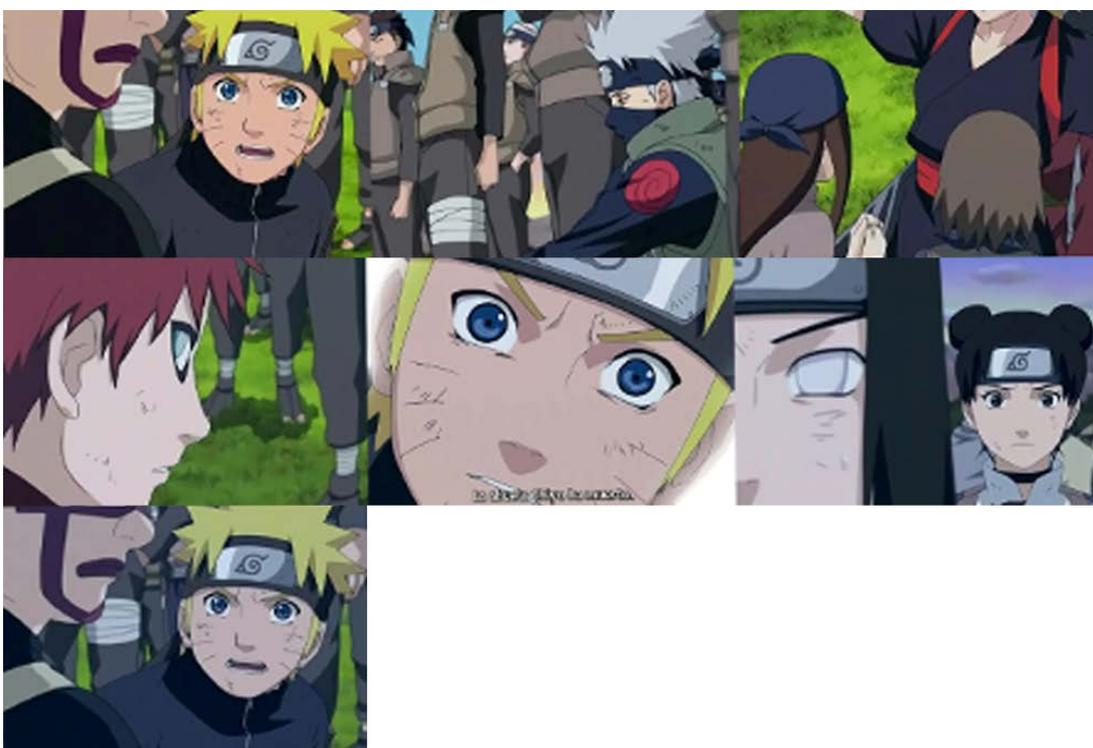


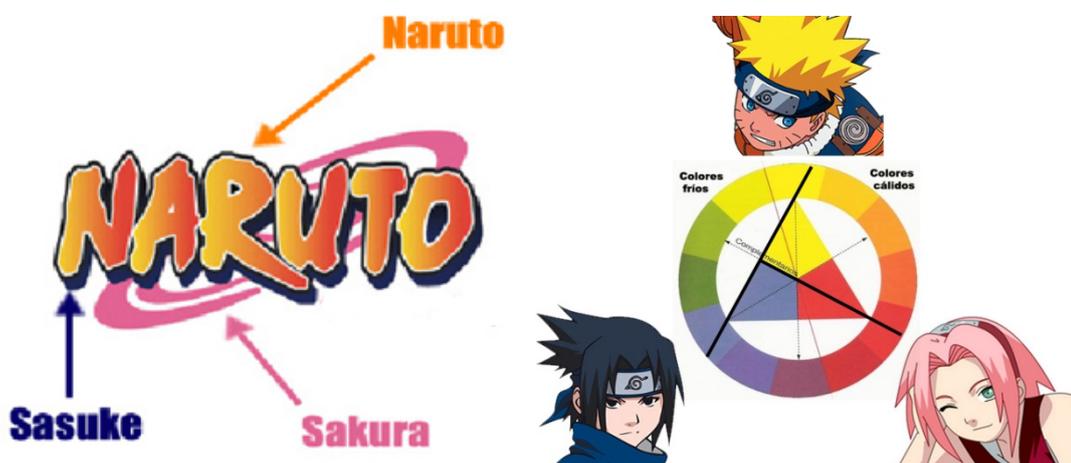
Fig. 9. Secuencia perteneciente al capítulo 31 de la serie *Naruto Shippuden* (2007-2010. Hayato Date).

En la misma serie *anime*, y aunque quizás de forma algo subjetiva, es posible extraer otros aspectos de interés referentes a las teorías del color y al significado de los mismos. Así, a partir de las figuras geométricas usadas por Paul Klee para el análisis del movimiento cromático¹⁷, en concreto el triángulo equilátero que se genera al unir los tres puntos correspondientes a

¹⁷ KLEE, Paul, 1974. *Bosquejos Pedagógicos*. Caracas-Veneluela: Editorial: Monte Ávala Editores S.A.

los colores primarios, es posible establecer una relación entre los colores identificativos de los personajes principales de la saga *Naruto* e incluso con el papel que desempeñan cada uno de ellos dentro de la historia.

En el *anime Naruto* (2002-2009), el juego y la jerarquía de los colores se hace evidente de inmediato y en el mismo diseño del título es fácil apreciar que ninguno de ellos está puesto por mera casualidad (ver figura). Si en el círculo cromático se toma como referencia la línea que trazan los colores de los personajes principales de *Naruto* —en amarillo— y Sasuke —en azul—, en el sector opuesto del disco, en una franja situada entre ambos personajes, aparece Sakura —en rojo—.



Relación del color en el anime Naruto (2002-2009).

Aunque podría tratarse de algo casual, como se ha comentado anteriormente, esta disposición también hace referencia al papel que desempeña cada uno de estos tres personajes principales. En realidad, es una manera esquematizada de representar la lucha constante entre dos polos opuestos: Naruto y Sasuke —en el desarrollo de la serie, y aunque al inicio ambos personajes eran amigos, Sasuke termina convirtiéndose en villano y en el enemigo principal del protagonista Naruto.

Como personaje intermedio entre ambos guerreros se encuentra la figura de Sakura, que a pesar del cambio de bando de Sasuke la atracción que siente por él le impide hacerle daño. A su vez, el amor que Naruto siente por Sakura entra en conflicto en su lucha con Sasuke.

Los colores de los personajes que aparecen tanto en *Naruto* como en *Naruto Shippuden* pueden llegar a tener un alto nivel connotativo o simbólico, valorando el significado que transmiten por encima de su representación real.



La gama de colores cálidos (amarillo, rojo y naranja) viene representada en la familia protagonista de la serie *Naruto*. El padre Minato cuyo apodo es "rayo amarillo" y la madre, Kushina, conocida como el "torbellino rojo", son los padres de Naruto, el cual curiosamente también será apodado en la serie como el "destello naranja". Estos colores asignados al protagonista, reflejan simbólicamente su personalidad enérgica, alegre y creativa —ya en el primer episodio, se nos presenta a Naruto como un muchacho revoltoso y problemático al que le gusta hacer pintadas por toda la aldea.

Sin embargo, y volviendo a los tonos más elementales —amarillo, rojo y azul—, es posible encontrar más evocaciones de estos colores en el *anime*. La intensidad que generan los tres colores primarios en su forma más pura, hace que su aparición en la gran pantalla pueda resultar algo incómoda. Así, por ejemplo, en el episodio 3 de *Bakemonogatari* (2009-2010) (Fig. 10) encontramos varios planos generales donde los personajes sumergidos en una prolongada conversación y prácticamente inmóviles, aparecen rodeados de un fondo neutral —en gris— ornamentado con columpios diseñados en *cel/shading* y coloreados con los colores primarios. El objetivo de esta estética es llamar la atención para que el espectador participe activamente en la escena, centrando su curiosidad en toda la imagen y no sólo en unos personajes de movimientos reducidos.



Fig. 10. Escena de la serie *Bakemonogatari* (2009-2010).

Aunque —y como se ha visto en cada caso en particular— posiblemente el estudio del color en el *anime* deba tratarse de forma individual en cada animación, conociendo el contexto de cada serie, su autor, sus personajes, etc., por lo que puede llegar a ser una tarea sumamente extensa, cabe destacar, a modo de resumen de los aspectos generales sobre la dinámica del color analizados en este apartado, el hecho de cómo a partir de la indiscutible fascinación por el color mostrada por artistas tanto impresionistas como expresionistas —para los que la pintura era una zona de juego, un campo fértil que se podría explorar a partir de esa experiencia subjetiva del color, pero que hasta entonces sólo era un recurso artístico propio de imágenes estáticas como la pintura—, después de transcurridos cien años todas esas experiencias de la dinámica cromática y las teorías del color son adquiridos igualmente por los estudios de animación, que además no se conforman con proporcionar el color tal y como es, o en transmitir los estados emocionales simplemente a través del dibujo, sino que convierten un medio como el *anime* para televisión, que en principio únicamente existe con la finalidad de entretener, en un soporte donde también tiene cabida la experimentación, la creatividad y, por supuesto, los conocimientos artísticos del animador.

6.3. Fondos: de los estudios de animación a las exposiciones de arte.

Dentro de las múltiples imágenes que se realizan en la producción de un *anime*, el fondo es el elemento que con mayor facilidad se puede vincular a una obra pictórica o a un cuadro, debido precisamente a su proceso artístico de elaboración. Al contrario de lo que sucede con algunos dibujos animados norteamericanos, en donde la espacialidad de los fondos y el naturalismo son abandonados a favor de una imagen vectorial simplificada e icónica, como ocurre con los escenarios que aparecen en *Las Suprnenas* (1998-2005), en las series *anime* prácticamente la totalidad de los escenarios se realizan utilizando técnicas pictóricas tradicionales.



Fondo en la serie norteamericana *Las Suprnenas* (1998-2005).

La utilización como base para la creación de los fondos en los dibujos animados, las referencias fotográficas o los libros ilustrados, así como la aparición de nuevas técnicas y materiales, tales como la *transparencia escarchada* que acepta texturas enlucidas¹⁸, ha hecho posible que desde finales de la década de 1960 se pudiese experimentar con ese espacio al final del encuadre y tratarlo como un soporte de trabajo en el que poder plasmar la creatividad y las capacidades del artista.

¹⁸ TAYLOR, Richard, 2000. *Enciclopedia de técnicas de animación*. Barcelona: Editorial Acanto, S.A. p. 46.

6.3.1. Proceso de elaboración de fondos en la animación japonesa

Una de las primeras fases en el proceso de creación de fondos es el diseño de producción. Durante esta etapa se elaboran los escenarios para las distintas perspectivas en las que se desarrollarán las escenas, de forma que se pueda crear un mundo imaginario a partir del montaje de los diferentes dibujos —en Japón se utiliza la expresión *sekai-kan* o “cosmovisión” para referirse a esta parte del proceso—. Estos espacios dibujados deberán sustentar el universo fílmico, es decir, han de ofrecer un escenario visual afín con la narración para que la historia sea creíble y el espectador pueda introducirse en el *anime*.

Para llevar a cabo esta importante tarea, y a pesar de que en la actualidad los medios digitales se emplean prácticamente en todas las etapas del proceso de producción de los *anime*, existen herramientas y materiales tradicionales de dibujo que aún siguen utilizándose: la mesa de luz, el papel, el lápiz, el pincel y por supuesto las pinturas —acuarelas, acrílicos, tintas, aerografía, etc.

A diferencia de otras técnicas y estilos en animación, en el proceso de elaboración de un fondo en anime se pueden distinguir tres fases de trabajo: *setting*, *image-board* y *layout*.¹⁹

- *Setting* o diseño de producción: en esta fase se crean los distintos dibujos a lápiz, para que posteriormente el director y el pintor de fondos puedan imaginar la totalidad del escenario donde tendrá lugar la acción. En este primer paso se define el estilo arquitectónico o el tipo de paisaje y se desarrollan las siluetas de los elementos que compondrán esos mundos.

- *Image-board* o *art-board*: en esta segunda fase se eligen los colores adecuados —el director artístico es el encargado de seleccionar los colores oportunos que se utilizarán para pintar los fondos— y se dibujan las escenas. Por lo general se confeccionan varias versiones de los escenarios, ilustrando diferentes estaciones del año o momentos del día.

¹⁹ “Proto Anime Cut. Visiones y espacios en la animación japonesa”, 2012. España: Stefan Riekeles (Ed.) 2dk (Tokio) y Caja Madrid. pp. 12-13.

- *Layout*: normalmente una escena se compone de varias tomas denominadas *cuts* —cortes— para cada una de los cuales se necesita un dibujo, aún lineal, que determina la composición de la imagen filmada —el *layout*—. Como se comentó en capítulos anteriores, el *layout* contiene la información precisa sobre el fotograma, en este caso sobre los fondos, indicando la posición de personajes u otros elementos móviles y señalando el movimiento de la cámara. Junto con el *image-board*, el *layout* también sirve de modelo para el artista de fondo y así conocer previamente cada uno de los elementos que aparecerán en la imagen final.

6.3.2. Fondos por capas.

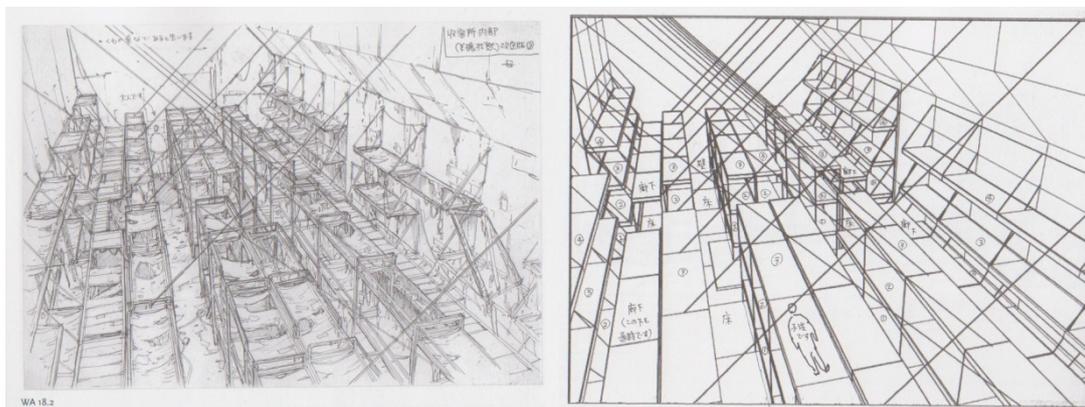
Durante el proceso de animación, las diferentes capas con las que está elaborada la escena se superponen y se mueven lentamente en distintas direcciones y velocidades. La dirección del movimiento se suele indicar en la esquina inferior izquierda del dibujo.



Fig. 11: Fondo para EXTRA (1996).

El fondo que se muestra en la figura 11 corresponde a la película EXTRA (1996) y está formado por dos capas. La capa inferior está pintada sobre papel y contiene todos los colores. La superior está dibujada en acetato transparente y contiene los bordes delgados de las líneas a fin de

reforzar el contraste y añadir los detalles a la imagen. Esta técnica de diseño de fondos recibe el nombre de “transparencia lineal superpuesta”. Generalmente estas ilustraciones suelen tener el color de acuarelas o gouache sobre papel, o bien de acrílico sobre acetato y las líneas en rotulador fino.

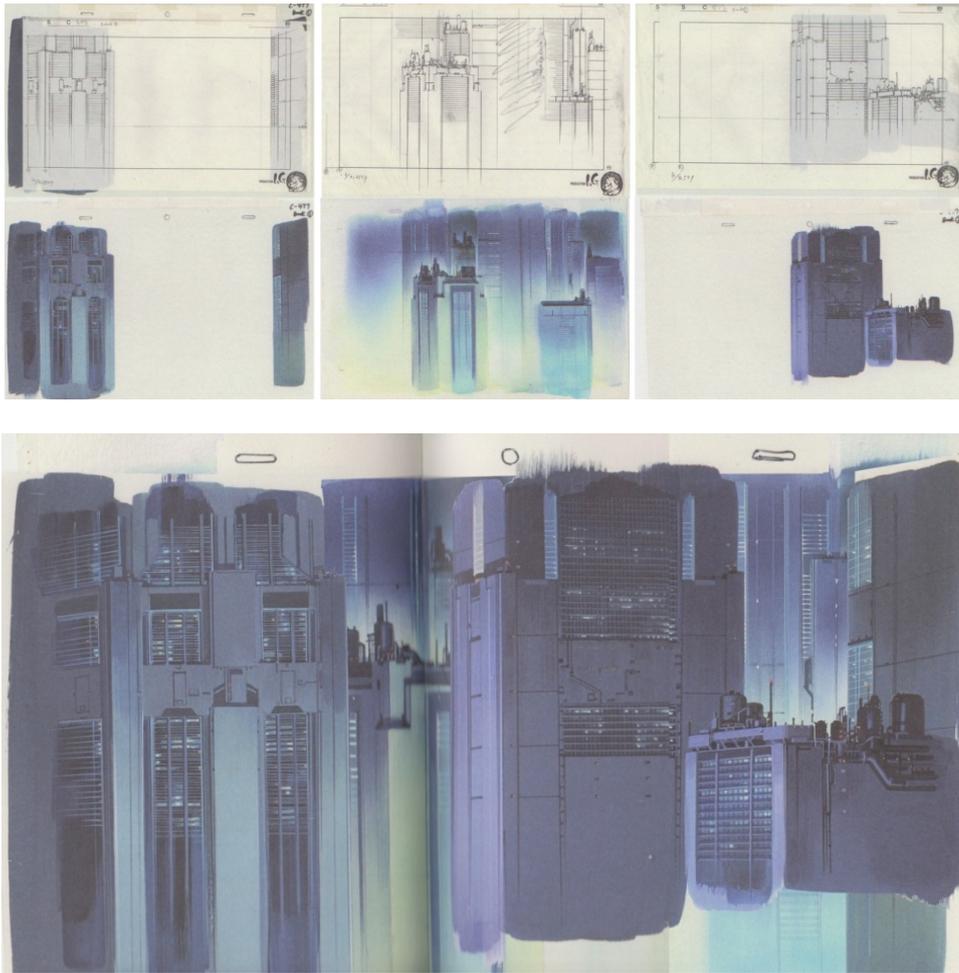


Diseño conceptual para el anime Sarah: impresión por ordenador, lápiz sobre papel, 17,6 x 25cm. Para determinar la perspectiva, el dibujante Takashi Watabe utiliza modelos tridimensionales, diseñados con el software Swivel 3D, como referencia para sus bocetos, de modo que usa los modelos como orientación (dcha.) y posteriormente los sustituye con una ilustración a mano alzada (izqda.).

Estas ilustraciones en perspectiva —con dos, tres o más niveles— han de moverse a diferentes velocidades para conseguir la ilusión de profundidad y perspectiva deseada. Si las imágenes de las capas son panorámicas, entonces la cámara puede desplazarse hacia cualquier dirección, de izquierda a derecha, arriba y abajo o viceversa, pero de forma similar los dos planos se animan a distintas velocidades, adelantándose levemente uno al otro y creando la sensación de profundidad. En infografía, a este principio en donde se altera la velocidad y la posición de las capas se le denomina efecto *parallax*, un proceso utilizado por primera vez con la cámara multiplanos en los años 40 del siglo pasado y que llegó a popularizarse a partir de 1960 gracias a su uso en el mundo de los videojuegos.²⁰

²⁰ WYATT, Paul, 2009. *The Art of Parallax Scrolling*.

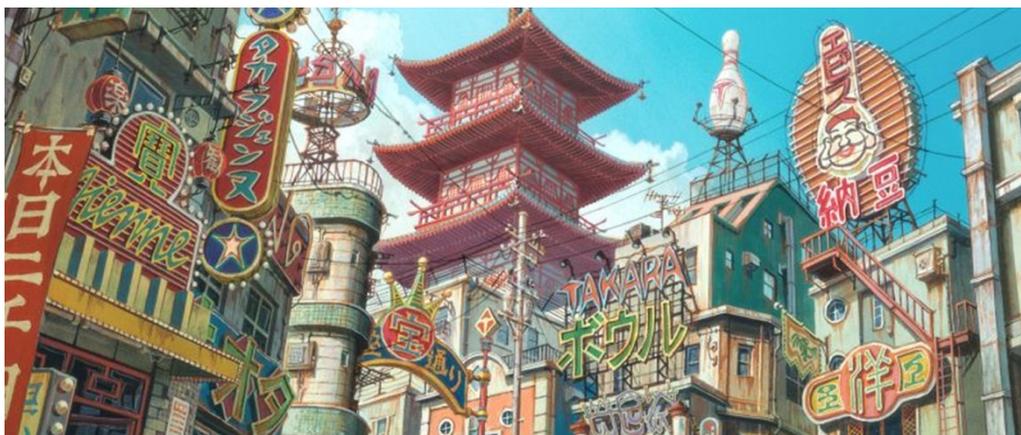
http://mos.futurenet.com/pdf/net/NET165_tut_flash.pdf (Acceso el 15 de Octubre de 2013).



Proceso de una escena panorámica para la película Ghost in the Shell (1995), constituida por tres capas independientes: dos layouts para los edificios laterales y otro dibujo para el horizonte o fondo²¹. Mediante el movimiento independiente de las capas de los rascacielos se crea sobre el escenario bidimensional un volumen artificial.

Aunque la elaboración de escenarios parece un proceso seriado más propio de una producción industrial, en realidad va a depender en gran manera de la maestría y las capacidades artísticas de los dibujantes de fondos, en cada una de las tres fases comentadas, para que ese universo ficticio se haga real y creíble al fusionarse con los demás elementos de la animación. Al fin y al cabo, el sello individual nunca deja de reflejarse en el producto final.

²¹ Proto Anime Cut. 2012. Visiones y espacios en la animación japonesa. Stefan Riekeles (Ed.) 2dk (Tokio) y Caja Madrid. pp. 110-111.



Fondo de la película *Tekkon Kinkreet* (2006), basado en el manga original (1993-1994) de Taiyo Matsumoto. Este anime producido por Studio 4°C se caracteriza por tener un estilo rompedor, cargado de detalles y con líneas muy marcadas, y que ha llegado a convertirse en uno de los ejemplos más llamativos de la escenografía en la animación japonesa. Aunque la base de la película es el dibujo tradicional, para la animación se ayuda de elementos digitales 3D que integran perfectamente con las ilustraciones.

La sutil separación entre personajes y fondo se produce generalmente por la utilización de dos estilos o técnicas distintas: la pintura tradicional — para los fondos— y la digital —para los personajes—, aunque también podemos encontrar series *anime* donde los fondos están coloreados igualmente de forma digital. En estos casos, de series más recientes, el colorista a veces opta por añadir un filtro específico para distar la intensidad de los colores entre esos dos elementos —fondo/personaje.

Así, los fondos en la serie *Full Metal Alchemist Brotherhood* llevan incorporados un efecto bastante reconocible del programa *Photoshop*, el filtro artístico "*Bordes Añadidos*". Popularmente utilizado para dotar a una imagen fotográfica de un aspecto más plástico o artístico, semejante al de una ilustración realizada con carboncillo, y que crea al borde de cada color unas líneas de contorno negras de diferente grosor según el nivel de efecto que se desea añadir.



Fig. 12. Captura de fotograma de la serie *Full Metal Alchemist Brotherhood* (2009-2010).

En la imagen de la Fig. 12, se aprecia un sombreado sencillo en las áreas más extensas y en el resto detalles oscuros a modo de texturas, granulado o rascaduras. También se ha "posterizado" el color,²² es decir se reduce la gama de tonos de la imagen convirtiendo las degradaciones en escalas de colores planos. Su finalidad es crear una imagen de aspecto semejante a la que pudiera tener la viñeta de un cómic, con líneas negras de contorno y colores planos.



Fig. 13. Imágenes tratadas con los filtros artísticos "Bordes Añadidos" (izqda.) y "Pinceladas" (dcha.) de Photoshop.

Al objeto de apreciar la similitud con el fondo y demostrar la utilización de los filtros artísticos en el tratamiento de imágenes, en la Fig. 13 se

²² Posterizar: término que hace referencia al cartelismo. Aunque los posters o carteles pueden tener una base fotográfica y ningún efecto gráfico especial, ha sido cualidad indudable de este medio propagandístico el uso de imágenes con tintas planas y límites definidos, consiguiendo una imagen con fuerza e inmediatez comunicativa.

muestra el resultado de aplicar a los personajes los efectos del programa *Photoshop*: “Bordes Añadidos” y “Pinceladas”. Al tratar el personaje con la herramienta “Bordes Añadidos” (imagen izquierda en Fig. 13), se aprecia claramente que desaparecen los degradados y el color se divide en manchas delimitadas de diferentes tonalidades, se crea un ruido granulado y las líneas se intensifican aumentando su grosor. Por el contrario, la imagen de la derecha es tratada con un proceso inverso, utilizando para el fondo el filtro artístico “Pinceladas”, el cual crea un efecto pictórico que prescinde de líneas en la imagen y extiende el color unos milímetros fuera de los contornos —resultando una imagen que podría corresponderse con el aspecto de la imagen original pintada sin que haya sido tratada con el filtro “Bordes Añadidos”.

Con este ejercicio práctico se demuestra que aunque los fondos estén realizados de una manera tradicional con técnicas pictóricas —tanto mixtas como puras— o de forma digital, al color se le aplica un efecto que proporciona cierta continuidad a la estética de dibujo animado, a la vez que se acentúan los elementos contruidos en el fondo para que se distingan con respecto a los personajes.

6.3.3. Localizaciones reales.

Como se ha comentado anteriormente, desde hace algunos años la búsqueda de referencias reales y la documentación en la creación de escenarios es algo habitual e ineludible en el *anime* actual. Tanto en películas como en series televisivas, no es extraño encontrarnos con escenarios que recuerdan a estampas de monumentos, edificios, o paisajes popularmente conocidos —por regla general, cuando no sirven para situar geográficamente la historia éstos suelen cambiarse de lugar o alterar su funcionalidad para así evitar que el público relacione la localización real con lo que está viendo en la pantalla.

Salvo en el diseño de los personajes, que debe adecuarse al aspecto más o menos realista de los escenarios —sin importar el género, ya sea

drama, acción, terror o incluso comedia—, como se vió en el capítulo anterior, cualquier *anime* puede recoger estas localizaciones reales en sus paisajes.

En la película *Recuerdos del Ayer* (1991) de Isao Takahata, los escenarios campestres que aparecen en el transcurso del viaje de la protagonista —Taeko— son paisajes reales del pequeño pueblo Takase en la prefectura de Yamagata.

Takahata quería representar dicha travesía de la manera más fiel posible a la realidad, así que convocó al equipo de diseñadores para que le acompañaran en un viaje hasta Takase al objeto de conocer personalmente los campos y así poder dibujarlos con el mayor realismo posible.



Fig. 14. (Izqda.) Imagen de la película *Recuerdos del Ayer* (1991) de Isao Takahata. (Dcha.) Fotografía de campo de la animadora Makiko Futaki.

En el *making off* de la película se puede descubrir también el papel del “especialista de fondos”²³. Es el caso de una de las integrantes del equipo, la animadora Makiko Futaki, que realizó una serie de fotografías de las flores típicas del lugar para posteriormente, usándolas como referencia, pasar más de un año dibujando únicamente flores de esa especie para todos los escenarios de la película (Fig. 14).

En este mismo documental, Isao Takahata realiza una reflexión acerca de la importancia de la animación en un mundo donde el hábito de convivir

²³ DVD “*Recuerdos del Ayer*” (1991) de Isao Takahata. Extras: “*Cómo se hizo Recuerdos del Ayer*”. 2010 Aurum Producciones. Madrid.

con la tecnología tal vez hace ignorar la realidad, y sin embargo la animación acentúa el reflejo de nuestro mundo haciendo que fijemos la atención en detalles que con una fotografía pasarían desapercibidos.



Pintura de uno de los escenarios de la película Recuerdos del Ayer (1991) de Isao Takahata. Referencia real: campo del Sr. Inoue. Técnica: Aerografía y pincel.

Sin embargo, y como se ha señalado anteriormente, esta característica referencial de los fondos no es algo exclusivo de las películas. Existen numerosas series *anime*, aparte de las ya mencionadas, cuyos escenarios pueden ser fácilmente identificables al ser prácticamente copias exactas de una conocida localización real.

Un caso bastante interesante es el de la mística y vampírica serie anime *Trinity Blood* (2005-2007) de Sunao Yoshida, en la que con el objeto de situar geográficamente al público, los capítulos suelen comenzar con un paisaje típico o popular europeo de la zona donde se encuentra el personaje: Roma, Amsterdam, Hungría, Barcelona, etc.



(Izqda.) Escena de Trinity Blood (2005-2007) de Sunao Yoshida. (Dcha.) Fontana di Trevi en Roma.

En el quinto episodio de *Trinity Blood*, entre escena y escena se exponen impresionantes ilustraciones de monumentos tan conocidos como la famosa *Fontana di Trevi* en Roma. En realidad, su autor Sunao Yoshida mezcla y distorsiona elementos actuales para crear un universo con rasgos semejantes al que conocemos, generando un contraste entre dos mundos: el real y el ficticio, haciendo que el género, claramente de ciencia ficción, se contextualice con escenarios que nos son comunes y así asegurar un vínculo con el espectador.

Pero hasta la fecha, la serie con mayor número de referencias reales en su escenografía es *Suzumiya Haruhi no Yuutsu* (2006), producida por los estudios Kyoto Animation y compuesta por 14 episodios, en la que cada fondo y cada paisaje de la animación está extraído de la realidad. Versionada en *anime* a partir de una novela ligera o *ranobe* —género literario de origen japonés que destaca por su sencillez y brevedad—, la historia transcurre en la ciudad real de Nishinomiya, situada en la prefectura de Hyogo, región con la que está claramente familiarizado su autor Nagaru Tanigawa, ya que se graduó en la Universidad Kwansei Gakuin situada en esa misma ciudad. Salvo nombres y algunos detalles visuales, poco o nada se ha alterado de estos escenarios.



La exactitud en la reproducción de un simple candado público para bicicletas, destaca el grado de documentación e investigación que puede llegar a necesitar el dibujante de una serie de anime japonés para elaborar la escenografía.

Con independencia de la técnica y de la realidad o no de las escenografías, si hay algo común en todas estas ilustraciones de fondos es,

sin lugar a dudas, el hecho de que la mayoría de los dibujos resultantes en el diseño actual de estas imágenes son considerados, no sólo por los fans de las series *anime* sino también por especialistas en animación, como auténticas obras de arte.

El ejemplo más cercano lo encontramos en el catálogo de la exposición celebrada en 2012 en La Casa Encendida de Madrid: *Proto Anime Cut*, donde se recogen por primera vez fuera de Japón las obras de seis artistas destacados del *anime*, con dibujos y pinturas originales precedentes al proyecto final y cuyas imágenes han servido para ilustrar y explicar buena parte del presente capítulo. Una vez más, la exposición de Madrid muestra que el *anime*, desde su apogeo en la década de los 90, es uno de los grandes hitos de la cultura popular mundial, con un número de seguidores que aumenta día a día, y un potente impulsor en el mundo occidental de las múltiples corrientes de la cultura japonesa.

6.4. Iluminación y proyección de sombras en el *anime*.

Desde el punto de vista de una obra pictórica, la luz y la sombra tienen la misma entidad morfológica que los personajes o los objetos y conforman un componente más dentro de la composición que, adherido a otros elementos, completan el significado de la imagen.²⁴ Ya en el siglo XVI, pintores como Rembrandt (1606-1669) o Caravaggio (1571-1610) “preparaban” una iluminación concreta antes de comenzar sus obras, bien recurriendo a la luz del sol que entraba por alguna ventana o bien utilizando aparatos como la “linterna mágica” para poder dirigir la luz hacia el modelo y así controlar la iluminación.²⁵

²⁴ CORDERO RUÍZ, Juan. “La luz y el ojo del pintor”: <http://personal.us.es/jcordero/LUZ/pag03.htm> (Acceso el 29 de Mayo de 2013).

²⁵ CASTILLO MARTÍNEZ DE OLCOZ, Ignacio Javier, 2006. *El sentido de la luz. Ideas, mitos y evolución de las artes y los espectáculos de la luz hasta el cine*. Universidad de Barcelona. pp. 333.

Igualmente, tanto en el arte cinematográfico como en la animación, la iluminación es un elemento clave e imprescindible que dependiendo de características tales como su calidad, el ángulo de proyección o la intensidad de la iluminación de una imagen, los efectos dramáticos y psicológicos logrados pueden llegar a ser muy diferentes.

En relación a la calidad de la luz hay que distinguir entre luz blanda y dura. La primera corresponde a un tipo de iluminación dispersa, generalmente sin sombras o con un sombreado muy tenue, y que en animación pertenecería a la iluminación estándar conseguida únicamente con los colores básicos de los personajes. Por contra, el segundo tipo de iluminación, la luz dura, es una iluminación que emerge de una fuente de luz concreta, con una dirección e intensidad marcada que produce una atmósfera de sombras y contornos muy definidos, y que en animación se utiliza habitualmente para resaltar elementos, aportar dramatismo a la escena, o dar a conocer al espectador otros objetos luminosos que se encuentran fuera del encuadre— brillos, lámparas, velas, rayos, bolas de fuego u otros efectos de iluminación.



*Fig. 15. Ejemplos de iluminación blanda (izqda.) y dura (dcha.). Los fotogramas pertenecen a la OVA *Dragon Ball: El plan para exterminar a los Saiyans* (2010).*

En las imágenes de la Fig. 15, pertenecientes a la OVA *Dragon Ball: El plan para exterminar a los Saiyans* (2010), se demuestran las diferencias visuales entre ambas calidades lumínicas. El fotograma de la izquierda corresponde a un tipo de iluminación blanda, donde el personaje está construido con los colores habituales y cuyas sombras no son muy marcadas. Todo lo contrario ocurre con la imagen de la derecha, en la que se proyecta una iluminación más dura, producida por un foco de luz lateral, que

acrecenta la intensidad de los tonos más claros hacia el blanco y oscurece las sombras ahora más contrastadas con el resto de la gama. En el primer caso el color de las sombras está levemente intensificado, manteniéndose en la escala tonal, sin embargo cuando la iluminación se pronuncia, como ocurre con el siguiente modelo, el color de las sombras se traslada hacia el negro, resultando en un color totalmente diferente.

Otro aspecto importante es la posición de la iluminación. Esta cualidad es de vital importancia pues en animación es uno de los recursos más comunes para proporcionar volumen y expresividad a los personajes.

Según el ángulo y la dirección de proyección del foco de luz se puede distinguir los siguientes tipos de iluminación (Fig. 16):²⁶

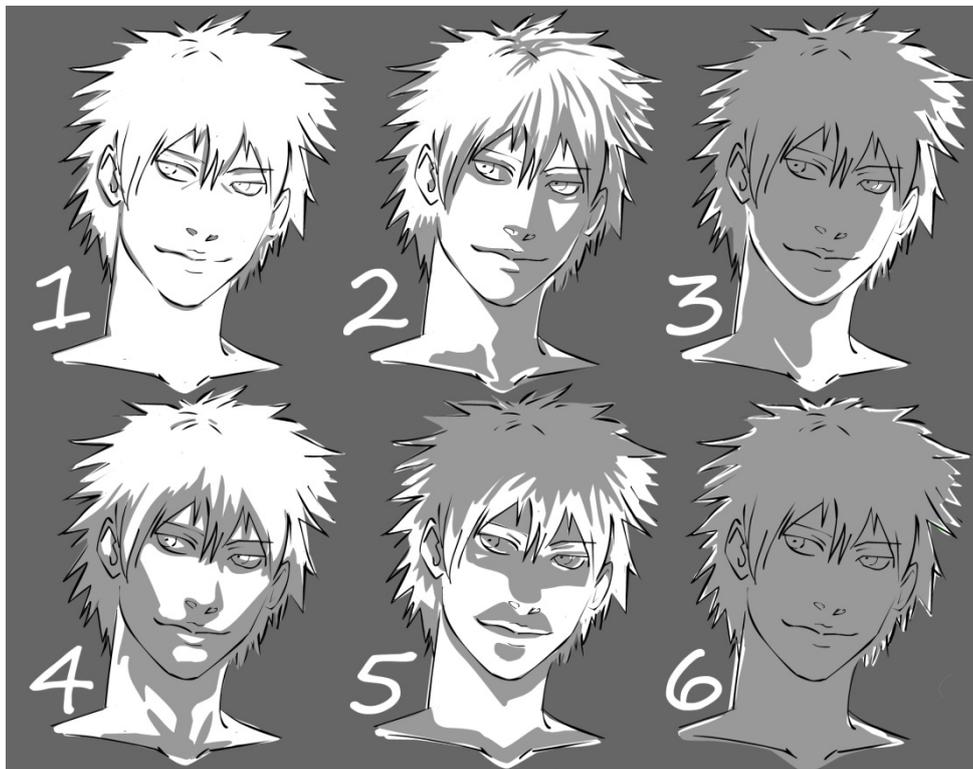


Fig. 16. Tipos de iluminación.

- *Iluminación frontal (1)*: el foco de luz se encuentra frente al personaje el cual queda totalmente iluminado y con unas ligeras sombras alrededor del contorno de la figura o carente de ellas, al estar proyectadas

²⁶ MILLERSON, Gerald, 1994. *Iluminación para televisión y cine*. Inst.Of.Radio y Televisión.

por detrás de la figura. Este tipo de iluminación sobre un rostro elimina cualquier detalle del mismo, mostrando sólo unos pocos elementos que dejan intuir la nariz y la boca. Excluye igualmente la personalidad del personaje, si bien en ocasiones este efecto de iluminación puede embellecerlo.

- *Iluminación lateral (2 y 3)*: corresponde a la situación en la que el foco de luz se sitúa en uno de los laterales, haciendo que una parte del objeto o del personaje esté iluminada mientras la otra queda en penumbra. Sólo las zonas más prominentes quedan a la vista, produciendo cierto efecto inquietante o proporcionando personalidad y carácter al personaje.

- *Iluminación cenital (4)*: es el tipo de iluminación que se crea cuando el foco se encuentra por encima del personaje u objeto, mostrando, en el caso del primero, elementos como la parte superior de la cabeza, de las orejas, la nariz, los pómulos y los hombros, permaneciendo el resto del rostro en sombra. El efecto que produce sobre el personaje es de rejuvenecimiento o espiritualidad.

- *Iluminación nadir o contrapicado (5)*: al contrario que en el caso anterior, ahora el foco se sitúa por debajo del elemento a iluminar. Así, en la situación de la cara de un personaje se mostrará el área inferior de la cabeza, la barbilla, la parte inferior de la nariz, las mejillas y bajo las cejas, quedando los ojos prácticamente ocultos. Un personaje iluminado desde abajo consigue un efecto expectante o de maldad (Fig. 17).



Fig. 17. Una misma dirección puede representar sensaciones contrarias. En las dos imágenes la iluminación es nadir, sin embargo en la captura de la izquierda la imagen es intrigante ya que el personaje expresa preocupación, mientras que la imagen de la derecha, por el contrario, el contraste de las sombras y la intensidad de la luz refleja y acentúa las perversas intenciones del malvado protagonista de Death Note.

- *Contraluz (6)*: en este tipo de iluminación, el foco está situado detrás del objeto, que queda totalmente en penumbra, resaltando únicamente los bordes más salientes del contorno del mismo. Una figura en contraluz puede causar la sensación de misterio o angustia (Fig. 18).



Fig. 18. Debido a la temática tenebrista de la historia de Death Note, al tratar el mundo de los espíritus y la muerte, es muy frecuente encontrar numerosas escenas en contraluz.



En estas dos capturas pertenecientes a la serie Naruto, en la imagen de la izquierda la iluminación es natural y lateral, procedente de una ventana que da al exterior. A pesar de que las sombras son bastante recortadas, los colores del personaje se integran perfectamente con los tonos del fondo; sin embargo en la imagen de la derecha el fondo se ha vuelto totalmente oscuro, contrastando la figura. En esta ocasión el foco de luz (prácticamente artificial) proviene de la parte inferior del personaje, cambiando su apariencia, creando un ambiente intimidatorio y perverso. Este ejemplo muestra cómo una misma imagen, en la que no existe movimiento alguno, puede seguir desarrollando la narración simplemente variando su iluminación.

En el proceso de realización de los *anime*, los dibujantes indican los efectos de iluminación en los mismos fotogramas mediante líneas de colores

—generalmente rojo para los brillos y azul para las partes más oscuras—, para que posteriormente sean pintados, uno a uno, por los coloristas utilizando la paleta de tonos previamente establecida.

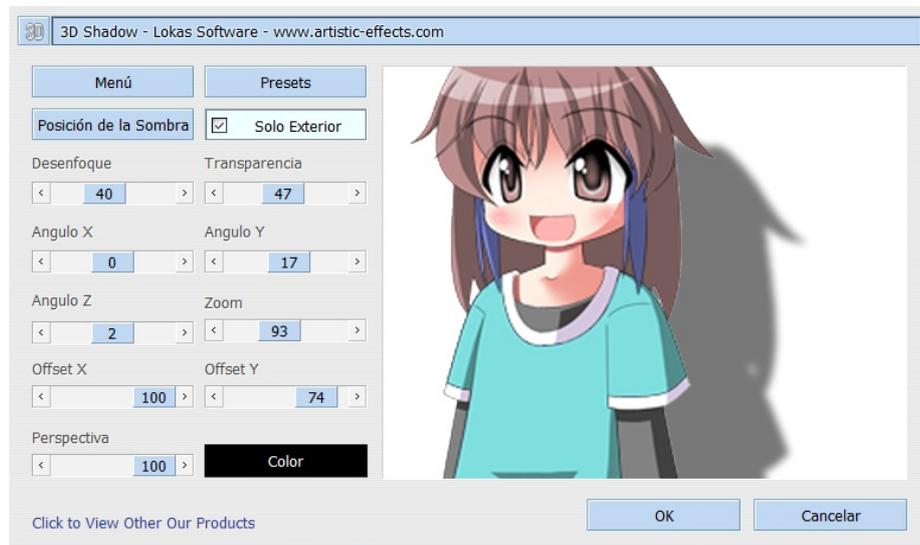
En cuanto a la elaboración de sombras proyectadas sobre una superficie, tradicionalmente siempre se había dibujado a mano, proceso muy laborioso que conllevaba mucho tiempo, por lo que dependía del presupuesto del proyecto o de la cantidad de miembros que componían el estudio de producción —la falta de animadores o la limitación en el tiempo, podía llegar a suponer la supresión de este tipo de efecto en los dibujos—. Sin embargo, en la actualidad existen técnicas de generación de sombras instantáneas para animación bidimensional, como las que propone el investigador Eiji Sugisake de la Universidad Tecnológica de Nanyang, Singapur,²⁷ quien presenta una técnica rápida y sencilla de crear las sombras de forma digital utilizando los canales alfas de transparencia y el efecto de borrosidad o desenfoque "*gaussiano*" de *Photoshop*.

También es posible hacer uso de los *plug-in*, unas pequeñas herramientas, generalmente gratuitas, que amplían o complementan las posibilidades de los usuarios de *Photoshop*. Existen numerosos *plug-in* diseñados para este programa —de estilos, manipulación del color, corrección de imágenes, etc.—, uno de ellos es *3D Shadow*, con el que se pueden crear fácilmente diferentes tipos de sombras en perspectiva a partir de cualquier objeto bidimensional.

La aplicación genera automáticamente una sombra proyectada, tomando como referencia el contorno de una imagen sin fondo —generalmente en formato *.png*—. Todos los parámetros son fácilmente controlables mediante barras de porcentajes. Cada uno de ellos —nivel de transparencia, perspectiva, color de sombra, desenfoque, posición, etc.—

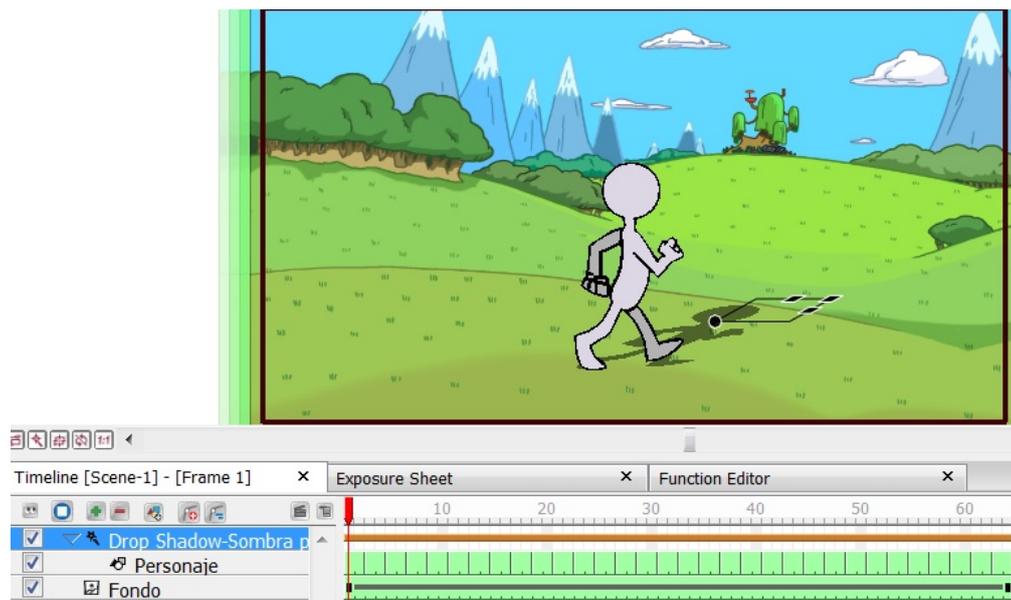
²⁷ SUGISAKI, Eiji, 2009. *Interactive shadowing for 2D Anime*, en *Computer Animation and Virtual Worlds*; 20. pp.395–404.

aparece en una misma ventana y pueden ser modificados por el usuario al desplazar estos botones.



Captura de prueba con 3D Shadow para Photoshop.

Del mismo modo el programa de animación *Toon Boom Studio* incluye una opción específica para la creación de sombras automáticas a partir de un objeto. En este caso, sólo bastaría con tener nuestro personaje animado y crear una capa de sombra o "*Drop Shadow Effect*". Al incluir la capa del dibujo en movimiento a la de la sombra, automáticamente generará una proyección de todos los fotogramas del personaje animado.



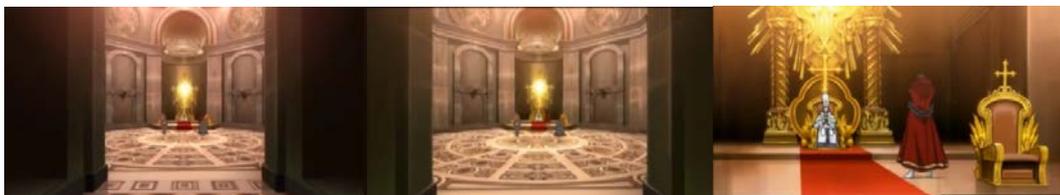
Captura del proceso de creación de sombras automáticas con Toon Boon Studio 7.1.

Este tipo de herramientas facilitan y agilizan el trabajo de los dibujantes de animación, ya que para elaborar la sombra proyectada simplemente necesitarían del dibujo del personaje.

Otro proceso rápido de iluminación en animación consiste en la recreación de efectos luminosos —tales como reflejos en superficies e imitaciones de sombras— a partir de escenarios tridimensionales. Los nuevos programas de edición 3D permiten controlar las luces de un espacio tridimensional, ofreciendo distintos tipos de luminosidad según el contexto de la escena y las características del foco —exterior o interior, natural o artificial—, creando automáticamente las sombras de los elementos que conformen dicho espacio.

Así, por ejemplo, el software *3D Max*, proporciona tres tipos de luces: estándar, diurna y fotométrica.

- En la luz estándar es posible a su vez diferenciar otros tres tipos: la luz directa y que se utiliza para exteriores, el foco que se usa a modo de lámpara o bombilla y la iluminación por omni empleada como luces de relleno.



Escenario tridimensional del episodio cuarto de Trinity Blood (2005-2007). La iluminación digital y los detalles de la escena recrean un espacio con apariencia tridimensional real en una serie anime cuyos personajes son bidimensionales. Como se puede apreciar, ambos elementos se integran perfectamente y aunque la escenografía haya sido compuesta con un programa de edición 3D, la superficie de las paredes y del suelo, al igual que los personajes, son dibujos 2D.

- La luz diurna se utiliza para simular la luz solar y los efectos del cielo sobre ella. Se usa generalmente para la simulación de luz en escenas exteriores.

- La luz fotométrica utiliza los valores de los parámetros físicos fotométricos —energía luminosa—, lo que permite definir la iluminación con

bastante precisión —distribución, intensidad, temperatura de color, etc.— y proporciona un aspecto más real de la escena. Sin embargo, el proceso es algo más complicado y precisa para su producción de motores de renderizado más potentes, como *Vray* o *Final render*.²⁸

A pesar de la importancia de este componente, también es cierto que en ocasiones la sombra aparece como un elemento insignificante que puede pasar desapercibido, aunque en realidad en la animación 2D es gracias a ella el que podamos distinguir el enclave o la acción de una figura —si un personaje está de pie, saltando, sentado sobre el suelo, e incluso apreciar la distancia de separación entre ambos.



Fig. 19. Diferentes modelos de posición de sombras.

En la Fig. 19 se muestra un modelo de posición de sombras. En la imagen de la izquierda se observa la situación y actitud del personaje de una manera confusa, ya que su posición queda incierta con respecto a los otros dos modelos donde gracias a la disposición, tamaño y transparencia de la sombra se distingue claramente que la pequeña mascota de la serie Pokemon (1997-2010) —Pikachu— está sentada (imagen central) o saltando (imagen de la derecha). A pesar de que el dibujo del personaje es el mismo para los tres modelos, es la proyección de la sombra la que indica al público las distintas posiciones del personaje con total claridad.

²⁸ DÍAZ GARCÍA, María Amor, 2011. *Análisis de los avances digitales para el desarrollo e integración de la animación tradicional y la animación generada por ordenador en películas históricas*. Montes Payá, M. dir. pp 240-243.

Para terminar con esta sección, cabe señalar que al igual que la iluminación ha sido un elemento que siempre ha estado presente en el mundo artístico de la pintura, el cine o la fotografía, en el *anime* las luces y las sombras son también recursos expresivos y funcionales que no sólo existen para representar la relación entre el objeto-personaje con el fondo, sino que además ayudan a captar la atención de la audiencia hacia ciertos aspectos “invisibles” de la escena, permitiendo intensificar las sensaciones o producir determinados efectos psicológicos en el espectador, además de aportar volumen y naturalidad a las figuras. Por ello, y a pesar del coste o del tiempo que implica su inclusión en un proyecto animado, la iluminación es siempre un elemento técnico indispensable en la imagen y cuyo dominio otorga calidad y veracidad a la animación.

6.5. Kinestesia: el movimiento en los dibujos animados.

El movimiento es un elemento primordial en la naturaleza de la animación, con independencia de cuál sea su procedencia, estilo o proceso de creación. Como animador, Norman McLaren ya reforzaba esta idea al expresar que “lo más importante en el cine, es el movimiento”,²⁹ igualmente Paul Wells destaca su importancia definiendo las películas animadas como “la creación artificial de la ilusión del movimiento en las líneas y las formas inanimadas”³⁰. Incluso se podría ir más allá, con afirmaciones tan espontáneas y directas como las del director soviético Sergei Eisenstein, el cual afirmaba rotundamente: “si se mueve, entonces está vivo”.³¹

Es indiscutible la importancia del movimiento dentro de la animación, pero hablar del análisis del movimiento en animación es hablar de *kinestesia*, una palabra de origen griego —kinesis o movimiento— cuyo significado

²⁹ BENDAZZI, G.,1994. *Dibujos animados: 100 años de la animación de dibujos animados*. Londres: John Libbey Editorial. p.117.

³⁰ WELLS, P.,1998. *Understanding Animation*. Londres: Routledge. p.10.

³¹ Leyda, 1988:54 citado en P. Wells, *Understanding Animation*. Routledge: London. (1998) p.14.

alude al estudio “del movimiento del cuerpo y su contribución a la comunicación”³². Por lo tanto, la atención de este aspecto no se centrará únicamente a los movimientos asociados a los cuerpos sensiblemente diferenciados, como pueden ser los gestos, sino también a cómo el movimiento en sí puede contribuir a la comunicación o al significado de diferentes disposiciones —Paul Wells afirmaba también que “el movimiento de animación lleva consigo implícito “qué significa”, a veces metafórica o simbólicamente.”

Desde los orígenes de la imagen en movimiento, se viene investigado la naturaleza de lo “real” en el cine y su relación con la realidad “indicial” —reproducción artificial de lo real—. ^{33, 34, 35} En la actualidad, con el desarrollo de las tecnologías digitales, la cuestión de lo que es “real” en la construcción de una narrativa visual, y en este caso del movimiento, se vuelve cada vez más compleja.

El movimiento es, sin lugar a dudas, un factor importante en la interpretación de lo “real”, tan significativo que incluso el secreto de una buena animación podría deberse, en gran medida, a la inyección de movimiento “real” en la irrealidad de imágenes estáticas. Sin embargo, este concepto sigue siendo excesivamente amplio, ya que al profundizar en el contexto de las imágenes en movimiento cabe destacar también otros factores dinámicos, como el movimiento de la cámara o el movimiento creado por el proceso de edición de las imágenes.³⁶

Los gestos, la actitud, la postura, la velocidad y el movimiento, son nociones que el animador debe tener claras para poder expresar y construir

³² COD (Concise Oxford Dictionary) (1982) (7th ed.) Sykes, J. B. (Ed.) Oxford University Press: United Kingdom.

³³ ARNHEIM, R., 1966. *Film as Art*. Los Ángeles: University of California Press.

³⁴ BAZIN, A., 1971. *What is Cinema?* Vol. 1. Los Ángeles: University of California Press.

³⁵ LOTMAN, J., 1976. *Semiotics of the Cinema*. Translated by Mark E. Suino. Ann Arbor: University of Michigan Press.

³⁶ ZETTL, H., 1999. *Sight, sound, motion: applied media aesthetics*. (3rd ed.) California: Wadsworth.

la acción o la emoción deseada. No obstante, para comprender y analizar el nivel de movimiento de una animación actual también hay que tener en cuenta una serie de factores, que podrían resumirse en los siguientes cuatro puntos:

- *Movimientos casi imperceptibles*: existen algunos movimientos que pasan desapercibidos, pero estos movimientos insignificantes y discretos son los que proporcionan verdaderamente el realismo a la acción. El éxito del realismo está precisamente en el detalle, en los elementos casi imperceptibles de la imagen en movimiento —miradas, parpadeos, respiraciones, etc.



Fig. 20. Imágenes de la película *El viaje de Chihiro* (2001) de Hayao Miyazaki.

Las sutiles pinceladas en el movimiento que aparece en la escena de la película *El viaje de Chihiro* (2001) de Hayao Miyazaki de la Fig. 20, hacen que reconocidos especialistas como Glen Keane, supervisor de animación en los estudios Disney, describa esta escena en la que la protagonista —Chihiro— se pone sus zapatos ayudándose con el dedo y de pequeños golpecitos, en los siguientes términos:

*"Hay una escena en que Chihiro introduce sus pies en los zapatos. Es una escena aparentemente simple. Una chica se pone los zapatos y se marcha corriendo. Sin embargo, Miyazaki ha observado cómo lo hace una niña real. Se asegura que los nudos estén aflojados. Y prueba que le entre bien el zapato. Luego corre. Son pequeños momentos mágicos que nos convencen que no es un mundo imaginario sino real."*³⁷

- *Abuso de recursos dinámicos digitales*: el uso de las nuevas tecnologías puede suponer igualmente una bendición que un paso hacia

³⁷ Documental: "Hayao Miyazaki, su influencia en el cine de animación". Emitido en Vía X.

atrás. Los medios digitales agilizan el trabajo y llegan a mejorar el realismo de las imágenes si son usados adecuadamente, de no ser así pueden inducir a un uso excesivo de elementos estáticos, mostrados con un continuo movimiento digital —añadido en la edición—, y provocando animaciones monótonas y repetitivas que distraen y se apartan del realismo deseado.

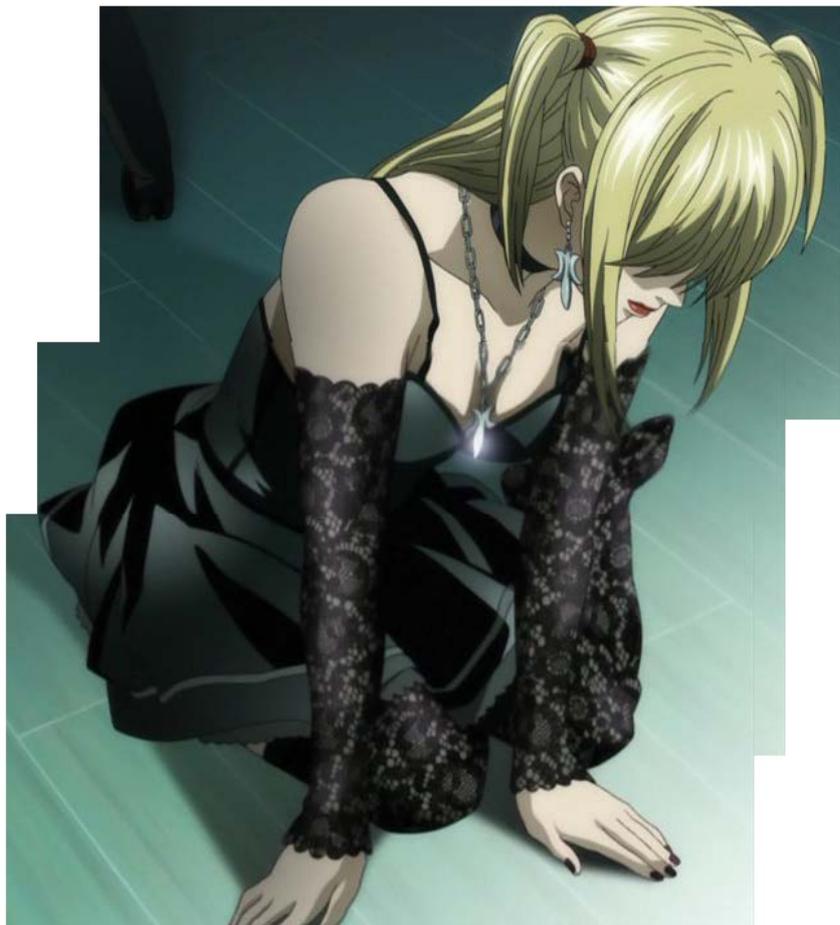


Fig. 21. Captura de desplazamiento de cámara en *Death Note* (2006-2007).

Los desplazamientos del encuadre que simulan el movimiento de una cámara es un recurso muy utilizado en las series de animación japonesa. En la Fig. 21 se muestra una captura de desplazamiento de cámara en *Death Note* (2006-2007), *anime* de 37 episodios dirigido por Tetsuro Araki. Este ajuste, realizado durante la edición del vídeo, ayuda a incorporar un mínimo de movimiento a imágenes que son totalmente estáticas —habitualmente dibujadas en un formato alargado o apaisado para facilitar el desplazamiento del punto de visión—. Por lo general, este tipo de planos reproducen un

movimiento tipo trávelin que recorre, a través de un eje, la imagen de extremo a extremo, bien de forma lateral para crear una panorámica o bien de forma “trávelin de recorrido” desplazándose en cualquier dirección —de arriba abajo, diagonalmente, etc.— con el fin de mostrar, por partes, la imagen al completo.

Estas ilustraciones suelen estar cargadas de detalles y aunque dependiendo del movimiento que reproduzcan pueden causar un efecto emocional u otro, normalmente sirven para describir una escena o mostrar detalladamente a un personaje. Sin duda es un recurso que ayuda a ahorrar tiempo y coste a la hora de animar. Su utilización de forma moderada refuerza incluso la narración de la historia, pero si aparece de una manera recurrente puede convertirse en un gran enemigo y volver la animación tediosa y aburrida.

- *Rotoscopia y movimiento capturado*: la utilización de imágenes capturadas de movimientos para con su posterior copia conseguir una animación más natural y fluida. En la actualidad la rotoscopia es una técnica más en el mundo de la animación japonesa, utilizada sobretodo en algunos fragmentos de animación que precisan de mucho movimiento o de una coreografía específica —es el caso de algunas partes en la película *Mind Game* (2004) o la serie *Kuuchuu Buranko* (2009).



Aku no Hana (2013) de Hiroshi Nagahama.

El primer *anime* realizado completamente con la técnica de animación rotoscopia es la serie *Aku no Hana* (2013), dirigida por el célebre animador Hiroshi Nagahama —director de series como *Mushishi* o *Detroit Metal City*—. Este *anime* pionero en abandonar los “cánones” del *anime* —a pesar de estar validada por el autor del *manga* original, Shuzo Oshimi, el diseño de los personaje poco tiene que ver con los originales— y de extraordinarios fondos y movimientos reales, es sin duda una gran apuesta por lo diferente y abre el camino a nuevos aspectos en un mundo abarrotado por los tópicos.

Los equipos de capturas de movimientos “*mocap*”—Motion Capture—, también están presentes en el ámbito de las series de animación japonesa. La utilización de estos recursos conlleva una menor intervención por parte del animador y una mayor dependencia de la creación del movimiento a través del software, sin embargo, la rotoscopia y el “*mocap*” son métodos que aceleran el proceso de creación y consiguen que el movimiento resultante para la animación sea totalmente fiel al real.



Marioneta Qumarion.

Una de las últimas invenciones en el ámbito del movimiento digital es la marioneta *Qumarion*, compuesta por 32 sensores, colocados en 16 articulaciones que conectan al muñeco con un modelo tridimensional, que consiguen que los movimientos realizados con la figura sean reproducidos por el modelo digital. Este nuevo artilugio, pensado para la creación de

fotogramas clave en animación, fue presentado en la Feria Internacional de Tokio, celebrada el 21 de marzo de 2013.³⁸

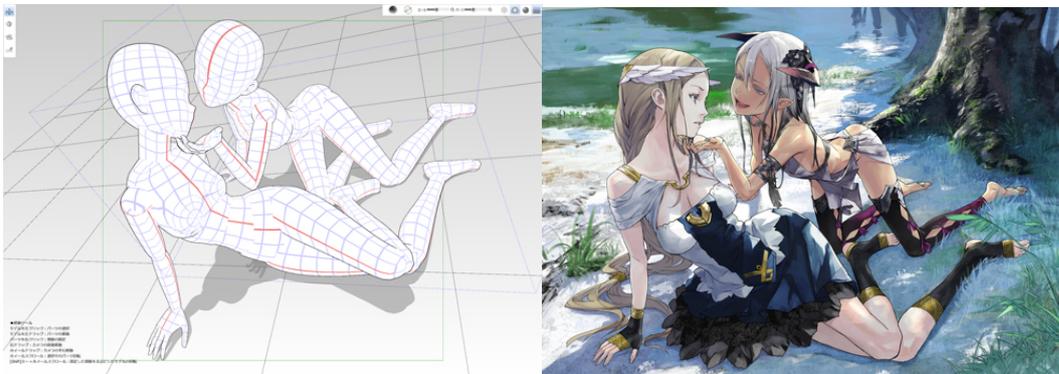


Ilustración realizada con el programa Clip Studio Paint (Dcha.) a partir de prototipos ajustados con el modelo Qumarion (Izqda.). Ambas aplicaciones sólo están disponibles para Japón.

- *Descomposición de fotogramas:* el movimiento en animación rara vez aparece como un elemento aislado y por lo general se muestra como una combinación compleja de múltiples elementos dinámicos simultáneos — movimientos de personajes, de fondos, de distintas capas, inclusión de efectos especiales, etc.—, lo que unido al hecho de que en animación el movimiento se crea a través de los fotogramas, implica que para llevar a cabo un análisis exhaustivo de un elemento dinámico lo ideal es descomponer dicho movimiento y estudiar los fotogramas tanto en su composición, como de forma independiente.



Trayectoria del movimiento de los brazos del personaje Satoshi en la serie Hyouka (2012).

³⁸ Página oficial del maniquí Qumarion: <http://www.clip-studio.com/quma/en/> (Acceso el 17 de Mayo de 2013).



Fig. 22. Descomposición de fotogramas de un plano de *Hyouka* (2012).

En la Fig. 22 se muestra la descomposición de fotogramas de un plano perteneciente al primer capítulo de *Hyouka* (2012), una serie *anime* compuesta por 22 episodios y dirigida por Yasuhiro Takemoto, que cuenta la historia de tres jóvenes pertenecientes a un Club de Literatura interesados en resolver misterios y enigmas. En *Hyouka* —posiblemente uno de los mejores *anime* en cuanto a fluidez y dinamismo se refiere— la posición de la boca de los personajes es totalmente acorde a los diálogos y generalmente va acompañada de movimiento corporal, gestos, expresiones o cambios de posturas. Así por ejemplo, si se toma como referencia un punto concreto — en nuestro caso las muñecas de ambas manos (puntos en color verde en Fig. 23)— y se reproduce fotograma a fotograma el movimiento del personaje de la secuencia seleccionada de *Hyouka*, se puede apreciar que en un plano de apenas unos segundos existen un total de 62 dibujos, en los que se va variando la posición de los brazos, la dirección de la cabeza, las expresiones y por supuesto el movimiento de la boca, en definitiva, unos cambios de velocidad que contribuyen a dar veracidad al movimiento generado con los dibujos.



Fig. 23. Reproducción, fotograma a fotograma, del movimiento del personaje –Satoshi Fukube–, tomando como referencia ambas muñecas (puntos verdes).

Sin embargo, en la literatura de cine de animación es frecuente encontrar opiniones de autores —como James Clarke o G. Bendazzi—³⁹ que afirman que en la animación japonesa el movimiento no tiende a acompañar el diálogo, sino que los escasos movimientos del cuerpo van dirigidos a coger los objetos, desplazarlos, o a señalarlos; a expresar un estado de ánimo o a intentar, a modo de “playback”, coordinar levemente el movimiento de la boca con los diálogos, suprimiendo el realismo del movimiento y usando

³⁹ CLARKE, J., 2004. *Animated Films*. London: Virgin Books Ltd. p.120.

poses prácticamente robotizadas que origina un tipo de animación carente de dinamismo, de diseños considerablemente estilizados y basado en fórmulas repetitivas⁴⁰, que ha generado, erróneamente, el tópico de que *anime* es sinónimo de animación de baja calidad.

En este malentendido se debe identificar una característica clave del *anime*: la *animación limitada* (“limited animation”), un recurso de animación que minimiza los movimientos disminuyendo el número de fotogramas intermedios utilizados a ocho fotogramas por segundo o animación en *treses* —una misma imagen cada tres fotogramas— y realiza frecuentes repeticiones en bucle, todo lo contrario de lo que supondría el proceso de producción tradicional de la *animación completa* (“full animation”) de movimientos más suaves realizados en *unos* —24 fotogramas por segundo— o en *doses* —12 fotogramas por segundo.

6.5.1. Los orígenes de la animación limitada en Japón.

La idea de Osamu Tezuka de crear cine de animación, al fundar en 1961 Mushi Production, supuso el inicio de las primeras emisiones regulares de *anime* en televisión, dando lugar a la introducción de la denominada *animación limitada* en el proceso de producción de los dibujos animados en Japón.⁴¹

La popularidad lograda por Tezuka con sus primeros *manga*, y la gran acogida que tuvo la película *Saiyuki* (1960), escrita y codirigida por el mismo Tezuka, le aportaron la confianza suficiente para proponer a la cadena Fuji Television una producción televisiva de una serie de dibujos animados, con capítulos semanales de unos 30 minutos de duración, basados en su famoso cómic *Tetsuwan Atom (Astroboy)* (1952), un atractivo proyecto que añadido

⁴⁰ BENDAZZI, Giannalberto, 2003. *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio. p.415.

⁴¹ TSUGATA, Nobuyuki, 2013. “A Bipolar Approach to Understanding the History of Japanese Animation”, en Masao Yokota and Tze-yue G.Hu (eds.). *Japanese Animation East Asian Perspective*, Jackson: Univesity Press of Mississippi, pp. 28-39.

al bajo presupuesto presentado —500.000 yenes aproximadamente, un tercio del presupuesto normal para una serie de televisión— motivó la aceptación inmediata por parte de esa cadena televisiva.

A pesar de que en un principio la consecución del mencionado proyecto supuso un auténtico reto, el formato semanal —con el que habitualmente se redactaban los *manga*— hizo que la estrategia de adaptar directamente del papel a la pantalla fuera no sólo posible sino además la fórmula idónea, ya que ese mismo margen de tiempo de siete días proporcionaba el intervalo suficiente para versionar las historias a dibujos animados de forma paralela a la creación del cómic, produciendo series de animación para la televisión con continuidad de episodios, con lo que ambos medios de difusión llegaron a complementarse, como destaca Sharon Kinsella:⁴²

Más que un formidable competidor, la industria de la televisión desarrolló una relación simbiótica con la del *manga*. Las historias seriadas fueron adaptadas como animaciones para la TV, que a su vez servía de medio de publicidad para la historia original y hacía crecer la ventas del *manga*.

Al objeto de reducir los tiempos y costes de producción, Tezuka planteó un proceso de creación tan preciso, disminuyendo el número de dibujos a límites hasta entonces inconcebibles en las reglas tradicionales de animación, que le permitió dar vida a sus historietas y cumplir sobradamente con los plazos establecidos.

El estreno el 1 de enero de 1963 de la serie *Tetsuwan Atom* supuso un auténtico éxito, consiguiendo que permaneciera en emisión durante 3 años, hasta el 31 de diciembre de 1966, acumulando un total de 193 capítulos. En palabras de Fred Patten,

El triunfo de *Astroboy* probó que entre el público había una gran demanda por aventuras modernas o futuristas de acción con un estilo semejante al del cómic.

⁴² KINSELLA, Sharon, 2000. *Adult Manga: Culture & Power in Contemporary Japanese Society*. Honolulu: University of Hawaii Press.

También demostró que el público estaba dispuesto a aceptar animación con calidad de TV: mucha acción en poco tiempo (trad.a.).⁴³

En la década de 1960, la entonces nocedosa técnica de animación limitada en el *anime* consistía básicamente en una reducción notable de los movimientos de los personajes —llegando a extremos en los que incluso la imagen quedaba totalmente estática—, así como la frecuente reutilización de los ciclos animados y la apropiación de recursos cinematográficos para al ámbito de la animación —trávelin, zoom u otros movimientos de cámaras.

La disminución de la cantidad de fotogramas por segundo llegó a ser tan drástica en los dibujos animados de la época, que los movimientos más elaborados se reproducían en *treses*, es decir, la imagen de un mismo fotograma se repetía hasta tres veces en un segundo. A esto hay que añadir que en los puntos más estáticos, como diálogos o conversaciones, se solía mantener congelada una misma imagen durante ocho o nueve fotogramas. El resultado final era una animación con un movimiento brusco, irreal y pausado, como si la animación estuviera realizada exclusivamente con fotogramas clave (Fig. 24).



Fig. 24. Primer Episodio de *Astroboy* (1963). Idea original de Osamu Tezuka. En esta escena, en la que unos científicos comprueban las capacidades del joven robot, el movimiento es mínimo. En un fragmento de seis segundos de duración existen sólo ocho poses principales diferentes, que además aparecen repetidos en numerosas ocasiones con apenas unas simples modificaciones en los brazos del personaje de *Astroboy*.

⁴³ PATTEN, Fred, 2004. *Watching Anime, Reading Manga*. Berkeley: Stone Bridge Press, citado en RODRÍGUEZ DE LEÓN (2009:47).



Al igual que veríamos en las producciones televisivas de *Hanna-Barbera*, para la animación de los cuerpos se copiaban acetatos de una misma figura y se modificaban sólo las extremidades. Esto produjo a que se elaborasen bancos de imágenes donde se almacenaban diferentes escenas, elementos individuales de los personajes —brazos, piernas, cabezas, etc.— y una recopilación de aquellos movimientos más comunes para que pudieran utilizarse una y otra vez.

Todo ello llevó, obviamente, a que la recreación de movimiento en las primeras series *anime* fuese aparentemente muy pobre. Sin embargo, seguía siendo un proceso efectivo ya que, sorprendentemente, en ningún momento las historias que contaban perdían su continuidad. Esto era así, en gran medida, porque la animación limitada de estos primeros *anime*, a pesar de su “parsimonia”, generaba el movimiento de un modo muy particular, ayudándose de una selección de recursos, como por ejemplo el desplazamiento de las capas —también definido como *hiki seru* o celdas (acetatos) impulsoras: al contener velocidades y direcciones diferentes, el desplazamiento de las capas contribuía a la escena aportando dinamismo⁴⁴, un tipo de movimiento de los dibujos que pasaría a ser característico del *anime* y que Thomas Lamarre diferenció como “moving drawings”.⁴⁵

También llegó a adquirir un papel jerárquico en estos primeros *anime* la utilización de recursos cinematográficos, como el corte entre dibujos

⁴⁴ TSUGATA, Noboyuki, 2004. *Nihon animeeshon no chikara: Hachijugo-nen no rekishi o tsuranuku futatsu no jiku*. NTT Shuppan. Cit. en *Cine de animación Japonés*. 2004, pp: 140-142.

⁴⁵ LAMARRE, Thomas. 2002. *From animation to anime: drawing movements and moving drawings*. Japan Forum. Vol.14 (2).pp:359-365.

estáticos, medio muy socorrido y que suele funcionar bastante bien en escenas de diálogos entre los personajes —igual que ocurre en el cine de imagen real, cuando una conversación es mostrada en una composición de primeros planos y contraplanos—. El montaje por corte, combinado con el desplazamiento de las capas, hacía que la animación limitada adquiriese una acción ilusoria que, a pesar de la inacción de sus personajes, lograba mantener la atención del espectador y que las historias narradas atrajeran al público.

Sin embargo, estas *limitaciones* comunes en la animación japonesa, que en principio suponían un asunto meramente económico, fueron pronto compensadas mediante un adecuado perfeccionamiento del proceso de creación y selección de los recursos utilizados, reduciéndolos a lo esencial, lo que ha transformado la moderna animación limitada en una animación minimalista, eficaz, con unos nuevos modelos de expresión visual que no participan de las reglas de la animación tradicional y que la especialista en animación japonesa Sheuo Hui Gan ha denominado como “animación selectiva”.⁴⁶

6.5.2. Una nueva forma de animar: la “animación selectiva”.

“Una animación limitada no debe necesariamente considerarse una mala animación, ya que a menudo las limitaciones pueden provocar soluciones innovadoras.”

Tony White (2010).⁴⁷

La transformación creativa experimentada en los *anime* de los últimos años ha originado la consideración de la animación japonesa como una mezcla de la animación limitada y la completa⁴⁸, aunque realmente este

⁴⁶ GAN, Sheuo Hui, 2008. “The Newly Developed Form of Ganime and its Relation to Selective Animation for Adults in Japan”. *Animation Studies* -Vol.3. p.6.

⁴⁷ WHITE, Tony, 2010. *Animación. Del lápiz al píxel. Técnicas clásicas para animadores digitales*. Edición española, Barcelona: Ediciones Omega, S.A. p. 396.

⁴⁸ NAVARRO, A. José, 2008. *Cine de animación Japonés*. San Sebastián: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián. p.132.

proceso de simplificación del movimiento en los *anime* actuales, más que un medio de abaratamiento en la producción —derivado de posibles carencias o restricciones—, es considerado como una opción estilística eficaz, capaz de enriquecer el desempeño visual de la animación a través de una selección de recursos que crea un efecto de movimiento, mayor que el real, en el espectador y que ha motivado la sustitución de la terminología “animación limitada” por la más apropiada de “animación selectiva”⁴⁹ para definir a los *anime* contemporáneos.⁵⁰

En la actualidad, durante el proceso de producción de una serie *anime*, los directores de animación organizan y seleccionan la cantidad de fotogramas de tal manera que, en las escenas de acción, donde la narrativa es más rápida, o en aquellos momentos con cierta importancia dramática para el desarrollo del argumento, con frecuencia se utiliza un número mayor de fotogramas: entre 12 y 18 fotogramas por segundo. Por contra, en las escenas de diálogos extensos, los personajes suelen aparecer más estáticos, aunque con algún que otro movimiento leve orientado simplemente a ornamentar las imágenes con pequeños detalles —parpadeos, respiraciones, etc.—, que tratan de mantener la convicción de verosimilitud en el espectador. Y aunque ha de admitirse que las escenas semi-estáticas de diálogos son, en la mayoría de los casos, las más abundantes dentro de las series *anime*, cabe destacar que éstas son de suma importancia al representar los pilares de la historia desarrollada —hay que tener presente que este tipo de animaciones surge de las ideas originales escritas en los *manga*, que no son sino novelas ilustradas, y las historias que se narran en ellos constituyen asimismo un elemento fundamental en su adaptación a la pantalla.

⁴⁹ La terminología “animación selectiva” es introducida por primera vez por Sheuo Hui Gan, miembro de la Japan Society for the Promotion Science (JSPS), para reemplazar al término común de animación limitada como característica clave de la animación japonesa contemporánea.

⁵⁰ GAN, Sheuo Hui. 2008. “The Newly Developed Form of Ganime and its Relation to Selective Animation for Adults in Japan”. *Animation Studies* -Vol.3.

En el proceso de producción de las series *anime* contemporáneas, la adecuada selección de recursos posibilita que la mayor parte de la animación se desarrolle con un modelo que combina animación en *dosés* y en *tresés*, que permite construir un movimiento elegante y con un ritmo adecuado. Ello no supone un incremento del trabajo de los estudios de animación, más bien lo contrario —la producción de una serie *anime* de unos 50 capítulos equivale en tiempo y coste de producción a 13 capítulos de unos dibujos animados realizados en Europa o en Estados Unidos—, lo que ha facilitado el desarrollo de un producto de calidad, que abarca el 60% de las series animadas emitidas en las televisiones de todo el mundo.⁵¹



Como se ha visto en otras ocasiones, la exclusión de la sombra en personajes que comienzan a luchar es un recurso muy utilizado en el anime, ahorrando tiempo tanto en la fase de diseño de layouts como en el coloreado. Sin embargo no es una mera supresión, como se puede apreciar en este modelo perteneciente al episodio 16 de la serie Taradora! (2008-2009), donde el diseño de la habitación en la que se produce la acción está cuidadosamente estudiado para que, llegado el momento, los personajes se enfrenten delante de las ventanas, quedando estos en contraluz, en penumbra, eliminando la posibilidad de crear sombras recortadas y brillos que conlleven un incremento de tiempo en el proceso de coloreado.

⁵¹ FREDERICK, Jim, 2003. "What's Right with Japan?", inTime Asia. Vol.162. No 6. August 11, Toki: Time Inc. p.1

http://web.archive.org/web/20100403090055/http://www.time.com/time/asia/2003/cool_japan_story.html (Acceso el 15 de Agosto de 2013).

En definitiva, la “limitación” del *anime* es en realidad una selección de recursos: no se trata de usarlos todos a la vez, sino de elegir uno o dos por vez, de modo que se facilite al espectador la percepción de lo que ocurre — nuestra percepción, a su vez, también es selectiva—, y que convierten al *anime* actual en una animación minimalista, eficaz, despojada de todo lo accesorio. Quizás las palabras del escritor francés Antoine Saint Exupéry, en su libro *Tierra de Hombres* publicado en 1939, resuman perfectamente esa “limitación” en el *anime*: “la perfección se logra no cuando no hay nada que añadir, sino cuando no queda nada más que quitar”.^{52 53}

6.5.3. *Sakuga*, las mejores animaciones del *anime*.

Un recurso común en el *anime* actual es la utilización del “trade-off”⁵⁴. Con esta técnica los personajes pasan a tener una apariencia básica y simplificada, mientras se incrementa el número de fotogramas y con ello la posibilidad de crear escenas muy rápidas, que dan lugar a una animación mucho más fluida, suave y expresiva, que en el resto de la animación. Estas peculiares escenas las realizan generalmente los dibujantes de mayor experiencia y cualidades artísticas, quienes, ayudados de los actuales avances tecnológicos en el proceso de animación —captura de movimiento, color digital, etc.—⁵⁵ pueden llegar a crear una obra audiovisual, con una animación repleta de detalles. A este tipo de animación de gran calidad se les conoce en Japón como *sakuga* —que significa básicamente “dibujo de calidad”.

⁵² SAINT-EXUPÉRY, Antoine de., 2000. *Tierra de hombres*. Barcelona: Ediciones Salamadra, S.A. p. 40.

⁵³ HORNO LÓPEZ, Antonio. 2013. “El arte de la animación selectiva en las series de anime contemporáneas”, aceptado en *Con A de animación*, nº 4.

⁵⁴ *Trade-off*: perder una cualidad para ganar otra. En animación se presenta como una carencia en los detalles del dibujo y un aumento drástico en el número de fotogramas, resultando un movimiento fluido.

⁵⁵ Desde hace prácticamente veinte años, las nuevas tecnologías, y con ello las imágenes generadas por ordenador CGI (Computer-generated imagery), han revolucionado el mundo de la animación y racionalizado el flujo de trabajo de manera rápida y eficiente.

La aparición de escenas *sakuga* en animaciones destinadas a ser emitidas en televisión ha tenido lugar gracias al esfuerzo y a la inversión en innovación de importantes estudios de series animadas, como son: *Gainax* —famoso por obras como *Nadia: el secreto de la piedra azul* (*Fushigi no Umi no Nadia*) (1990) o *Neon Genesis Evangelion* (*Shinseiki Evangerion*) (1995)—, los estudios *Bones* —que llegó a adaptar hasta dos veces el famoso manga *Full Metal Alchemist* (*Hagane no Renkinjutsushi*) en 2003 y 2010—, o los estudios *Kyoto Animation* —con exitosas series como *La Melancolía de Haruhi Suzumiya* (*Suzumiya Haruhi no Yuutsu*) (2006) y *K-ON!* (2009)—. Pero, sobre todo, se debe a la incorporación a estos estudios de animadores de renombre de la talla de Yutaka Nakamura o Eri Ishikawa, autores de extraordinarias secuencias sakuga que proceden de series *anime*.

Estos animadores de gran talento son, por lo general, los encargados de realizar los fotogramas clave para una secuencia o capítulo concreto, aunque en ocasiones llegan a realizar el total de la animación, controlando completamente el desarrollo y creando fantásticos “cortos de autor” de una calidad sobresaliente, colmados de fotogramas y dignos de ser estudiados.



Captura correspondiente al segundo episodio de la serie *Xam`d: Lost Memories* (2008), realizado por el dibujante Hidetsugo y considerada animación *sakuga*.

Las escenas *sakuga* destacan por tener una animación y un dibujo mucho más elaborado de lo habitual y suelen ser más frecuentes en largometrajes y en OVAs, dado que estas producciones disponen de

presupuestos más elevados. Sin embargo no es inusual descubrirlas en series para la televisión, generalmente en momentos cargados de acción o dramatismo y en escenas que por su importancia han de ser reseñadas, como ocurre, en muchos de los *anime* analizados en esta Tesis Doctoral, como: *Death Note* (2006-2007), *K-ON!* (2009), *Air* (2005), *Samurai Champloo* (2004-2005), *Full Metal Alchemist Brotherhood* (2009-2010) e incluso series de larga duración como ocurría con algunos episodios de *Naruto* (2002-2007) y *Naruto Shippuden* (2007, aún en emisión). —En el Apéndice G se muestra una recopilación de autores japoneses de renombre y una selección de algunas de sus intervenciones como animadores principales en escenas de series *anime* que, debido a su calidad gráfica, fluidez de movimiento, coreografías, ángulos dinámicos y adecuación de labiales, son considerados fragmentos de animaciones *sakuga*.

En resumen, la transformación creativa percibida en los *anime* de los últimos años ha supuesto un poderoso recurso creativo de experimentación y exploración en la naturaleza de la animación, capaz de crear un nuevo modelo de expresión audiovisual que armoniza el movimiento de los dibujos y el número de fotogramas hasta reducirlos a los necesarios, un modo minimalista de animación que confirma cómo, en ciertas ocasiones, *menos es más*.

Capítulo 7. Conclusiones.



Capítulo 7. Conclusiones.

Esta tesis doctoral pretende mostrar que la animación japonesa, a pesar de la crítica detractora a su particular estilo de animación, constituye un modelo de expresión audiovisual que ha sido capaz de crear su propia historia y de evolucionar hasta convertirse en un poderoso recurso creativo de experimentación y exploración en la naturaleza de la animación. También ha sabido convertirse en un activo fenómeno social que se ha expandido con suma rapidez a casi todos los lugares del mundo.

Tras un examen exhaustivo de los inicios de la animación en Japón, de su contexto y de los motivos que llevaron a apostar por esta forma destacada de animación limitada, se puede afirmar como conclusión principal que este peculiar modo de animar experimenta una transformación creativa en su proceso de producción que logra incrementar la calidad de las imágenes y el efecto del movimiento. Esto ha contribuido al éxito comercial e internacional de la animación japonesa en estos últimos años y a la superación de los principios *limitados* de la animación comercial nipona.

La dificultad encontrada en el desarrollo de esta tesis a la hora de acceder a una adecuada y amplia documentación sobre la historia de la animación japonesa, con un contenido distinto al entorno del cómic y fuera del ámbito del entretenimiento, pone de manifiesto la necesidad de profundizar en este modelo de animación, sus inicios y su evolución histórica.

El origen de la animación japonesa está vinculado a la importante tradición artística de elaboración de estampas narrativas en papel y grabados pertenecientes a la época feudal. Estas ilustraciones del siglo XVII serían las primeras representaciones gráficas y narrativas de lo que posteriormente se convertiría en el cómic japonés, también conocido como *manga*. Pero en Japón, al igual que en otros países como Estados Unidos, Rusia, Alemania o Francia, la historia de la animación comienza realmente a principios del siglo XX con la creación de una serie de cortometrajes de apenas unos segundos de duración.

Aunque casi todas las enciclopedias relacionadas con la historia de la animación japonesa fracasan a la hora de localizar en el tiempo sus orígenes, se reconoce 1917 como la fecha clave en la que surgen los primeros animadores nipones, como Oten Shimokawa o Seitaro Kitayama, una fecha que puede parecer tardía, especialmente si se compara con los trabajos pioneros de artistas franceses como Émile Cohl, o los americanos James Stuart Blackton y Winsor McCay, pioneros indiscutidos por los historiógrafos, y cuyas aportaciones más importantes tuvieron lugar entre 1906 y 1914.

Sin embargo, el llamativo descubrimiento de arqueología cinematográfica, realizado en 2005 por el profesor Natsuki Katsumoto, de la que pudiera ser la primera animación japonesa sobre formato cinematográfico (*Katsudo Shashin*, de la que se confirmó que estaba grabada sobre una película de 35 mm entre los años 1907 y 1911), suscita no sólo reflexiones, como la que señalan Clements y McCarthy en *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since 1917*, sino que también introduce interrogantes sobre la hegemonía estilística estadounidense en la animación dibujada. Esta película podría ser anterior a las primeras animaciones producidas en Estados Unidos y Francia con posterioridad a 1907, y refuerza el hecho de que un país como Japón, a pesar de presentar un crecimiento no sostenido e interrumpido de la animación en sus primeros años, no se limita simplemente a tomar la animación occidental y añadirle su sello de identidad, como sustenta la historia de la animación tradicional, sino que es capaz de crear sus propias animaciones simultáneamente a las primeras animaciones occidentales conocidas.

Los inicios de la animación japonesa son quizás de los más duros y convulsos de la historia de la animación mundial. Las continuas guerras y desastres de la época provocaron la pérdida de la mayoría de las primeras animaciones japonesas surgidas a comienzos del siglo XX. Sin embargo, a pesar de ser una etapa de incesantes conflictos, entre 1910 y 1950 aparecen más de 40 animadores, algunos de ellos de gran renombre y con una larga lista de trabajos muy variados. Los que se incorporan a esta nueva disciplina son, en la mayoría de los casos, dibujantes de revistas y periódicos inquietos

por introducirse en este nuevo mundo, aprender las técnicas de animación y dar vida a los personajes que en ese momento habían trasladados de forma estática al papel. La gran producción de micro-animaciones y cortos animados acontecida durante este período de casi cuarenta años de la historia de la animación japonesa —a pesar de las carencias técnicas y de los múltiples infortunios contextuales de la época—, muestra cómo, surgiendo prácticamente de la nada, fue posible formar un imperio en el mundo de la animación que hoy en día tiene reconocimiento internacional.

A fin de documentar los logros alcanzados por los primeros artistas japoneses, que experimentaron en animación en una época tan temprana con diferentes técnicas y materiales —tiza sobre pizarra para así poder borrar y modificar la parte móvil del dibujo, papeles *chiyogami* semitransparentes de colores, figuras móviles, capturas con recortables, e incluso el costoso acetato—, así como facilitar el acceso a los trabajos de los principales creadores en la historia de la animación japonesa, se ha realizado una herramienta de consulta sencilla, atractiva y única en su contenido. Para ello, se ha completado una tabla cronológica de las animaciones japonesas y un menú interactivo con los vídeos encontrados durante el proceso de documentación e investigación llevado a cabo en esta tesis.

En el menú interactivo se ha modelado un espacio tridimensional, usando una serie de elementos distintivos como fotogramas de películas y materiales de la época, que pretende recrear el área de trabajo de los primeros dibujantes japoneses que experimentaron con la animación. En él los vídeos se organizan por décadas, desde 1907 a 1970, permitiendo de esta forma a cualquier interesado consultar y ver los más de 170 vídeos que se ha logrado recopilar sobre este periodo poco conocido de la animación nipona. A pesar de que el material encontrado de los primeros años del cine animado japonés sea bastante escaso y que, en la mayoría de las ocasiones, los vídeos aparecen con muy baja calidad, esta recopilación de obras producidas durante los sesenta primeros años de la historia de la animación japonesa aporta, sin duda, una exclusiva y valiosa información.

Este recorrido histórico de la animación procedente de Japón hace especial mención a las obras de sus más destacados creadores, y en particular de los maestros Osamu Tezuka, Isao Takahata y Hayao Miyazaki. Asimismo, nos enseña que la industria de la animación nipona, cuya personalidad estilística no se consolida hasta que Tezuka forja lo que se ha dado en llamar *anime*, crece extraordinariamente con el paso de los años —alrededor de 640 animaciones hasta 1970 y unas 2500 series televisivas producidas desde el año 1971—. Al mismo tiempo, su técnica de creación evoluciona hasta llegar a convertirse en un fenómeno mundial, un producto globalizado y popular, cotizado por las cadenas televisivas de todo el mundo.

Precisamente para tratar de establecer el porqué del éxito actual de sus producciones, en esta tesis se ha realizado un análisis de series *anime* recientes, desglosando las diferentes etapas de su proceso de producción y mostrando la repercusión de la incorporación en dicho proceso de las nuevas tecnologías digitales. Porque, aún hoy, con el propósito de conservar las características visuales tradicionales, un buen número de estudios de animación japoneses mantienen aspectos propios del proceso tradicional de creación con acetatos y papel, especialmente en la realización de fondos con técnicas pictóricas o en la animación de personajes fotograma a fotograma.

Pero lo cierto es que, si bien los procesos realizados de forma digital eran inicialmente muy específicos —retoque y montaje—, en la actualidad las tareas más comunes dentro de la producción de una animación, como podría ser el coloreado o los efectos visuales como brillos, sombras, luz ambiental, o elementos mecánicos frecuentes en el *anime* —coches o robots—, se realizan con aplicaciones digitales, las cuales permiten un mayor control sobre el trabajo y ayudan a agilizar la labor de los dibujantes a niveles insospechados en un proceso de animación tradicional.

Antes de proceder con los resultados obtenidos de este estudio sobre la producción, metodología y análisis de series *anime* actuales, y que configuran la segunda mitad de esta tesis, hay que resaltar el hecho indudable de que es a partir de la adaptación a la pantalla del famoso cómic-

manga de Osamu Tezuka, *Astroboy* en 1963, cuando el estilo de animación japonés adquiere unas características estéticas y narrativas concretas. Estas suelen asociarse con frecuencia a una animación sin apenas movimiento, basado en fórmulas repetitivas, con un dibujo estilizado y mediocre, lo que podría generar, erróneamente, el tópico de que *anime* es sinónimo de animación de baja calidad.

Estas *limitaciones* comunes en la animación japonesa suponían, en principio, un asunto meramente económico, pues llevó a la industria nipona a las primeras posiciones del ranking mundial de la producción de animación comercial. Sin embargo, fueron pronto compensadas mediante un adecuado perfeccionamiento del proceso de creación y la utilización de recursos cinematográficos, como el corte entre dibujos estáticos, medio muy socorrido y que suele funcionar bastante bien en escenas de diálogos entre los personajes. El montaje por corte, combinado con el desplazamiento de las capas, hacía que la animación limitada adquiriese una acción ilusoria que, a pesar de la inacción de sus personajes, lograba mantener la atención del espectador y atraer al público con sus historias.

Pero, tras más de medio siglo, la animación japonesa parece que intenta una vez más romper con este modelo tradicional de producción. Para ello, desarrolla un particular proceso de creación del que cabe subrayar la singular disposición de cada uno de los pasos seguidos en la materialización de la animación o el uso destacado que se hace de las técnicas digitales más recientes: captura y creación de movimiento, automatización de sombras, filtros gráficos, modelado tridimensional, así como la simulación digital de técnicas pictóricas.

Con el paso de los años, los avances tecnológicos y los cambios habidos en las técnicas de producción de animación japonés han influido notablemente en la creación de los movimientos faciales animados. Así, y aunque en general el movimiento labial está limitado a tres posiciones básicas, en el *anime* actual podemos encontrar escenas en las que se aprecia una sincronía entre emisiones vocales y movimientos de la boca, antes no

respetada. Igualmente, la utilización de imágenes capturadas de movimientos, para conseguir una animación más natural y fluida, ya no es un proceso únicamente propio de algunos largometrajes o animaciones experimentales. En la actualidad la *rotoscopia* es una técnica más en el mundo de la animación japonesa, utilizada sobretodo en algunos fragmentos de animación que precisan de mucho movimiento o de una coreografía específica. Sin embargo, un uso inapropiado de la misma puede eliminar completamente la estética y los diseños característicos del *anime*, de modo que el resultado final de la animación puede que no sea del agrado del público familiarizado con los cánones de este particular estilo de animación.

La incorporación de nuevas técnicas digitales a su proceso de producción permite la combinación de la animación tradicional con modelos 3D, imitar las técnicas clásicas propias del dibujo o la pintura con programas como *Photoshop* o *Paintman*, incorporar texturas, efectos especiales y cámaras multiplanos mediante programas como *After Effects* o *Premiere*, elaborar automáticamente sombras con *Toon Boom Studio* o *3D Shadow* e incrementar la calidad gráfica y la fluidez en el movimiento respetando el diseño y la estética original, gracias a los nuevos programas de tratamiento de imágenes. Por el contrario, el uso abusivo de recursos digitales puede inducir a una incorporación excesiva de efectos especiales en imágenes estáticas, provocando animaciones monótonas y repetitivas que distraen del argumento y se apartan del realismo deseado.

A través de la descomposición de una selección de fragmentos de series televisivas recientes en sus fotogramas correspondientes y en los que se analizan aspectos estéticos y técnicos de la animación japonesa como la fluidez del movimiento, la velocidad y disposición de las capas, la sincronía de los labiales y las cualidades del color, se ha podido comprobar que las particulares técnicas empleadas en la creación de movimiento en el *anime* (con recursos tales como el *trade off* o la combinación de planos móviles y personajes estáticos), así como esa combinación tan particular del uso estético que se hace en Japón de la animación limitada con la animación completa, hacen de la producción *anime* un modelo minimalista, eficaz, con

unos nuevos modelos de expresión visual que no participan de las reglas de la animación tradicional.

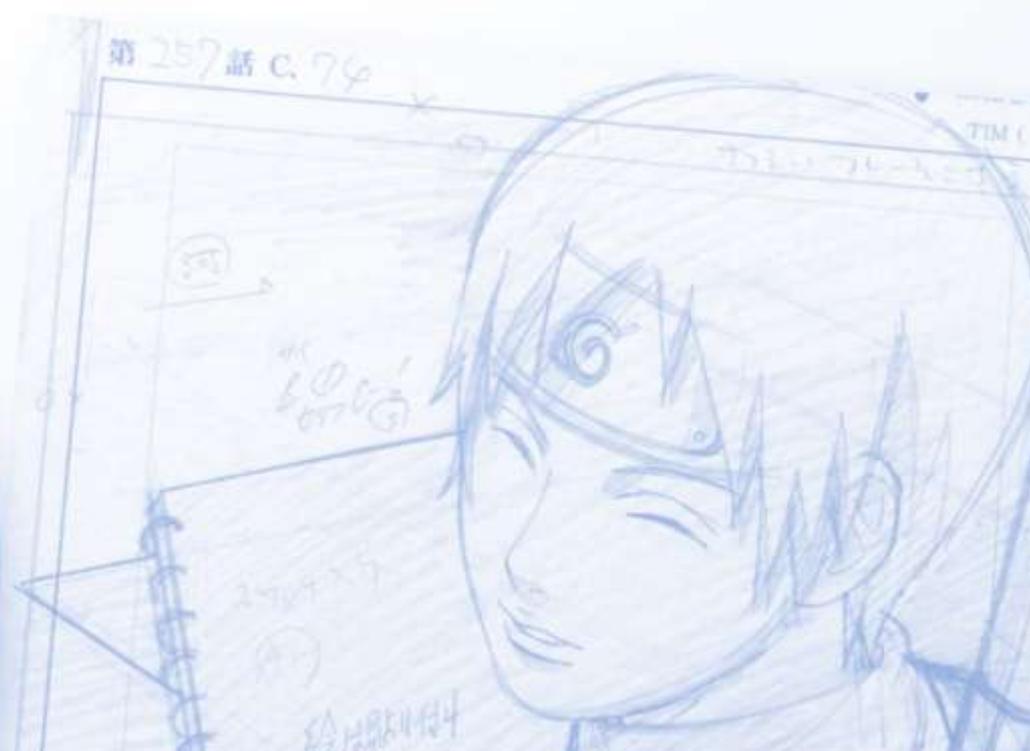
Los resultados del análisis realizado en este trabajo de investigación indican cómo la sabia selección de todos los recursos señalados ha conseguido compensar las restricciones de las primeras animaciones japonesas. Han sabido construir un dibujo de movimiento elegante y con un ritmo suficientemente apropiado para mantener la convicción de realidad en el espectador. Y además, sin que aumente las dificultades de elaboración o una disminución de rentabilidad del producto.

La transformación creativa experimentada en los *anime* de los últimos años ha supuesto un interesante soporte artístico donde se refleja la creatividad y los conocimientos plásticos de los dibujantes, capaz de crear las complicadas y originales coreografías logradas por maestros como Yoshiyuki Ito en el primer episodio de *Birdy the Mighty* (2008), Nozomu Abe en la cabecera de *Accel World* (2012) o las brillantes escenas de lucha de Hiroyuki Yamashita en la serie *Naruto Shippuden* (2007), y que ha significado la mejor baza para la expansión de la animación japonesa a nivel mundial. La animación Occidental tiene mucho que aprender de las producciones japonesas y de las fórmulas que se crean en y para el *anime* —la *animación selectiva*, diseños atractivos, infinidad de géneros e historias enfocadas a públicos de diferentes edades y gustos, estrategias de mercadotecnia, etc.—, unas cualidades que en los últimos años ya aparecen reflejadas en algunas producciones occidentales, como es el caso de series como *Ben 10* (2005-2008) o *The Boondocks* (2005).

Como decíamos al inicio de este capítulo de conclusiones, el estudio realizado en esta tesis permite afirmar que el *anime* es un universo en sí mismo, con su propia historia, capaz de trasladarnos a un lugar ficticio colmado de extensas aventuras e infinidad de personajes. En la actualidad proporciona un nuevo modelo de expresión artística audiovisual que armoniza el movimiento de los dibujos y equilibra el número de fotogramas despojándolo de todo lo accesorio. Es decir, un modo minimalista de

animación que mantiene en todo momento la magia ilusoria del movimiento dibujado y cuya expansión global refuerza el hecho de que, a día de hoy, sigue destinado a continuar prosperando.

Bibliografía y Webgrafía.



1. Bibliografía.

ABRAMS, Robert E., 1982. *Treasures of Disney animation Art*. California: Walton Rawls.

ADAMS, T.R. Tom and Jerry, 1991. *Fifty years of cat and mouse*. Londres: Pyramid books.

ADDISS, Stepen (ed.), 1985. *Japanese Ghosts & Demons: Art of the Supernatural*. Nueva York: George Braziller, Inc.

AKIYAMA, Terukazu, 1961. *La peinture japonaise*. Ginebra: Editions d`Art Albert Skira.

ALMAZÁN, David y BARLÉS, Elena, 2006. "La huella de Hokusai en España: Valoración crítica, influencia, coleccionismo y exposiciones", en *La investigación sobre Asia Pacífico en España*. Capítulo 32, pp. 527-552.

ÁLVAREZ, Sara y LORENZO, María. 2013. "How Computer Re-Animated Hand-Made Processes and Aesthetics for Artistic Animation", en *Animation Studies*, Vol. 7.

ANIMÊJU HENSHÛBU (ed.), 1986. *The Art of Laputa. Tenkû no shiro Rapyuta*. Tokio: Animage.

ARNHEIM, R., 1966. *Film as Art*. Los Ángeles: University of California Press.

ASENSIO, Paco, 2009. *Manga paso a paso*. Barcelona: Momao Publications.

ASTON, W.G., 1972. Nihongi. *Chronicles of Japan from Earliest Times to A.D. 697*. Singapur: Tuttle Publishing.

BARICOROI y otros, 1991. *Cartoonia. Anime, Guida al cinema di animazione giapponese*. Ed. Granatta Press.

BARNES, John, 1995. *Dr. Paris's thaumatrope or wonder-turner*. UK: Windmill Press.

BARRIENTOS BUENO, Mónica, 2006. *Inicios del cine en Sevilla (1896-1906) de la presentación en la ciudad a las exhibiciones continuadas*. Sevilla: Universidad de Sevilla.

BAZIN, A., 1971. *What is Cinema?* Vol. 1. Los Ángeles: University of California Press.

BECK, J., 2004. *Animation Art*. Gran Bretaña: Flame Tree Publishing.

BECK, Jerry and FRIEDWALD, Will., 1998. *Warner Bros. Secrets et tradition de l'animation*. Dreamland ed.

BEGLEITER, Marcie, 2001. *From word to image. Storyboarding and the filmmaking process*, California: Michael Weise.

BENAYOUN, Robert, 1961. *Le dessin animé après Walt Disney*. Paris : Jean Jacques Pauvert éditeur.

BENDAZZI, Giannalberto, 2003. *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio.

BERTHOME, Jean-Pierre, 1993. *Disney avant Mickey*. Revista Positif. nº 388. Junio 1993.

BERNDT, Jaqueline, 1996. *El fenómeno manga*. Barcelona : Ediciones Martínez Roca S.A.

BRIGITTE, Koyama-Richard, 2007. *Mil años de Manga*. Paris: Editorial Electa.

BOUQUILLARD, Jocely y MARQUET, Christophe, 2007. *Hokusai, First Manga Master*. Nueva York: Harry N. Abrams.

BROWN, Delmer M. (ed.), 1993. *The Cambridge History of Japan Vol. 1*. Nueva York: Cambridge University Press.

CASTILLO MARTÍNEZ DE OLCOZ, Ignacio Javier, 2006. *El sentido de la luz. Ideas, mitos y evolución de las artes y los espectáculos de la luz hasta el cine*. España: Universidad de Barcelona.

CAVALLARO, Dani, 2006. *The Anime Art of Hayao Miyazaki*. Jefferson: McFarland & Company.

CHOLODENKO, Alan (ed.), 2007. *The Illusion of Life II*. Australia: Power Publishing.

CLARKE, J., 2004. *Animated Films*. London: Virgin Books Ltd.

CLEMENTS, Jonathan y MCARTHY, Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, California: Stone Bridge Press.

COCORO Books, 2003. *Japan 's Movie House Masterpieces: Anime Poster Art*. Japón, Tokio: DH Publishing inc.

COD (Concise Oxford Dictionary) (1982) (7th ed.) Sykes, J. B. (Ed.). United Kingdom: Oxford University Press.

COUNDRY, Ian, 2013. *The Soul of Anime: Collaborative and Japan 's Media Success Story*. Durham: Duke University Press.

COUSTALAT, Alain, 1976. *Los dibujos animados*. España: Editorial Laia, S.A.

CUETO, Roberto, 2013. *Animatopia. Los nuevos caminos del cine de animación*. España: Festival Internacional de cine de Donostia- San Sebastián, S.A.

DELGADO, Pedro, 2000. *El cine de animación*. Madrid: Ediciones JC.

DÍAZ GARCÍA, María Amor, 2011. *Análisis de los avances digitales para el desarrollo e integración de la animación tradicional y la animación generada por ordenador en películas históricas*. Montes Payá, M. dir.

DIEZ PUERTAS, Emeterio, 2003. *Narrativa audiovisual. La escritura radiofónica y televisiva*. Madrid: Universidad Camilo José Cela.

DIEZ PUERTAS, Emeterio, 2006. *Narrativa fílmica: Escribir la pantalla pensar la imagen*. Madrid: Fundamentos Editorial.

DRAZEN, Patrick, 2002. *Anime Explosion!: The What?*, Berkeley: Stone Bridge Press.

EDUCATION KIT, 2007. *TEZUKA. The Marvel of Manga*. Australia: Art Gallery NSW.

EKMAN, P. and W. V. Friesen, 1978. *Facial Action Coding System (FACS): A Technique for the measurement of facial action*. Palo Alto: Consulting Psychologists Press.

FÁBREGAS, Josep, 1993. *El arte de leer el rostro. Fisiognomía evolutiva y morfopsicología*. Barcelona: Ed. Martínez Roca.

FAHR-BECKER, Gabriele (ed.), 2000. *Arte Asiático*. Barcelona: Könemann.

FINCH, Christopher, 2011. *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story*. Madrid: Lunweg Editores.

FRIJDA, N. H. and A. Tcherkassof, 1997. *Facial Expressions as modes of Action Readiness*. Studies in Emotion and Social Interaction, Second Series. J. A. Russell and J. M. Fernandez-Dols. Cambridge: Cambridge University Press & Editions de la Maison des Sciences le l'Homme.

GALBRAITH IV, Stuart, 2009. *Cine japonés*. Madrid: Taschen.

GAN, Sheuo Hui, 2008. "The Newly Developed Form of Ganime and its Relation to Selective Animation for Adults in Japan". *Animation Studies* - Vol.3: 6-17.

GAN, Sheuo Hui, 2009. *-To Be or Not to Be - Anime: The Controversy in Japan over the "Anime" Label*, Animation Studies, Vol. 4: 35-43.

GARCÍA, R., GARCÍA, D., 2012. "El manga y su divulgación en México", en *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*. Número 2, marzo-agosto 2012.

GARCÍA, Raúl, 1995. *La magia del dibujo animado*. Madrid: Mario Ayuso Editor.

GARCÍA, Victor, 2002. *La sabiduría oriental: Taoismo, Budismo, Confucianismo*. Madrid: Ediciones pedagógicas.

GRAVETT, Paul, 2004. *Manga. Sixty Years of Japanese Comics*. Londres: Laurence King Publishing.

HALAS, John y MANVELL, Roger, 1980. *La técnica de los dibujos animados*. Barcelona: Ediciones Omega, S.A.

HANG LI, Chi, PATMORE, C., SCOTT-BARON, H., 2006. *Anime Techniques*. Londres: Cuarto Publishing.

HANNA, William y BARBERA, Joseph, 1985. *Dibujos animados en T.V.* España: Editorial Roma.

HEARN, Lafcadio, 2007. *Kwaidan: Cuentos Fantásticos del Japón*. Madrid: Alianza Editorial, S.A.

HERBERT, Jean, 1964. *Aux source du Japon: le Shinto*. Paris: Editions Albin Michel.

HERNÁNDEZ, Pérez Manuel, 2013. *La Narrativa Cross-Media en el Ámbito de la Industria Japonesa del Entretenimiento: Estudio del Manga, el Anime y los Videojuegos*. Tesis Doctoral de la Universidad de Murcia.

HIDALGO, Rodríguez, M^a Carmen, 1999. *La ilustración infantil española en los años 90. Los personajes y su representación*. Facultad de Bellas Artes. Tesis Doctoral de la Universidad de Granada.

HIDALGO, M^a Carmen y PERTÍÑEZ, Jesús, 2005. "La calidad en los dibujos animados en televisión", en la *Revista Comunicar* nº 25, pp. 320-321.

HORNO LÓPEZ, Antonio. 2011. "The Animation as a Didactic Teaching Method", en *Proceedings of EDULEARN11 Conference*, pp. 1123-1126.

HORNO LÓPEZ, Antonio. 2012. "Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés", en *Con A de Animación*, nº 2, pp. 106-118.

HORNO LÓPEZ, Antonio. 2013. "El arte de la animación selectiva en las series de anime contemporáneas", aceptado en *Con A de animación*, nº 4.

HORNO LÓPEZ, Antonio. 2013. "La era digital del anime japonés", aceptado en *Historia y Comunicación Social*.

HORNO LÓPEZ, Antonio. 2013. "The Origins of Japanese Animation and Its Repercussion on the History of Animation", aceptado en *The International Journal of Visual Design*.

HU, Tze-yue G., 2010. *Frames of Anime. Culture and Image-Building*. Hong Kong: Hong Kong University Press.

HUI MEI, Justina Hsu, 2011:"The Potencial of Kinect in Education", *Int. Journal of Information and Education Technology*. Vo1. 1, nº 5, pp. 375-370.

JONES, Diana Wynne, 2007. *El Castillo ambulante*. Córdoba: Berenice.

JUNG, C. G., 2007. *El hombre y sus símbolos*. España: Ediciones Paidós.

KANDISKY, Wassily, 1973. *De lo espiritual en el Arte*. Barcelona: Ed. Barral Editores.

KEIKO I. Mc Donald, 2000. *From Book to Screen: Modern Japanese literature in film*. Nueva York: M.E. Sharpe, Inc.

KINSELLA, Sharon, 2000. *Adult Manga: Culture & Power in Contemporary Japanese Society*. Honolulu: University of Hawaiì Press.

KLEE, Paul, 1974. *Bosquejos Pedagógicos*. Caracas-Venelueta: Monte Ávala Editores S.A.

KOYAMA-RICHARD, Brigitte, 2008. *Mil años de manga*. Barcelona: Editorial Electa.

LADD, Fred y DENEROFF, Harvey, 2008. *Astro Boy and Anime Come to the Americas: An Insider's View of the Birth of a Pop Culture Phenomenon*. Jefferson: McFarland.

LAMARRE, Thomas, 2002. *From animation to anime: drawing movements and moving drawings*. Japan Forum. Vol.14 (2).

LAMARRE, Thomas, 2009. *The Anime Machine. A Media Theory of Animation*. London: University of Minnesota Press. Minneapolis.

LEDOUX, Trish & RAENNEY, Doug, 1997. *The Complete Anime Guide: Japanese Animation Film Directory and Resource Guide*. Washington: Tiger Mountain Press.

LENT, John A., 2001. *Animation in Asia and the Pacific*. Indianapolis: Indiana University Press.

LEVI, Antonia, 1998. *Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation*. Chicago: Open Court.

LORENZO HERNÁNDEZ, M^a Carmen, 2005. *El doble sentido de la imagen en animación*. Facultad de Bellas Artes. Tesis Doctoral de la Universidad Politécnica de Valencia.

LORENZO HERNÁNDEZ, María, 2006. "El Castillo Ambulante", en *Tren de Sombras. Revista de análisis cinematográfico*. pp. 1-6.

LOTMAN, J.,1976. *Semiotics of the Cinema*. Translated by Mark E. Suino. Ann Arbor: University of Michigan Press.

LU, Alvin y WEIDENBAUM, Marc, 2007. *Nausicaä of the Valley of the Wind: Watercolor Impressions*. San Francisco: Viz Media.

MACWILLIAMS, Mark W. (ed.), 2008. *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. Nueva York: An East Gate Book.

MARCH RAMOS, José L., 1991. *La dinámica del color en la luz polarizada*. Facultad de Bellas Artes. Tesis Doctoral de la Universidad Politécnica de Valencia.

MCCARTHY, Helen, 2002. *Hayao Miyazaki. Master of Japanese Animation*. Berkeley: Stone Brigde Press.

MEDINA, Guillem, 2011. *Abuelito dime tú. Los dibujos animados de nuestra niñez*. España: Diábolo Ediciones.

MEDINA, Guillem, 2012. *Mi mono Amedio y yo. Más series de nuestra niñez*. España: Diábolo Ediciones.

MEHRABIAN, Albert, 1981. *Messages: Implicit Communication of Emotions and Attitudes*. Wadsworth Publishing Co Inc.

MILLERSON, Gerald, 1994. *Iluminación para televisión y cine*. Inst.Of.Radio y Televisión.

MIYAO, Daisuke, 2002. *Before anime: animation and the Pure Film Movement in pre-war Japan*. *Japan Forum* 14 (2).

MONTERO PLATA, Laura, 2013. *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Palma de Mallorca: T.Dolmen Editorial.

MOYA, María. *Las películas documentales de Mantetsu durante la ocupación japonesa de Manchuria (1931-45). La ardua tarea de representar el paraíso en un marco de conflicto*. Universidad Rikkyo. Dept. de Sociología.

NAPIER, Susan J., 2000. *Anime from Akira to Princess Mononoke*. Nueva York: Palgrave.

NAVARRO, A. José, 2008. *Cine de animación Japonés*. San Sebastián: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián.

NORNES, Abe Mark, 2003. *Japanese Documentary film: The Meiji Era through Hiroshima*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

NORNES, Abé Mark y YUKIO, Fukushima, 1994. *The Japan/America film wars: WWII Propaganda and its cultural contexts*. Suiza: Harwood academic publishers.

NORNES, Abe Mark y GEROW, Aaron, 2009. *Research Japanese Film Studies*. Ann Arbor: Center of Japanese Studies. University of Michigan.

NYGREN, Scott, 2007. *Time Frames. Japanese Cinema and the Unfolding of History*. Mineápolis: University of Minnesota Press.

OHBA, Tsugumi y OBATA, Takesi, 2008. *Death Note: How to Read*. VIZ Media. Tomo 13.

PATTEN, Fred, 2004. *Watching Anime, Reading Manga*. Berkeley: Stone Bridge Press.

PERTÍÑEZ, Jesús, 2010. *Técnicas básicas de Stopmotion*. Granada: GODEL Impresiones Digitales.

POITRAS, Gilles, 2002. *Anime Essentials: Everything a Fan Needs to Know*. Berkeley: Stone Bridge.

POITRAS, Gilles, 2003. *The Anime Companion: Whats Japanese in Japanese Animation?*. Berkeley: Stone Bridge.

Proto Anime Cut. Visiones y espacios en la animación japonesa, 2012. España: Stefan Riekeles (Ed.) 2dk (Tokio) y Caja Madrid.

RAMÍREZ, Vicente, 2005. *La Biblia de Dragon Ball*. España: Asociación Cultural del Cómic (Japonés).

RAMOS, Miguel Ángel, 2010. *Estéticas de la animación*. Madrid: MAIA ediciones.

RAVINA, Mark, 2005. *Last Samurai: The Life and Battles of Saigo Takamori*. Canadá: John Wiley & Sons, Inc.

RIERA, Jorge, 1996. *Videoguía Manga*. Valencia: Midons Editorial.

RICHIE, Donald, 2004. *Cien años de cine Japonés*. Madrid: Jaguar ediciones.

ROBINSON, David, 2009. *Alexander Shiryayev: Dance to Film*, en *Film History: An International Journal* – Volume 21, Number 4.

ROBLES, Manuel, 2010. *Volumen 1: Antología del Studio Ghibli: de Nausicaä a Mononoke (1984-1997)*, España: T. Dolmen Editorial. Manga books. Asociación Cultural del Cómic (Japonés).

RODRÍGUEZ DE LEÓN, Rolando J, 2009. *Los inicios del cine de animación en Japón*. España: Adama Ediciones.

RUH, Brian, 2004. *Stray Dog of Anime*. Nueva York: Palgrave Macmillan.

SAINT-EXUPÉRY, Antoine de., 2000. *Tierra de hombres*. Barcelona: Ediciones Salamadra, S.A.

SANTIAGO, José Andrés, 2010. *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Vigo: Facultad de Bellas Artes de Pontevedra.

SASIETA AMOR, Santiago, 2008. "Experiencias de lo lejano: Japón en Perspectiva. Cine japonés: del benshi a la nouvelle vague", en *II Jornadas EuskadiAsia* (9 de octubre de 2008).

SCHILLING, Mark, 1999. *Princess Mononoke: The Art and Making of Japan's Most Popular Film of All Time*. Nueva York: Hyperion.

SCHODT, Frederik L, 1986. *Manga!Manga!: The world of Japanese Comics*. New York: Kodansha America Inc.

SCHODT, Frederik L., 2007. *The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution*. Berkeley, CA: Stone Bridge Press.

SCHODT, Fredrik L., 1996. *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Berkeley, CA: Stone Bridge Press, Inc.

STANDISH, Isolde, 2006. *A New History of Japanese Cinema: A Century Narrative Film*. Londres: Continuum.

SOLOMON, C., 1994. *The History of Animation*. New York: Wings Book.

STEPHENSON, Ralph, 1967. "12. Germany, Japan, the Rest", en Peter Cowie. *Animation in the Cinema. International Film Guide*. London: A. Zwemmer.

STRATZ, C.H, 1936. *La figura humana en el arte*. Barcelona: Salvat Editores. s/f.

SUGISAKI, Eiji, 2009. "Interactive shadowing for 2D Anime", en *Computer Animation and Virtual Worlds*, 2.0. pp. 395-404.

TAYLOR, Richard, 2000. *Enciclopedia de técnicas de animación*. Barcelona: Editorial Acanto, S.A.

THOMAS, Frank. and JOHNSTON, Ollie, 1995. *The Illusion of Life: Disney animation*. New York: Disney Editions.

TIETJENS, Ed, 1977. *Así se hacen películas de dibujos*. Barcelona: Instituto de parramón.

TINAJERO, Araceli, 2004. *Orientalismo en el modernismo hispanoamericano*. Estados Unidos: Purdue University.

TSUGATA, Noboyuki, 2003. "Research on the Achievements of Japan's First Three Animators". *Asian Cinema* 14, n.1, pp: 13-27.

TSUGATA, Nobuyuki, 2004. *Nihon animeeshon no chikara: Hachijugo-nen no rekishi o tsuranuku futatsu no jiku*. NTT Shuppan. Cit. en *Cine de animación Japonés*. 2004, pp: 140-142.

TSUGATA, Nobuyuki, 2013. "A Bipolar Approach to Understanding the History of Japanese Animation", en Masao Yokota and Tze-yue G.Hu (eds.). *Japanese Animation East Asian Perspective*, Jackson: University Press of Mississippi.

VIVES, Javier, 2010. *El teatro japonés y las artes plásticas*. Gijón: Satori Ediciones.

WATANABE, Yasushi, 2013. *The Japanese Walt Disney*. En *Japanese Animation: East Asian Perspectives*. Estados Unidos: Editado por Masao Yokota y Tze-yue G.Hu.

WELLS, Paul, 2002. *Animation: Genre and Authorship*. Gran Bretaña, Londres: Wallflower Press.

WELLS, Paul, 2007. *Understanding Animation*. UK: Routledge.

WHITE, Tony, 2010. *Animación. Del lápiz al píxel. Técnicas clásicas para animadores digitales*. Edición española, Barcelona: Ediciones Omega, S.A.

YASUSHI, Watanabe, 2004. *Historia del cine de animación japonés*, Folleto del Museo de Bellas Artes de Bilbao.

ZAPATER, Juan, CUETO, Roberto, SALA, Ángel y TRASHORRAS, Antonio, 2003. *Dibujos en el vacío. Claves del cine japonés de animación*. Valencia: IVAM.

ZETTL, H., 1999. *Sight, sound, motion: applied media aesthetics*. (3rd ed.) California: Wadsworth.

2. Páginas webs consultadas:

AJA: <http://www.aja.gr.jp/english/> (Acceso el 3 de Agosto de 2012).

Anido 1967: <http://www.anido.com/people/1100?lang=en> (Acceso el 22 de Mayo de 2012).

Anime News Network: <http://www.animenewsnetwork.com/news/2002-12-05/first-full-length-anime-film-premier> (Acceso el 23 de Mayo 2012).

Anime Vice: <http://www.animevice.com/junichi-kouchi/20-55801/> (Acceso el 20 de Mayo de 2012).

AnimeAnime.jp: "Osamu Dezaki, director de anime muere a los 67 años". 18 de Abril de 2011: <http://animeanime.jp/article/2011/04/18/7909.html> (Acceso el 4 de Agosto de 2012).

Anipages. Tadanari Okamoto: The Heart of Animation: http://www.pelleas.net/aniTOP/index.php/tadanari_okamoto_the_heart_of_animation (Acceso 25 de Julio de 2013).

ARTIGAS, Jordi, 2011. *Cine de animación experimental en España*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes: <http://www.lluisvives.com/servlet/SirveObras/cine/04703829899347295207857/p0000001.html> (Acceso el 11 de noviembre de 2011).

ASASHI JOURNAL, 2005. *People's Daily Online*, en *Asashi Journal*. Japón: Japanese Edition: http://j.peopledaily.com.cn/2005/08/01/jp20050801_52250.html (Acceso el 6 de Agosto de 2013).

Autores de *Manga Classics*. Furasawa Hideo: <http://caluchanche.blogspot.com.es/2012/06/furusawa-hideo.html> (Acceso el 8 de Agosto de 2012).

BENDAZZI, Giannalberto, 1996. Reseña del libro: René Laloux: <http://www.awn.com/articles/reviews/book-review-rene-laloux> (Acceso el 22 de Julio de 2012)

BERENQUER, Xavier, 1995. *Pioneros de la animación*. (Adaptación online de un texto aparecido en *Sala HAL*. Barcelona: Universidad Pompeu Fabra, mayo 1995):

http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenquer/textos/pioners/principal_cas.html (Acceso el 26 de mayo de 2011).

Berlinate. Jurado de 1974:

http://www.berlinale.de/en/archiv/jahresarchive/1974/04_jury_1974/04_Jury_1974.html (Acceso 26 de Mayo de 2012).

Best Action Scene:

<http://www.animeacademy.com/forums/showthread.php?25142-Random-2007-Anime-Awards!> (Acceso el 3 de Enero de 2013).

Biografía de Fujiko y Fujio: http://en.wikipedia.org/wiki/Fujiko_Fujio (Acceso el 4 de Agosto de 2012).

Biografía de Kon Ichikawa: http://es.wikipedia.org/wiki/Kon_Ichikawa (Acceso el 29 de Mayo de 2012).

Biografía de Yoshitaka Amano:

<http://goinggreen.tripod.com/amano/amano.html> (Acceso el 1 de Agosto de 2012).

Buddhist Monuments in the Horyu-ji Area- UNESCO Rold Heritage Centre:

<http://www.whc.unesco.org/en/list/660> (Acceso el 6 de Agosto de 2013).

Buscador de imágenes de Google: <http://images.google.com/> (Acceso el 23 de Mayo de 2013).

BUTLER, Allen, 2007. *A Brief History of Anime*:

http://www.associatedcontent.com/article/291539/a_brief_history_of_anime.html?cat=40 (Acceso el 6 de Agosto de 2013).

CELSYS página oficial: <http://www.celsys.co.jp/en/> (Acceso el 17 de Mayo de 2013).

Chameko's Day: <http://nishikataeiga.blogspot.com.es/2011/10/chamekos-day-1931.html> (Acceso 29 de Mayo de 2012).

Chiroptic: Página oficial de Natsuki Matsumoto y Taiji Kozaki:
<http://www.wunderkabinet.org/chiro.swf> (Acceso el 6 de Agosto de 2013).

Choo, Danny: *How anime is made*:
<http://www.dannychoo.com/post/en/25927/How+Anime+is+Made.html>
(Acceso el 13 de Mayo de 2013).

CHUTE, David. *Film Comment*, New York, noviembre-diciembre 1998.
<http://www.filmcomment.com/film-comment/article/organic-machine-the-world-of-hayao-miyazaki> (Acceso el 18 de Noviembre de 2013).

Colección de Ukiyo-e Museo de Bellas Artes de Boston:
<http://www.amusemuseum.com/english/ukiyoe/index.html> (Acceso el 6 de Agosto de 2013).

CORDERO RUÍZ, Juan. "La luz y el ojo del pintor":
<http://personal.us.es/jcordero/LUZ/pag03.htm> (Acceso el 29 de Mayo de 2013).

Cortos seleccionados en el Festival de Cannes de 1953: <http://www.festival-cannes.fr/en/archives/1953/shortFilm.html> (Acceso el 24 de Mayo de 2012).

Culture Japan Season 2 Episodie 9: *How Anime is made*:
<http://www.youtube.com/watch?v=bvYxanVsTWQ> (Acceso el 26 de Mayo de 2013).

Digicel Flipbook 2D Animation Software: <http://www.digicelinc.com> (Acceso el 12 de Enero de 2012).

El periódico. *Cita con la Historieta Japonesa*:
<http://www.elperiodico.com/es/noticias/ocio-y-cultura/salon-manga-bate-records-112000-visitantes-2242041> (Acceso el 22 de Junio de 2013).

Entrevista a Aaron McGruder: <http://www.avclub.com/articles/aaron-mcgruder,13622/> (Acceso el 13 de Noviembre de 2012).

Era Bakumatsu: <http://es.wikipedia.org/wiki/Bakumatsu> (Acceso el 6 de Agosto de 2013).

Faceshift. Página oficial: <http://www.faceshift.com/> (Acceso el 25 de Julio de 2013).

Fantasmaglia japónica Ikeda-Gumi: http://nishiki-kagee.com/pge/en/01_general.html (Acceso el 31 de Noviembre de 2013).

FicZone 2013 (Granada): Entrevista a Kazuki Akane: <http://www.koinya.net/2013/05/25/ficzone-2013-entrevista-a-kazuki-akane/> (Acceso el 25 de mayo de 2013).

Film Affinity: The life of Budori Gosuko: <http://www.filmaffinity.com/es/film192513.html> (Acceso el 24 de Junio de 2013).

Final anime: <http://www.finalanime.es/web/kb.php?mode=article&k=112> (Acceso el 9 de Julio de 2012).

FREDERICK, Jim, 2003. "What`s Right whit Japan?", en Time Asia. Vol.162. No 6: http://web.archive.org/web/20100403090055/http://www.time.com/time/asia/2003/cool_japan/story.html (Acceso el 15 de Agosto de 2013).

GANTENBEIN, Douglas, 2012. "Kinect lauches a surgical revolution", en: <http://phys.org/news/2012-06-kinect-surgical-revolution.html> (Acceso el 15 de Julio de 2013).

Hiroshi Aoyagi: <http://www.oocities.org/willowkid/Pop.0610.pdf> (Acceso el 6 de Agosto de 2013).

Historia del *Manga*. Parte 4: <http://threestepsoverjapan.blogspot.com/2009/12/history-of-manga-part-4.html> (Acceso el 8 de Agosto de 2012).

HOFFMAN, H. Curtis y PINZÓN Gabriel, 2002. Lista Cronológica de series de *anime* de televisión en Japón. Desde 1962 a 2002: www.animedia.com.mx (Acceso el 5 de Agosto de 2013).

Iconografía del *manga* y el *anime*: <http://www.animevice.com/manga-iconography/22-465/> (Acceso el 6 de Junio de 2013).

IMDB.com: Premios para Kanashimo no Belladonna: <http://www.imdb.com/title/tt0071203/awards> (Acceso el 23 de Julio de 2013).

JAniCa página oficial: <http://www.janica.jp/> (Acceso el 3 de Agosto de 2012).

JETRO: <http://www.jetro.go.jp/> (Acceso el 26 de mayo de 2011).

Kachikachi Yama: <http://nishikataeiga.blogspot.com.es/2010/05/shinsetsu-kachi-kachi-yama-1936.html> (Acceso el 5 de Junio de 2012).

Keizo Shimada: http://lambiek.net/artists/s/shimada_keizo.htm (Acceso 28 de Mayo de 2012).

Kiyoji, director de cine: http://en.wikipedia.org/wiki/Kiyoshi_Nishimura (Acceso 29 de Mayo de 2012).

Kobe Animation Awards Honor, 2007: <http://www.anime-kobe.jp/archive/2007/anime-kobe/index.html> (Acceso el 22 de Julio de 2012).

Koji Fukiya: <http://www.artelino.com/forum/artists.asp?act=&art=104&alp=kja-koj&cay=1&cp=1&sea=&tie=Koji%20Fukiya%201898-1979> (Acceso el 8 de Agosto de 2012).

K-ON!! en Animenewsnetwork: <http://www.animenewsnetwork.com/news/2010-10-15/haruhi-film-k-on-miku-win-anime-kobe-awards> (Acceso el 28 de Noviembre de 2012).

KOUIJEN, 2003. *Anime Is Cartoons*. 5th Ed. The Everything Development Company: http://everything2.com/index.pl?node_id=1491335 (Acceso el 6 de Agosto de 2013).

Lambiek.net: Ryuichi Yokoyama:
http://lambiek.net/artists/y/yokoyama_ryuichi.htm (Acceso el 15 de Mayo de 2012).

Lesley Aeschliman, Biography of Akira Daikubara:
<http://www.bellaonline.com/articles/art177468.asp> (Acceso el 3 de Agosto de 2012).

Libro de las 150 mejores animaciones japonesas:
<http://nishikataeiqa.blogspot.com.es/2010/10/laputas-top-150-japanese-and-world.html> (Acceso el 9 de Julio de 2013).

Lista completa de la filmografía de Osamu Dezaki:
<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=65>
(Acceso el 4 de Agosto de 2012).

Lista cronológica de *anime* de televisión:
<http://www.oocities.org/espanol/gapc/animetv-jp/lista1990-2000.html>
(Acceso el 21 de Octubre de 2013).

Lista de los cómics *manga* realizados por Osamu Tezuka:
http://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Mangas_de_Osamu_Tezuka (Acceso el 9 de Julio de 2012).

Listado de series del *World Masterpiece Theater*:
<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=430>
(Acceso el 22 de Julio de 2012).

LITTEN, Frederick S., 2013. "On the earliest (foreign) animation films shown in Japanese cinemas": <http://litten.de/fulltext/nipper.pdf> (Acceso el 10 de Noviembre de 2013).

LORENZO, María, 2013. "Lotte Reiniger: Luces y sombras de la animación alemana de entreguerras", en *Atenas*:

<http://mujeresparalahistoria.blogspot.com.es/2013/10/lotte-reiniger-luces-y-sombras-de-la.html?spref=fb> (Acceso el 13 de Octubre de 2013).

Mahou: <http://www.mahou.org/Showtime> (Acceso el 5 de Agosto de 2013).

Manga UK: <http://www.mangauk.com/index.php?p=akira-daikuhara-1917-2012> (Acceso el 3 de Agosto de 2012).

Master of *Manga*: Jiro Tsunoda:

<http://mastersofmanga.com/2010/11/tsunodaprofile/> (Acceso el 23 de Julio de 2013).

Minneapolis Institute of Arts. *Guide to Japanese Historical Periods*:

<http://www.artsmia.org/art-of-asia/history/japan-historical-periods.cfm>

(Acceso el 6 de Agosto de 2013).

Museo Nacional de Arte Moderno de Tokio. Catálogo de proyecciones:

http://www.momat.go.jp/FC/NFC_Calendar/2010-7-8/kaisetsu_10.html

(Acceso el 18 de Octubre de 2013).

Oocities: <http://www.oocities.org/espanol/gapc/animetv-jp/lista2000.html>

(Acceso el 5 de Agosto de 2013).

Osamu Dezaki: http://es.wikipedia.org/wiki/Osamu_Dezaki (Acceso el 4 de

Agosto de 2012).

OtakuXD: [http://noticias-animexd.blogspot.com.es/2013/01/como-hacen-un-](http://noticias-animexd.blogspot.com.es/2013/01/como-hacen-un-anime.html)

[anime.html](http://noticias-animexd.blogspot.com.es/2013/01/como-hacen-un-anime.html) (Acceso el 12 de Enero de 2012).

Ounomachi: Cortos de Masaoka:

[http://ounomachi.wordpress.com/2011/08/22/los-animas-mas-viejos-de-la-](http://ounomachi.wordpress.com/2011/08/22/los-animas-mas-viejos-de-la-historia/)

[historia/](http://ounomachi.wordpress.com/2011/08/22/los-animas-mas-viejos-de-la-historia/) (Acceso el 22 de Mayo de 2012).

Página oficial de Masao Kumagawa (biografía, currículum y obras, en

japonés): <http://www.kumakawa-masao.com> (Acceso 29 de Mayo de 2012).

PERALTA, Leonardo, (2002) "Animación japonesa: una educación sentimental". *Revista electrónica, Razón y Palabra*:
<http://www.razonypalabra.org.mx/inmediata/2002/marzo.html> (Acceso el 11 de Octubre de 2013).

Peruanime: <http://www.peruanime.com/Forum/thread-234.html> (Acceso el 1 de Agosto de 2012).

PifanHistory:

http://history.pifan.com/films/film_detail.asp?f_num=8&cat1=105&cat2=40&uid=1201 (Acceso el 22 de Mayo de 2012).

Premios Shogakukan:

http://es.wikipedia.org/wiki/Premio_Sh%C5%8Dgakukan (Acceso el 1 de Agosto de 2012).

Qumarion: <http://www.clip-studio.com/quma/en/> (Acceso el 17 de Mayo de 2013).

RAJENDERAN, Amog, 2013. *Simulating the Disney Multiplane Camera*.

Rochester Institute of Technology:

<http://www.cs.rit.edu/~axr1545/Graphics/main.pdf> (Acceso el 15 de Octubre de 2013).

Ramen para Dos: *El Salón del Manga recibe 112.000 visitantes*.

<http://ramenparados.blogspot.com.es/2012/11/el-salon-del-manga-recibe-112000.html> (Acceso el 10 de Octubre de 2013).

Rankin Bass Christmas Specials: Made in Japan:

<http://nishikataeiga.blogspot.com.es/2010/12/rankinbass-christmas-specials-made-in.html> (Acceso 27 de Mayo 2012).

Series de animación japonesa:

<http://quefuede.lacoctelera.net/post/2006/12/09/series-animacion-japonesa-primera-parte-> (Acceso el 21 de Octubre de 2013).

Speed Racer/Mach Go Go Go (1967): <http://www.anime-cel.com/ourstuff/machgogo.htm> (Acceso el 25 de Julio de 2013).

Speed Racer: drawing on an anime legend:
<http://www.japantimes.co.jp/culture/2008/07/03/films/speed-racer-drawing-on-an-anime-legend/> (Acceso el 25 de Julio de 2013).

Straight Title Robot Anime: <http://myanimelist.net/anime/17127/> (Acceso el 8 de mayo de 2013).

Tatsunoko Production:
<http://animeartesanal.blogspot.com.es/2011/09/tatsunoko-production.html>
(Acceso el 23 de Julio de 2013).

TBCDB, 1998–2011, *The Big Cartoon Data Base, 1998–2011*:
http://www.bcdb.com/cartoon/123067-Mitsu_No_Hanashi.html (Acceso el 6 de Agosto de 2013).

Tebeosfera. Tatsudo Yoshida:
http://www.tebeosfera.com/autores/tatsuo_yoshida.html (Acceso el 23 de Julio de 2013).

Tetsuya Chiba: <http://www.callenreese.com/chiba.html> (Acceso el 3 de Agosto de 2012).

Tezuka in English. List of Stars of Mushi Studio:
<http://tezukainenglish.com/bm/characters/> (Acceso el 14 de Agosto de 2013).

Tezuka Osamu Official: <http://tezukaosamu.net/jp/about/1940.html> (Acceso 22 de Julio de 2012).

The digital animation primer: http://www.ex.org/4.2/09-column_bts1.html
(Acceso el 12 de Enero de 2012).

The Evolution of TV: *Can you see me clearly?* Public TV image reception experiment (1939): <http://www.nhk.or.jp/str/aboutstr/evolution-of-tv-en/p07/column/index1.html> (Acceso el 25 de Junio de 2012).

The Girl at Dojo Temple (1945):
<http://nishikataeiga.blogspot.com.es/2010/07/girl-at-doj-temple-musume-dojoji-1945.html> (Acceso 29 de Mayo de 2012).

Toyoo Ashida: In Memoriam:
http://www.starblazers.com/html.php?page_id=618 (Acceso el 3 de Agosto de 2012).

Tutorial de Toon Shading para Blender:
http://download.blender.org/documentation/oldsite/oldsite.blender3d.org/80_Blender%20tutorial%20Toon%20Shading.html (Acceso el 7 de Mayo de 2013).

Video: proceso de doblaje de la serie Dragon Ball Kai (2011).
<http://www.youtube.com/watch?v=TQODMuRJ0rI> (Acceso el 12 de Enero de 2012).

Video: RETAS Paintman HD:
<http://www.youtube.com/watch?v=OPHGpk4KIAk> (Acceso el 13 de Mayo de 2013).

Web oficial del paquete de software *Retas Studio*:
<http://www.retasstudio.net/> (Acceso el 13 de Mayo de 2013).

WYATT, Paul, 2009. *The Art of Parallax Scrolling*:
http://mos.futurenet.com/pdf/net/NET165_tut_flash.pdf (Acceso el 15 de Octubre de 2013).

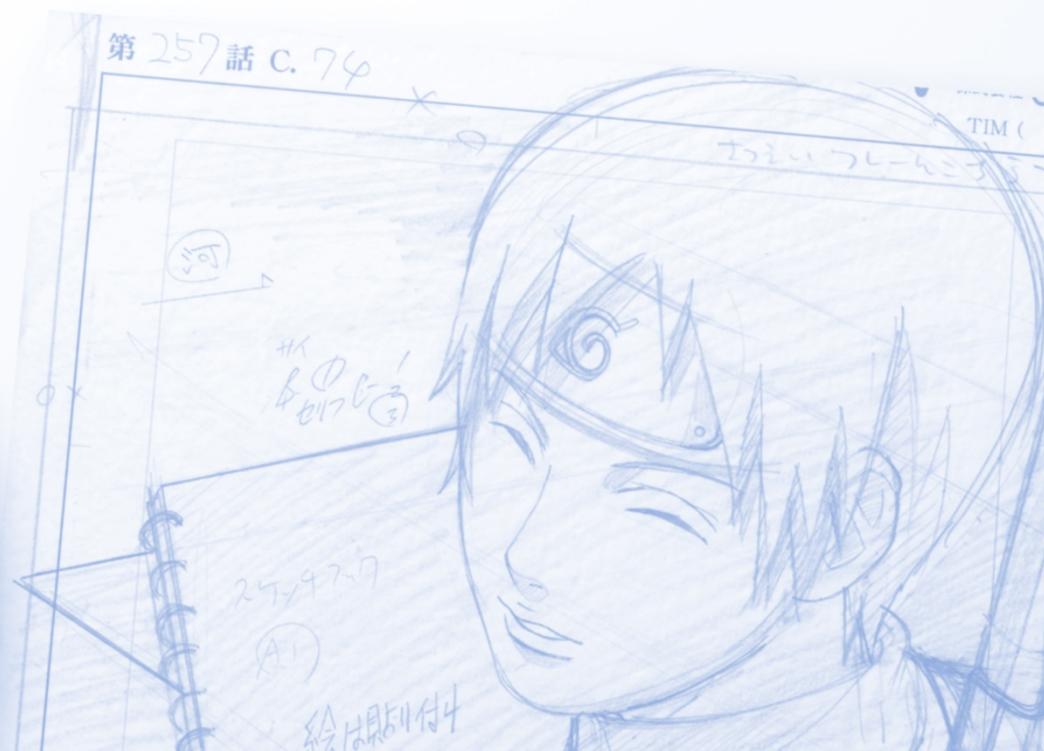
Yamanaka Yukiko:
http://www.ritsumei.ac.jp/acd/mr/lib/thesis/abstract/2009/k_596_e.htm
(Acceso el 8 de Agosto de 2012).

Yasuji Mori: http://en.wikipedia.org/wiki/Yasuji_Mori (Acceso 30 de Mayo 2012).

ZAKKA Film: <http://www.zakkafilms.com/directors/yasuji-murata/> (Acceso 25 de Mayo de 2012).



Apéndice A. Lista de *anime* emitidos en España.



Lista de *anime* emitidos en España.

A continuación se muestra, en orden alfabético, algunos *anime* emitidos en España, junto al título original en japonés, el autor del *manga* o en su defecto el director de la serie animada.

- ¿QUIÉN ES EL 11º PASAJERO? - *11 Nin Iru!* - Moto Hagio
- 3 X 3 OJOS - *Sazan Eyes* - Yuzo Takada
- 8 MAN AFTER - *8 Man After* - K. Hirai, J.Kuwata
- ABEJA MAYA, LA - *Mitsubachi Maya no boken* – Hiroshi Saito, Mitsuo Kaminashi, Seiji Endo
- AGENTE ESPACIAL 009 - *Cyborg 009* - Shotaro Ishinomori
- AGENTE S-5, EL - *Skyers-5* - T.Ishibashi, N.Kawasaki
- AH! MY GODDESS - *Aa! Megamisama* - Kosuke Fujishima
- AKIRA - Akira - Katsuhiro Otomo
- ALEGRE JUVENTUD - *Hyatari Ryoko* - Mitsuru Adachi
- APOLÓN, REY DEL ESPACIO - *UFO Senshi Daiapolon* - T.Kariya, S.Tsuchiyama
- APPLESEED - *Appleseed* - Masamune Shirow
- AQUÍ ESTÁ MICHAEL - *What's Michael?* - Makoto Kobayashi
- AREA 88 - *Area 88* - Kaoru Shintani
- ARION - *Arion* - Yoshikazu Yasuhiko
- ARMAGEDÓN - *Genmataisen* - K.Hirai, S.Ishinomori
- ASTRO BOY - *Tetsuwan Atom* - Osamu Tezuka
- AVENTURAS DE FLY, LAS - *Dragon Quest* - R.Sanjo, K.Inada
- AVENTURAS DE HENBEI, LAS - *Parasol Henbei* - Fujiko-Fujio
- AVENTURAS DE SILVIA, LAS - *Honey Honey no Sutekina Boken* - Hideko Mizuno
- AVENTURAS DE YOKO Y SAKI, LAS - *Idol Tenshi Yokoso Yoko* - S.Yukimuro, S.Takanashi
- AVENTURAS DEL JOVEN DARTAGAN, LAS - *Anime Sanjushi* - M.Punch, K.Kishida
- AZUKI - *Azuki-chan* - Chika Kimura
- BABIL II - *Babil Nisei* - Mitsuteru Yokoyama
- BATEADORES - *Touch* - Mitsuru Adachi
- BÉSAME, LICIA - *Ai Shite Night* - Kaoru Tada
- BLACK JACK - *Black Jack* - Osamu Tezuka
- BLEACH - *Burīchi* - Tite Kubo
- BLUE SUBMARINE NO. 6 - *Ao No Roku Go* - Satoru Ozawa
- BOBOBO - *Bobobōbo Bōbobo* - Yoshio Sawai
- BOLA DE DAN - *Hono no Tokyoji Dodge Danpei* - Tetsuhiro Koshita

- BROCHE ENCANTADO, EL - *Maho no Tenshi Creamy Mamy* – K.Ito, Y.Kitagawa
- BUN BUN - *Hoero! Bun Bun* - Moribi Murano
- CABALLEROS DEL ZODIACO, LOS - *Saint Seiya* - Masami Kurumada
- CALIMERO - *Karimero* - (Producción italo-japonesa, Yugo Serikawa)
- CAMPEÓN - *Ashita no Joe* - A.Takamori, T.Chiba
- CANDY CANDY - *Candy Candy* - K.Mizuki, Y.Igarashi
- CAPITÁN HARLOCK, EL - *Uchu no Kaizoku Captain Harlock* - Leiji Matsumoto
- CAZADOR - *City Hunter* - Tsukasa Hojo
- CHICHO TERREMOTO - *Dash! Kappei* - Noboru Rokuda
- CHIQUITINA - *Lady Lady* - Yoko Hanabusa
- CHOPY Y LA PRINCESA - *Ribbon no Kishi* - Osamu Tezuka
- CINTURÓN NEGRO - *Yawara!* - Naoki Urasawa
- COCKPIT, THE - *Senjo Manga Series* - Leiji Matsumoto
- COMANDO G - *Kagaku Ninjatai Gatchaman* - Tatsunoko Production.
- CUTIE HONEY - *Cutie Honey* - Go Nagai
- D`ARTACAN Y LOS TRES MOSQUEPERROS (Producción hispano-japonesa, Nippon Animation, Shuichi Seki)
- DANGUARD ACE - *Wakusei Robo Danguard-A* - Leiji Matsumoto
- DEATH NOTE - *Desu Nōto* - Tsugumi Oba, Takeshi Obata
- DETECTIVE CONAN - *Meitantei Conan* - Gōshō Aoyama
- DEVILMAN - *Devilman* - Go Nagai
- DIGIMON - *Dejimon* - Akiyoshi Hongo
- DOME, EL PEQUEÑO GENIO DEL BÉISBOL - *Miracle Giants Dome-Kun* - Shotaro Ishinomori
- DOMINION TANK POLICE - *Dominion* - Masamune Shirow
- DON DRÁCULA - *Don Dracula* - Osamu Tezuka
- DORAEMON - *Doraemon* - Fujiko-Fujio
- DOS FUERA DE SERIE - *Attacker You!* - Jun Makimura
- DR. SLUMP - *Dr. Slump* - Akira Toriyama
- DRAGON BALL - *Dragon Ball* - Akira Toriyama
- ESTÁS ARRESTADO - *Taiho Shichauzo* - Kosuke Fujishima
- F, A TODO GAS - *F* - Noboru Rokuda
- FULL METAL ALCHEMIST - *Hagane no Renkinjutsushi* – Hiromu Arakawa
- GALAXY EXPRESS - *Ginga Tetsudo 999* - Leiji Matsumoto
- GHOST IN THE SHELL - *Kokaku Kidotai* - Masamune Shirow
- GOKU MIDNIGHT EYE - *Goku Midnight Eye* - Buichi Terasawa
- GOKU NO DAI BOKEN - *Goku no Dai Boken* - Osamu Tezuka
- GOLGO 13, EL PROFESIONAL - *Golgo 13* - Takao Saito

- GRAN CHEF, EL - *Mister Ajikko* - Daisuke Terasawa
- GRAN MAZINGER, EL - *Great Mazinger* - Go Nagai
- GREY - *Grey* - Yoshihisa Tagami
- GUERRA DE LOS OVNIS, LA - *Grendizer* - Go Nagai
- GUERRA DE LOS PLANETAS, LA - *Uchu Senkan Yamato* - Leiji Matsumoto
- GUERREROS DEL VIENTO - *Kaze no Tani no Nausicaa* - Hayao Miyazaki
- GUYVER - *Guyver* - Yoshiki Tanaka
- HEIDI - *Alps no Shōjo Heidi* - Isao Takahata
- HELLSING - *Herushingu* - Kohta Hirano
- HIROSHIMA - *Hadashi no Gen* - Keiji Nakazawa
- HISTORIA DE ANDROMEDA - *Andromeda Stories* - R.Mitsuse, K.Takemiya
- HOLA, SANDYBELL - *Hello Sandybell* - S.Jinbo, M.Sakurai
- HORDAS SALVAJES - *Hi no Tori* - Osamu Tezuka
- INVENTOS DE EVA, LOS - *Hai! Step Jun* - Yasuichi Oshima
- IRON MAN 28 - *Tetsujin 28 Go* - Mitsuteru Yokoyama
- JET MARS - *Jetter Mars* - Osamu Tezuka
- JOHNNY Y SUS AMIGOS - *Kimagure Orange Road* - Izumi Matsumoto
- JUDO BOY - *Kurenai Sanshiro* - Tatsuo Yoshida
- JULIETTE, JE T'AIME - *Maison Ikkoku* - Rumiko Takahashi
- JUSTY, POLICIA DEL COSMOS - *Justy* - Tsuguo Okazaki
- KABUTO - *Karasu Tengu Kabuto* - Buichi Terasawa
- KAMUI, EL NINJA DESERTOR - *Ninpu Kamui Gaiden* - Sanpei Shirato
- KENSHIN - *Rurōni Kenshin, Meiji Kenkaku Romantan* - Nobuhiro Watsuki
- KIMBA, EL LEÓN BLANCO - *Jungle Taitei* - Osamu Tezuka
- KITERETSU, EL PRIMO MÁS LISTO DE NOBITA - *Kiteretsu Daihyakka* - Fujiko-Fujio
- KOCHIKAME - *Kochikame* - Osamu Akimoto
- LADY OSCAR - *Versailles no Bara* - Riyoko Ikeda
- LAMU - *Urusei Yatsura* - Rumiko Takahashi
- LOCKE EL PEQUEÑO SUPERMAN - *Chojin Locke* - Hijiri Yuki
- LOVE CITY - *Ai City* - Shuho Itabashi
- LUPIN - *Lupin III* - Monkey Punch
- MAD BULL 34 - *Mad Bull 34* - K.Koike, N.Inoue
- MAGIA DE EMI, LA - *Maho no Star Magical Emi* - Kiyoko Arai
- MARCO - *Haha wo tazunete sanzenri* - Isao Takahata

- MAXINGER X CONTRA LOS MONSTRUOS - *Groizer-X* - G.Nagai, G.Ota
- MAZINGER Z - *Mazinger-Z* - Go Nagai
- METEORO - *Mach Go Go Go* - Tatsuo Yoshida
- METRÓPOLIS - *Metropolis* - Osamu Tezuka
- MISTERIO DE LA FLOR MÁGICA, EL - *Hana no Ko Lun Lun* - Shiro Jinbo
- MONSTER - *Monsutā* - Naoki Urasawa
- MOOMIN, LOS - *Tanoshii Mūmin Ikka* - Masaaki Osumi, Rintaro
- MORIBITO: GUARDIÁN DEL ESPÍRITU - *Seirei no Moribito* - Nahoko Uehashi, Kamui Fujiwara
- MUNDO DEL TALISMÁN, EL - *Birth* - Kaname Productions
- NARUTO - *Naruto* - Masashi Kishimoto
- NAVE FANTASMA, LA - *Sora Tobu Yurei Sen* - Shotaro Ishinomori
- NAYUTA - *Nayuta* - Junko Sasaki
- NEON GENESIS EVANGELION - *Shin Seiki Evangerion* - Hideaki Anno
- NINJA HATTORI - *Ninja Hattori kun* - Fujiko Fujio
- NUEVOS HERMANOS - *Lady Georgie* - M.Izawa, Y.Igarashi
- OJOS DE GATO - *Cat's Eye* - Tsukasa Hojo
- OLIVER Y BENJI - *Captain Tsubasa* - Yoichi Takahashi
- PANDA DE JULIA, LA - *Attack No. 1* - Chikako Urano
- PAN-PAN - *Anpanman* - Takashi Yanase
- PARANOIA AGENT - *Mōsō Dairinin* - Satoshi Kon
- PASIÓN POR EL JUDO - *Judo Sanka* - I.Kajiwara, H.Kaizuka
- PATLABOR, POLICIA MOVIL - *Kido Keisatsu Patlabor* - Masami Yuki
- PEQUEÑA POLON, LA - *Ochamegami Monogatari: Coro Coro Polon* - Hideo Azuma
- PEQUEÑO NINJA HATTORI, EL - *Ninja Hattori-Kun* - Fujiko-Fujio
- PIGMALIÓN - *Pygmalio* - Shinji Wada
- PIRUETAS - *Hikari no Densetsu* - Izumi Aso
- POKÉMON - *Pokemon* - Masamitsy Hidaka
- PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE, EL - *Hokuto no Ken* - Buronson, T.Hara
- RANA VALIENTE, LA - *Dokonjo Gaeru* - Yasumi Yoshizawa
- RANMA - *Ranma ½* - Rumiko Takahashi
- RAQUETA DE ORO - *Ace o Nerae!* - Sumika Yamamoto
- REENA Y GAUDI - *Slayers* - Hajime Kanzaka, Rui Araizumi
- REINA DE LOS MIL AÑOS, LA - *Sennen Joo* - Leiji Matsumoto
- RG VEDA - *Seiden RIG Veda* - CLAMP
- RUMIC WORLD - *Rumic World* - Rumiko Takahashi
- SAILOR MOON - *Bishōjo Senshi Sērā Mūn* - Naoko Takeuchi
- SAKURA CAZADORA DE CARTAS - *Kādokyaputā Sakura* - CLAMP

- SALLY LA MAGA - *Mahotsukai Sally* - Mitsuteru Yokoyama
- SAMURAI CHAMPLOO - *Samuraichanpurū* - Shinichiro Watanabe
- SANDY - *Maho no Idol Pastel Yumi* - Kiyoko Arai
- SASUKE - *Sasuke* - Sanpei Shirato
- SHERLOCK HOLMES - *Meitantei Homuzu* - Hayao Miyazaki, Kyosuke Mikuriya
- SHIN-CHAN - *Kureyon Shin-chan* - Yoshito Usui
- SHULATO - *Tenkū Senki Shurato* - Hiroshi Kawamoto
- SPACE ADVENTURE COBRA - *Cobra* - Buichi Terasawa
- SPANKY - *Ohayo Spank* - S.Yukimuro, S.Takanashi
- SPIRIT OF WONDER - *Spirit of Wonder* - Kenji Tsuruta
- SPRIGGAN - *Spriggan* - H.Takashige, R.Minagawa
- SUPERGOL - *Ganbare! Kickers* - Noriaki Nagai
- TIGRE ENMASCARADO, EL - *Tiger Mask* - I.Kajiwara, N.Tsuji
- TRITÓN DEL MAR, EL - *Umi no Triton* - Osamu Tezuka
- ULISES 31 - *Yurisiizu 31* - (Producción franco-japonesa, Tokyo Movie Shinsha, DiC Entertainment)
- ÚLTIMO PROFESOR - *Saishu Kyoshi* - Atsuji Yamamoto
- ÚNICO, EL PEQUEÑO UNICORNIO - *Unico* - Osamu Tezuka
- UROTSUKIDOJI - *Urotsukidoji* - Toshio Maeda
- VACACIONES DE VERANO - *Miyuki* - Mitsuru Adachi
- VENUS WARS - *Venus Senki* - Yoshikazu Yasuhiko
- VICKIE EL VIKINGO - *Chisana Viking Bike* - (Producción germano-japonesa, Hiroshi Saito)
- VUELTA AL MUNDO DE WILLY FOG, LA (Producción hispano-japonesa, Nippon Animation)
- YAIBA - *Yaiba* - Goshō Aoyama
- YU-GI-OH! - *Yu-gi-oh* - Kazuki Takahashi.¹

¹ Lista recopilada a partir de las siguientes fuentes:

MEDINA, Guillem, 2011. *Abuelito dime tú. Los dibujos animados de nuestra niñez*. España: Diábolo Ediciones.

MEDINA, Guillem, 2012. *Mi mono Amedio y yo. Más series de nuestra niñez*. España: Diábolo Ediciones.

NAVARRO, A. José, 2008. *Cine de animación Japonés*. San Sebastián: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián.

Series de animación japonesa:

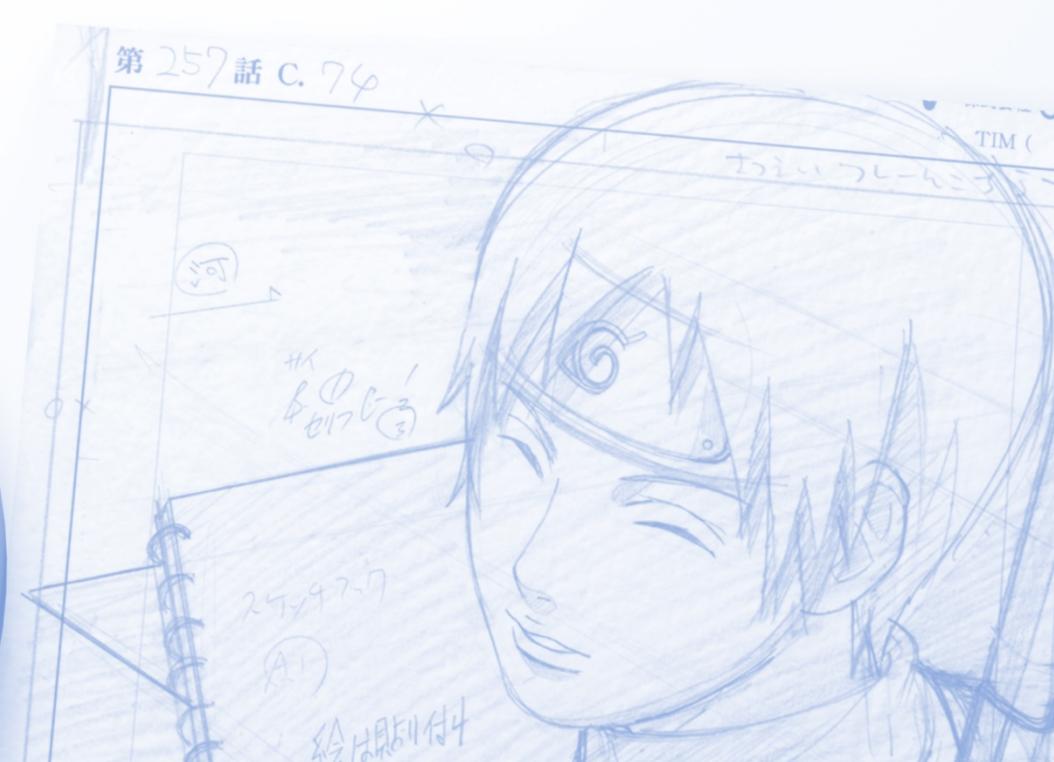
<http://quefuede.lacocelera.net/post/2006/12/09/series-animacion-japonesa-primera-parte-> (Acceso el 21 de Octubre de 2013).

Lista cronológica de anime de televisión:

<http://www.oocities.org/espanol/gapc/animetv-jp/lista1990-2000.html> (Acceso el 21 de Octubre de 2013).



Apéndice B. Biografía de los principales creadores en el *anime*.



Biografía de los principales creadores en el *anime*.

Ordenados alfabéticamente a continuación se exponen los autores –que no han sido previamente tratados en esta tesis doctoral– más relevantes de las dos primeras etapas del *anime* (1910-1970), con objeto de recopilar la escasa información que existe sobre ellos –en internet y libros, especialmente en la enciclopedia elaborada por Clements y Mcarthy– y así disponer fácilmente de sus trabajos, las técnicas en las que se especializaron o los motivos que les impulsaron a comenzar en el mundo de la animación japonesa.

Akatsuka, Fujio (14 de septiembre de 1935 - 2 de agosto de 2008): más conocido en el ámbito del cómic, Fujio Akatsuka fue un destacado *mangaka* japonés cuyas historias ilustradas se versionaron, en numerosas ocasiones, como series de televisión. Nacido en China –Rehe, Manchuria– durante la ocupación japonesa, en el seno de una familia militar, tras la guerra volvería a Japón y a la edad de 19 años, inspirado en los *mangas* de Tezuka, se mudaría a la ciudad de Tokio para comenzar su trabajo como dibujante.

Sus inicios en el mundo laboral fueron en una fábrica de productos químicos, pero en los descansos siempre aprovechaba para dibujar *manga*. Pronto el estudio *Tokiwa-so* lo aceptará como dibujante en su plantilla, pero no será hasta 1958, con la obra *Nama-chan*, cuando realmente conseguiría la popularidad. En 1964, ganó el premio *Shogakukan* por *Osomatsu-kun* (*Cosas de locos*) –uno de los galardones más prestigiosos de Japón celebrados desde 1955, donde cada año se premia al mejor *manga*¹.

¹ Premios Shogakukan: http://es.wikipedia.org/wiki/Premio_Sh%C5%8Dgakukan (Acceso el 1 de Agosto de 2012).



(Izqda.) Fotografía de Fujio Akatsuka. (Dcha.) Uno de los personajes de *Osomatsu-Kon* haciendo el famoso gesto "shee", creado originalmente por Akatsuka. Esta peculiar posición se utiliza en los anime más actuales cuando el personaje es asustado o sorprendido.²

Artista destacado por desarrollar historias de carácter cómico y por el peculiar y extravagante diseño de sus personajes, fue el creador de numerosos *gags* visuales que hoy en día se utilizan con mucha frecuencia tanto en el *manga* como en el *anime*.



En 1969 se emite la serie *Himitsu no Akko-chan* (*El secreto de la pequeña Akko*), basado en un manga original de Fujio Akatsuka (1962).

² Peruanime: <http://www.peruanime.com/Forum/thread-234.html> (Acceso el 1 de Agosto de 2012).

Tras una larga carrera, Fujio Akatsuka fallece en 2008 a causa de una neumonía.

Amano, Yoshitaka (28 de julio de 1952): ilustrador japonés, nacido en un pequeño pueblo de montaña situado en Shizuoka. Amano es popular por diseñar personajes para videojuegos –como es en el caso de la famosa *Saga Final Fantasy*– y algunos anime –*Senya Ichiya Monogatari (Las 1001 noches, 1969)*–³.



Ilustración de Yoshitaka Amano (Las 1001 noches, 1969). El estilo de sus personajes se caracteriza por el uso de líneas muy delgadas, colores claros y tez pálida en los personajes – en gran medida esto se debe a que generalmente Amano utiliza la técnica de la acuarela para proporcionar el color a sus dibujos–.

Desde pequeño ya dibujaba constantemente, pero será en 1967 cuando se propone definitivamente dedicarse al mundo de la animación tras viajar a Tokio y visitar el estudio *Tatsunoko Producciones*. Su talento fue reconocido prácticamente al instante de comenzar con su carrera como dibujante, por lo que su familia decide alquilar un piso en la ciudad de Tokio para que se trasladase allí y comenzara su aprendizaje en *Tatsunoko*.

Después de 30 años afiliado al estudio de animación, y con una reputación más que consolidada, Amano decide trabajar por libre y publicar sus ilustraciones, participando, de forma esporádica, en diferentes proyectos

³ CLEMENTS, Jonathan y MCARTHY, Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, California: Stone Bridge Press. p.466.

como ilustrador de libros, pintor y diseñador de personajes para *anime* y videojuegos.⁴

Arai, Wagoro: nacido en Tokio, en 1907, y cuyo nombre en ocasiones aparece transcrito como Kazugoro Arai, fue un animador autodidacta, ya que en realidad ejercía como dentista, con una gran pasión por los espectáculos de marionetas y los dibujos animados.^{5 6} No existe mucha información sobre Wagoro Arai y en ocasiones esta es contradictoria. Algunos autores llegan a considerar que el dentista era en realidad Tobiishi Nakaya, ayudante de Wagoro en algunas de sus animaciones.⁷



Fotogramas de la animación de siluetas Ochou fujin no genso, 1940 (Fantasía sobre la Dama mariposa) de Wagoro Arai, basada en la Ópera "Madame Butterfly" de Puccini, cuenta una trágica historia de amor durante la guerra. De atractiva belleza y de atmósfera fantástica, la animación se construye a partir de las sombras de las figuras de los personajes y los elementos que conforman el escenario.

⁴ Biografía de Yoshitaka Amano: <http://goinggreen.tripod.com/amano/amano.html> (Acceso el 1 de Agosto de 2012).

⁵ BENDAZZI, Giannalberto, 2003. *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio. p.105.

⁶ CLEMENTS, Jonathan y MCARTHY Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, California: Stone Bridge Press. p.28.

⁷ RODRÍGUEZ DE LEÓN, Rolando J., 2009. *Los inicios del cine de animación en Japón*. España: Adama Ediciones. p.34.

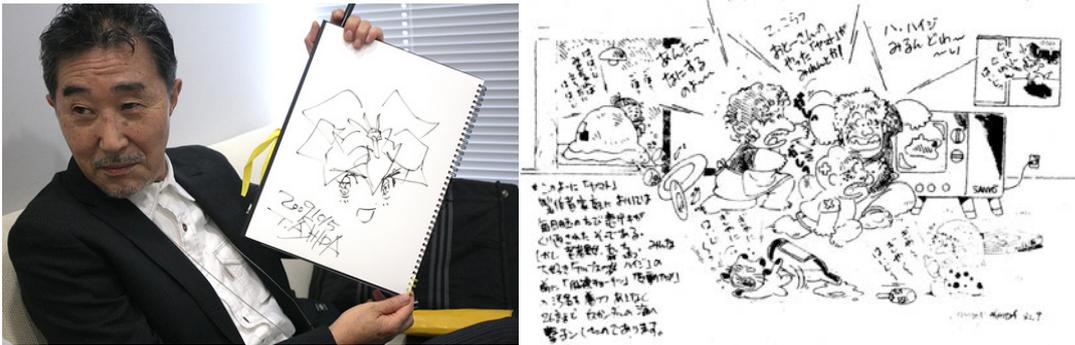
Ashida, Toyoo (21 de abril de 1944-23 de julio de 2011): nacido en la prefectura de Chiba en 1944, Ashida se incorpora en los años 60 al departamento de publicidad de una empresa de productos de panadería. Posiblemente la curiosidad por el nuevo mundo de la animación televisiva que estaba surgiendo por aquel entonces –ya que comienza a emitirse *Astro Boy* de Tezuka– le hizo trabajar parcialmente en *TCJ Animation Center*, como animador publicitario.

Poco a poco Ashida se iría comprometiendo aún más con el *anime*, llegando a participar en numerosos proyectos hasta el final de su vida –director de la serie *el Puño de la Estrella del Norte* y *Vampire Hunter*, trabajó en la animación y en el diseño de personajes de *Uchu Shonen Soran* (1965), dirigió la animación en *Boken Gabotenjima* (1967), co-diseñó los personajes en la popular serie *Heidi* (1974), trabajó en la animación de *Inu-Yasha* (2000) y en la película *Pokemon: Lucario y el Misterio de Mew* (2005)–. Toyoo Ashida también fue el fundador del estudio de animación japonesa, *Studio Live*.⁸

Junto a grandes personalidades como Miyazaki o Takahata, Toyoo Ashida llega a ser uno de los animadores que revolucionarían el mundo del *anime*, consiguiendo un diseño caricaturesco y desenfadado en sus personajes, cuyos rasgos perdurarían en la estética anime actual en estilos como el *chibi*. Anecdóticamente, se cuenta de él que tenía la asombrosa capacidad de escribir con su mano derecha y dibujar con la izquierda.⁹

⁸ CLEMENTS, Jonathan y MCARTHY, Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, California: Stone Bridge Press. p.625.

⁹ Toyoo Ashida: In Memoriam: http://www.starblazers.com/html.php?page_id=618 (Acceso el 3 de Agosto de 2012).



(Izqda.) Fotografía de Toyoo Ashida. (Dcha.) Caricatura original de Ashida, donde los miembros de una familia discuten por ver la serie de Heidi o Yamato (ambas de 1974).

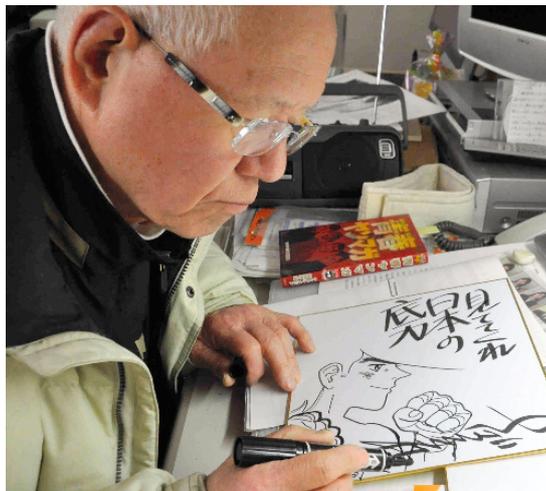
Como veterano del *anime*, Ashida trabajaría en este mundo hasta la edad de 70 años, completando un largo currículum de títulos de *anime* muy populares y queridos. Al final de su carrera se enfrentaría a una creciente falta de garantías en el mundo de la animación, lamentando incluso que muchos animadores de la industria ya no se sintieran orgullosos de su trabajo. Por lo que en octubre del 2007 funda el grupo *JANICA* (Asociación de animadores y creadores japoneses), con el objetivo de hacer campaña en defensa de las mejoras en los salarios y las condiciones de trabajo de los animadores,¹⁰ una organización en la que aún continúa luchando por los derechos y el reconocimiento de los animadores en Japón.

Chiba, Tetsuya (1 de noviembre de 1939): nacido en Tokio, vivió la mayor parte de su vida en Manchuria (China). Hijo de un fabricante de papel, su exiliada familia pudo regresar a Japón tras terminar la Segunda Guerra Mundial.

En 1956, cuando Chiba aún se encontraba cursando secundaria, escribió su primer trabajo como dibujantes de cómic, llamado *Fukushu no Semushi Otoko*, pero será dos años más tarde, cuando realizaría su debut profesional al publicar el manga *Botokai no Shojo*. –Se cree que su afición al

¹⁰ JAniCa página oficial: <http://www.janica.jp/> (Acceso el 3 de Agosto de 2012).

dibujo manga surgió de pequeño gracias a que su madre le pedía que ilustrara cuentos para que sus hermanos menores estuvieran entretenidos—¹¹



Fotografía de Tetsuya Chiba firmando un autógrafo sobre uno de sus dibujos más conocidos, el luchador Joe Yabuki (Ashita no Jo, 1968 (manga)).

Durante los 60, Chiba se dedica a escribir y publicar *manga* de género *shonen* y *shojo*. Algunos de ellos se versionaron en *anime*, como es el caso de *Akane Chan* (1967) o *Ashita No Joe* (1970).

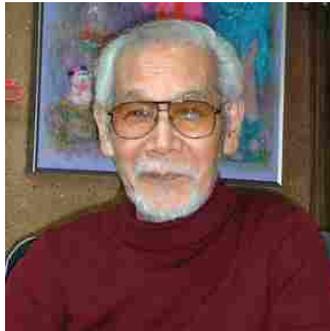
Su labor como manganka se verá recompensada cuando en 1977, el dibujante gana el premio *Shogakukan* en la categoría *seinen* por su obra *Notari Matsutaro*.

Daikubara, Akira (Daikuhara) (23 de noviembre de 1917, 17 de junio de 2012): conocido por sus compañeros como Daiku-san y mencionado en la *Enciclopedia del Anime* de J. Clement y H. McCarthy con el seudónimo de Okuwara¹², posiblemente el hecho de que su nombre aparezca escrito de diferente forma, incluso en fuentes japonesas, provocó que este animador, a

¹¹ Tetsuya Chiba: <http://www.callenreese.com/chiba.html> (Acceso el 3 de Agosto de 2012).

¹² CLEMENTS, Jonathan y MCARTHY, Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, California: Stone Bridge Press. p.826.

pesar de tener un extenso currículum, haya quedado oculto entre las sombras.



Fotografía de Akira Daikuhara.

Daikuhara se introdujo en el mundo de la animación en la década de los años 30 del siglo pasado, concretamente en 1936, cuando bajo la dirección de Iwao Ashida (tratado en el capítulo anterior) participa en la animación de algunos cortos propagandísticos. En 1946 participa en *Sakura*, bajo la tutela de Kenzo Masaoka, animación que si bien no llegó a estrenarse en los cines, supuso para Daikuhara el reconocimiento deseado y conseguir la contratación de nuevos proyectos. Sin embargo, fueron pocas las animaciones en las que trabajó durante esta época, pues renunció temporalmente a la creación de *anime* en 1948, año en el que se casaría con la colorista Michiyo Inoue, y no será hasta mediados de 1950 cuando vuelva al mundo de la animación para convertirse en uno de los líderes del actual estudio de producción *Toei Animation* –motivo por el que se ha situado a este autor en este periodo del *anime* y no en el tratado en el capítulo anterior.

En 1958, trabaja como animador en *Hakujya Den* (La Leyenda de la Serpiente Blanca)¹³ y en 1959 co-dirige junto a Taiji Yabushita, *Shonen Sarutobi Sasuke* (Magic Boy). Con su participación en *Aka Saiyuki* (Alakazam el grande, 1960) consigue aprender la forma de dibujar *storyboards* de

¹³ CLEMENTS, Jonathan y MCARTHY, Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, California: Stone Bridge Press. p.478.

Osamu Tezuka y reflexionar sobre la manera de poder hacer la producción del *anime* más rentable y económica.

Fue precursor en lo que él llamó *mangateki kocho* o exageración caricaturesca, que aparecerá años más tarde en el mundo del *anime* y del *manga* como *SD* o *super deformación*. Aunque también se centró en el movimiento realista –*Simbad*, 1962–, ayudándose de fragmentos de grabaciones reales como referencia para conseguir dibujar un movimiento más fluido y acorde con la realidad.¹⁴



Fotograma original de la película Simbad de 1962, donde aparece la princesa Samir, junto al pequeño Alí. Justamente el diseño del personaje de Alí está basado en los principios básicos del modelo SD, caracterizado por una exageración de sus rasgos expresivos y una descompensación proporcional entre la cabeza y el cuerpo.

A la par que la serie *Astro Boy* de Tezuka, se emite por primera vez en televisión la película *Wan Wan Chuushingura* (Rock, el valiente, 1963), animación producida por Daikuhara, junto a un joven Miyazaki.

¹⁴ Manga UK: <http://www.mangauk.com/index.php?p=akira-daikuhara-1917-2012> (Acceso el 3 de Agosto de 2012).



Imagen de la película Wan Wan Chuushigura. El proyecto fue configurado por Osamu Tezuka, sin embargo, su historia original "Chuushigura en el bosque" finalmente quedó muy alejada de los contenidos resultantes de esta película.

Daikuhara también trabajó como ilustrador de forma independiente a la animación y en 1980 fundó el *Estudio Carpenter*, gracias a una subvención de *Toei Animation*. En 1982 Daikuhara se retiró definitivamente, dejando a Yasuo Yamaguchi –actual director ejecutivo de la AJA (Asociación de Animadores Japoneses)¹⁵– al mando de este estudio. En la actualidad *Estudio Carpenter* ha trabajado junto a *Toei Animation* en algunos proyectos actuales como la serie *One Piece* (1999) o en algunas escenas de *Dragon Ball* (1986).

En sus últimos años, prosiguió con la ilustración y la pintura al óleo. En 2004, fue entrevistado por Seiji Kano para el libro *Nippon Animation o no Kizuita hitobito* (La gente que construyó la animación japonesa), donde proclama su necesidad de seguir pintando y la ilusión que sentía por ver lo que su compañero Hayao Miyazaki había logrado al crear *El Castillo ambulante*.

En 2006 se le otorga el Premio Especial en el *Japan Media Arts Festival*, por su gran dedicación en el mundo de la animación.¹⁶

¹⁵ AJA: <http://www.aja.gr.jp/english/> (Acceso el 3 de Agosto de 2012).

¹⁶ Lesley Aeschliman, Biography of Akira Daikubara: <http://www.bellaonline.com/articles/art177468.asp> (Acceso el 3 de Agosto de 2012).

Finalmente en 2012 ingresa en el hospital a causa de una neumonía, falleciendo, en junio del mismo año, a la edad de 94 años.

Dezaki, Osamu (18 de noviembre de 1943-17 de abril de 2011): nacido en Shinagawa-ku, Tokio, en ocasiones trabajó bajo el seudónimo de Makura Saki. Dezaki fue un importante director de dibujos animados japoneses, con un sello inconfundible, que serviría de inspiración a varias generaciones.



Fotografía de Osamu Dezaki.

Tras graduarse en la escuela secundaria y trabajar un tiempo en la compañía *Toshiba*, en los años 60 consiguió unirse a la *Productora Mushi*, emprendiendo su carrera en el mundo de la animación como director de los episodios de *Astro Boy*, en 1963. Durante su carrera trabajó, frecuentemente, junto con otros importantes dibujantes y diseñadores que se encargarían de dirigir la parte artística de sus proyectos cinematográficos –personalidades como el *mangaka* Shingo Aki o el dibujante y diseñador de personajes Akio Sugino, con el que colaboró estrechamente durante casi 40 años, llegándose a considerar una pareja mítica en el mundo de la animación japonesa¹⁷.

¹⁷ Osamu Dezaki: http://es.wikipedia.org/wiki/Osamu_Dezaki (Acceso el 4 de Agosto de 2012).

Su trayectoria como director abarca un gran número de películas y series de finales de los 60 y de los 90: *Big X* (1964), *Shin Takarajima* (1965), *Gokku no Daibouken* (1967), *Wanpaku Tanteidan* (1968), *Dororo* (1969), *Ashita Joe* (1970), y un largo etc.¹⁸ En 1964 funda la compañía *Arts Fresh* junto a sus hermanos Tesu y Sugii Gisaburo, antes de independizarse en 1967.

Sus animaciones abarcan todo tipo de géneros (dramas, infantiles, deportes, etc.) y su estilo combina grandes dosis de sensibilidad y un elevado nivel técnico, respetando en todo momento la originalidad tanto del dibujo –véase en el caso del dibujo estilo cartoon para la animación *Frosty el muñeco de nieve*, de 1969–, como del mensaje que el *manga* original intenta reflejar.



Aunque es una producción americana y el dibujo recuerda al modelo cartoon, la animación de *Frosty el muñeco de nieve*, está realizada enteramente por el estudio japonés *Mushi Production*.

En sus animaciones, Dezaki armoniza y juega con los elementos visuales y los efectos cinematográficos, usando frecuentemente *flashback*, líneas cinéticas, rotaciones, desenfoques e incluso insertando imágenes no

¹⁸ Lista completa de la filmografía de Osamu Dezaki: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=65> (Acceso el 4 de Agosto de 2012).

animadas –este uso de la imagen congelada en sus animaciones es un signo distintivo de Dezaki, aunque es un recurso intencionado para captar la atención en los momentos claves, en ocasiones se ha considerado como un dispositivo de ahorro de presupuesto¹⁹, con la intención de captar la atención del espectador y transmitir la emoción recogida en el guión.

Dezaki sería también de los primeros en experimentar con la fotografía digital en animación en el anime *Golgo 13* de 1983.

Finalmente en 2011, Osamu Dezaki fallece a los 67 años, a causa de un cáncer de pulmón.²⁰

Fujiko-Fujio (seudónimo de dos dibujantes de manga): Hiroshi Fujimoto (1 de diciembre de 1933-23 de septiembre de 1996) y Moto Abiko (1934). Ambos creadores del famoso gato cósmico, *Doraemon* (1969).



Fotografía del duo de dibujantes Fujiko-Fujio. (Izquierda: Fujimoto; derecha: Abiko).

Hiroshi Fujimoto y Moto Abiko nacieron en la prefectura de Toyama, en la región de Hokuriki, de la isla Honshu. Abiko se trasladó a la escuela de primaria en la que estudiaba Fujimoto y allí, al compartir ambos la afición por el dibujo, entablaron amistad y comenzaron a hacer ilustraciones de forma

¹⁹ CLEMENTS, Jonathan y MCARTHY, Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, California: Stone Bridge Press. p.143.

²⁰ AnimeAnime.jp: "Osamu Dezaki, director de anime muere a los 67 años". 18 de Abril de 2011: <http://animeanime.jp/article/2011/04/18/7909.html> (Acceso el 4 de Agosto de 2012).

conjunta, trabajos que mandaban a revistas especializadas en *manga*, como *Shonen Manga*, y el dinero que ganaban con sus publicaciones lo repartían y utilizaban en comprar materiales para poder seguir trabajando.

Ya en secundaria, en 1951 hacen su debut con *Tenshi no Tama-chan*. Por esta misma época, conocen a su idolatrado maestro Osamu Tezuka, quien les llegó a felicitar por su trabajo y les animó a continuar, fue entonces cuando decidieron crear la asociación de forma permanente.

Puesto que ambos eran los hijos mayores de sus familias, tuvieron que buscar empleo al terminar la escuela secundaria en 1952. Fujimoto trabajó en una confitería y Abiko en el periódico de Toyama. Fujimoto no durarían mucho en su trabajo, por lo que decidieron mudarse a Tokio en 1954 y comenzar su carrera como artistas profesionales del *manga*, bajo el seudónimo de Fujiko Fujio.

Desde sus inicios se compenetraron para trabajar al mismo tiempo tanto el dibujo como los guiones de sus historias. Se encontraron con algunos problemas en los plazos de entregas, ya que Abiko aún mantenía su puesto en el periódico, pero tras muchos esfuerzos consiguieron salir adelante.

En 1963, junto con otros dibujantes establecieron el *Estudio Cero*, llegando a un total de 80 empleados. Para Fujiko Fujio fueron los años más productivos, pues de este estudio salieron animaciones como *Astro Boy* o series basadas en sus *mangas*, como *Abake no Q-Taro* (1965) y el famoso *Doraemon*, *manga* que crearon a finales de los 60 y cuyo *anime* se produciría en 1973 –aunque muchas han sido sus creaciones, sin duda *Doraemon*, es la más conocida y la de mayor popularidad internacional–.



Imagen del anime Abake no Q-Taro (El fantasma Q-Taro, 1965).

Durante esta década y la siguiente (1970-1980) consiguieron su mayor popularidad, hasta que en 1987, por motivos de diferencias creativas, Fujimoto y Abiko pusieron fin a su unión.²¹

Tras la muerte de Fujimoto en 1996, muchos fueron los homenajes y premios dedicados a este grupo de dibujantes. Quizás, el más sorprendente, pudo ser la apertura del Museo honorífico de Fujiko-Fujio, el 3 de septiembre de 2011, en el cual se recogen numerosos dibujos, la recopilación de los múltiples personajes a los que dieron vida y algunos objetos personales de los propios autores, como la boina y la pipa característica de Fujimoto.

Fukiya, Koji (1898-1979): nacido en la prefectura de Niigata, fue un importante artista que aprendió el estilo de pintura romántica japonesa de la era Taisho (1912-1926).²²

En un principio estuvo bajo la tutela del pintor Chikuha Odake (1878-1936), del que aprendió las técnicas pictóricas tradicionales japonesas. A

²¹ Biografía de Fujiko y Fujio: http://en.wikipedia.org/wiki/Fujiko_Fujio (Acceso el 4 de Agosto de 2012).

²² Koji Fukiya: <http://www.artelino.com/forum/artists.asp?act=&art=104&alp=kja-koj&cay=1&cp=1&sea=&tie=Koji%20Fukiya%201898-1979> (Acceso el 8 de Agosto de 2012).

pesar de la popularidad que Koji Fukiya ya disfrutaba en ese momento fue capaz de dejar la fama a un lado y marchar a París para continuar con su aprendizaje artístico.

En 1958 participará, por primera y única vez, en la producción animada *Yumemi Doji* (El niño de los sueños) de los recientes *Estudios Toei*.²³

Aunque las primeras publicaciones de *manga* comenzaron en 1900, Koji Fukiya será uno de los primeros ilustradores que publica en revistas de este tipo, apareciendo su obra en una revista especializada en *shojo* en el año 1912.²⁴

Furusawa, Hideo (1920-1991): desde finales de los años 40 Furusawa compaginaría su trabajo como *mangaka* con algunas producciones en animación –con trabajos como *Supootsu ko tanuki keiba hen* (La historia de las carreras de caballos del perrito mapache deportista), de 1949–²⁵A partir de entonces desempeñaría labores de dirección de la animación o del diseño.

Era uno de los dibujantes más destacados de la *Nichido* antes de ser absorbida por *Toei Doga*. De esta época sería *Garibaa no Uchu Ryokou* (Los viajes espaciales de Gulliver) de 1965, donde trabajaría supervisando la animación y los diseños de los personajes.

También participaría en productos para la televisión, dirigiendo episodios de algunas series *anime*. Como dibujante, cabe señalar que trabajaría igualmente en el campo del cómic *manga* y de algunas revistas

²³ Yamanaka Yukiko: http://www.ritsumei.ac.jp/acd/mr/lib/thesis/abstract/2009/k_596_e.htm (Acceso el 8 de Agosto de 2012).

²⁴ Historia del Manga. Parte 4: <http://threestepsoverjapan.blogspot.com/2009/12/history-of-manga-part-4.html> (Acceso el 8 de Agosto de 2012).

²⁵ CLEMENTS, Jonathan y MCARTHY, Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, California: Stone Bridge Press. p.192.

juveniles de los años 50, como *Shonen Club*; con historias cómicas de dibujo sencillo y estandarizado.²⁶

Gisaburo, Sugii: nacido el 20 de agosto de 1940, en la prefectura de Shizuoka, a los 16 años deja su formación educativa y comienza a trabajar en diferentes empleos, uno de los cuales y de forma eventual, fue precisamente trabajar para los estudios *Toei Animation* a finales de 1950.



Fotografía de Sugii Gisaburo.

En 1961, Sugii Gisaburo entra en la plantilla de *Mushi Production*, donde ya surge su vocación como animador, adaptando para la televisión los *manga* del propio Osamu Tezuka y dirigiendo series como *Astro boy*. En 1967 deja los estudios *Mushi* y funda junto con los hermanos Dezaki, el estudio *Art Fresh*.²⁷ Posteriormente, en 1969, formará parte como miembro fundador del *Grupo Tac* (estudio de animación japonesa especializada en gráficos digitales y desaparecido en 2010, tras declararse en quiebra).

Uno de sus trabajos más populares dentro del mundo *anime* es la adaptación de la primera película de animación sobre el videojuego *Street Fighter II* (1994), pionera en traspasar la historia original de un juego de consola a la gran pantalla. Su último trabajo *Gusko Budori no Denki* (La vida

²⁶ Autores de *Manga Classics*. Furasawa Hideo: <http://caluchanche.blogspot.com.es/2012/06/furusawa-hideo.html> (Acceso el 8 de Agosto de 2012).

²⁷ CLEMENTS, Jonathan y MCARTHY, Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, California: Stone Bridge Press.p. 628.

de Guskou Budori) (2012), es una hermosa e interesante adaptación de una novela infantil del escritor y poeta japonés Kenji Miyazawa, obra que ha sido premiada en el *Festival de Sitges* de 2012, como mejor película de animación.²⁸

Hisamatsu, Fumio: nace el 20 de abril de 1943 en la prefectura de Aichi. Sus inicios en el mundo del *manga* datan de principios de la década de los 60, mostrando una gran influencia por las historias y el estilo de Osamu Tezuka. La popularidad como *mangaka* le llega en 1965, cuando su obra juvenil de ciencia ficción *Super Jetter* es adaptada a serie de televisión.

Caracterizado por un estilo de dibujo sereno y sencillo es especialista en dos géneros aparentemente opuestos, el histórico y el de ciencia ficción.

Ichikawa, Kon (1915-2008): nacido en Ise (Ujiyamada), en la prefectura de Mie, desde su más temprana edad manifestó un gran talento y entusiasmo por el dibujo y la pintura y pronto descubriría todo aquello que le atraía: cine, pintura y dibujo, en las películas de animación de Walt Disney, con las que queda tan fascinado que decide encaminar su vocación hacia la animación.²⁹

En 1933, después de graduarse en la especialidad de animación por la escuela técnica de Osaka, *Instituto Comercial Ichoka*, trabajó en el departamento de animación de la recién creada empresa *Estudio J.O. (Jenkins-Osawa)*. Sin embargo, la producción de animaciones no resultó tan rentable como se esperaba y poco a poco el grupo del departamento de

²⁸ Film Affinity: The life of Budori Gosuko: <http://www.filmaffinity.com/es/film192513.html> (Acceso el 24 de Junio de 2013).

²⁹ Biografía de Kon Ichikawa: http://es.wikipedia.org/wiki/Kon_Ichikawa (Acceso 29 de Mayo de 2012).

animación fue desapareciendo: “Yo fui el único que quedó”, recuerda Ichikawa, “y hacía todo: dibujaba, animaba, filmaba y escribía los guiones”.³⁰



(Izqda.) Imagen de *Kachikachi Yama* (década de 1930). (Dcha.) Fotografía de Kon Ichikawa.

A mediados de los años 30, Ichikawa crea *Kachikachi Yama* (*El monte Kachikachi*). La fecha de realización de esta animación no está del todo clara y mientras Bendazzi la sitúa en 1939³¹, Rodríguez de León lo hace en 1934³² –la confusión crece si se observa que en numerosas páginas de Internet, tanto de lengua inglesa como japonesa, sitúan la producción de esta animación en 1936.³³ Durante los años siguientes, Ichikawa trabajó como asistente de producción o camarógrafo y cuando *Estudio J.O.* se fusionó con otras dos compañías, convirtiéndose en Toho, fue trasladado a la sede de esta empresa en Tokio –asignado a un grupo de ayudantes de dirección de películas con actores reales–³⁴. Allí conoció a la que más tarde sería su esposa Yuito Mogi y que, bajo el seudónimo de Natto Wada, escribió la

³⁰ Angelo Solmi, Kon Ichikawa (Florenca: La Nuova Italia, 1975)

³¹ BENDAZZI, Giannalberto, 2003. *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio. p. 184.

³² RODRÍGUEZ DE LEÓN, Rolando J., 2009. *Los inicios del cine de animación en Japón*. España: Adama Ediciones. p. 130.

³³ Kachikachi Yama: <http://nishikataeiga.blogspot.com.es/2010/05/shinsetsu-kachi-kachi-yama-1936.html> (Acceso el 5 de Junio de 2012).

³⁴ BENDAZZI, Giannalberto, 2003. *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio. p. 184.

mayoría de los guiones de las películas que Ichikawa realizó desde finales de los años cuarenta hasta mediados de los sesenta.

Llegados a la época de guerra, Ichikawa se libró de ser reclutado por razones de salud y pudo seguir trabajando en la empresa y ascender hasta llegar a ser jefe de producción. Como único especialista en animación dentro de la compañía, y una vez finalizados los años de conflicto bélico, dirigió *Musume Dojoji* (La niña del Templo Dojo) entre los años 1945 y 1947. La animación, una película de marionetas de 20 minutos de duración basada en un drama *kabuki*—forma tradicional de teatro japonés—, fue prohibida por las autoridades de ocupación estadounidenses con el pretexto de considerarla “demasiado tradicional” y durante media década estuvo desaparecida, incluso el propio Ichikawa llegó a decir que “no sabía nada de ella” a pesar de haber cumplido en el tiempo establecido con el guión original y la totalidad de los guiones gráficos.³⁵ Ichikawa comenzó *Musume Dojoji* varios meses antes de finalizar la guerra y es considerado como uno de los primeros proyectos realizados con títeres destinado a un público internacional.



Musume Dojoji (1945-1947).

³⁵ The Girl at Dojo Temple (1945): <http://nishikataeiga.blogspot.com.es/2010/07/girl-at-dojotemple-musume-dojoji-1945.html> (Acceso 29 de Mayo de 2012).

Originalmente *Musume Dojoji* pretende ser una animación en *stop-motion* y aunque no está claro si fue por restricciones financieras o por el tiempo que dispusieron para su realización, lo cierto es que finalmente se convirtió en una película de marionetas y sólo una pequeña secuencia del corto, en la que aparece una explosión, utiliza técnicas de animación tradicionales.

En 1956, Kon Ichikawa que para entonces ya contaba con una treintena de películas de animación dirigidas, algunas de las cuales se trataba de muestras técnico-artísticas dirigidas a un público más experto que infantil, consiguió diversos premios importantes como el del Festival de Venecia, el de Cannes y un Globo de Oro a la mejor película extranjera.



Al igual que los 7 enanitos de Walt Disney (dcha.), los 8 monjes del templo del maestro Ichikawa también tenían personalidades diferentes. Posiblemente podría ser algún tipo de homenaje o referencia a Disney (izqda.), dada la gran admiración que sentía por él.

Ichikawa continuó con su carrera cinematográfica grabando documentales y diferentes películas de animación de género dramático y en la última década de su vida dirigió varias películas para la televisión.

Aunque en la década de los cincuenta abandonó el mundo de la animación, exceptuando unas esporádicas producciones, su precioso legado animado, el equilibrio pictórico y su pericia en el campo de la animación, son

más que suficiente para considerar a Ichikawa uno de los grandes pioneros del cine de animación japonés.³⁶

Ichikawa falleció de neumonía el 13 de febrero de 2008, en Tokio, a la edad de 93 años.

Ikeda, Hiroshi: nació en 1934 en la ciudad de Tokio. Nada más terminar sus estudios en la Universidad de Nihon, en 1959, se incorpora a los estudios *Toei Animation*, consiguiendo ascender hasta el puesto de director de animación al cabo del año. Sin embargo, la obra que le supuso la popularidad no llegaría hasta pasadas casi una década, con el estreno de la adaptación a largometraje de una obra de Shotaro Ishinomori, *The Flying Dutchman*, (*El barco fantasma*).

Hiroshi también trabajará en el mundo de la televisión, participando en series como *Sally la bruja* (1966-1968) y *El Secreto de Akko-chan*. Con el tiempo se convertiría en jefe del Departamento de animación de *Toei Animation*. Más adelante compaginará su trabajo de animador con la enseñanza, al ejercer como profesor de animación en la Universidad Politécnica de Tokyo y en la Nihon University Graduate School of Art.³⁷

Ishiguro, Noboru (24 de agosto de 1938-20 de marzo de 2012): animador japonés caracterizado por ser un estudioso de la música en su juventud y que le supuso poder leer partituras musicales, habilidad que posteriormente aprovecharía en su función como director de animación.

Dirigió una gran cantidad de series *anime* desde principio de los 60 hasta 2008, como *Uchu Senka Yamato* (*Space Battleship Yamato*) (1974-

³⁶ BENDAZZI, Giannalberto, 2003. *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio. p. 184.

³⁷ CLEMENTS, Jonathan y MCARTHY, Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, California: Stone Bridge Press. p. 296.

1975), *Cho Jiku Yosai Makurosu* (*The Super Dimension Fortress Macross*) (1982-1983), *Megazone 23* (1985) o *Tytania* (2008-2009).

Su extensa carrera y su gran experiencia hizo que participara en películas como *Chojiku Yosai Makurosu: Ai Oboete Imasu ka?* (*The Super Dimension Fortress Macross: Do You Remember Love?*) (1984) y en *Ginga Eiyu Densetsu* (*Legen of the Galactic Heroes*) (1997).

Iwasaki, Akira (1903-1981): nacido en Tokio, durante sus estudios universitarios comenzó a interesarse por el mundo del cine del que fue crítico de películas, historiador y productor. Escribió más de 30 libros sobre cine y ayudó a introducir el cine experimental alemán en Japón. Principalmente se dedicó a producir documentales de carácter político y a causa de su ideología Marxista fue arrestado en 1940. Su única animación, *Sanbiki no Koguma-san* (Tres ositos), de 1931, está basada en una historia de Kazuko Murayama, esposa del artista vanguardista japonés Murayama Tomoyoshi.

Tras la Segunda Guerra Mundial se centró en la producción para la compañía *Nihon Eigasha* de documentales de carácter crítico, los cuales fueron confiscados por la ocupación.

Durante la década de los años cincuenta siguió con su trabajo de crítico y ayudó a producir algunas películas independientes.

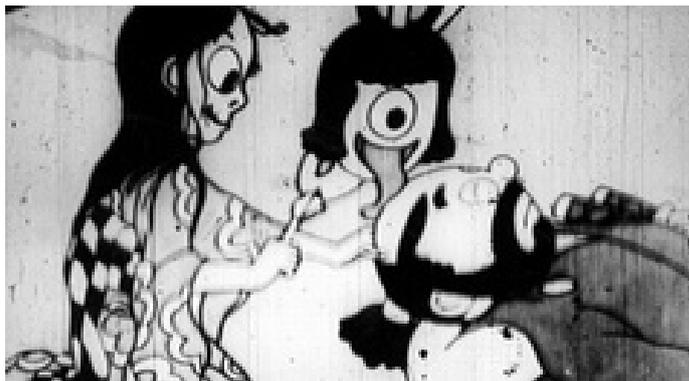


Ilustración de personajes para la animación de Iwasaki: *Sanbiki no Koguma-san*.

En 1974, fue miembro del jurado en el 24 Festival Internacional de Cine de Berlín.³⁸

Kajiwara, Ikki (4 de septiembre de 1936 - 21 de enero de 1987): fue un gran dibujante de *manga* y novelista japonés cuyas historias han pasado a la pantalla. Durante los años 60 participó en varias ocasiones en la revista *Shonen Manga*, bajo el seudónimo de Asao Takamori, ya que a la vez trabajaba en la historia de *Kyojin no Hoshi (Star of the giants)*, un *manga* deportivo creado para una revista de la competencia. Una de sus obras más conocida, *Taiga Musuku* (Máscara de Tigre) se versionaría en *anime* en el año 1969.

Kataoka, Yoshitaro: fue uno de los estudiantes del célebre Yasuji Murata³⁹ y antes de la guerra trabajó como animador en *Yokohama Cinema*. Sus obras más representativas fueron historias de carácter cómico y caricaturesco, generalmente sobre samuráis, como por ejemplo *Bandanemon: Bakemono Taiji no Maki*, 1935 (*Danemon-ban*, el monstruo exterminador).



Bandanemon: Bakemono Taiji no Maki (1935) dirigida por Yoshitaro Kataoka.

³⁸ Berlinale, jurado de 1974:

http://www.berlinale.de/en/archiv/jahresarchive/1974/04_jury_1974/04_Jury_1974.html

(Acceso 26 de Mayo de 2012).

³⁹ ZAKKA Film: <http://www.zakkafilms.com/directors/yasuji-murata/> (Acceso 25 de Mayo de 2012).

Durante el período de guerra produjo *Osaru no Sankichi: Bokusen*, 1942 (Sankichi el mono: Combate aéreo). Tras acabar este período de conflictos, Kataoka trató de hacer películas a color utilizando el recién desarrollado sistema de Konicolor⁴⁰ –debido a que este procedimiento resultaba demasiado laborioso para una producción masiva, se reemplazaría poco después por el sistema más económico de Eastmancolor–⁴¹, simultáneamente también trabajó como dibujante de los llamados *kashibon* –igualmente conocidos como mangas de alquiler y que fueron muy populares tras la guerra, ya que, con la crisis, comprar un cómic manga se había convertido en un lujo–⁴².



(Izqda.) Personaje femenino en *Bandanemon: Bakemono Taiji no Maki*, 1935 (*Danemon ban, el monstruo exterminador*) de Yoshitaro Kataoka. (Dcha.) *Betty Boop* (1930). Como se puede observar ambos diseños son muy parecidos, lo que no es una simple casualidad dada la gran influencia de las animaciones de Max Fleischer sobre Kataoka.

Kimura, Hakuzan: comenzó como ayudante de Seitaro Kitayama en el estudio *Kitayama Eiga Seisakujo*, hasta que fue destruido en 1923 por el gran terremoto de Kanto. Tras ello trabajaría junto al animador Kenzo Masaoka.

⁴⁰ CLEMENTS, Jonathan y MCARTHY, Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. S Berkeley, California: Stone Bridge Press. p.75.

⁴¹ SASIETA AMOR, Santiago, 2008. "Experiencias de lo lejano: Japón en Perspectiva. Cine japonés: del benshi a la nouvelle vague". En *II Jornadas EuskadiAsia* (9 de octubre de 2008).

⁴² GARCÍA, R., GARCÍA, D., 2012. "El manga y su divulgación en México", en *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, Número 2, marzo-agosto 2012.

Kimura es el creador del primer anime erótico que se conoce: *Suzumi-bune*, 1932 (El paseo nocturno en barco, o Barco de verano) en el que se dio el primer caso registrado de censura en el *anime* —aunque básicamente es una animación de carácter caricaturesco, su temática basada en un cuento popular, estaba dirigida a un público adulto, considerándose por ello obscena e impidiendo que se terminara—, lo que finalmente supuso el arresto de Kimura y la confiscación y destrucción de todas las copias.⁴³

Aunque se conoce poco de su biografía, Kimura fue un prolífico creador, elaborando animaciones de historias muy variadas que tratan aspectos que van desde el honor de los samuráis hasta otros de carácter más educativos o éticos. Un ejemplo de animación instructiva fue *Kinken Chochiku Shiobara Tasuke*, de 1925 (La ayuda al ahorro de Shiobara Tasuke), donde se muestra las penurias de un pobre campesino que a base de esfuerzo logra triunfar y ganar dinero.



(Izqda.) Litografía japonesa sobre la historia popular *Suzumi-Bune*, 1908, Museo de Bellas Artes de Boston. (Dcha.) Imagen de la animación de Kimura: *Kinken Chochiku Shiobara Tasuke*, 1925.

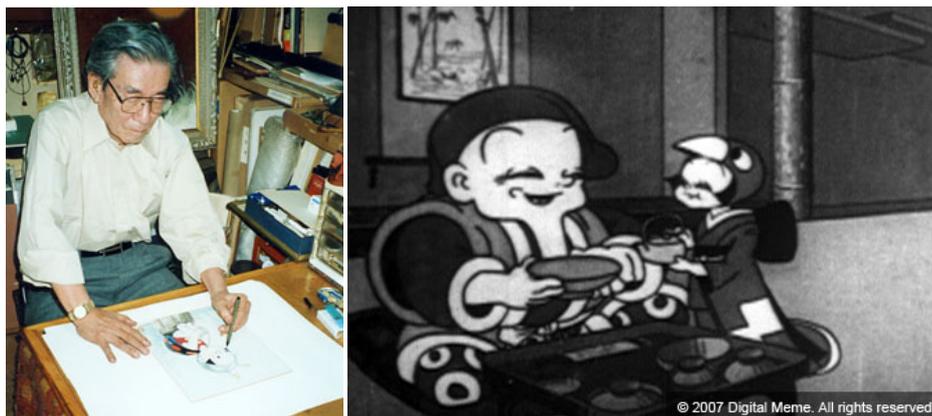
Kumagawa, Masao: nacido en Tokio, su nombre verdadero era Isaburo. Estudió con Kenzo Masaoka y con tan sólo 14 años trabajó como asistente para una producción de dibujos animados. En 1936 dirigió su

⁴³CLEMENTS, Jonathan y MCARTHY Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, California: Stone Bridge Press. p.93.

primera animación, junto a Masaoka, *Suzume no Oyado*, (*La logia de los gorriones*). Precisamente al compartir la dirección de su primera película, originó que erróneamente se le atribuyera a Masaoka la dirección exclusiva de algunas de las animaciones realizadas por ambos artistas, si bien existe constancia de que Masao Kumagawa también dirigió la animación y la supervisión de los dibujos⁴⁴. Un ejemplo de ello es la obra atribuida únicamente a Masaoka, *Shin Saru kani Gassen*, (*La nueva batalla del mono y el cangrejo*) de 1939.

En los años cincuenta tuvo una pausa momentánea en la producción de animaciones, dedicándose a la ilustración de libros infantiles. Pero a finales de esa década, en 1959, se une al famoso estudio de animación *Toei Animation* donde vuelve a retomar la actividad de dibujar anime y en el que permanecerá hasta finales de diciembre de 1964 para comenzar a trabajar con otro pionero de la animación: Sanae Yamamoto.

Tras la muerte, en 1988, de su compañero Masaoka, Kumagawa se dedicó a escribir artículos didácticos y a hacer exposiciones de sus obras. Finalmente falleció el 25 de marzo de 2008, a los 92 años de edad, recibiendo a título póstumo el reconocimiento de *Kiyoshi* –puerta segura del arte Zenjo de la pintura–.



(Izqda.) En esta fotografía –de las pocas que se disponen de este autor– se puede ver a Kumagawa dibujando. (Dcha.) *Suzume no Oyado* (*La logia de los gorriones*) 1936, Masaoka y Kumagawa.

⁴⁴ Página oficial de Masao Kumagawa (biografía, currículum y obras, en japonés): <http://www.kumakawa-masao.com> (Acceso 29 de Mayo de 2012).

Kuri, Ippei: (1940) Hermano pequeño de Tatsuo y Kenji Yoshida –su nombre real es Toyoharu Yoshida–, fue uno de los fundadores de *Tatsunoko Production* y produjo las primeras series que se emitieron del estudio.⁴⁵



*Izda.: Fotografía de Ippei Kuri en su estudio. Dcha.: Boceto original realizado posiblemente por Kuri, o en todo caso por su hermano Tatsuo Yoshida, para la serie Mach Go Go Go (Speed Racer).*⁴⁶

A pesar de ser el más joven de los tres hermanos, Kuri se convirtió en el principal productor de una de las series más populares del estudio, *Speed Racer (Meteoro)* (1967-1968). Este *anime*, protagonizado por un piloto de carreras caracterizado por su casco blanco, llegó a recibir algunas críticas tras su emisión en Estados Unidos por considerarse unos dibujos animados pocos apropiados para el público más joven, debido a los continuos accidentes de automóviles que mostraba, y que motivó que el propio autor manifestara en una entrevista su verdadera intención de hacer un espectáculo sin violencia y que a pesar presentar a personajes villanos con armas de fuego, estos nunca mataban a nadie. Es más, insiste incluso que en Japón esta serie es considerada como conservadora y que el hecho de introducir más acción era sencillamente como estrategia de mercadotecnia

⁴⁵ CLEMENTS, Jonathan y MCARTHY, Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, California: Stone Bridge Press. pp. 644 y 657.

⁴⁶ Speed Racer/Mach Go Go Go (1967): <http://www.anime-cel.com/ourstuff/machgogo.htm> (Acceso el 25 de Julio de 2013).

para poder ser vendida, precisamente, a países como Estados Unidos.⁴⁷ A pesar de las críticas, la serie fue un éxito internacional y considerada un clásico del *anime* en nuestro país.

Kuri, Yoji (9 de abril de 1928): su verdadero nombre es Hideo Kurihara. Nació en la prefectura de Fukui y fue hijo de un oficial del ejército imperial, por lo que desde muy joven tuvo una educación estricta y militar. Ya en la Guerra trabajó en una fábrica de aviones que sufría continuos bombardeos.

Tras terminar el conflicto, Yoji Kuri pudo dedicarse a la mayor de sus aficiones, el dibujo, matriculándose durante un corto período de tiempo en la escuela de Bellas Artes de Tokyo e ingresando, posteriormente, en la *Tokyo Bunga Goukin*, la academia de arte más prestigiosa del país.⁴⁸



Fotografía del animador de cine independiente, Yoji Kuri.

Conoció a importantes personalidades del mundo del *manga* por lo que ya en la década de los 50, Kuri consigue publicar sus dibujos en diferentes revistas y periódicos especializados. Realizó exposiciones y obtuvo el reconocimiento público e importantes premios con sus publicaciones –en

⁴⁷ Speed Racer: drawing on an anime legend:
<http://www.japantimes.co.jp/culture/2008/07/03/films/speed-racer-drawing-on-an-anime-legend/> (Acceso el 25 de Julio de 2013).

⁴⁸ Bendazzi, Giannalberto, 2003. *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio. p.421.

1958 se le concedió el *Premio Bungeishunju Manga* por el primer volumen del manga *COO* (1956)–.

En 1958, crea *El Grupo de los Tres Animadores* (*Animeshon sanin no kai*), junto con Manabe Hiroshi y Ryohei Yanagihara. Mientras que Hiroshi y Yanagihara abandonan años más tarde el mundo de la animación, Kuri centra todo su esfuerzo en ella y funda el laboratorio/productora *Kuri Jikken Manga Kobo*, en 1960.⁴⁹

Kuri es conocido internacionalmente por el uso de técnicas experimentales en animación, la peculiar comedia de sus películas y por un estilo de dibujo caricaturesco que llega a rozar el surrealismo – un estilo elogiado entre las personalidades públicas contra-culturales, como el cineasta René Laloux que lo menciona en las memorias de los primeros Festivales Internacionales de Annecy celebrados en Francia–.⁵⁰



(Izqda.) *Ningedobutsuen* (*El zoológico humano*, 1962). (Dcha.) *Ai* (*Amor*, 1963).

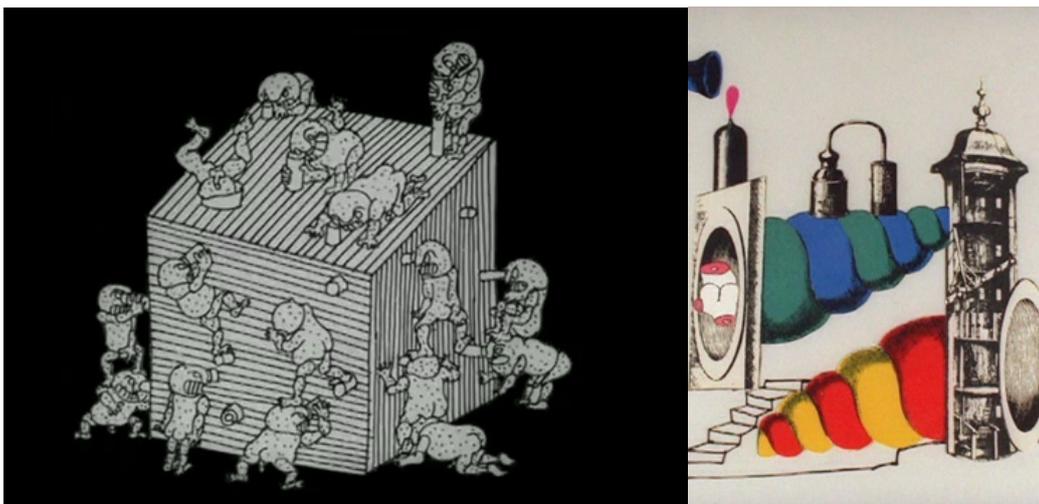
Debido a la peculiaridad de sus trabajos, existen opiniones opuestas sobre este animador japonés. Mientras el escritor Ralph Stephenson elogia y define a Yoji Kuri como “el más significativo” y “el único animador japonés

⁴⁹ *Ibidem*. p.422.

⁵⁰ BENDAZZI, Giannalberto, 1996. Reseña del libro: René Laloux: <http://www.awn.com/articles/reviews/book-review-rene-laloux> (Acceso el 22 de Julio de 2012)

cuyo trabajo es conocido en occidente” –con la clara intención de hacer caso omiso a las producciones de Toei Animation–,⁵¹ el especialista en animación Giannalberto Bendazzi, por el contrario, describe el trabajo de Kuri con las siguientes palabras –a pesar de la dureza de algunos de sus comentarios, el escritor finalmente reconoce la singularidad de Kuri–:

“La forma de rodar de Kuri es anticine por excelencia. Aunque ofende al público con dibujos “desagradables”, colores feos y una estridente banda sonora, Kuri también quiere entretener. Va contra las reglas del ritmo y la sincronización de las imágenes en movimiento con sus personajes insoportablemente inmóviles, repeticiones exasperantemente inconclusas o sucesos demasiado rápidos que escapan a la comprensión. (...). Más allá de las provocaciones y de las apariencias, hay una potencia artística y humana que tiene pocos iguales en el cine del siglo XX.”⁵²



(Izda.) AOS (1964). (Dcha.9 G Senjo no higeki (El drama de la línea superior G, 1969).

⁵¹ STEPHENSON, Ralph, 1967. “12. Germany, Japan, the Rest”. En Peter Cowie. Animation in the Cinema. International Film Guide. London: A. Zwemmer. pp.154-156.

⁵² BENDAZZI, Giannalberto, 2003. *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio. p.423.



Kiseichu no ichiyoru (Los parásitos de la medianoche, 1972). Inspirada en El Bosco (izqda.: fragmento del cuadro El jardín de las delicias, 1503-1504).

Aunque finalmente se retiró del mundo de la animación, Kuri sigue dibujando, pintando y enseñando en la Escuela de Arte de Animación Laputa.⁵³

Mochinawa, Tadahito (Mochinaga): nacido en Tokio, e inspirado por los primeros dibujos animados de Disney, completó los estudios de arte y trabajó junto al maestro Mitsuyo Seo como diseñador de fondos –lo que le permitió experimentar con una cámara multi-planos y en la que superpuso hasta cuatro acetatos diferentes–, camarógrafo y guionista⁵⁴. También fue el productor del primer largometraje *anime*, *Momotaro umi no shinpei* (Momotaro el guerrero divino de los mares), 1945.

⁵³ Comunicación privada a través de Facebook: <https://www.facebook.com/yoji.kuri> (Acceso el 2 de Julio de 2012)

⁵⁴ BENDAZZI, Giannalberto, 2003. *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio. p. 105 y 183.



Fotografía de Mochinawa trabajando en una animación *stop-motion* con marionetas.

Con su casa destruida por un ataque aéreo decidió ir al Estudio de Animación de Shangai, en China, a aprender las técnicas de animación propias del stop-motion –para estos trabajos firmaría con el seudónimo Fang Ming–, y volver una década después, en 1953, para hacer sus propias animaciones con muñecos.

En 1956 ganó el premio del Festival de Cine de Vancouver con la película *Chibikuro Sambo no tora taiji* (El negrito Sambo). Posteriormente trabajó como coproductor en algunas películas de animación de los sesenta, como en la animación de *Rudolf, el reno de la nariz roja* (1964). Aunque el proyecto fue concebido y escrito por norteamericanos, la supervisión de la animación de títeres de Rudolf fue realizada enteramente por Tadahito Mochinawa.⁵⁵

⁵⁵ Rankin Bass Christmas Specials: Made in Japan

<http://nishikataeiga.blogspot.com.es/2010/12/rankinbass-christmas-specials-made-in.html>

(Acceso 27 de Mayo 2012).



Imagen de la película: *Rudolf, el reno de la nariz roja* (1964).

Mochinawa abarcó seis décadas de la historia de la animación japonesa y será recordado por ser el único animador que produjo, desde un estudio chino, una película de propaganda japonesa de la Segunda Guerra Mundial, así como la coproducción de una animación de origen americano, la anteriormente mencionada "*Rudolf*".

En la década de los 80, ejercería durante dos años como profesor en la Academia de Cine de Beijing y llegó a financiarse con su propio dinero su última película *Bay y el Tejón*, en 1992.⁵⁶

Mori, Yasuji: nacido en 1925 en Taipei, Taiwán, se graduó en el departamento de diseño de la Universidad de Tokio de las Artes en 1949. Comenzó su trabajo como animador en 1951, dentro de la división de animación de los estudios *Toei Doga* y en la que trabajó, como animador principal, en *Hakuja Den* (1958) y *Saiyuki* (1960).⁵⁷

⁵⁶ CLEMENTS, Jonathan y MCARTHY, Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, California: Stone Bridge Press. p.422.

⁵⁷ *Ibíd.* p.430.



Yashuji Mori (1925-1992)



Boceto de la primera película a color de Toei Doga, Hakuja Den (La leyenda de la serpiente blanca) (1958). Basada en un cuento chino, se realizó con la intención de mostrar la reconciliación entre China y Japón.

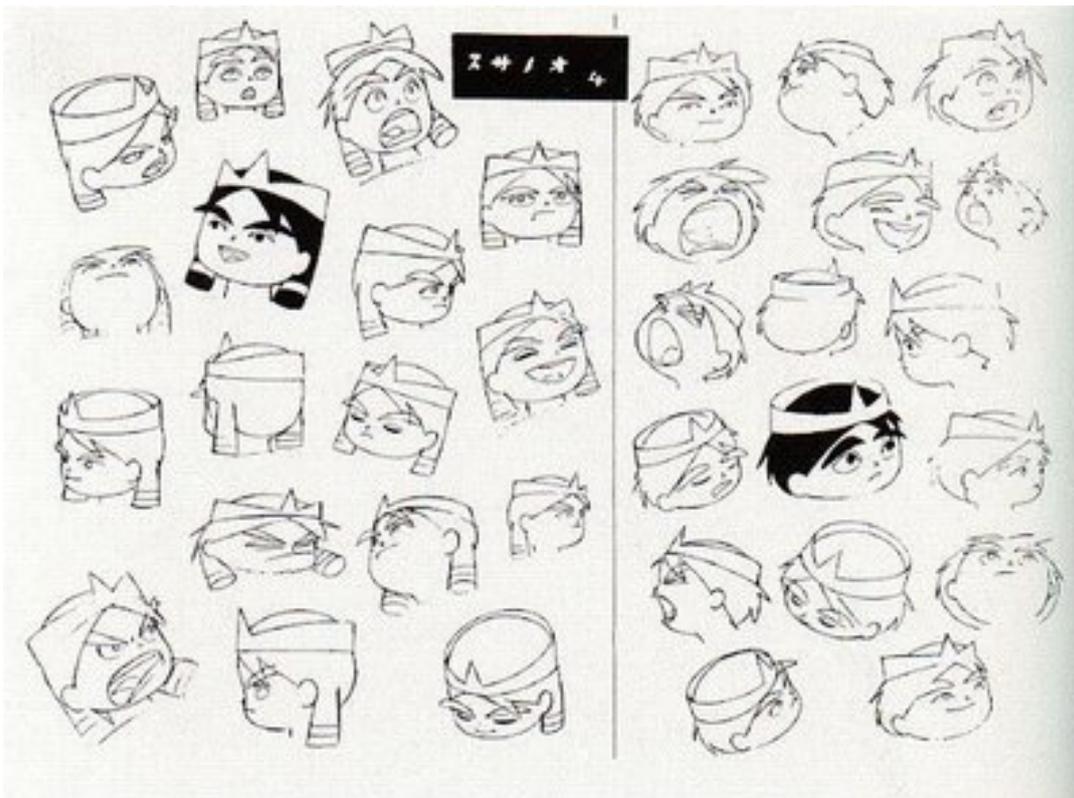


Imagen correspondiente a los diseños previos de los personajes de la animación dirigida por Yasuji Mori: *Wanpaku Oji no Daija Taiji*, (*El pequeño príncipe y el dragón de ocho cabezas*), 1963.

Su destreza en la animación fue tal que llegó a formar a muchos de los grandes animadores de la siguiente generación, incluyendo a personalidades como Hayao Miyakazi o Isao Takahata, entre otros.⁵⁸

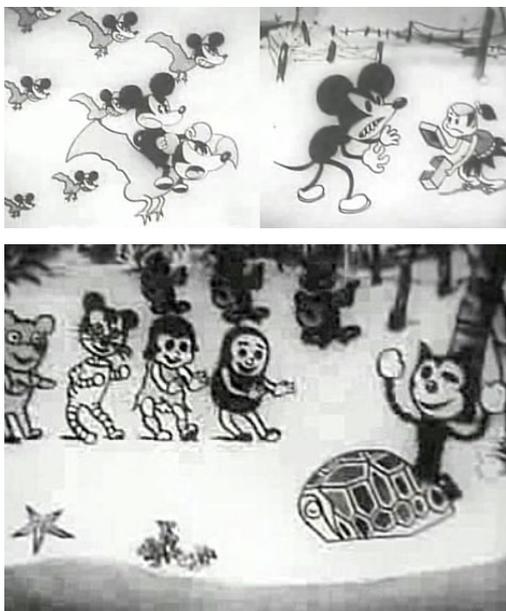
En 1973, Yasuji Mori dejó los estudios *Toei* para trabajar en la compañía *Zuiyo*, actualmente llamada *Nippon Animation*.

Nagahama, Tadao (1932-1980): original de Kagoshima, tras terminar sus estudios de arte dramático en la Universidad Nippon, se incorpora al mundo de la animación trabajando, en un principio, en espectáculos de títeres destinados a televisión. Más adelante entra a formar parte del estudio de animación *A Pro* (conocido posteriormente como *Shin ei*

⁵⁸ Yasuji Mori: http://en.wikipedia.org/wiki/Yasuji_Mori (Acceso 30 de Mayo 2012).

Doga), en donde ejerce la labor de animador en series clásicas tan conocidas como la anteriormente mencionada *Q taro el fantasma o la Rosa de Versalles* (1979-1980). Posteriormente trabaja de forma independiente, pero siempre estaría en contacto con otros estudios de animación. Uno de sus trabajos más conocidos fue como director para la serie *Ulises 31*, coproducida por *Tokyo Movie Shinsha* y la francesa *DiC Entertainment*, en 1981. Esta serie consta de 26 capítulos pero lamentablemente con la muerte de Nagashama en 1980 el proyecto quedó sin terminar.⁵⁹

Nakano, Takao: se desconoce la biografía de este autor, destacado en el mundo de la animación por ser el director de una polémica película de carácter puramente propagandístico realizada en 1933, *Omocha Bako Series, Dai-3-Wa: Ehon 1936-nen* (La ciudad de los juguetes: álbum fotográfico de 1936), también conocida como *Kuro neko bansai* (Gato negro Bansai) y bautizada por los americanos como *Momotaro vs. Mickey Mouse*.



Imágenes de *Omocha Bako Bako Series, Dai-3-Wa: Ehon 1936*. La animación cuenta la historia futurista, (pues transcurre en 1936, de ahí que en numerosas ocasiones haya provocado la confusión de la fecha de su producción) sobre el ataque de un enjambre de malvados ratones Mickey Mouse montados sobre murciélagos (imagen superior izqda.) a una pacífica isla habitada por felices animalitos con cierto parecido a personajes animados norteamericanos –uno de ellos es bastante semejante al personaje Felix el gato (1930) (imagen inferior)–. Sorprendidos por el ataque,

⁵⁹ CLEMENTS, Jonathan y MCARTHY, Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Berkely, California: Stone Bridge Press. p. 440.

deciden convocar a personajes legendarios del folclore japonés que salen del interior de un gigantesco libro de cuento de hadas, como el héroe Momotaro que utiliza una caja mágica para reducir a uno de los malvados Mickey Mouse (imagen superior dcha.).^{60 61}

Nishikura, Kiyoji: apenas existe información sobre la vida de este animador y al que no hay que confundir con el director japonés de cine de nombre similar — Kiyoshi Nishimura (1932-1993)— nacido al año siguiente de que Nishikura creara la animación *Chameko no Ichinichi* (El día de Chameko) en 1931.⁶²



Imagen de *Chameko no Ichinichi*, (El día de Chameko) 1931.

⁶⁰ RODRÍGUEZ DE LEÓN, Rolando J., 2009. *Los inicios del cine de animación en Japón*. España: Adama Ediciones. pp. 34-35.

⁶¹ CLEMENTS, Jonathan y MCARTHY, Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, California: Stone Bridge Press. p.715.

⁶² Kiyoji, director de cine: http://en.wikipedia.org/wiki/Kiyoshi_Nishimura (Acceso 29 de Mayo de 2012).

La animación *El día de Chameko* está basada en una popular canción infantil escrita por Koka Sassa en 1919, aunque en realidad se trata más bien de la incorporación en la animación de una versión regrabada en 1929. En principio *Chameko no Ichinichi* no es una animación con sonido sincronizado, ya que la película es muda, pero está realizada para su reproducción simultánea con un fonógrafo del disco musical –esta sincronización de música y animación era una práctica muy común en las animaciones de la época, como por ejemplo también ocurría en *Haru no uta* (Canción de primavera) de Noburo Ofuji, 1931–.

A pesar de que Nishikura trabajó activamente como animador y director de fotografía junto a Kenzo Masaoka, se cree que este cortometraje es el único intento de dirigir una animación por parte de este autor.



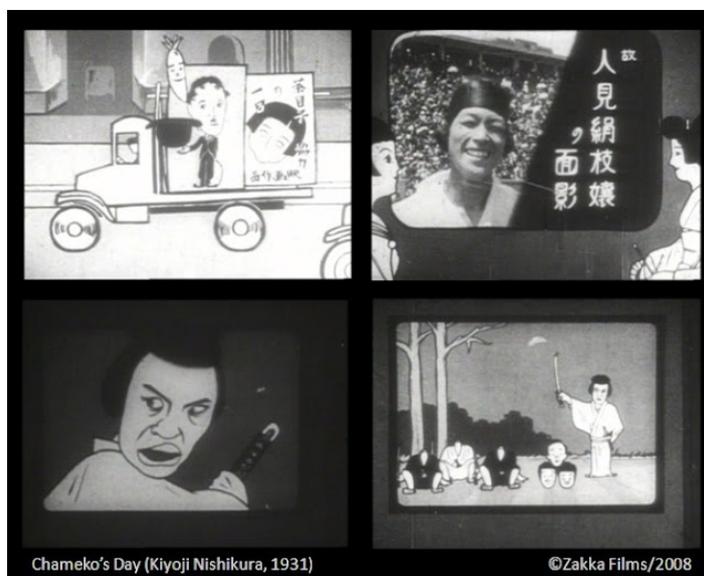
Chameko's Day (Kiyoji Nishikura, 1931)

Posiblemente Chameko no Ichinichi fue una de las primeras animaciones publicitadas con ayuda de un material promocional creado expresamente para la película (es decir, disponía de merchandising): pasta de dientes, el disco original de la canción, etc.

Como indica el título de la animación, en ella se narra la historia de un día en la vida cotidiana de la joven Chameko: desde el despertar de la joven, pasando por las clases en la escuela y la salida del entretenimiento para ir al cine junto a su madre. En comparación con el movimiento suave de otras animaciones de la época, como *El mono Masamune*, de Murata (1930), la

animación está bastante entrecortada y tiene ciertos errores que descomponen un poco la animación —en cierto momento en el que el personaje de Chameko se dobla de forma algo extraña queda en evidencia que su cuerpo está compuesto por dos recortables—, aunque en realidad existen dudas sobre si estos movimientos bruscos fueron intencionados o simplemente se deben a la falta de experiencia del animador, ya que hay que tener en cuenta que fue la primera y única animación de Kiyoji Nishikura.⁶³

En realidad *Chameko no Ichinichi* muestra una visión de la vida en Japón a principios de la década de 1930 en términos de su cultura popular. Además esta animación fue pionera en la incorporación de grabaciones reales dentro de la propia animación, como ocurre en la escena final cuando se integra junto a la imagen de recortes un video informativo sobre el acontecimiento real del fallecimiento por neumonía de Kinue Hitomi, una importante atleta de la época que murió el mismo año en que se estrenó la película.



Escenas de El día de Chameko que muestran el video con acontecimientos reales y la escena final de unas decapitaciones, incorporada sólo en algunas versiones de la animación. Aunque

⁶³ Chameko's Day: <http://nishikataeiga.blogspot.com.es/2011/10/chamekos-day-1931.html> (Acceso 29 de Mayo de 2012).

la animación, en principio, está dirigida a un público infantil, estas decapitaciones aparecen como gags o chiste.

Oishi, Ikuo: sus inicios en el mundo del dibujo fueron como publicista y tras hacer un anuncio sobre chocolate, comenzó a interesarse por la animación. Padre de varias animaciones producidas durante los años treinta, será recordado especialmente por su trabajo *Futatsu no taiyo*, 1929 (Los dos soles).

Durante el período de guerra en Japón se dedicó, como la mayoría de los animadores de la época, a producir películas propagandísticas para la Marina japonesa. Desgraciadamente su vida terminaría en esas fechas, al hundirse el barco en el que viaja de vuelta a Japón.^{64 65}

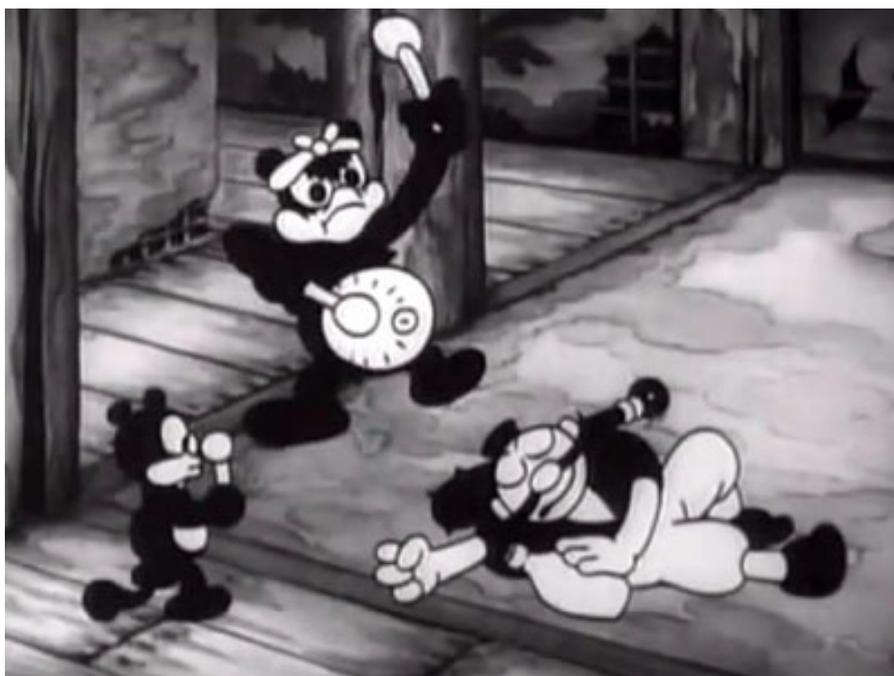


Imagen de la animación de Oishi: Ugokie Kori no Tatehiki (El zorro contra el mapache), 1933. En el antiguo Japón, los zorros y los mapaches –tanukis– eran considerados seres místicos del engaño. En esta animación, un zorro disfrazado de samurái utiliza su magia

⁶⁴ CLEMENTS, Jonathan & MCARTHY, Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, California: Stone Bridge Press. p.203.

⁶⁵ RODRÍGUEZ DE LEÓN, Rolando J., 2009. *Los inicios del cine de animación en Japón*. España: Adama Ediciones. p. 33.

contra un niño y su madre. En el diseño de los personajes y el estilo de sus animaciones se puede apreciar la clara influencia del caricaturista Max Fleischer (1883-1972).

Okamoto, Tadanari (1932-1990): Original de Osaka, este animador independiente realiza en un primer momento la carrera de derecho en 1955 por la Universidad de Osaka y once años más tarde se gradúa en la especialidad de Cine por la Universidad de Nihon. Al igual que Nagahama y el maestro Mochinawa comenza su inclusión en el mundo del espectáculo televisivo como titiritero y no es hasta 1964, al fundar *Echo Producciones*, cuando ejerce como director en títulos como *Fushigi na Kusuri* (1965) o *El Árbol Mochi Mochi* (1972).

Al poco tiempo de crear *Echo Inc.*, Okamoto se establece durante un breve periodo de tiempo en Checoslovaquia con objeto de aprender la técnica de animación *stop-motion* de la mano del animador Bretislav Pojar. Su influencia se puede apreciar en las primeras películas de Okamoto, aunque poco a poco irá adquiriendo una personalidad propia al experimentar con los materiales y los recursos de la animación fotografía a fotografía, lo que le proporcionó una creatividad particular a sus trabajos.



Tadanari Okamoto y Bretislav Poja (Checoslovaquia 1969).

A lo largo de su carrera profesional llegará a producir una infinidad de anuncios para televisión y gracias a sus películas de animación ganaría los *Premios Ofuji Noburo* durante los años 1965, 1970 y 1975.⁶⁶

⁶⁶ Anipages: Tadanari Okamoto: The Heart of Animation:

Serikawa, Yugo: nacido en Tokio en 1931, comenzó estudiando literatura alemana en la Universidad de Waseda, tras graduarse consiguió unirse al estudio *Toho* como asistente de dirección.

Gran admirador de las primeras películas de Walt Disney, consiguió entrar en la compañía *Toei Animation* en 1959, donde pronto alcanzó el rango de director. Entre sus trabajos más conocidos, bajo este cargo, encontramos la serie *Cyborg 009* (1968).

Shimada, Keizo: fue uno de los primeros dibujantes de manga y creador del cómic *Boken Dankichi* para la revista *Shonen Club* en los años treinta, que con un argumento en el que exponía la manera de hacerse rico y poderoso fácilmente, llegó a ser una de las historietas más populares en Japón. El manga narra la historia de un niño y su ratón que naufragan en una isla del Pacífico Sur y termina convirtiéndose en el jefe de los nativos de la isla. Alrededor de 1932, éste manga sería trasladado a su versión anime (*Boken Dankichi: Hyryu no Maki*).⁶⁷



Imagen de una viñeta original del manga *Boken Dankichi*, 1930.

http://www.pelleas.net/aniTOP/index.php/tadanari_okamoto_the_heart_of_animation
(Acceso 25 de Julio de 2013).

⁶⁷ Keizo Shimada: http://lambiek.net/artists/s/shimada_keizo.htm (Acceso 28 de Mayo de 2012).

Shirakawa, Daisuku (o también Kenichi Takahashi): nacido en 1935, este animador, también conocido bajo el seudónimo de Kenichi Takahashi, se une a *Toei Animation* al finalizar su formación en Economía, donde trabaja directamente con Osamu Tezuka en *Viaje al Oeste* y en *Magic Boy*.

Aunque trabajó en otros proyectos como animador, terminó dejando el mundo de la animación en 1968 para convertirse en productor de radio y televisión.⁶⁸

Suzuki, Shinichi: conocido también como Suguro Sugiyama, nace en Tokio en 1937. Sus primeros trabajos como animador fueron para destacadas e importantes producciones como *Panda*, *La serpiente blanca* y *Viaje al Oeste*, siempre compaginando esta labor con su formación en la escuela nocturna.

Consiguió graduarse en la *Facultad de Bellas Artes Musashino*, en 1962. Tras terminar la carrera volvió a incorporarse al mundo de la animación, trabajando esta vez como director y asistente de arte en series *anime* como *Kaitei Shonen Marin (Marine Boy o Dolphin Prince)* (1965).

Es autor de varios libros de animación, incluyendo "*The Anime Handbook*", "*Young Anime Graffiti*", y "*A Compedium of TV Anime*".

Suzuki, Toshio: nació el 19 de agosto de 1948. Tras su graduación, toma contacto con el mundo de la animación como editor de una conocida revista titulada *Animage*.

Tras una entrevista a Miyazaki, sus caminos llegan a unirse, pues Suzuki propone al animador la producción de una película *anime* de uno de sus *manga*, participando en la creación del largometraje *Kaze no tani no Nausicaa* (*Nausicaa del Valle del Viento*, 1984).

⁶⁸ CLEMENTS, Jonathan y MCARTHY, Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, California: Stone Bridge Press. p. 583.

En 1989 comenzaría a trabajar definitivamente para el estudio *Ghibli*, como presidente y productor ejecutivo. En febrero de 2008 abandona la presidencia, aunque seguirá produciendo algunas de sus películas.

Considerado uno de los mejores productores japoneses en la actualidad presenta un programa de radio semanal en Japón, dedicado al estudio Ghibli, titulado: *Ghibli Asemamire*.

Manuel Robles destaca lo siguiente de este productor:

“Toshio Susuki es el encargado de que se produzcan proyectos con calidad, dentro del tiempo previsto y que sean rentables. Bajo su mando Ghibli ha prosperado notablemente y ha sido el artífice del ligero cambio de filosofía que ha ido mostrando en los últimos años.”⁶⁹

Tagawa, Suiho (1899-1989): nacido en Chiyoda, Tokio. En 1911 se graduó en la escuela de Fukakawa, *Rinkai Jinjo*. En 1919 ingresó en el ejército imperial japonés hasta 1922 y tres años más tarde se graduó en la escuela de artes *Nihon Bijutsu Gakko*.



Fotografía de Suiho Tagawa.

Bajo el seudónimo de Awa Takamuzi, que posteriormente cambiaría por el de Suiho Tawaga (burbuja de agua), fue pionero en el mundo del

⁶⁹ ROBLES, Manuel, 2010. *Volumen 1: Antología del Studio Ghibli. De Nausicaa a Mononoke (1984-1997)*. España: T. Dolmen Editorial. Manga books. Asociación Cultural del Cómic. p.13.

manga. En la década de los treinta, inició la serie de tiras cómica sobre el perro Norakuro para la revista *Shonen Club*. Aunque en un principio su intención fue la de realizar únicamente unas pocas historias, el cómic tuvo tanto éxito que siguió con ella durante muchos años, tanto que algunas de ellas se versionaron en animaciones, como es el caso de *Norakuro Shoi: Nichiyobi no Kaijiken* (Norakuro: Domingo mágico), 1932.

Suiho Tagawa falleció en 1989, a la edad de 90 años, después de recibir numerosos premios y reconocimientos, principalmente de la industria del manga.



Tomo de Norakuro: El diseño de sus páginas era bastante característico, la mayoría se proyectaban a partir de 3 viñetas por página o usando la página completa y la doble página.

Tomino, Yoshiyuki (5 de noviembre de 1941): guionista y director de anime, nació en Odawara, Prefectura de Kangawa, y estudió en la escuela de arte de la Nihon University, donde se graduó en la especialidad de cine.



Fotografía de Yoshiyuki Tomino

En 1964 Tomino se incorpora a *Mushi Production*, en la que pronto pasaría a ser parte de la plantilla de escritores y directores de la pionera serie *Astro Boy*. Durante tres años trabajó como artista independiente, dedicándose a la producción de anuncios publicitarios antes de introducirse en el mundo de la animación japonesa con series como *Wandering Sun* (1971), *Triton of the Sea* (1972), o *Brave Raideen* (1975).

Sin embargo, Tomino pasará a la posteridad por ser el creador de la serie de robots *Gundam*, un anime de género *mecha* producido en 1979 y que supuso los comienzos de la era del *merchandising* y demás juguetes promocionales de las series de animación, al igual que ocurrió posteriormente con *Transformer* (1984-1987) o *Pokemon* (1997-2010). Tomino demostró con esta extensa serie, que los anime televisivos de la época podrían ser algo más que dibujos animados y extenderse a otros puntos del mercado.⁷⁰

Por último, indicar que este autor también escribía las canciones para las cabeceras y los créditos de algunas de sus producciones y que debido a que los personajes principales de sus historias casi siempre morían, Tomino consiguió ganarse el apodo de "Kill'em All Tomino" ("Mátalos a todos Tomino").⁷¹

Tsunoda, Jiro: nace el 3 de julio de 1936 y pronto comenzó a aprender y a interesarse por el mundo del *manga* gracias a las enseñanzas de su exigente maestro Keizo Shimada (Boken Dankichi).

⁷⁰ CLEMENTS, Jonathan y MCARTHY, Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, California: Stone Bridge Press. p.496.

⁷¹ *Ibíd.* p.664.



Fotografía de Jiro Tsunoda.

Al contrario que otros artistas del *manga*, Tsunoda es de los pocos dibujantes de esta generación que no estaba influenciado por las obras de Osamu Tezuka. Así, tras pasar un tiempo en unos apartamentos destinados a escritores y dibujantes de *manga*, los llamados apartamentos *Tokiwa-so*, en los que conviviría con otros artistas como el anteriormente mencionado Fujiko Fujio, Tsunoda decide junto a otros dibujantes crear un nuevo estudio de animación: *Studio Cero*.

Jiro Tsunoda llegaría a tener un gran éxito gracias a sus *manga* de temática misteriosa y paranormal, aunque también desarrollaría cómics de diferentes géneros como el humorístico o el *shojo*. Como curiosidad, señalar que Tsunoda es un gran admirador de la cultura española, tanto es así que ha llegado a visitar el país unas cinco veces e incluso ha publicado un *manga* inspirado en la cultura flamenca, *Goblin* (Duende).⁷²

Yabuki, Kimio: nacido en la prefectura de Fukushima en 1934, Yabuki se graduó en la Universidad Nacional de Bellas Artes y Música de Tokio en 1958. Al poco de graduarse encontró trabajo como ayudante de dirección de cine de acción real en los estudios de *Toei Kyoto*, pero no sería hasta 1962 cuando comenzará a dedicarse al mundo de la animación, siendo

⁷² Master of Manga: Jiro Tsunoda: <http://mastersofmanga.com/2010/11/tsunodaprofile/>
(Acceso el 23 de Julio de 2013)

conocido por participar en las primeras obras clásicas de los estudios *Toei Animation*.⁷³

Su debut como director fue con *Ken el niño lobo* y en 1969 se unió a Hayao Miyazaki para animar conjuntamente la versión del famoso cuento *El Gato con Botas*. Yabuki pasaría al departamento de publicidad de *Toei* en 1970 y fue empleado de la empresa hasta 1973, fecha en la que comenzó a trabajar como animador independiente. Aún así, en su paso por los estudios *Toei* llegó a participar en numerosas series televisivas como *Dororon Enmakun*, *Ikkyu-san* y *el vino Kabocha*.

Yabushita, Taiji (1903-1986): nacido en Osaka este futuro animador se graduó, en 1925, en el departamento de fotografía de la Escuela de Artes de Tokio – actual Universidad Nacional de Bellas Artes y Música de Tokio–.



Fotografía de Taiji Yabushita.

Trabajó durante un corto período para la compañía *Shochiku* antes de comenzar a hacer películas para los estudios *Monbusho* del Ministerio de Educación de Japón. Se unió a la productora *Nippon Doga* en la que realizó varias animaciones durante los años 50 y cuando la compañía fue vendida y pasó a ser los estudios de animación *Toei Animation*, Yabushita se convirtió en su director de producción.

Junto con la animación *Koneko no Rakugaki*, en 1957, Yabushita supervisó una gran mayoría de las películas realizadas en *Toei Animation*,

⁷³ CLEMENTS, Jonathan y MCARTHY, Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, California: Stone Bridge Press. p.735.

incluyendo las conocidas *La leyenda de la serpiente blanca* (1958), *Magic boy, el pequeño Samurai* (1959) y *Viaje al Oeste* (1960).⁷⁴



Imágenes de animaciones de Yabushita: (Izqda.): *Hakuya Den (La leyenda de la serpiente blanca/ Panda y la serpiente blanca)*, 1958. (Dcha.): *Shonen Sarutobi Sasuke (Magic boy, el pequeño Samurai)* 1959.

Yamamoto, Eiichi: nacido en Kyoto el 22 de noviembre de 1939, su primer trabajo fue en una compañía farmacéutica, renunciando en 1958 con objeto de dedicarse a su mayor ilusión: la animación. En 1961 entra a formar parte del equipo de animadores de *Mushi Production*, en la que pronto llega a dirigir series como *Astro Boy* o *Kimba*.



Fotografía de Eiichi Yamamoto.

A finales de la década de los 70, trabajando en el proyecto *Wonderful World Travel* para la NTV, tuvo que pasar mucho tiempo en el extranjero y no regresa al mundo del *anime* hasta 1984 con *Oshin*, además de como

⁷⁴ *Ibidem*.

guionista en *Sensuaust*, o simplemente como asesor en el caso de *Urosokidoji* (1987-1989).⁷⁵

Popularmente a Eiichi Yamamoto se le conoce por la dirección de la serie *Animerama* de Osamu Tezuka. Yamamoto dirigió diez películas entre 1962 y 1986. Sus películas *Kanashimo no Belladonna* de 1973 fue nominada al Oso de Oro en el Festival Internacional de Berlín.⁷⁶

Además de dirigir películas, Yamamoto también realizaría series de animación para la televisión, como *Space Battleship Yamato* (1974-1975).

Yamamoto, Sanae (1898-1981): dibujante de estudios de campo, en 1918 se convirtió en aprendiz de Kitayama, con el que permanecerá hasta que éste deje Tokio para trasladarse a Osaka. A partir de ese momento, Yamamoto fundó su propio estudio —*Yamamoto Seisaku-jo Manga*— en el que produce animaciones de corte social, moral y didáctico. Su éxito fue tal, que tras la creación de su obra *Usagi to Kame* (La liebre y la tortuga), 1924, fue contratado por el gobierno para la realización de animaciones en las que con ciertos toques didácticos se informará a la población japonesa de la delicada situación en la que se encontraba. Una actitud narrativa que condujo al anime en una dirección totalmente distinta a la del habitual entretenimiento infantil.

⁷⁵ CLEMENTS, Jonathan y MCARTHY, Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, California: Stone Bridge Press. p.736.

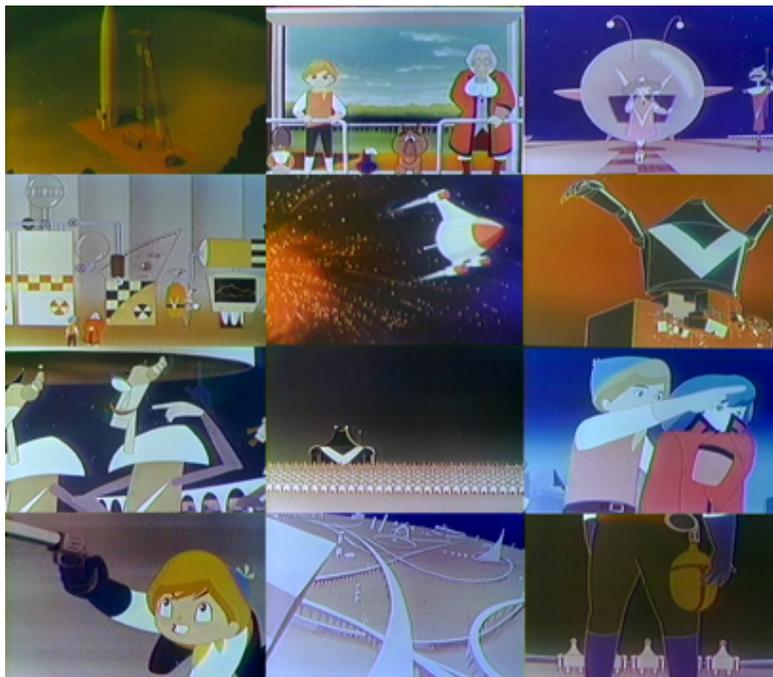
⁷⁶ IMDB.com: Premios para Kanashimo no Belladonna:
<http://www.imdb.com/title/tt0071203/awards> (Acceso el 23 de Julio de 2013).



Imagen del corto *Usagi to Kame* (La liebre y la tortuga) 1924, basada en la conocida fábula de Esopo.

Entre los años 1945 y 1947, Yamamoto constituyó, junto a Kenzo Masaoka y Yasuji Murata, un pequeño estudio —inicialmente denominado *Nippon Doga* para pasar más tarde a llamarse *Nichichido Eiga*— que fue adquirido por la compañía *Toei*, a fin de poder competir con los estudios Disney, para convertirse, en 1956, en los famosos estudios *Toei Animation* y en el inicio de las bases de la animación moderna japonesa. En *Toei Animation*, Yamamoto ocupó el cargo de director de animación. Así en 1965 supervisó, junto a Masao (o Yoshio) Kuroda, *Garibaa no Uchu Ryokou* (Los viajes de Gulliver al espacio) y en el que también participará un joven Hayao Miyazaki.⁷⁷

⁷⁷ CLEMENTS, Jonathan y MCARTHY, Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, California: Stone Bridge Press. pp.170, 541, 659, 525.



Fotogramas de la película Garibaa no Uchu Ryokou (Los viajes de Gulliver al espacio) 1965, en la que Sanae Yamamoto participó como supervisor de animación y co-director.

Yokoyama, Mitsuteru: (1934-2004) nacido en Kobe en 1934, abandonó la escuela y trabajó en un banco antes de comenzar en el mundo del *manga*. Yokoyama fue un célebre dibujante de *manga* y uno de los más influyentes de la era de posguerra junto con Osamu Tezuka. A pesar de que su papel específico en el *anime* se limita a la creación de un par de títulos, sus obras *manga* dieron lugar a numerosas e importantes series de animación.⁷⁸



Fotografía de Mitsuteru Yokoyama.

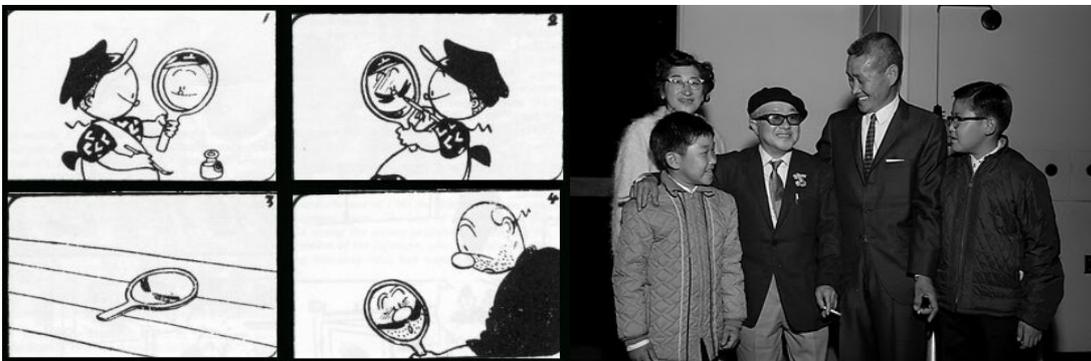
⁷⁸ *Ibíd.* p.740.

Entre sus obras más destacadas se encuentran *Gigantor* (1963-1966) y *Tetsujin 28-go* (1963-1965), precursoras del género de robots gigantes *mecha*, o *La pequeña bruja Sally* (1966-1968), con la cual se estableció gran parte de lo que hoy se da por sentado del género "magical girl".

En 2004, Yokoyama fallece en un incendio en su casa de Tokio.

- **Yokoyama, Ryuichi:** nacido en la ciudad de Kochi, fue un artista polifacético que a lo largo de su vida trabajó en una amplia variedad de medios artísticos, como la pintura, la escultura y la animación, aunque es conocido principalmente por su gran prestigio como dibujante de *manga*.

Su tira de cómic más importante y popular corresponde al *manga* *Fukuchan*, publicado desde 1938 hasta 1971 con el record de 5.534 ediciones, una historieta que dio origen, en 1944, al anime propagandístico *Fukuchan no sensuikan* (El submarino de Fukuchan).⁷⁹



(Izqda.) Original de la tira cómica de Ryuichi Yokoyama: *Fukuchan*, 1942. (Dcha.) Yokoyama (con boina y gafas de sol) junto a un grupo de dibujantes profesionales a su llegada al aeropuerto internacional de Los Ángeles, el 11 de mayo de 1967.

⁷⁹ Lambiek.net: Ryuichi Yokoyama: http://lambiek.net/artists/y/yokoyama_ryuichi.htm (Acceso el 15 de Mayo de 2012).

Yoshida, Tatsuo: (1932-1977) nacido en 1932, Yoshida se crió en las penurias de la época de guerra. Artista autodidacta, su primer trabajo consistió en ilustrar los periódicos locales de Kyoto, como el *Shinbun Kyoto*.



(Izqda.) Fotografía de Tatsuo Yoshida. (Dcha.) Logotipo de Tatsunoko Production.

Tatsuo Yoshida marcha a Tokio en 1952, debutando en el mundo del cómic al año siguiente con *Iron Arm Riiya*.⁸⁰ En 1962 funda *Tatsunoko Production*, junto a sus dos hermanos menores, Kenji y Toyoharu, empresa cuyas producciones son fácilmente reconocibles gracias a su característico logotipo con forma de caballito de mar (*tatsunoko* o "hijo del dragón" y que hace referencia al nombre –Tatsuo– de su fundador.⁸¹ Muchos fueron los artistas japoneses que tuvieron su primera oportunidad trabajando para *Tatsunoko Production*, como los famosos ilustradores Yoshikata Amano o Akemi Takada. También varios de los mejores estudios de animación japonesa de la actualidad tienen sus raíces en producciones *Tatsunoko*, como es el caso de los *Estudios Pierrot*, fundada en 1979 por un antiguo empleado de la empresa.⁸²

Yoshida encontró el éxito al pasar del formato papel a la pantalla obras internacionalmente conocidas, como *Mach Go Go Go (Meteoro o Speed*

⁸⁰ Tebeosfera: Tatsudo Yoshida: http://www.tebeosfera.com/autores/tatsuo_yoshida.html (Acceso el 23 de Julio de 2013).

⁸¹ CLEMENTS, Jonathan y MCARTHY, Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, California: Stone Bridge Press. p. 644.

⁸² Tatsunoko Production: <http://animeartesanal.blogspot.com.es/2011/09/tatsunoko-production.html> (Acceso el 23 de Julio de 2013).

Racer, en EE. UU.) 1967, *Casshan*, *Tekkaman*, *Gatchaman* (1972) y un largo etc.; además como *mangaka* gana el premio *Shogokan manga*, en 1972 por la obra infantil *Minashigo Hutch* (1970).

Aunque su carrera como animador se vio truncada debido a su muerte prematura, con tan sólo 40 años, a causa de un cáncer de hígado en 1977, su compañía *Tatsunoko Production* no ha dejado de crear exitosas series en la actualidad como *Macross* (1982), *Time Bokan* (1975-1976) o *Karas* (2005-2007).⁸³

⁸³ CLEMENTS, Jonathan y MCARTHY, Helen. Cit. Supra. p.741.



Apéndice C. Tabla cronológica: animaciones japonesas desde 1907 a 1970.

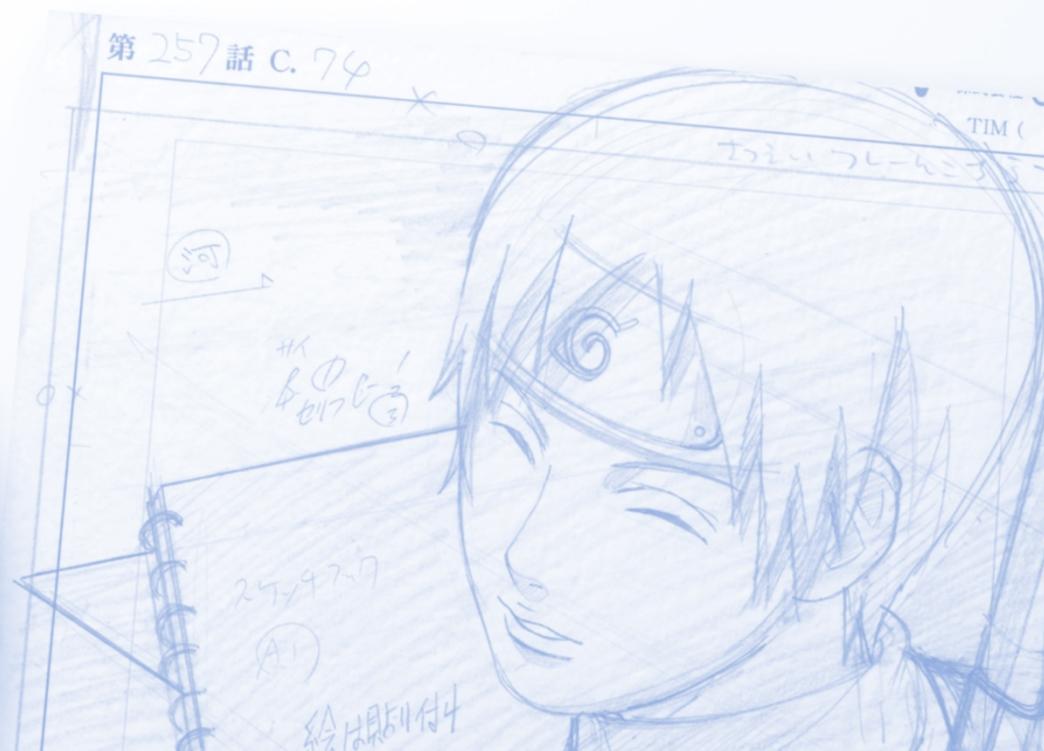


Tabla cronológica: animaciones japonesas desde 1907 a 1970.

- Los espacios vacíos indican que se desconoce la información.
- El año aparecerá una sola vez, las animaciones que se muestran consecutivamente pertenecen al último año indicado en color gris.
- Las animaciones en las que en el apartado de "Observaciones" aparece el indicativo "(vídeo)" es porque existe un archivo de vídeo en el Menú Interactivo creado expresamente para este trabajo.

IMAGEN	AÑO	TÍTULO en Castellano	T. ORIGINAL	AUTOR/DIRECTOR /PRODUCTORA	OBSERVACIONES
	1907	Imágenes en movimiento	Katsudo shashin	Desconocido	Es el fragmento de animación japonés más antiguo encontrado hasta la fecha. Una pequeña animación de 3 segundos, realizada para ser proyectada indefinidamente. Descubierta por el Prof. Natsuki Matsuoto. (Vídeo)
	1917	La batalla del mono y el cangrejo	Saru Kani no Kassen/ o Saru Kani no Gassen	Seitaro Kitayama	Históricamente, se reconoce 1917 como fecha clave en la aparición de los primeros cortos animados.
		Makuzo Imokawa, el portero/o El guardian de la entrada	Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki	Oten Shimokawa	Makuzo Imokawa era el personaje principal de las novelas <i>manga</i> de Oten Shimokawa. Corto de unos 5 minutos de duración.
		El álbum de fotos: fallo de una buena idea	Denkoboko Shingacho Meia no Shippai	Oten Shimokawa	Perteneciente al mismo volumen de cortometrajes que el anterior trabajo.
		El festival Kappa Matsuri de la casa en la hondonada Hanawa	Hanawa Hekonai kappa matsuri	Jun'ichi Kouchi	
		La espada nueva de Hanawa hekonai/ o Espada embotada	Hanawa hekonai meito no maki/ o Namakura gatana	Jun'ichi Kouchi; producido por Kobayashi Shokai	Se trata de un corto de carácter cómico, donde un samurai es engañado al comprar una espada aparentemente poderosa. Pero al final resulta que el arma no tiene filo por lo que el espadachín es golpeado por su adversario. Cortometraje de 2 minutos de duración, escubierto por el Prof. Natsuki Matsumoto en 2007. (Vídeo)

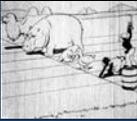
			Gomi mo Tsumoreba Yamo to Naru	Seitaro Kitayama	
		El auto de los sueños	Yume no jidousha	Seitaro Kitayama	
		Gatos y ratones	Neko to Nezumi	Seitaro Kitayama	
		El buzón burlón	Itazura posuto	Producción: Nikkatsu Mukojima Animación: Seitaro Kitayama	
		La historia del hombre viejo que hizo árboles secos de la flor	Hanasaka jiji	Seitaro Kitayama	
		El oro de los ahorros/ o ¿Qué hacer con sus ahorros?	Chokin no kin/ o Chokin no Susume	Seitaro Kitayama	
			Bunbuku Chagama	Seitaro Kitayama	
			Shitasets u Suzume	Seitaro Kitayama	
		El monte Kachi Kachi	Kachi Kachi Yama	Seitaro Kitayama	
		Con muchos montocitos de basura se forma una montaña	Gomi mo sereikeba yama to naru		
		La película de la pistola de aire de Chamebou	Chamebou kuukijuu maki	Jun íchi Kouchi	
	1918	La historia de Taro Urashima	Urashima-Taro	Seitaro Kitayama	Es la primera animación japonesa estrenada en un país extranjero. La historia cuenta como un joven pescador salva a una tortuga y esta resulta ser la hija del Emperador del mar, la cual en agradecimiento le lleva hasta un hermoso mundo submarino. Es la primera versión animada de este famoso cuento similar a "La Sirenita" de Walt Disney. Fue descubierta por el Prof. Natsuki Matsumoto en 2008 en una tienda en Osaka. Tiene una duración de 2 minutos. (Vídeo)

		El hombre de las nieves	Yukidaruma	Seitaro Kitayama	Aunque el fragmento está sin identificar, el título corresponde a la temática de la animación. Por la técnica utilizada de los recortables podría ser también de esta época. (Vídeo)
		El sueño de la rana	Kaeru no Yume	Seitaro Kitayama	
		El niño melocotón	Momotaro	Seitaro Kitayama	Un niño enviado del cielo, junto con sus compañeros animales, lucha contra los ogros de una isla mágica. Momotaro es un personaje popular en el folclore japonés, conocido como el "niño melocotón".
		Kintaro	Kintaro	Seitaro Kitayama	
		Kobutori	Kobutori	Seitaro Kitayama	
		El alto Samurai	Issun Boushi	Seitaro Kitayama	
			Tokechingai	Seitaro Kitayama	
		El poema de la humilde golondrina	Koshiore Tsubame	Seitaro Kitayama	
		La hormiga y la paloma	Ari to Hato	Seitaro Kitayama	
		Taro el centinela, en el submarino	Taro no Bampeï, senkoutei no maki	Seitaro Kitayama	
		La diferencia resuelta	Doke Chigai		
		El conejo y la tortuga	Usagi to Kame	Ikuo Oishi	
	1920	Los seis samuráis/ o Los soldados de seis brazos	Hyoroku musha shugyo	Jun íchi Kouchi	
	1921	Presión atmosférica y bomba de succión	Kiatsu to mizuage ponpu	Producción: Kitayama Eiga Seisakucho	

	1922	Fisiología de las plantas: la historia de la reproducción	Shokubutsu Seiri: Sishoku no Maki	Producción: Kitayama Eiga Seisakucho	
		La película de la tierra	Kagaku Eiga Chikyu no maki	Producción: Kitayama Eiga Seisakucho	
	1923	Exorcismo	Akuma-bari		
		Nieve	Yuki		
		El bastón anterior no se viene abajo	Korobanu saki no tsue	Producción: Kitayama Eiga Seisakuso	
	1924	La montaña donde las viejas mujeres son abandonadas	Obasuteyama	Sanae Yamamoto	<i>Obasuteyama o Ubatuse</i> , es una leyenda del folclore popular japonés, cuya historia narra como en el pasado las personas mayores o los enfermos eran abandonados en la montaña. La historia promueve el respeto a las personas mayores.
		El conejo y la tortuga	Kyoiku Otogi Manga: Usagi To Kame	Producción: Kitayama Eiga Seisakucho Autor: Sanae Yamamoto	Sanae Yamamoto fue el alumno aventajado de Kitayama. Esta animación está basada en la famosa fábula de Esopo, la liebre y la tortuga.
		La historia de la hierba humeante	Kemuri kusa monogatari	Noburo Ofuji	La primera película de Ofuji, donde combina imagen real con animación. Es un corto de unos 3 minutos de duración. (Vídeo)
			Hanamizake	Noburo Ofuji	
			Noroma no oyaji	Noburo Ofuji	
		Genzo hace una ceremonia con una taza de despedida	Akagaki Genzo: tokuri no wakare	Hakuzan Kimura	Es la primera animación que realiza Hakuzan Kimura.
		El marionetista	Kairashiki		
		Viaje al correo	Yubin no tabi		
		El susurro de la joya	Houshu no sasayaki	Jun'ichi Kouchi	
		Shinpei visita al más popular	Ninki no shouten ni tateru goto shinpei	Jun'ichi Kouchi	
		El cuento del templo del cangrejo	Kami Mitsu tera engi	Hidehiko Okuda	Cortometraje de unos 11 minutos de duración.
		Las aventuras de Shou-chan	Shou-chan no boken		Basada en un <i>manga</i> que ilustra la historia de un joven y su ardilla que viajan por el mundo para encontrar

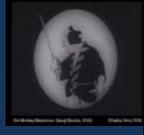
					aventuras. La animación tiene una duración de 5 minutos y 7 segundos.
	1925	El sueño de Urashima- El vago visita el paraíso	Yume no Urashima-nonki no tosan ryugumairi	Hakuzan Kimura	Es un corto de animación basado en una popular serie de tiras cómicas de la época, donde un joven sueña con un reino submarino en el que tiene que enfrentarse a un malvado demonio para encontrar un tesoro.
			Jitsuroku Chushingura	Hakuzan Kimura	
			Kanimanji engi	Hakuzan Kimura	
		La ayuda al ahorro de Shiobara Tasuke	Kinken Chochiku Shiobara Tasuke	Hakuzan Kimura y Noburo Ofuji	La animación cuenta la historia de un pobre campesino que vende su caballo y se somete a diversas dificultades hasta convertirse en un rico comerciante
			Kyoiku Senga: Ubasute Yama		
			Senga: Tsubo		
		El vago Yamakashi Kaido	Nonki na Tosan Yamasaki Kaido	Hakuzan Kimura	
		Ushiwakamuru, el pequeño samurai	Ushiwakamuru	Sanae Yamamoto	
		El auténtico historial de Chusingura	Jitsuroku Chushingura		
		El ingenioso experto	Tonchi hakushi		
		Para ayudar a la nación	Kokka wo suku he	Jun íchi Kouchi	
		La reforma del ayuntamiento	Shisei Sasshin	Jun íchi Kouchi	
		Un electorado despierto	Sameyo Yukensha	Jun íchi Kouchi	
		Los gobiernos de los presupuestos	Yosan seiji	Jun íchi Kouchi	
	1926	Los ladrones del castillo de Baguda (o Bagdad)	Baguda-jo no tozoku /Bagdad no Tozoku	Noburo Ofuji	Corto de 12 minutos (a 18 fotogramas por segundo). La historia cuenta como un hombre debe derrotar a un dragón para conseguir una piedra mágica y el amor de una princesa. Pero a su regreso a Bagdad, el castillo ha sido invadido por lo que deberá usar la piedra para derrotar a sus enemigos y salvar a la princesa.

		La leyenda de Son Goku /o Viaje al Oeste	Saiyuki Songoku Monogatari	Noburo Ofuji	Un cortometraje de 8 minutos basado en la clásica historia Viaje al Oeste.
		EL gato negro Meow	Kuro-Nyago	Noburo Ofuji	Corto de unos 10 minutos de duración.
		El tranquilo Matsu-chan	Matsu-chan no Sada Korou	Hakuzan Kimura	
			Chushingura	Hakuzan Kimura	
		La destreza de Matsu-chan	Matsu-chan no Gouyuu	Hakuzan Kimura	
			Byodoku no Denpa		
			Eiga Enzetsu Seiji no Rinrika		
		¿Por qué es tan largo el cuello de la Jirafa?	Giraffe no Kubi wa Naze Nagai	Yasuji Murata	
			Hyoroku Musha Shugyo		
		El ataque nocturno de los hermanos Soga	Sogayou / o Soga Kyudai		
	1927	Gran espíritu japonés	Great Japanese Spirit	Sanae Yamamoto	
		El buque de las naranjas	Mikan-sen / o Mikanbun	Noburo Ofuji	Es un cortometraje basado en una historia popular, que cuenta cómo un hombre de negocios se hizo famoso y rico por transportar naranjas de las tierras de cultivo a la ciudad capital de Edo. Su animación está trabajada a 16 fotogramas por segundo.
			Yaji-Kita jigoku gokuraku	Noburo Ofuji	
		La batalla del mono y el cangrejo	Saru Kani Gassen	Yasuji Murata	El vídeo que se adjunta en el Menú Interactivo pertenece a una recopilación de animaciones de los años 20 realizada por la empresa francesa Pathé Baby, la cual no identifica las distintas obras. Pero por la temática, por el estilo y el diseño de los dibujos se ha podido identificar a Murata como el posible autor del vídeo.

		Los huesos del pulpo	Tako no Hone	Yasuji Murata	Corto de 9 minutos de duración, basado en el cuento de Urashima Taro, la historia cuenta cómo el pulpo perdió su esqueleto. Considerada la mejor película de Murata por algunos especialistas en la historia de la animación, como el escritor Gianmalberto Bendazzi.
		La ballena	Kujira	Noburo Ofuji	Esta animación reproducida en blanco y negro se realizó originalmente en color, utilizando los famosos papeles tintados <i>chiyogami</i> . Sincronizada con la música de ópera de Guillermo Tell de Rossini.
		El infernal paraíso de Kita el molesto	Yaji Kita Jigoku Gokuraku		
			Kai no Kyudn	Kenzo Masaoka	
		Palacio del mar	Umi no Kyuden	Kenzo Masaoka	
		El espíritu japonés	Yamatodamas hii		
			Eiga enzetsu- Seji no rinrika	Jun íchi Kouchi	
		La potencia de la cooperación	Kyodo no chikara	Jun íchi Kouchi	
	1928	El palacio Yoshida, el de las ideas extravagantes	Chinsetsu Yoshida goten	Noburo Ofuji	
		La tetera Bunbuko	Bunbuku chagama	Yasuji Murata	Con una duración de 10 minutos y 52 segundos, esta animación cuenta la historia de un hombre que encuentra un Tanuki (mapache) capaz de transformarse en tetera.
		Olimpiadas de animales	Dobutsu Orinpiciku taikai	Yasuji Murata	Inspirada en los Juegos Olímpicos celebrados en Amsterdam en 1928 y con una duración de 27 segundos, esta micro-animación versiona la competición con diferentes especies de animales que luchan por conseguir el primer puesto en las Olimpiadas.
		Urashima el chatarrero	Kirinuki Urashima	Noburo Ofuji	
		Papel de color	Chiyogami	Noburo Ofuji	Al igual que ocurría con Kujira, desafortunadamente en esta animación grabada en blanco y negro tampoco se pudo apreciar la belleza de los

					colores de este peculiar material en los dibujos que la componían.
			Tairiki Taro no Mucha Shugyo		(Vídeo)
		Momotaro es el número 1/ o Momotaro es el mejor	Nihon ichi no Momotaro	Sanae Yamamoto	(Vídeo)
		Se tragaron la lengua/ o Los gorriones de la lengua cortada	Shitakiri Suzume	Sanae Yamamoto	
		El hombrecito	Issun Bochi	Sanae Yamamoto	
		El abuelo que hace florecer las flores	Hanasaka jijii	Yasuji Murata	(Vídeo)
			Manga: Sakana no Kuni	Hakuzan Kimura	
		El vago Yamasak Kaido	Nonki-na Tou-san Yamazaki Kaido	Hakuzan Kimura	Basado en un personaje original de un <i>manga</i> , su duración es aproximada es de 3 minutos.
		Son Goku	Songoku	Takahiro Ishikawa	
		Estrella	Hoshi	Noburo Ofuji	
			Kikkyou gyouten Shinji Daiou		
		El trabajador	Hatakimono		
		El retorno del eminente ninja Matsunosuke	Shusse ninjitsu Matsunosuke sairai		
		Los cuarenta ladrones	Yonju nin no touzoku		Cortometraje de 17 minutos de duración. Su historia es una adaptación del cuento <i>Las mil y una noches</i> . Esta obra es considerada la primera animación "shiotte", de siluetas, en la historia de la animación japonesa.
		El gran rey de las sorprendentes perlas	Bikkuri gyouten shinju daiou		
		Primavera en Edo	O edo no haru		
		El sufragio universal en el Parlamento especial de la historia del hombre	Fusen man shi tokubetsu gikai	Jun'ichi Kouchi	

	1929	Quitándose el bulto	Kobu tori	Directores: Chuzo Aoji y Yasuji Murata	Un hombre con un tumor en la cara baila con unos seres con cabeza de ave (los llamados <i>tengu</i>) para intentar curar su dolencia. (Vídeo)
		El tren de Taro	Taro-san no kisha	Yasuji Murata	(Vídeo)
		Una rana es una rana	Kaeru wa Kaeru	Yasuji Murata	Los estudios <i>Yokohama Cinema Shokai</i> deciden apostar por Murata y comprar la primera cámara motorizada para acelerar la producción. Con el nuevo equipo, nace esta animación.
		Las aventuras fotográficas de Taro	Taro-san no boken satsuei	Sanae Yamamoto	
			Chukichi wa Kaetta		
		Los dos soles	Futatsu no Taiyo	Ikuo Oishi	Ikuo Oishi conseguirá la popularidad con esta animación.
			Futatsu no Sekai		
		El gato negro	Kuroneko o Kuro Nyago	Noburo Ofuji	Un corto experimental donde se intentaba sincronizar la música con el movimiento coreográfico de los personajes de la animación. (Vídeo)
			Issun-boshi no Shusse	Producción: Nakano Mangasha	(Vídeo)
			Kokoro no Chikara	Noburo Ofuji	Tiene una duración de 12 minutos.
			Mukashi Banashi Shitakiri Suzume		
		La flor dorada	Ougon (Kogane) no Hana	Noburo Ofuji	Corto de 17 minutos reproducido a 16 fotogramas por segundo. Será la primera animación que se grabada en color, pero lamentablemente en su estreno se reproducirá en blanco y negro.
			Taro-san no Boken Satsuei		

			Usotsuki Jo	Noburo Ofuji	
		Arquímedes y la corona de oro	Arukimesu to ougon no oukan		
		Acuerdo sobre el caso del sufragio de la historia universal	Fusen man shi kyotei an no maki	Jun'ichi Kouchi	
	1930	El festival de la aldea	Mura matsuri / o Jido Shoka eiga: Mura Matsuri	Noburo Ofuji	(Vídeo)
		El mono Masamune	Saru Masamune	Yasuji Murata	El mono Masumune es una animación de recortables, aparentemente sencilla y en blanco y negro. Los recortes fueron tan meticulosamente elaborados y se mueven con tanta discreción que en algunas escenas casi podría confundirse con animación tradicional. (Vídeo)
		El murciélago	Komori	Yasuji Murata Producción: Yokohama Cinema	(Vídeo)
		Nuestro beisbol	Oira no yakyu	Yasuji Murata	(Vídeo)
		Nuestro esquí	Oira no sukii	Yasuji Murata	
		La central de inspección	Sekisho	Noburo Ofuji	Este cortometraje de unos 17 minutos de duración será la primera película sonora de Noburo Ofuji.
		La serpiente que cortaba cosas	Chon kire hebi	Noburo Ofuji y Jun'ichi Kouchi	
			Ajita Purota shohi kumiai no maki	Hakuzan Kimura	
		Pero, el limpia chimeneas	Entotsuya Pero	Yoshitsugu Tanaka	Animación de 23 minutos de duración.
		Cuidado con la serpiente	Chobgire hebi	Jun'ichi Kouchi	
			Deboko no Seiko		

			Hi no Youjin		
			Hinomaru Taro		
			Komainu no me	Noburo Ofuji	
			Osekisho		Cortometraje de 8 minutos de duración.
		Ciudad	Machi	Shigeji Ogino	Corto de 14 minutos, realizado a 16 fotogramas por segundo.
	1931	Canción de primavera	Haru no uta	Noburo Ofuji	(Vídeo)
		La absurda historia de la isla de los monos	Nansensu monogatari-daiichi hensagurashima	Kenzo Masaoka	(Vídeo)
		El día de Chameko	Chameko no Ichinichi	Kiyoji Nishikura	(Vídeo)
		La mala suerte de la mariposa	Cho no Sainan	Yasuji Murata	(Vídeo)
		Sumo animal	Dobutsu Sumo Taikai		(Vídeo)
		Momotaro en el cielo	Sora no Momotaro	Yasuji Murata	Animación propagandística de la guerra Chino-japonesa (Vídeo)
		Revista de primavera	Haru no rebyu	Yasuji Murata	
		Taro Urashima	Urashima Taro	Miyashita Manzo Producción: Nikkatsu	(Vídeo)
		El gobierno imperial	Kokka Kimigayo	Noburo Ofuji	Animación de sombras realizadas con marionetas recortables. (Vídeo)
			Tanikichi no Ohanashi		
		Tres ositos	Sanbiki no Koguma-san	Akira Iwasaki	
		El ratón solo en casa	Nezumi no Rusuban	Ikuo Oishi Compañía de producción: Oishi Kosai Eiga	(Vídeo)
		El patito salva el día	Ahiru no Otegara		

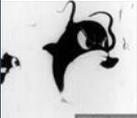
		La guerra de los esclavos	Dorei Senso	Hakuzan Kimura	
			Goichi Jiisan		
		Primavera	Haru		
			Kokoro no Chikara	Noburo Ofuji	Cortometraje de 12 minutos de duración.
			Musashiyama to Asashio no Chinzumou	Noburo Ofuji	
		Gato negro	Kuro nyago	Noburo Ofuji	Cortometraje de 2 minutos de duración.
		Historia de naufragios segunda parte: El barco pirata	Nansensu Monogatari ini hen- kaizoku funa	Kenzo Mazaoka	Será la primera animación que constituye la segunda parte de otra (continuación de <i>La absurda historia de la isla de los monos</i> , de 1931).
			Okami wa Okami Da		
			Omocha no Kisha		
			Roba		
			Sankaku no Sekai	Hakuzan Kimura	Cortometraje de 15 minutos de duración.
		El dueño del castillo y los ocho idiotas	Joushu to baka hachi	Kenzo Masaoka	
		El respetable relato de Yoshi Taro	Tanu Yoshi no o hanashi		
		Ameya el tanuki	Ameya Danuki		Cortometraje de 4 minutos que narra la historia de un vendedor de caramelos que en realidad es un <i>tanuki</i> (perro mapache) transformado en humano.
		Los mercaderes y el mono	Shonin to saru no gun		
		Ha llegado la madre	Haha no Makuke	Ogino Shigeji	Cortometraje de 16 minutos, realizado a 16 fotogramas por segundo.
	1932	El paseo nocturno en barco	Suzumi Bune	Hakuzan Kimura	Considerado el primer <i>anime</i> erótico. Aunque hay constancia de ella, la animación fue destruida.
		Los juegos Olímpicos en la Isla Dankichi	Dankichi-jima no Olympic Taikai		(Vídeo)
		Las aventuras de Dankichi	Boken Dankichi: Hyryu no Maki	Keizo Shimada	Basado en un <i>manga</i> publicado en 1930. No se conoce la fecha exacta de esta animación, pero por el tipo de dibujo y la temática podría ser de la década de los años 30.
			Dankichi		Animación descubierta por el Prof. Natsuki Matsumoto. Se desconocen sus datos pero se

					sabe que la historia trata sobre Dankichi, el protagonista de las dos animaciones anteriores.
		Domingo Mágico	Norakuro Shoi: Nichiyobi no Kaijiken	Suiho Tagawa	
		Momotaro bajo el mar	Umi no Momotaro	Yasuji Murata Producción: Yokohama Cinema	(Vídeo)
		Día del deporte en la aldea animal	Dobutsu-mura no Sport Day	Animación: Yasuji Murata Idea original: Chuzo Aochi	(Vídeo)
		El patito	Ahiru no ko	Yasuji Murata	
			Umi no Momotaro		
			Maru		
			En		
		Detective Feliz en problemas	Felix no Meitantei	Ogino Shigeji	Cortometraje de 10 minutos de duración.
		Tarjetas de lucha	Trump no arasoï	Ogino Shigeji	
			Hatena	Ogino Shigeji	
		Un día después de cien años	Hyakunen go no aru hi	Ogino Shigeji	
		Triángulos rítmicos	Sankaku no Rhythm	Ogino Shigeji	
			Gozonji Araki Mataemon		
			Kyodai Koguma		
			Manga no Rekkoku Rikugun		
		Día de suerte para el avión taxista	Otari Sora no Entaku	Teizo Kato Producción: Estudios Kyoryoky Eigasha	La historia cuenta cómo un piloto que rescata a un águila y ésta en agradecimiento le indica la situación de un tesoro escondido. En la búsqueda de dicha recompensa, el piloto se mete en problemas, pero es rescatado por el águila que le salvó en un principio. (Vídeo)
			Suzumi Fune		
			Tonpei no Sarukichi		
	1933	El mundo del poder y las mujeres	Chikara to Onna no Yononaka/ Bakahachi to	Kenzo Masaoka Producción: Masaoka Film Production	Considerado el primer cortometraje <i>anime</i> con sonido. En sus 10 minutos de duración, cuenta la historia de

			joshu-sama		un señor débil que se deja manejar fácilmente por las mujeres y se enamora de una chica mucho más joven que él. Masaoka fundará su propia compañía en Kyoto (Masaoka Film Production). Mitsuyo Seo también participaría en esta animación, aprendiendo de Masaoka las técnicas de sonorización de la imagen.
	La ciudad de los juguetes: álbum fotográfico de 1936 / o Gato negro banzai	Omocha Bako 3: Ehon 1936/ Kuro Neko Bansai	Takao Nakano, Yoshitsugu Tanaka, Shunichi Funaki	La animación muestra cómo una isla pacífica es atacada por un ejército de ratones malvados (con un parecido razonable al famoso Mickey Mouse de Disney). Al final, los habitantes de la isla, consiguen derrotar a sus enemigos de la invasión con la ayuda de personajes del folclore japonés. Las tropas norteamericanas bautizaron a esta animación: <i>Momotaro vs Mickey Mouse</i> . (Vídeo)	
	Sanko y el pulpo: una pelea por una fortuna	Sanko to Tako: Hyakuman-ryo	Animación: Yasuji Murata Producción: Yokohama Cinema	(Vídeo)	
	La pandilla y el bailarín	Gang to odoriko	Kenso Masaoka		
	El día del movimiento de las alondras	Hibari no Yadogae	Director y animación: Yasuji Murata Producción: Yokohama Cinema	(Vídeo)	
		Norakuro Nitohei: Kyron no Maki	Yasuji Murata	Esta animación será protagonizada por Norakuro, un personaje original de tiras cómicas japonesas, con aspecto de perro negro, que se volverá muy popular en los siguientes años. (Vídeo)	
	El mono pescador	Osaru no Tairyō	Yasuji Murata		
	El zorro contra el mapache	Ugokie Kori no Tatehiki	Dirección: Ikuo Oishi	La fecha de esta animación es algo confusa porque aunque en la mayoría de los escritos indica que es de 1933, en <i>The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917</i> , la datan en el año 1931. (Vídeo)	

			Kamishibai Itazura Tanuki		
		Sanko y el pulpo, la extraña historia del millón de ryo	Sanko to Tako Hyakumanryo	Yasuji Murata	
		Las tres ranas valientes	Kaeru sanyushi	Noburo Ofuji	
			Yoshichiro no keirei	Hakuzan Kimura	
			Saru-ken no kameraman	Yoshitsugu Tanaka	
		Gato negro Banzai	Omochabako series dai ni wa: Kuroneko Banzai	Yoshitsugu Tanaka	
		La flota super veloz	Tokkyu kantai		
			Kaeru Kenpo		
			Kaeru san yushi	Noburo Ofuji	
			Numa no Taisho	Noburo Ofuji	Cortometraje de 8 minutos de duración.
		Río	Kawa	Ogino Shigeji	Cortometraje de 6 minutos de duración.
	1934	Cabo Norakuro	Norakuro gochō	Animación:Yasuji Murata Idea Original: Suiho Tagawa	Es el primer corto propagandístico de Murata encargado por el gobierno japonés. En esta animación Norakuro pertenecerá a las tropas del ejército nipón. (Vídeo)
			Adauchi Karasu		
			Gang to Odoriko		Cortometraje de 6 minutos de duración.
		Viaje en automovil	Dekobo no Jidosha Ryoko		(Vídeo)
			Shudan no tosei	Kenzo Masaoka	Cortometraje de 10 minutos de duración.
		Los tres cuervos	Sanba garuso	Kenzo Masaoka	
			Gyangu to Odoriko	Kenzo Masaoka	
			Adauchi Karasu	Kenzo Masaoka	
		El baile de la tetera	Chagama no ondo	Kenzo Masaoka	Como curiosidad destacar que Masaoka utilizó el material acetato en el cien por cien de esta animación.
		La princesa del palacio Lunar	Tsuki no miya no Ojosama	Yasuji Murata	La animación cuenta la historia de una princesa ardilla que es secuestrada por una malvada rana. Una ardilla joven de una aldea cercana va en busca de la princesa para rescartal.

		Sankichi el mono: las tropas de asalto	Osaru no Sankichi: Totsugekitai	Director y animación: Mitsuyo Seo Producción: Nihon Manga Film Kenkyujo	(Vídeo)
		Amor en la era Genroku	Genroku Koi Moyou: Sankichi to Otoyo	Mitsuyo Seo	
		Ponsuke en primavera	Ponsuke no Haru	Ikuo Oishi	La animación muestra cómo una familia de osos mapaches escaban en la nieve para buscar comida. Al hacerlo encuentran unos brotes de bambú mágicos de los que salen unos espíritus que los maldicen y los convierten en nieve.
		El monte Kachikachi	Kachikachi Yama	Kon Ichikawa	En el libro de Giannalberto Bendazzi aparece traducida como <i>La liebre se venga del mapache</i> y la data en el año 1939. Aunque también en algunos escritos la situarán entre los años 1934 y 1936.
		Mii y el lobo	Mibo to Okami /o Mii bou okami		
		La ruta de los Tengu	Tengu Taji	Noburo Ofuji	(Vídeo)
			Saiyuki	Noburo Ofuji	
		El monte Kachikachi	Kachikachi yama	Kon Ichikawa	Con una duración de 14 minutos, será el primer corto en blanco y negro de este autor.
		Los beisbolistas del bosque	Mori no yakyudan	Kenzo Masaoka	
			Oira no Seimeisen		
		La historia marcial de Ponpoko	Ponpoko Fuyuuden	Yoshitsugu Tanaka	
		La defensa aérea	Kushu tai boku		
		La historia de Edo- la joven estrella fugaz ninja	Ninjutsu hi no tama kozou Edo no mak		
		El tiburón y el conejo blanco	Wanizame to shirou usagi		
		Rítmico	Rhythm	Ogino Shigeji	Cortometraje de unos 2 minutos de duración.
	1935	Danemon ban, el monstruo exterminador	Bandanemon: Bakemono Taiji no Maki	Yoshitaro Kataoka	La animación muestra a un joven samurai que acepta un trabajo de limpieza en un castillo, el cual está habitado por hermosas mujeres. Lo que desconoce es que el castillo

					está encantado y las mujeres, en realidad son fantasmas. (Vídeo)
		La gran aventura de Tiny Chibisuke.	Issun Boshi: Chibisuke Monogatari	Mitsuyo Seo Producción: Ashi Bussan Goshi Gaisha Eigabu	(Vídeo)
		El tirano bajo el mar	Kaitei no Bokun		
		Danza del vientre en el templo Shoji /o El grupo de Mapaches Shoji	Hanawa Danzaemon Shoji no Tanuki Bayashi	Dirección: Ikuo Oishi	(Vídeo)
		¿Por qué el agua del mar es salada?	Umi no Mizu wa Naze Karai	Animación: Yasuji Murata Historia original: Chuzo Aoji Producción: Yokohama Cinema	La animación narra una fábula acerca de por qué el mar es salado: Un pobre rescata al Rey de las hadas y este le regala un dispositivo con el poder de hacer todo lo que deseé. Un ladrón le roba el aparato y se escapa al mar. Éste utiliza el dispositivo para que apareciera sal, pero al final no sabe cómo detenerlo provocando que el barco se hunda rebosante de sal, y haciendo funcionar el dispositivo hasta nuestros días. (Vídeo)
		Las aventuras de Ta-chan bajo el mar	Ta-chan no Kaitei Ryoko	Director: Kenzo Masaoka Animadores: Masao Kumakawa, Ryotaro Kuwata y Kawashima.	
		El ninja de la bola de fuego en Edo	Ninjutsu Hinotama Kozo: Edo no Maki	Director: Yoshitsugo Tanaka.	Vídeo disponible en: http://animedb.ru/video.php?id=157 (Revisado el 16/4/2012)
		Hatanosuke y la casa encantada	Hinomaru Hatanosuke: Bakemono-Yashiki no Maki	Historia original: Ikuo Nakajima	Vídeo disponible en: http://animedb.ru/video.php?id=153 (Revisado el 16/4/2012)
		La hormiga y la rana	Ari to Kaeru		
		El hijo de la rana	Kareu no ko		
		La princesa Kaguya	Kaguya Hime	Kenzo Masaoka	
		Tachan la aventura de los monstruos	Tachan no Kaibatsu Taiji	Kenzo Masaoka	
		Larga vida a la cerveza	Biru Banzai		
			Hinotama		

			Kozo Sanzoku Taiji		
			Hinomaru Hatanosuke: Inazuma-gumi Tobatsu no Maki	Ikuo Nakajima	
			Inaba no Kuni no Usagi-san		
		El hada del bosque	Mori no Yosei	Kenzo Masaoka	Aclamada por el público, esta animación será comparada con la famosa <i>Silly Symphonies</i> de Disney (1929-1939).
		Norakuro, soldado de primera clase	Norakuro Ittohei	Mitsuyo Seo	
		Norakuro soldado de segunda clase	Norakuro Nitohei	Mitsuyo Seo	
		El general de la montaña	Oyama no Taisho		Cortometraje de unos 10 minutos de duración.
			Kaguya Hime	Yoshitsugu Tanaka	Largometraje de unos 75 minutos de duración.
			Chagama Ondo		Considerado uno de los primeros cortometrajes realizado enteramente con acetatos.
		Pyochan y el pequeño oso	Pyochan to koguma		
		El exterminio de los monstruos de Dachan	Dachan no kaibutsu taiji		
		El libro infantil de Momotarou	Ehon Momotarou		
		Los cobardes del Chinsekumi	Yowamushi chinsekumi		
		Una expresión	An Expression	Ogino Shigeji	Cortometraje de 8 minutos de duración.
			Hyogen	Ogino Shigeji	Cortometraje de 6 minutos de duración.
		Propagar	Propagate	Ogino Shigeji	Cortometraje de 4 minutos de duración.
	1936	Chinkoroheibei y la caja del tesoro	Chinkoroheibei tamatebako	Noburo Ofuji	En la década de los 30 se comenzará a utilizar efectos de cámara tipo iris o zoom, aunque aún no eran muy frecuentes, en este anime se aprecian algunos de ellos. La historia cuenta como un pescador rescata a una hermosa sirena. Está basada en el cuento popular Taro Urashima (vídeo)
		Más de un trago/Una noche en el bar	Izakaya no Ichiya	Dirección: Yasuji Murata Idea original: Junta Ima	Un borracho se desmaya y despierta en el reino submarino, allí deberá recuperar un tesoro dentro de un barco fantasma hundido.

					Corto de 10 minutos 29 segundos
		Taro cazador de monstruos	Furudera no Obake Sodo	Iwao Ashida	Vídeo disponible en: http://www.crunchyroll.com/japanese-anime-classic-collection-4/episode-1-taros-monster-hunt-504800 (Revisado 16/4/2012)
		Los primeros días de la formación de Taro	Hinomaru Taro-Mashashugyo no Maki	Dibujos: Atsushi Suzuki Producción: Sanko Shokai Eiga-bu	
		Taro en el exterminio de los monstruos	Hinomaru Taro- Obake taiji		Podría ser la misma animación que la realizada por Iwao Ashida (dos filas atrás) pero con el título ligeramente modificado.
		La gran carrera de Mabo/ o Mabo y las Olimpiadas de Tokyo	Mabo no Dai Kyoso/ o Mabo no Tokyo Orinpikku Taikai	Oji (Yoji) Chiba y Ginjiro Sato	Cortometraje de 11 minutos de duración.
		El mono de la flota	Osaru no Kantai	Manzo Miyashita	Cortometraje de 1 minuto y 12 segundos.
		El sol y las ranas	Ohisama to Kaeru	Manzo Miyashita	Cortometraje de 58 segundos de duración.
		Logia de los gorriones	Suzume no Oyado	Dirección: Kenzo Masaoka Dibujos: Masao Kumagawa	Cortometraje de 10 minutos 8 segundos de duración.
		El monte Kachikachi	Kachikachi yama Shintetsu	Kon Ichikawa	El personaje principal, Danganosuke de esta animación, es un cruce inspirado en el héroe japonés Momotaro y el famoso Mickey Mouse.
			Dekonosuke Buyden		
			Dosei	Noburo Ofuji	
		El conejito en el bosque	Kotori to Usagi	Yoji Chiba y Ginjiro Sato	La imagen corresponde a la colección privada del historiador japonés Natsuki Matsumoto. En ella aparece un conejito y la fecha de registro correspondiente a este año, por lo que podría tratarse de esta animación. (Vídeo)
		Nuestra crisis	Oira no Hijoji	Sanae Yamamoto	
			Tako Sawagi		
			Yume no Shoushuurei		Cortometraje propagandístico, del ataque chino, de 9 minutos de duración.
			Saiyiku	Minoru Ishiyama	
		La historia marcial	Takashi		

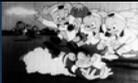
		de Einosuke Takashi	einosuke buyuden		
		La historia marcial de Einosuke Takashi: el piadoso perro mapache	Takashi einosuke buyuden koukou tanuki		
		Los primeros días de entrenamiento de Taro	Hunomaru Taro: Musha Shugyo no maki	Iwao Ashida	
		Agar	Kanten	Ogino Shigeji	Cortometraje de 16 minutos de duración.
	1937	La princesa Katsura	Katsura hime	Noburo Ofuji	Esta animación será el primer trabajo de Ofuji realizado desde un primer momento para ser proyectado en color.
		El pájaro vendedor de seguros	Tori no hoken kanyuin	Kenzo Masaoka	
		El deber de Chusuke	Chusuke no hon	Hiroshi Suzuki	
		Los jóvenes guerreros de la aviación Ma	Mabou no shounen koukuu tsuwa mono		Cortometraje de 11 minutos de duración.
			Dango no Yukue	Noburo Ofuji	
			Mori no Goki no Doubutsu Tachi		Cortometraje de 8 minutos de duración.
	1938	Taro en el extranjero/ o Taro el marino-iHurra por el nuevo Japón!	Kaikou Taro – Shin Nihon tou Banzai	Hiromasa (Hiroshi) Suzuki	La historia cuenta cómo un joven marinero descubre una isla donde salva a los nativos de un león salvaje. A continuación, descubre unos yacimientos de oro y ayuda a los indígenas a construir una mina que les permitirá vivir en mejores condiciones. Esta animación fue realizada con la intención de mostrar al público japonés la necesidad de buscar recursos minerales en las islas del Pacífico. Cortometraje de 8 minutos y 4 segundos de duración.
		Mabo como Tokichiro Kinoshita	Mabo no Kinoshita Tokichiro		Cortometraje de 6 minutos y 53 segundos de duración.
		La exploración de los Ma en el continente desconocido	Ma bou tairiku hikiyou tanken		Cortometraje de 8 minutos de duración.
		Arawashi el piloto	Sora no arawashi	Noburo Ofuji	Ofuji es reclutado por el gobierno para realizar animaciones de propaganda

					militar, en este caso la hace con toques humorísticos, pues el piloto japonés aparece atacando a unas nubes con las apariencias de Popeye y Stalin. Cortometraje de unos 8 minutos de duración.
		Volando sobre la batalla de Shangay	Sora no shangai sense		
		El pulpo Yakko	Yakko no Takohei:Otomo wa tsuyoine	Kenzo Masaoka y Noburo Ofuji	
		Norakuro exterminador de tigres	Norakuro tora taiji		
		El oficial de las bombas número dos	Bakudan ni shoukou		
			Tekusuke Monogatari		
			Warae Yamaotoko	Noburo Ofuji	
	1939	Benkei y Ushiwaka	Benkei tai Ushiwaka	Kenzo Mazaoka	La trama de la animación está basada en diferentes episodios de la vida del general japonés Yoshitune Minamoto Heian. (Vídeo)
		¡Nada, nada!	Oyoge ya Oyoge	Dibujos: Ikuo Oishi Producción: Asahi Eiga Renmei Historia original: Bunzaburo Banno	La historia cuenta cómo un mono que presume de ser buen nadador, termina ahogándose en un concurso de natación organizado por otros animales. Al final un duende del agua le ayuda y consigue ganar la competición.
		Urashima de Nyan	Nyan no Urashima	Kenzo Masaoka	
		La nueva batalla del mono y el cangrejo	Shin Saru kani Gassen	Kenzo Masaoka (y posiblemente también haya colaborado en su elaboración Masao Kumagawa)	Adaptación de la famosa fábula del mono y el cangrejo.
		El anzuelo de oro	Ogon no tsurubari	Wagoro Arai	Esta animación será la primera producción del animador autodidacta Wagoro Arai.
		La armada invencible de Is Ma	Ma bou no muteki kaigun		
		Arawashi el marino	Umi no Arawashi	Noburo Ofuji	Cortometraje de 9 minutos de duración.
			Yakko no ikanibiru hira shiriizo otomo wa tsuyoi ne		
			Mamore Tetsuro		

			Kakayoku Hatarake		
	1940	El cumpleaños sorpresa del pequeño canguro	Kangaroo no Tanjobi	Dibujo original: Masao Kumagawa Animación: Hakuzan Kimura, Ryotaro Kuwata, Kenji Doi, Ko Okamoto y Sho Yoshimura	
		El mago en sueños	Yume no majutsushi	Kenzo Masaoka	
		Fantasia sobre la Dama Mariposa	Ochou fujin no genso	Wagoro Arai	Es la animación más conocida de este autor. Está basada en la Ópera "Madame Butterfly". La realizó con ayuda de un amigo Tobiishi Nakaya, el cual murió durante la Segunda Guerra.
		El diario de entrenamiento de Kintaro	Kintaro taiiku nikki	Hiromasa (Hiroshi) Suzuki	En la animación aparece un hombre en leotardos que lidera un grupo de animales que se enfrentan en un combate de sumo. El vencedor es un oso, que al final es derrotado por el protagonista Kintaro.
		Las plumas del joven pájaro Chu	Chuji no hane	Hiroshi Suzuki	
		El cuervo vendedor de seguros	Karasu no hokenkanyuin		
		El impactante Bunbuku	Otari Bunbuku		
			Ahiru Riusementai		
			Tekusuke Monogatari Yonjuppiki no Okami		
	1941	El sombrero prestado	Karita Boushi	Kenzo Masaoka	
		Jack y la mata de habichuelas	Jack to Mamenoki	Wagoro Arai	Animación basada en el famoso cuento de <i>Jack y las habichuelas mágicas</i> .
			Doubutsu Tonari Gumi		
			Kintaro		
		El niño hormiga	Ari-chan	Mitsuyo Seo y Tadahito Mochinaga	Considerada la primera animación en utilizar plenamente la cámara multiplanos.
			Dobutsu Bochosen		
			Kodomo to Kosaku	Noburo Ofuji	
			Koganemaru		

			Namake Gitsume		
		Sankichi el mono, nuestra flota de mar	Osaru Sankichi-Bokura no Kaiheidan	Yoshitaro Kataoka	Cortometraje de propaganda naval, con toques cómicos.
		El grupo de marineros	Umi no kaiheidan	Yoshitaro Kataoka	
		Sombrero prestado	Karita Boushi		
	1942	Sankichi el mono: Combate aéreo	Osaru no Sankichi: Bokusen	Director y dibujos: Yoshitaro Kataoka Producción: Nihon Manga Film Kenkyujo	(Vídeo)
			Mabo no Tekketsu Rikusentai		
			Chuji no Hagoromo		
		La princesa Kaguya	Kaguya (Kayuga) Hime	Wagoro Arai	Esta animación cuenta la historia de una princesa nacida del árbol del bambú. La animación está realizada completamente con siluetas, con una duración de 17 minutos y 44 segundos.
		El ataque de Fuku-chan	Fuku-chan no Kishu	Kenzo Masaoka	Basado e un popular personaje de tira cómica japonesa, el cual se utilizará en esta animación como propaganda militar. Cortometraje de 11 minutos de duración.
		El Gran Circo de los Ma	Mabo no Tairiku Senbutai: Zenpen Circus no Maki	Oji Chiba	Cortometraje de 17 minutos y 51 segundos de duración.
		Mabo y las duras peleas de los mares del sur	Mabo no Nankai Funsen-ki	Oji (Yoji) Chiba	Cortometraje de 12 minutos de duración.
		La movilización de la (respetable) montaña	Oyama no Sodojin		
			Umi no Shoyushi		
		Disturbios en la villa de los animales	Dobutsu Mura no Daisodo	Sanae Yamamoto	La animación cuenta la historia de una aldea poblada por animales que es azotada por un tifón.
			Imo to Heitai		
			Kyoyoku Bouku Ikusa		Esta animación propagandística y de carácter educativo, representa los bombardeos estadounidenses en Japón y recuerda a las personas cómo llegar a los

					refugios. La animación también anima a los japoneses a ayudar en estas circunstancias de guerra (apagando incendios, etc.).
		El vuelo de prueba de los Ma	Mabo no Shiken Hiko		
			Osaru no Sankichi Bokusen		Cortometraje de 3 minutos y 8 segundos de duración.
			Tekki Kitaraba		
		La derrota de las espías	Spy Gekimetsu	Sanae Yamamoto	Es una película de propaganda militar. Comienza con una reunión secreta entre Roosevelt y Churchill, al final los planes espiaorios son frustrados por los civiles japoneses. Cortometraje de 9 minutos y 5 segundos.
		La aldea de los animales en problemas	Dobutsu-mura no Daisodo	Sanae Yamamoto	Vídeo disponible en: http://animedb.ru/video.php?id=181 (Revisado 16/4/2012)
		Ma, espía de la armada China	Mabou no tairiku sennbatari kouhen hizoku taiji no maki Saiyuki		
	1943	La batalla de la Marina de Malasia	Marei oki kaisen	Noburo Ofuji	La historia cuenta el ataque a Pearl Harbor y la batalla del mar de Malasia, con una animación de 26 minutos de duración.
		Momotaro el águila del mar	Momotaro no umiwashi	Mitsuyo Seo	Encargo de la marina japonesa, es considerado el primer largometraje de animación japonesa. Aunque su duración no es muy extensa (37 min), se presentó como una película principal en la época. Cuenta cómo tras el ataque de Pearl Harbor, los japoneses se defienden por sus personajes típicos del folclore popular. La animación se mezcla con secuencias reales del mismo ataque a Pearl Harbor. (Vídeo)
		La araña y el tulipán	Kumo to churippu	Kenzo Masaoka	Aunque Masaoka hizo esta animación durante el periodo de guerra, el animador más que destacar el poder militar de Japón, intentó hacer una historia con la que olvidar las penurias de la lucha. Aún así se dice que esta animación

					contiene el mensaje subliminal de cómo son enfrentados dos visiones opuestas, la de la araña (con un estilo occidental, similar a la película "El cantante de Jazz") y la del personaje de la mariquita, la cual canta canciones tradicionales japonesas. Está basada en un cuento de una famosa escritora japonesa, Michiko Yokoyama. (Vídeo)
		La unidad de paracaídas de los Ma	Mabou no Rakkasan Butai	Yoji Chiba y Hiroshi Suzuli	Esta animación muestra el ingenio de la armada japonesa. Explicando cómo han conseguido inventar una nueva bomba que despliega un paracaídas y que destruye fácilmente los objetos enemigos. Duración de 12 minutos y 15 segundos de duración.
		La batalla del Rugby	Tokyu nikudan sen	Ryotaro Kuwata	Un corto propagandístico militar donde aparecen los estadounidenses representados como monos y los japoneses como perros, jugando en un partido de Rugby, y cómo estos últimos vencen fácilmente a los estadounidenses.
		Banzai japonés	Nippon Banzai	Dirección: Hajime Maeda Director de animación: Wagoro Arai y Ryoji Mikami	De carácter propagandístico militar esta animación presenta a las fuerzas estadounidenses y británicas, bombardeando y asaltando a la pacífica gente de China y la India y cómo son defendidas y liberadas por las tropas japonesas.
		Fuku-chan el constructor	Fuku-chan no zosan butai		
		El submarino de batalla del mono Sankichi	Osaru Sankichi tatakau sensuikan		
		Los cuentos de batalla del mono Miyoshi	Osaru sankichi miyoshi fusenki		
		La formación de batalla aérea de la gente de la montaña	Oyama no bou sora jin		
	1944	El submarino de Fukuchan	Fukuchan no sensuikan	Tadahito Mochingawa y Ryuichi Yokoyama	Igualmente es una película propagandística militar. Con el fin de inculcar el patriotismo japonés en una época de escasez de alimentos. Tiene

					una duración de 30 minutos.
		Doctor Eunosora	Uenosora (Uwanosora) Hakase		
	1945	Taro Melocotón, el guerrero divino de los mares	Momotaro umi no shinpei	Mitsuyo Seo Producción: Mochingawa	Considerado el primer largometraje <i>anime</i> con audio, exportando a países extranjeros. Con una duración de 74 minutos, esta película financiada por el gobierno japonés mezcla animación con escenas filmadas reales de las batallas navales japonesas. (Vídeo)
		Una niña en el templo Dojo/ o La dama Wisteria	Musume Dojijo/ o Fuji Musume	Dirección: Kon Ichikawa	Corto animado realizado con marionetas. De unos 20 minutos de duración, es una animación que fue prohibida por la ocupación estadounidense, al considerarse, su temática, demasiado tradicional.
		El paraíso de los insectos	Konchu tengoku	Iwao Ashida	Cortometraje de 9 minutos de duración.
	1946	La Fantasía de Primavera, cerezos en flor	Sakura aka Haru no genso	Kenzo Masaoka	Es una animación experimental, sin ninguna historia en concreto, subrayando más el carácter visual y artístico de la obra. A pesar de la época conflictiva en la que se encontraba, Masaoka consigue tranquilizar al espectador con la fluidez y el ritmo musical de este trabajo.
		Un lápiz mágico	Maho no Pen	Masao Kumakawa	Una animación de propaganda occidental, en la que un niño de estilo occidental posee una pluma (bolígrafo) mágica con el poder de reconstruir un mundo desolado y devastado por la guerra.
		La intención de la araña	Kumo no ito	Noburo Ofuji	Cortometraje de 19 minutos de duración.
			Mori no Kajiya		Cortometraje de 8 minutos de duración.
		Mi béisbol	Boku no yakyu	Megumi Asano	
	1947	Tora chan: la gatita abandonada	Sute Neko Tora-chan	Kenzo Masaoka	(Vídeo completo fragmentado en 3 partes)
			Dobutsu daiyakyu sen	Taiji Yabushita y Masao Kumagawa	
		Pájaro (el chirrido del ave)	Chidori		
		La historia del árbol de Muku	Muku no ki hanashi	Shoji Maruyama	Cortometraje de 20 minutos de duración.

		La bondad de las palmas	Yashi no Jitsu		
		La aventura del niño Bokkuri	Bokkuri bouya no bouken		
		El sueño de una noche nevada	Yuki no yoru no yume	Sanae Yamamoto y Noburo Ofuji	Adaptación del cuento de "La cerillera". Esta animación tiene un estilo estético de sombras chinescas. La historia está modificada pues en vez de cerillas, el personaje principal vende velas. Tiene una duración aproximada de 10 minutos.
		Problemas en el bosque	Niwatori to tomodachi	Maeda Hajime	La historia cuenta cómo un malvado zorro tiene aterrorizado a todo un bosque, al final tres animalitos deciden unir sus fuerzas para terminar con él.
		La cerillera	Macchiuri no shojo	Kazugoro Arai	Esta animación de siluetas también está basada en el clásico cuento "La cerillera" escrita por Hans Christian Andersen.
			Kitsune to Hiyoko		
			Mori no Sodo		
			Mahou no Shiro		
			Ohana no Ohimesama		
			Oyayubi Hime		
			Tsuku Tairyo		
		Coco	Yashi no mi	Wagoro Arai	Cortometraje de 10 minutos de duración.
	1948	El oso perrito	Kuma ni Kuwarenu Otoko	Noburo Ofuji Producción: Sanko Eigasha	Vídeo disponible en: http://animedb.ru/video.php?id=177 (Revisado 16/4/2012)
		Mi béisbol	Boku no Yakiu	Megumi Asano	Considerado el primer corto de animación japonesa a color.
			Kachikachi Yama no Shobo-tai		
		Tora-chan se casa	Tora-chan Hanayome	Kenzo Masaoka	
		Poppoyasan: un episodio de un jefe de estación descuidado	Poppoyas an: Nonki Eikocho no Maki	Masao Kumakawa y Seitara Kitayama	Cortometraje de 13 minutos de duración.
		A cuestras con un hacha	Masakari Katsuide	Hideo Furusawa	Después de despejar el bosque cortando todos los árboles tras una inundación. El personaje principal, un osito,

					se da cuenta del problema y vuelve a plantar nuevos árboles. Tiene una duración de 7 minutos y 28 segundos.
		La princesa de Bagdad	Baghdad Hime	Iwao Ashida	Adaptación del cuento "Las mil y una noches".
		Boxeo de ratas	Nezumi no kentou		
			Kitsune to Circus		
			Kitsune to Komoriuta		
			Kitsune to Kotori		Cortometraje de 11 minutos de duración.
		Buddha	Shaka	Noburo Ofuji	
			Mabo Kasei wo Yuku		
			Niwatori ni Natta Pochi		
		Todo el mundo contra los crímenes	Bouhan wa Minna no chikara de	Yoshita Matsuzaki Producción: Nihon Doga	Cortometraje educativo de 8 minutos de duración.
	1949	Gauche el violonchelista	Sero Hiki no Goshu	Yoshitsugu Tanaka	Cortometraje de 19 minutos de duración.
		Tora-chan y los insectos de Kankan/ o Tora-chan el pintor de barco	Tora-chan no Kankan Mushi	Kenzo Masaoka	Esta animación será el último trabajo de Masaoka.
		El béisbol de los animales	Doubutsu dai yakyusen	Dirección: Masao Kumagawa y Taiji Yabushita	
		La cola del rey	Ousama (Osama) no Shippo	Mitsuyo Seo	Es una adaptación basada en el cuento clásico del "Nuevo Emperador" de Hans Christian Andersen. Esta versión cuenta la historia del Rey de los zorros que desea una cola nueva. Tiene una duración de 33 minutos.
		La rana y el zorro	Kareu to kitsune		
		La historia de las carreras de caballos del perrito mapache deportista	Supootsu ko tanuki keiba hen	Furasawa Hideo	
		La historia del béisbol del perrito mapache deportista	Supootsu ko tanuki yakyuu hen		
			Furuike emaki: kaeru to kitsune		
			Nonki Kikanshi		
			Ai no Kane wa Narihikibu		
			Kitsune no Home Run		

			Taisei Shakuson Zenpen	Noburo Ofuji	
	1950	Los grandes actos de Gulliver	Gulliver Funtoki	Dirección: Tokio Kuroda Productor: Masao Tsukimura	Cortometra de 9 minutos y 7 segundos de duración.
		El enano y la oruga verde	Kobito to aomushi	Hideo Furusawa	Cortometraje de unos 16 minutos de duración.
			Todoroki Sensei Ryuguno Maki		
	1951		Seisho gensofu: Adam to eve	Noburo Ofuji	Cortometraje de 8 minutos de duración.
			Maho no Kutsu		Cortometraje de 7 minutos de duración.
			Ponsuke Udekurabe		Cortometraje de 9 minutos de duración.
			Kabocha Sodo		
	1952	La ballena	Kujira	Noburo Ofuji	Cortometraje de 9 minutos de duración, realizado completamente con recortes, títeres de sombras y papel transparente de color, igual que en la primera versión de 1927, pero añadiendo las capas con vidrieras. Inspirada en las películas de animación de la cineasta alemana Lotte Reiniger. En 1953 compitió en el festival de Cannes, por lo que podría ser originalmente de este año. (Vídeo)
		La escuela del humor	Otenki Gakou	Furusawa Hideo	
		El romance de la liebre y la tortuga	Usagi to kame kesshousen		
			Dangobetorimonocho hirakego manomaki	Noburo Ofuji	Cortometraje de 10 minutos de duración.
			Taisei shakuson	Noburo Ofuji	
			Urashima Taro	Dirección: Yoshitaro Kataoka	Cortometraje de 5 minutos de duración.
	1953		Horoniga-kun to Mitsuko-san	Tadahito Mochinawa	
		El concierto en el bosque	Mori no ongakukai	Iwao Ashida	La historia cuenta cómo durante un concierto en el bosque, un lobo feroz comienza a molestar a todos los animales, con interpretaciones ruidosas, fumando tabaco y

					destruyendo los jardines. Al final los otros animales se unen para expulsarlo por sus malos modales.
		La hormiga y la paloma	Ari to hatō	Yuhara Hajime y Furasawa Hideo	Cortometraje de unos 15 minutos de duración.
			Sero hiki no Goshu		
	1954	Un Kappa llamado Kawatoru	Kappa kawatarou		Cortometraje de 18 minutos de duración.
		La mariposa y la flor	Hanna to chou	Nobuto Ofuji	Aunque los colores en esta animación son indispensables, ya que sus personajes se distinguen a través de ellos, la proyección de este cortometraje de 10 minutos se produjo en blanco y negro.
		La historia del conejito	Ko usagi no monogatari	Yasuji Mori y Furasawa Hideo	
		El novio de la joven Thin Terrier	Shinteria jou hanamuko		Cortometraje de 17 minutos de duración.
			Mitsubachi Maya no bouken		
	1955	El duende a hombros	Onbu Obake	Ryuichi Yokoyama	
		El violín feliz	Ukare Violin	Taiji Yabushita	Cortometraje de 13 minutos de duración.
		El saltamontes de una pata	Ippon ashi no kirigirisu	Iwao Ashida	
		Dangobei y los cuarenta ladrones	Dangobe torimonocho hirakegoma no maki	Noburo Ofuji	
			Kojiki sho: Amano iwato-biraki no maki	Noburo Ofuji	Cortometraje de unos 8 minutos de duración.
			Kaimon no Juumonden		Este cortometraje de 9 minutos y 40 segundos de duración está basado en el popular cuento <i>Alí Baba y los 40 ladrones</i> , pero en un contexto japonés medieval.
			Tora-chan no boken		
	1956	El barco fantasma	Yureisen	Noburo Ofuji	Gracias a que esta animación, de 11 minutos de duración, consigue un premio especial en Venecia, Noburo Ofuji comenzará a ser reconocido internacionalmente. Aunque es reproducida en blanco y negro, está realizada originalmente en color. (Video)
		La princesa Uriko y	Uriko Hime to	Yoshitsugu Tanaka y	

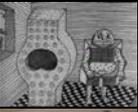
		el diablo rabioso	Amanojaku	Tadahito Mochinaga	
		Los cinco monitos	Gohiki no kozaru-tachi	Yoshitsugu Tanaka y Tadahito Mochinaga	
		El negrito Sambo vence al tigre	Chibikuro Sambo no tora taiji	Tadahito Mochinaga	
			Kojiki monogatari dai nihen: Yamatano-orichi taiji	Noburo Ofuji	
		La cerveza, hace mucho, mucho tiempo	Biiru mukashi mukashi		
		El enano	Issunboshi		
		Leñador blanco y leñador negro	Kuroi kikori to shiroi kikori	Taiji Yabushita	
			Tsuru no Hane		
			Mizuko no Tabi		
	1957	Graffiti de un gatito / o El gato artista	Koneko no Rakugaki / o Doodling Kitty	Yasuji Mori y Taiji Yabushita	Es considerada la primera serie <i>anime</i> , aunque en realidad es un corto de de 13 minutos de duración. Sin embargo sí es la primera producción de los estudios <i>Toei</i> (<i>Toei Doga</i> durante este periodo). (Vídeo completo en dos partes)
		El pobre Fukusuke	Fukusuke	Ryuichi Yokoyama	Esta obra es considerada como la primera animación filmada en 35 milímetros. La historia trata de una rana que va al cielo para enfrentarse al Rey del Trueno.
		El tambor misterioso	Fujigina Taiko	Tadahito Mochinaga	
		Gemelos y hermanos	Futago no Kyodai	Tadahito Mochinaga	
			Kobutori	Tadahito Mochinaga	
			Kojiki monogatari: Okuni no mikoto to inaba no usagi	Noburo Ofuji	
		Un Kappa llamado Pa Tarou	Kappa no Paa tarou		
		El negrito Sambo y los dos mellizos	Chibi kuro sambo to futago no otouto		Aunque con un título algo diferente cabe la posibilidad de que se trate de la animación mencionada anteriormente: <i>Futago no Kyodai</i> , realizada por Tadahito Mochinaga.
		Las nuevas aventuras de	Hunuman no shinshii boken	Taiji Yabushita	

		hunuman			
			Kobu tori		
	1958	La leyenda de la serpiente blanca	Hakuja Den	Taiji Yabushita Toei Animation	Considerado el primer largometraje <i>anime</i> en color. La historia cuenta cómo la mascota de un niño es una serpiente blanca, que en realidad resulta ser una Diosa transformada que se ha enamorado de él. Años más tarde, cuando el muchacho crece, la Diosa se vuelve humana y busca al muchacho. Tiene una duración 78 minutos y 18 segundos. (Vídeo: fragmentos de la película y su proceso de elaboración)
		Lulu y Kiki varilla o un pingüino	Pengin bouya ruro to kii	Tadahito Mochinaga	
			Kojiki monogatari: Tenson korin no maki	Noburo Ofuji	
		El restaurante de muchos platos	Chumon no oi ryoriten	Ono Go	
		El niño de los sueños	Yumeji doji	Koji Fukiya	
		El murciélago	Komori		Cortometraje de 9 minutos de duración.
	1959	El gorrión y la calabaza vacía	Hyoutan Suzume	Ryuichi Yokoyama	Con una duración de 5 minutos, a esta animación también se la considerará la primera serie <i>anime</i> emitida en televisión.
		Magic boy, el pequeño Samurai	Shonen Sarutobi Sasuke	Akira Daikubara y Taiji Yabushita (Directores de Toei Animation)	Es el segundo largometraje <i>anime</i> a color producido y exportado a Estados Unidos, tras "La leyenda de la serpiente blanca". En este caso, la película, con una duración de 83 minutos, cuenta la historia de las aventuras de un joven ninja. (Vídeo)
			Poron Guitar	Takeshi Ono	Cortometraje.
		Fantasia de sellos	Tanuki-san Oatari	Masao Kumagawa	Cortometraje.
		El zorro se convirtió en rey	Ousama ni natta Kitsune	Tadahito Mochinaga	
			Kojiki monogatari: Koson-keno mittsuno	Noburo Ofuji	

			takara		
		El estudio de Koneko	Koneko no Studio	Yasuji Mori	El gatito de Yasuji Mori regresa en un nuevo corto animado, en este caso la historia cuenta cómo Koneko intenta dirigir una película de samuráis junto a sus amigos. (Vídeo)
	1960	The Third Blood (Las tres historias)	Mittsu no Hanashi	Keiko Kozonoe	Considerada la primera serie <i>anime</i> emitida en televisión, ya que fue el primer producto nacional transmitido en las televisión japonesa (el 15 de Enero de 1960). Con una duración de unos 30 minutos cada episodio, se trataba de la adaptación de tres cuentos de Hirosuke (Kosuke) Hamada, Kinji Miyazawa y Ogawa (Mia) Mimei, para la cadena NHK.
		Fantasía de sello	Kitte no Gensō	Yoji Kuri	(Vídeo)
		Alakazam el grande	Aka Saiyuki	Taiji Yabushita/ Osamu Tezuka y Daisaku Shirakawa. Supervisor de animación: Sanae Yamamoto Producción: (Toei Doga) Toei Animation	Con una duración de 88 minutos, esta película de animación contará la historia original en la que posteriormente se basará la famosa serie Dragon Ball. (Vídeo)
		50.000 años después	Purasu 50.000 nen	Shinichi Suzuki	
			Nihiki no Sanma	Youji Kuri	Cortometraje de unos 22 minutos de duración.
	1961	El pequeño guerrero	Anju to Zushiou Maru	Directores: Taiji Yabushita y Yugo Serikawa Producción: Toei Animation	Largometraje de 83 minutos, cuya historia está basada en la novela clásica <i>Sanshou Dayuu</i> de Ougai Mori. (Vídeo)
		La vida de Buddha	Shakka no shogai	Noburo Ofuji	Largometraje de unos 72 minutos de duración.
		Manga Calendar/ o Historias Instantáneas	Instant History /o Otogi Manga calendar	Ryuichi Yokoyama	Primera temporada de una serie de episodios creados exclusivamente para televisión (emitido el 1 de Mayo de 1961). Esta primera temporada durará hasta el 24 de Febrero de 1962, año en el que comenzará también la segunda temporada.

		La boda del ratón	Nezuni no Yomeiri	Sadao Tsukioka	
		La princesa Kaguya	Kaguya Hime		Animación basada en un popular cuento japonés, el cual es considerado el más antiguo de la narrativa japonesa, "El cortador de bambú". Donde se cuenta la historia de un bebé encontrado en el interior de un bambú. De esta historia se han realizado muchos <i>anime</i> , uno de ellos, con el mismo título, en 1987.
			Plus 50000 Nen		
	1962	Manga Calendar/ o Historias Instantáneas	Otogi Manga Calendar	Ryuichi Yokoyama	Continuación de <i>Instant History</i> : serie documental de 312 episodios de unos 5 minutos de duración cada uno. Emitida el 25 de Junio de 1962, esta serie duraría hasta el 4 de Julio de 1964.
		Historia de una esquina de una calle	Aru machikado no monogatari	Osamu Tezuka	Animación experimental. (Vídeo)
		Historia de Hierro	Tanoshii Bunmeishi Tetsu Monogarati	Director: Isao Takahata Idea: Eiichi Yamamoto Producción: Toei Animation	Cortometraje de unos 23 minutos de duración.
		El zoológico humano	Ningen Dobutsuen	Yoji Kuri	(Vídeo)
		Aquí y allí	Atchi Kotchi	Yoji Kuri	
		Otogi, viaje alrededor del mundo	Otogi no Sekai Ryoko	Ryuichi Yokoyama	Largometraje de 76 minutos de duración que narra una historia cómica de un hombre viejo y su familia que recorren el mundo.
		Noches árabes, las aventuras de Simbad	Arabian Night Sinbad no boken	Taiji Yabushita	Largometraje de 81 minutos de duración que cuenta la historia de Simbad el marino explorando el mundo.
		Motoro el topo	Mogura no motoro	Hiroshi Ikeda	
		Hombre (Macho)	Osu	Eiichi Yamamoto	Cortometraje de 3 minutos, donde se parodia de forma inquietante la sexualidad masculina.
	1963	Astroboy	Tetsuwan Atomu	Osamu Tezuka	Osamu Tezuka será considerado el precursor del <i>anime</i> moderno y padre del <i>manga</i> . <i>Tetsuwan Atomu</i> será

					la primera serie <i>anime</i> cuyos capítulos tengan una duración de 30 minutos (193 episodios en total). (Vídeo)
	El grupo del chico galáctico	Ginga Shonen Tai	Osamu Tesuka		Sobre este <i>anime</i> se creó también una serie con marionetas dirigida por Susumu Yasue, titulada " <i>Galaxy Boy Troop</i> " (compuesta por 92 episodios). (Vídeos de ambas versiones)
	El pequeño príncipe y el dragón de ocho cabezas	Wanpaku Oji no Daija taiji	Director: Yugo Serikawa Director de animación: Yashuji Muro Estudio: Toei Doga		Largometraje de 85 minutos de duración. (Vídeo)
	El pueblo de los inmortales	Sennin Buraku	Escrito por: Ko Kojima Dirigido por: Shigeharu Kaneko Tele Cartoon Japan		El <i>manga</i> es considerado una de las más largas historietas dibujadas semanalmente por un único artista. La serie animada es considerada pionera por ser dirigida a un público adulto. Se emitía por las noches (tiene un total de 23 episodios).
	Gigantor / o El hombre de Hierro 28	Tetsujin 28-go	Mitsutero Yokoyama Tele Cartoon Japan (TCJ)		El conocido personaje Shotaro Kaneda de la película <i>Akira</i> , entre otros nombres, es un homenaje a los personajes principales de esta serie <i>anime</i> compuesta por 83 episodios. (Vídeo)
	El Octavo Hombre	Eight Man	Kazumasa Hirai y Jiro Kuwata Anime dirigido por: Haruyuki Kawajima Estudios: Eiken y TCJ Animation Center		Con 56 episodios, <i>Eight Man</i> se considera el primer superhéroe ciborg de Japón. (Posterior a ella sería la película " <i>Ciborg 009</i> " de 1966). (Vídeo)
	Ken el niño lobo	Ookami Shonen Ken	Hiroo Oono Producción: Toei Doga		Considerada la primera serie de televisión producida por los estudios Toei Animation. Consta de un total de 86 episodios. (Vídeo)
	Película de amor	Love - Ai	Yoji Kuri		Yoji Kuri se caracterizará por el carácter sátiro y feroz de sus animaciones de estética minimalista. (Vídeo)
	Milagro	Kiseki	Yoji Kuri		
	Rock el valiente / o Los leales perros sirvientes	Wan Wan Chuushingura	Dirección: Daisaku Shirakawa Animación: Daikuhara Akira y Hayao Miyazaki Producción: Toei Animation		Basada en la famosa historia de samuráis " <i>Los 47 Ronin</i> ", la cual cuenta cómo 47 samurais tuvieron que convertirse en <i>ronin</i> (samurái sin señor) tras el suicidio de su señor feudal. En este <i>anime</i> , dicha historia de lealtad se representará con

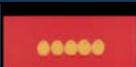
					perros en vez de con humanos (Tiene una duración de 84 minutos). (Vídeo)
		Sinsukon el príncipe	Shinsukon Ouji		<i>Anime</i> compuesto por 14 capítulos.
	1964	Hayato el luchador Zero	Zero-sen Hayato	Kazuo Oshino Tomio Sagisu	Una serie de 39 episodios que narran las aventuras de Zero, un piloto de la II Guerra Mundial. (Vídeo)
		Fujimaru del viento	Shonen Ninja Kaze No Fujimaru	Hayao Miyazaki Producción: Toei Animation	Fue inspirada en el <i>manga</i> de la revista Bokura 'Kaze no Ishimaru' de Sanpei Shirato. . Es una serie compuesta por 65 episodios. (Vídeo)
		Fujimaru el ninja del viento en: El misterio de la sirena Árabe	Shonen Ninja Kaze No Fujimaru – nazo no arabia ningyo	Toei Animation	(Vídeo de todas las versiones de Fujimaru)
		Astroboy: El héroe espacial	Tetsuwam Atomu Uchu no Yusha	Mushi Production	Son tres episodios de la serie original, que se remasterizaron, colorearon y unieron para hacer una película de 87 minutos.
		Big X	Biggu Ekkusu	Manga original: Osamu Tezuka TMS (Tokyo Movie Shinsha) Director: Osamu Dezaki	Al contrario que en el <i>manga</i> , en el <i>anime</i> (de 59 episodios), el personaje de principal, Akira se transforma en Big X usando un amuleto mágico. Los censores de TV pensaron que las inyecciones que utilizaba el protagonista en el <i>manga</i> original parecía un recurso incómodo que podría ser malinterpretado como una apología del uso de drogas. (Vídeo)
			Satsujin	Makoto Wada	
		Hombre, mujer y perro	Aos	Yoji Kuri	(Vídeo)
		La sirena	Ningyo	Osamu Tezuka	Cortometraje de 8 minutos y 19 segundos de duración. (Vídeo)
		Memoria	Memorii	Osamu Tezuka	Cortometraje de 5 minutos y 40 segundos de duración. (Vídeo)
		Rudolf el reno de la nariz roja	Akahana no tonakai Rodorufu monogatari	Coprodutor: Tadahito Mochinawa (Mochinaga)	Mochinawa será pionero en trabajar junto a compañías chinas y americanas

	1965	La Nueva Isla del Tesoro	Shin Takarajima	Idea Original: Osamu Tezuka. Director: Osamu Dezaki. Mushi Pro.	Este largometraje de 52 minutos de duración, es una versión de <i>La Isla del tesoro</i> , usando a animales como personajes principales y emitido como un especial de televisión para año nuevo. (Vídeo)
		Los viajes espaciales de Gulliver	Garibaa no Uchu Ryokou	Directores: Yoshio Kuroda y Sanae Yamamoto (supervisor de animación). Diseños y animación: Furusawa Hideo, Hayao Miyazaki Producción: Toei Animation	Hayao Miyazaki participó en la producción de esta película de 80 minutos de duración. Su trabajo en ella motivó a que los estudios Toei se fijaran en él. (Vídeo)
		EL hijo de Meteoro	Super Jetter	Fumio Hisamatsu	El personaje viaja en el tiempo desde el siglo XXX, remontándose hasta al siglo XX para detener un meteorito que destruirá el mundo. El comienzo de la serie se emitió en blanco y negro, pero los últimos 26 episodios son en color (Tiene un total de 78 episodios). (Vídeo)
		El planeta Hoppa / o Patrulla especial Hoppa	Uchu Patrol Hipper/ o Space Patrol Hoppa	Hiromi Yamamoto y Taiji Yabushita	44 episodios. Después de un ataque alienígena, un chilco llamado Jun es rescatado por unos extraterrestres que le proporcionan poderes y lo reclutan en su patrulla espacial. La serie fue retitulada como <i>Patrol Hopper Uchukko</i> para los últimos 18 episodios (se compone de un total de 44 episodios). (Vídeo)
		Soran el chico del espacio	Uchuu-shonen Soran	Toyoo Ashida	(Vídeo)
		Los tres espaciales	W 3	Osamu Tezuka Mushi Production	Tres extraterrestres se transforman en animales: un conejo, un caballo y un pato, con el objetivo de valorar el planeta tierra y decidir si debe ser salvado o destruido. (Vídeo)
		El fantasma Q-Taro	Obake No Q-Taro	Fujiko Fujio TBS (Tokyo Broadcasting System)	En 96 episodios, este <i>anime</i> cuenta la historia de Q-Taro, un fantasma torpe que carece de la capacidad de transformarse como sus compañeros. Cada episodio consta de dos historias diferentes. Junto con ésta,

					existen tres series más sobre Q-Taro (Fujiko posteriormente creará Doraemon, esta historia del fantasma es similar a la del famoso gato cósmico). (Vídeo)
	Kimba, el león blanco / o El Emperador de la Selva	Jungle Taitei	Osamu Tezuka Mushi Production		Compuesta por 52 episodios, es considerada la primera serie <i>anime</i> emitida enteramente en color. La historia cuenta la vida de dos leones, Leo y Panja, y su convivencia con otras criaturas de la selva y con seres humanos. (Vídeo)
	Arriba Pancho	Hassuru panchi	Yasuji Mori Producción: Toei Animation		Serie <i>anime</i> compuesta por 26 episodios. (Vídeo)
	Pelea! Osper	Tatakae! Osupaa	Ina Takashi Yoshiyuki Tomino		Serie <i>anime</i> compuesta por 52 episodios. (Vídeo)
	El hombre de al lado	Tonari no Yarō	Yoji Kuri		Corto de 9 minutos (vídeo)
		Au Fou	Yoji Kuri		Corto de 13 minutos (vídeo)
	La ventana	Mado	Yoji Kuri		Corto de 6 minutos (vídeo)
	Una medicina maravillosa	Fushigi na kusuri	Tadanari Okamoto		Animación de marionetas
	El príncipe delfín	Dorufin Oji	Toei Doga (Toei Animation)		3 episodios. Las aventuras submarinas de un chico con un traje especial que le permite respirar bajo el mar y hablar con los animales marinos. Aunque originalmente se realizó en color, el programa fue emitido en blanco y negro debido a unos problemas técnicos. Por ello, se retiró tras el tercer episodio y al siguiente año la volvieron a emitir con el nombre de Kaitei Shōnen Marin.
	Pipi el extraterrestre	Uchujin Pipi	TV Doga		En 52 episodios se cuenta la historia de Pipi, un extraterrestre que se hace amigo de los humanos, dándoles consejos y a veces utilizando una tecnología avanzada para ayudarlos. Es

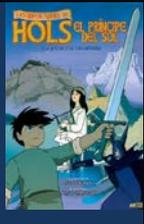
					una serie de imagen real, pero tiene muchas escenas y efectos especiales que están realizados con técnicas de animación. (Vídeo)
		El ladrón misterioso/ o Dr Zen	Kaitou Puraido/ Kaitô Plaid	Kazuhiko Okabe TV Doga	<i>Anime</i> de 115 episodios. La historia cuenta como un detective intenta perseguir y capturas a un ladrón. El guión de cada historia está dividido en capítulos de 8 minutos (pues su emisión era diaria de lunes a viernes) con el propósito de que al final de la semana se resolviera el problema planteado en la historia. Una versión de este personaje aparecerá en la serie "El detective Conan", de 1994. (vídeo remake de 1967 de la serie original)
		El as del espacio /o As del espacio	Ucho no Ace/ o Uchu Esu	Tatsuo Yoshida Tatsunoko Production	Será la primera producción <i>anime</i> del estudio Tatsunoko Production. En 52 episodios se cuenta la historia de As, un joven con superpoderes, cuyo objetivo es defender el planeta de monstruos e invasores alienígenas. (Vídeo)
		Príncipe planeta	Yusei Shonen Papi	Sato Okura TCJ	<i>Anime</i> compuesto por 52 episodios. (Vídeo)
		Hustle Punch	Hustle Punch	Toei Doga (Toei Animation)	Una serie de 25 episodios que cuenta las travesuras de unos traviesos animalillos, al estilo de los populares dibujos animados Tom y Jerry (1940-1958). (Vídeo)
		Samurai	Samurai	Yoji Kuri	
		La Gota	Shizuku/ Drop	Osamu Tezuka	Corto de animación experimental que cuenta la historia de un hombre que está abandonado a la deriva del mar y para no morir de sed intenta atrapar las gotas de agua que hay sobre la vela de su balsa. (Vídeo)
		Cigarrillos y cenizas	Tabako to kai	Tsukiota Sadao	Corto experimental de 4 minutos de duración.
		El joven ninja Fujimaru del viento: El mago fantasma	Shonen ninja kaze no fujimaru maboroshi majutsu izume	Toei Animation	Película basada en la serie <i>Fujimaru</i> .
	1966	Cosas de Locos	Osomatsu-kun	Akira Shigino Studio Zero	En España se fusionó esta serie con Tensai Bakabon,

					creando una sola serie que llamarían Cosas de Locos, compuesta por 88 episodios. (Vídeo)
	El escuadrón Arcoiris	Rainbow Sentai Robin	Manga original: Shotaro Ishimori Director: Takeshi Tamiya Estudio de animación: Zero Studio Producción: Toei Animation (Toei Doga)	Compuesta por 48 episodios, destacar que el maestro Hayao Miyazaki participó en la animación de los episodios número 34 y 38. (Vídeo)	
	Cyborg 009	Saibogu cero-cero-Nain	Escrito: Shotaro Ishinomori Director: Yugo Serikawa Producción: Toei Animation	Diversas fueron las películas producidas sobre este <i>manga</i> , incluso se han realizado varias adaptaciones para televisión, la primera en 1968, todas realizadas por Toei Animation. En 2012 el director de la conocida película <i>Ghost in the Shell</i> , Kenji Kamiyama, volvió a dar vida a los personajes de esta serie, con un remake moderno. (Vídeo)	
	El Príncipe pirata	Kaizoku Ouji	Tomotake Masanori y Kamitakada Shounen Gasshoudan Toei Doga	Es una serie de 31 episodios, en la que se narra la historia de un joven pirata, que tras la muerte del Capitán Morgan, su padre, él se hará cargo del barco y protegerá los mares del malvado pirata Tiger Hook. (Vídeo)	
	El remolino de Harris	Harisu no Kaze	Tetsuya Chiba B Production	<i>Anime</i> compuesto por 70 episodios. (Vídeo)	
	El enmascarado espacial	Yusei Kamen	Noburo Jinda TCJ		
	Robotan	Robotan	Kenji Morita Ohio Fuji Tv	<i>Anime</i> de 104 Episodios. Es una comedia infantil protagonizada por un robot, cuyos capítulos estaban divididos en dos historias diferentes. En 1986 se realizó un remake de esta serie pero a color. (Vídeo)	
	Leo, el león	Shin Janguru Taitei: Susume Leo!	Osamu Tezuka Mushi Production	Secuela de la famosa serie Kimba, el león blanco. Consta de 26 episodios. (Vídeo)	
	Marino y la patrulla oceánica	Hang On! Kid Marina / o Kaitei Shōnen Marin / o	Dirección: Haruo Osanai Productor: Minoru Adachi	13 Episodios. Remasterización del <i>anime</i> del año anterior, Dolphin Oujji. Los problemas de color fueron solucionados y	

			Marine Boy)		se añadieron algunas escenas animadas nuevas. (Vídeo)
		Salata! Bacchiri	Tobidase! (Bacchiri) Machine Hiryu	Seitaro Hara Nippon Tv	Con un total de 132 episodios de 10 minutos cada uno. Esta animación cuenta la historia de cómo un joven detective resuelve casos misteriosos.
		Cuadros de una exposición	Tenrankai no E	Osamu Tezuka	Corto de animación. (Vídeo)
		Sally, la bruja	Mahōtsukai Sarii	Creado por: Mitsuteru Yokoyama Estudios: Toei Animation	<i>Anime</i> de 109 episodios, basado en la serie estadounidense Hechizada (1964). (Vídeo)
		Taro, el hijo del dragón	Tatsu no Ko Taro		Serie de marionetas de finales de 1966, que posteriormente serviría de inspiración para producir <i>Taro, el niño dragón</i> (1979) de Toei Animation.
		El universo del mañana	Monoshiri Daigaku asa no calendar		Cortos de 5 minutos emitidos de forma diaria. Con un total de 1274 episodios.
		King Kong, el rey del mundo	Sekai no osha King Kong daikai	Toei Doga	Serie de animación de 26 episodios cuya particularidad eran contar dos historias diferentes por capítulo
	1967	Las grandes aventuras de Goku	Goku no Daibouken	Idea Original: Tezuka Osamu (Mushi Production) Director de episodios: Osamu Dezaki	39 Episodios. Basada nuevamente en la clásica novela <i>Viaje al Oeste</i> (Saiyuki), esta vez la historia se ha adaptado para un público infantil. (Vídeo)
		La habitación	Heya	Yoji Kuri	(Vídeo)
		Dos peces	Nihiki no Sanma	Yoji Kuri	(Vídeo)
		El murciélago dorado (Fantasmagórico)	Ogon Batto	Daichi/doga	Desenterrado de una tumba egipcia, el protagonista de esta historia, el murciélago dorado, es un defensor de la justicia que corregirá los errores de los derechos en el mundo moderno. Consta de 52 episodios. (Vídeo)
		Pikkaribee, el niño trueno	Kaminari Boya Pikkaribee	Mainichi Hoso	Comedia sobre un muchacho travieso, cada episodio contiene dos historias diferentes. Compuesto por 52 episodios. (Vídeo)
		El hombre Pa / o Super Dinamo	Paaman	Fujiko Fujio Studio Zero/ TMS	(Vídeo)
		Meteoro	Mach Go Go Go/o Speed	Tatsunoko	(Vídeo)

			Racer		
		La princesa caballero	Ribbon No Kishi	Mushi Production	52 Episodios. (Vídeo)
		Aventuras en la isla Gaboten	Boken gaboten jima/o Adventure Gaboten Island	Idea Original del <i>manga</i> : Fumio Hisamatsu Dirección: Haruyuki Kawajima TBS. Director de animación: Takashi Aoki	Tiene un cierto parecido tanto en dibujo como en la historia con la animación " <i>Nansensu monogatari-daiichi hen-sagurashima</i> ", de Kenzo Masaoka (1930). (Vídeo)
		King Kong/ o Tom de T.H.U.M.B.	King Kong - 00 1/7 Tom Thumb	Toei/ Videocraft	Es una serie que contiene dos historias, una dedicada a las aventuras de un profesor, su familia y King Kong y otra en la que el protagonista es Tom, un agente del gobierno que se encoje por accidente. Cada episodio contiene dos capítulos de King Kong y uno de Tom. Tiene un total de 39 episodios. (Vídeo)
		Pyun pyun maru de las flores	Hana No Pyunpyun-Maruru	Original: Jiro Tsunoda Toei Animation	Una comedia alocada sobre un detective ninja, que lucha contra la delincuencia, y sus amigos. Consta de 26 episodios. (Vídeo)
		Don Quijote	Donkikko	Peep Production	21 episodios.
		Las aventuras de Shadar (Sombrita)	Shadar the Adventure Boy/ Boken Shounen Shadar	Nippon Hosoe Eigasha	Serie de acción compuesta de 156 episodios, con una duración de 10 minutos cada uno.
		Yadamon el monstruito	Chibikko Kaiju Yadamon/o Little Monster Yadamon	Peep Production	Serie animada de 26 episodios, que narra la historia sobre un monstruito y un niño mal criado. Cada capítulo contiene dos historias.
		El agente S-5	Skyers 5	TCJ	Serie donde se mezcla el mundo del viejo oeste con la ciencia ficción futurista. Una historia de acción entre un policía planetario y un sindicato del crimen internacional. Consta de 12 episodios. (Vídeo)
		Yo soy Guzura!	Oraa Guzura Dado	Tatsunoko	Con un total de 52 episodios esta animación cuenta la historia de un dragón llamado Guzura que nace de una erupción volcánica. El personaje es encantador y cae bien a los aldeanos entre otras cosas por su capacidad para comer metal y convertirlo en

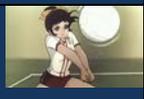
					aparatos de gran utilidad. (Vídeo)
		La Isla calabaza flotante / o Los amigos de la isla Hyotan	Hyokkori Hyotan-jima	Taiji Yasuhisa Producción: Toei Doga	Película de 61 minuto de duración. (Vídeo)
		El excelente Tour Mundial	Subarashii sekai ryokou arasuka no tabi: daigo hyougai		
		El historia de Kurohime	Kurohime monogatari	Miyoji Ieki/ Kyoda Eiga	
		Jack y el brujo	Shonnen Jack to mahoyukai	Toie	Largometraje de 80 minutos. (Vídeo)
		Cyborg 009: La guerra de los dinosaurios	Ciborg 009: kaiju senso	Toei	Película de 60 minutos de duración.
		Señorita cometa	Coment-san	MOM Pro Kokusai Eigasha	79 episodios donde se mezcla animación con imagen real. Una niña con poderes es enviada a la Tierra por traviesa. El personaje se introduce dentro de una familia y termina metiéndose en líos. Al final la niña va aprendiendo varias lecciones de moral. En 2002 se creará una serie <i>anime</i> con el mismo nombre.
		La habitación	Heya	Yoji Kuri	Cortometraje de 5 minutos de duración. (Vídeo)
	1968		Gegege No Kitaro	Idea original: Shigeru Mizuki Dirección: Isao Takahata Producción: Toei Animation	El título original del <i>manga</i> en el que está basado es <i>Hakaba Kitaro</i> . Ha sido una serie de fantasmas muy popular, tanto que en 2007 se realizó un remake a color. (Vídeo)
		El club de los detectives traviosos	Wanpaku Tanteidan	Dirección: Osamu Dezaki Dirección de la serie: Rintaro Dirección de la animación: Akihiro Kanayama y Akio Sugino Producción: Mushi Productions	Un grupo de niños se convierten en detectives e intentan resolver crímenes por la ciudad. Consta de 35 episodios. (Vídeo)
		Tobimaru y la zorra de nueve colas	Kyuubi no kitsune to tobimaru	Nihon Doga	Película de 81 minutos de duración.
			Andersen Monogatari Match Uri no Shoujo	Director: Koro Yabuki Director de animación: Akira Daikubara Producción: Toei	Película de 80 minutos. Es una adaptación de varias historias de Hans Christian Andersen (Escritor de cuentos como el <i>Patito feo</i> o <i>La sirenita</i>). En la

				Animation	animación se incluye al mismo Andersen como personaje principal. (Vídeo)
	Las aventuras de Hols, el Príncipe del Sol	Taiyou no Uuji: Horusu no Daibouken	Director Isao Takahata Escritor: Kazuo Fukaawa Producción: Toei Doga	Largometraje de 82 minutos de duración. La película cuenta las aventuras de un joven que encuentra una espada mágica y es enviado para derrotar a un malvado hechizero. (Vídeo)	
	La estrella de los gigantes	Kyojin No Hoshi	Dirección: Tadao Nagahama Producción: Tokyo Movie Shinsha	Un joven es entrenado al béisbol desde pequeño para convertirse en un jugador profesional. Consta de 182 episodios. (Vídeo)	
		Animal 1	Director: Taku Sugiyama Producción: Mushi Productions	El personaje principal es un joven que entrena duro para participar en las Olimpiadas. Consta de 27 episodios. (Vídeo)	
	Cyborg 009	Cyborg 009	Idea Original: Shotaro Ishinomori Producción: Estudios Toei Animation	Después de dos películas, en 1968 se emitirá la primera temporada de esta serie <i>anime</i> . Tiene un total de 26 episodios. (Vídeo)	
	La pequeña Akane	Akane-chan	Idea original: Tetsuya Chiba Producción: Toei Doga	Compuesta por 26 episodios, fue una de las primeras series <i>anime</i> destinada para un público adolescente femenino. (Vídeo)	
	Lucha! Pyuta	Fight!Pyuta	Producción: Hoso Seisaku Doga	Con un total de 26 episodios, cuenta la historia de cómo un joven utiliza sus habilidades científicas para acabar con sus enemigos. (Vídeo)	
	El pequeño monstruo	Kaibutsu-kun	Original: Fujiko Fujio Dirección: Masaki Ohsumi Estudio: Tokyo Movie Shinsha/ Estudio Cero	El joven príncipe de la tierra de los monstruos va a ser proclamado Rey, pero antes deberá viajar al mundo humano. Consta de 49 episodios. (Vídeo)	
	Sasuke el ninja	Sasuke	Historia Original y <i>manga</i> : Sanpei Shitaro Producción: TJC	Después de que su señor perdiera una guerra, el joven ninja y su padre viajan como fugitivos evitando los malvados clanes. En España se emitió en Canal Sur. Consta de 29 episodios. (Vídeo)	
	Génesis	Souseiki/o Genesis	Osamu Tezuka Mushi Productions	Un cortometraje de 4 minutos, que parodia la famosa película "La Creación" del Director John Houston. El trabajo fue desarrollado con muy poco presupuesto, pero aún hoy presume de una gran calidad.	

		El cabecilla de la puesta de sol	Yuyake Bancho	Original: Iki Kajiwara y Toshio Shoji NTV	156 episodios de unos 10 minutos. El personaje principal es el mismo que en la animación <i>Harris no Kaze</i> de 1966. (Vídeo)
		Dokachin, el niño primitivo	Dokachin	Dirección: Seitaro Hara Producción: Tatsunoko Production	Cuando una máquina del tiempo explota, aparece de ella una primitiva familia, Dokanchi, la cual causará desastres en el mundo actual. Consta de 26 episodios y cada uno contiene dos historias.
		Vampiro	Vampire	Idea Original: Osamu Tezuka (basado en su <i>manga</i> original de 1966) Producción: Toei Studios	Una serie de terror sobrenatural, donde se mezcla animación con actores reales. Consta de 26 episodios. (Vídeo)
		Nota de los arestros de Sabu e Ichi	Sabu to Ichi Torimono Hikae	Idea original: Shotaro Ishinomori	Una historia basada en dos detectives de la época Edo. Consta de 52 episodios. (Vídeo)
		Ben, el monstruo humanoide	Yokai Ningen Bem	Dirección: Noboru Ishiguro Estudios: Daichi Doga	Tres criaturas decidirán vivir con los humanos bajo las alcantarillas, mientras los defienden de otros monstruos malvados (Vídeo)
		El patito feo	Minikui Ahiru no Ko	Producción: Gakushu Kenkyusha Gakken Co.	<i>Gakken Co.</i> Es una importante editorial japonesa fundada en 1947 y dedicada a fabricar material de carácter infantil: juguetes, libros. En ocasiones participa en la producción de animaciones.
			Nihiki no Sanma	Yoji Kuri	Corto de 13 minutos. Es un remake a color de la versión original de 1960, pero algo más corta.
	1969		Wonder-kun's Firts-Dream Space Voyage	Idea original: Osamu Tezuka Dirección: Suguru Sugiyama	Cortometraje de 20 minutos de duración.
		El león amable	Yasashii Raion	Takashi Yanase	Cortometraje de 27 minutos de duración.
		El gato con botas	Nagagutu wo Haita Neko	Dirección: Kimio Yabuki Producción: Toei Animation	En esta película de 80 minutos también participó Hayao Miyazaki. La animación fue presentada en el Festival Internacional de Cine de Venecia y en el Festival de Cine de Moscú. Fue tan popular que el personaje es el logotipo de los famosos estudios Toei. (Vídeo)

			Soratabu Uureisen	Dirección: Hiroshi Ikeda, Yoichi Kotabe y Hayao Miyazaki. Producción: Toei Animation	Basado en un <i>manga</i> de los años 60 escrito por Shotaro Ishimori, puede presumir de que una de sus escenas (el ataque de un robot) está realizada por Hayao Miyazaki. (Vídeo)
	La pecosa Butch		Sobakasu Putchy	Noboru Ishiguro	Serie de 162 episodios, de unos cinco minutos de duración cada uno.
			Umeboshi Denka	Historia original: Fujiko Fujio	Es la historia de un rey loco y su familia, que tras explotar su planeta deciden ir a vivir a la Tierra. Consta de 13 episodios. (Vídeo)
	Sam, el rey del judo		Kurenai Sanshiro	Historia original: Tatsuo Yoshida Dirección del anime: Ippei Kuri	Tras el asesinato de su padre, el joven Sanshiro encuentra un ojo de cristal en la escena del crimen. Junto con su amigo Ken pretenden localizar al dueño del ojo y vengar a su padre. Consta de 26 episodios. (Vídeo)
			Moretsu Ataro	Director: Takahata Isao	Cuando su padre muere en un accidente, el joven Ataro debe hacerse cargo de la tienda de comestibles de su familia. Sin embargo la originalidad viene dada tras la vuelta de su padre en forma de fantasma con la intención de ayudar a su hijo. Consta de 90 episodios. (Vídeo)
	El secreto de la pequeña Akko		Himitsu no Akko-chan	Original: Fujio Akatsuka Dirección: Hiroshi Ikeda Producción: Toei Animation	Al igual que la serie cuya protagonista era la bruja Sally, Akko fue inspirada también a partir de la producción norteamericana <i>Hechizada</i> . Consta de 94 episodios. (Vídeo)
	El chico marino		Kaitei Shonen Marine / o Undersea Boy Marin	Director: Haruo Koyamauchi/ Yoshiyuki Tomino Producción:	Continuación de la serie <i>Dorufin Oji</i> de 1965 y de <i>Hang On! Kid Marina</i> de 1966. Consta de 36 episodios. (Vídeo)
	Kamurai, el ninja desertor		Ninpu Kamui Gaiden	Tele-Cartoon Japan (TCJ)	La serie cuenta las aventuras de Kamui un ninja separado de su clan. Basada en la leyenda de Kamui de Sanpei Shitaro. Consta de 26 episodios. (Vídeo)
			Dororo to Hyakkimaru	Original: Osamu Tezuka Dirección de la serie: Gisaburo Sugii Animación: Mitsuo Shindo	A cambio de poder, un señor le da 48 partes del cuerpo de su hijo a los demonios. Cuando el niño es mayor, empieza a dar caza a los demonios con la intención de

				Dirección de episodios: Osamu Dezaki	recuperar las partes de su cuerpo. Consta de 26 episodios. (Vídeo)
		Seis leyes rotas	Roppo Yabure Kun	Dirección: Eiji Okabe Producción: Tokyo Movie Shinsha	110 Episodios. Con la emisión de este <i>anime</i> se estrenará una nueva televisión NTV (Nagoya Network TV) Con un total de 110 episodios de 5 minutos de duración cada uno.
		Las 1001 noches	Senya Ichiya Monogatari	Adaptada de los dibujos de Yoshitaka Amano	Lagometraje de 128 minutos de duración. Tiene la particularidad de que mezcla diferentes estilos de dibujo. (Vídeo)
		EL barco fantasma volador	Sora Tobu Yureisen	Original: Shotaro Ishimori Dirección: Hiroshi Ikeda Producción: Toei Animation	Película de 60 minutos de duración. (Vídeo)
			Otoko Ippiki Gaki Daisho	Original: Hiroshi Motomiya Dirección: Tadao Wakabayashi/ Yoshiyuki Tomino NTV	En 156 episodios, cuenta la historia de un lider y su banda. (Vídeo)
			Pinch & Punch	Dirección: Takashi Aoki/ Fumio Ikeno	Es una comedia sobre dos gemelos que están en las fuerzas armadas. Consta de 156 episodios cada uno de 5 minutos de duración.
		Sazae-san	Sazae-san	Original: Machiko Hasegawa Dirección: Hiroshi Yamagishi	Es una serie sobre una familia cuya madre es muy mandona. Cada capítulo cuenta con tres historias cortas. Es considerada la serie más larga puesto que aún se sigue emitiendo. Como curiosidad destacar que en su producción se sigue utilizando el método de animación tradicional con acetatos y completamente a mano, sin el uso de ordenadores. (Vídeo)
		La familia genio/ o Yam Yam y el Genio	Hakushon Daimaoh	Original: Jinzo Toriumi Producción: Tatsunoko Production	Un joven encuentra un viejo frasco en un ático. En él se encuentra una familia de genios que dependiendo de si el propietario del frasco estornuda, bosteza o le da hipo, saldrá un miembro diferente, cada uno con una peculiaridad propia. Consta de 52 episodios. (Vídeo)

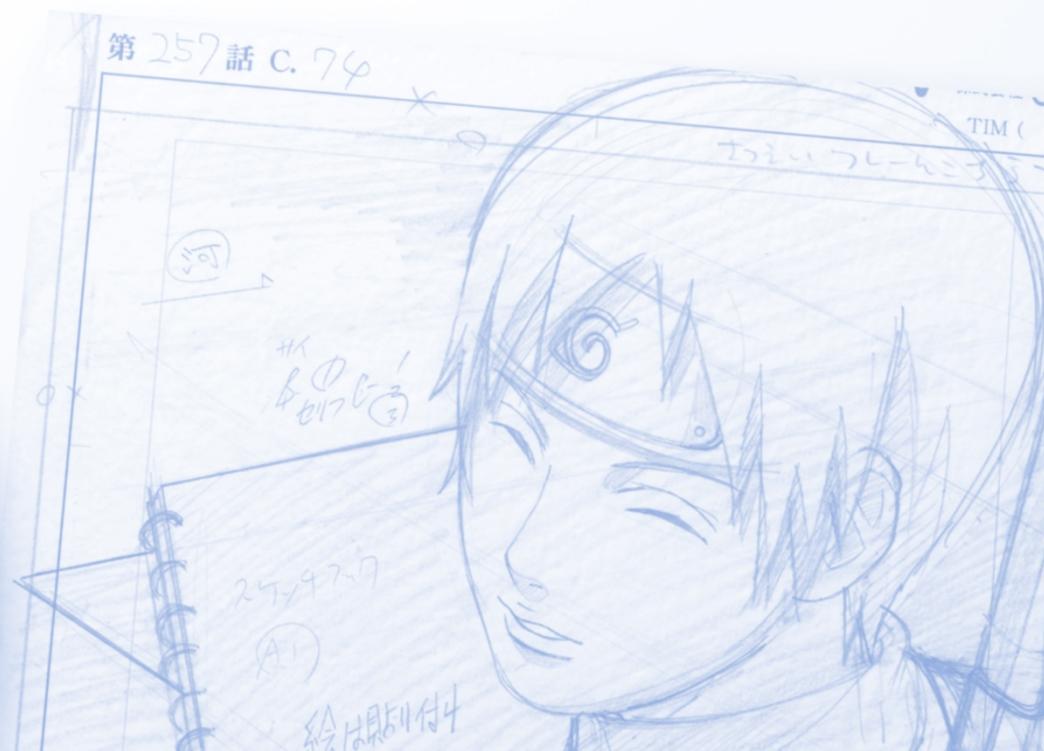
		Moomin	Moomin/ o Mumin	Dirección: Masaaki Osumi/ Rintaro Dirección de episodios: Osamu Dezaki (Makura Saki) Estudio: Tokyo Movie Shinsha/ Mushi Productions	Basada, en parte, en un cuento de hadas finlandés del mismo nombre, esta serie cuenta las aventuras de una familia de criaturitas que viven en un valle. Consta de 65 episodios. (Vídeo)
		La panda de Julia (en Tele cinco) La ilusión de triunfar (en Canal sur)	Attack No.1	Original: Chikako Urano Dirección: Fumio Kurokawa/ Eiji Okabe Producción: TMS Entertainment	Anime de 104 episodios. (Vídeo)
		Máscara de tigre	Taiga Musuku	Original: Ikki Kajiwari (historia) Naoki Tsuji (dibujo) Dirección: Takeshi Tamiya Estudio: Toei Animation	Un ex pandillero se convierte en luchador profesional para recaudar dinero y salvar el orfanato donde se crió. Como curiosidad destacar que en este personaje se basaría posteriormente el luchador "King" del videojuego Tekken. Consta de 105 episodios. (Vídeo)
		Tommy la estrella	Kyoujin no Hoshi- Yuke Hyuma	Original: Ikki Kajiwara y Noboru Kawasaki Dirección: Tadao Nagahama	Película de 70 minutos de duración. (Vídeo)
		Pyun pyun maru de las flores	Hana No Pyunpyun-Maru	Original: Jiro Tsunoda Toei Animation	Continuación de la serie de 1967.
		Frosty el muñeco de nieve	Frosty the Snowman	Animación de Mushi Production. Dirección de serie: Osamu Dzaki	Película de animación producida por la productora americana Rankin Bass pero cuya animación está realizada por estudios japoneses. (Vídeo)
	1970		Chippo The Mischievous Angel/o Itazura Tenshi Chippo-chan		240 episodios de cinco minutos de duración cada uno.
		Remi y el famoso perro Kapi	Chibikko Remi to Meiken Kapi	Dirección: Yugo Serikawa Toei Animation	Largometraje de 81 minutos. (Vídeo)
			Dobutsu Mura Monogatari /o Animal Village Stories	Ryuchi Yokoyama Producción: Otogi Production	Consta de 68 episodios de cinco minutos cada uno. Son historias cortas de animales destinada a un público infantil. (Vídeo)

			Ashita No Joe	Original: Ikki Kajiwara (historia) y Tetsuya Chiba (dibujo) Dirección: Osamu Dezaki Producción: Mushi Productions	Un joven huérfano se encuentra con un ex entrenador de boxeo, el cual lo entrena para convertirse en un boxeador profesional. Consta de 79 episodios. (Vídeo)
		Goro el terrible	Bakuhatsu Goro	Original: Naoki Tsuji Dirección: Hiroyuki Toriji/ Takahiro Okada Producción: TCJ	<i>Anime</i> de 26 episodios de 30 minutos cada uno. (Vídeo)
			Otanoshimi Anime Gekijou	Producción: Fuji TV	<i>Anime</i> de 26 episodios de unos 15 minutos de duración.
			Minashigo Hutch	Dirección: Ipei Kuri	Las aventuras de una abeja abandonada que busca a su madre con la ayuda de sus amigos. Consta de 91 episodios. (Vídeo)
			Akakichi no Eleven/ o Eleven of Red Blood	Original: Ikki Kajiwara/ Takeshi Yamada Producción: DOGA Productions	Anime de 52 episodios de unos 30 minutos de duración. (Vídeo)
		El nacimiento de Japón	Nippon Tanjou/ o Birth of Japan		Animación semi-documental con un Kappa como personaje principal, el cual muestra los cambios revolucionarios en el antiguo Japón. Consta de cinco episodios de 30 minutos cada uno.
			Kaitei Sanman Mile	Toei Doga	Largometraje en el que un chico conoce a una chica del reino submarino, y este le ayuda a derrotar un monstruo gigante que ataca su pueblo. (Vídeo)
			Manga Jinbutsushi	Dirección: Makoto Nagasawa Producción: Office New	Serie documental de 365 episodios de unos cinco minutos de duración.
			Otoko Do-Aho! Koshien	Mamoru Sasaki (historia) y Shinji Mizushima (dibujo)	La historia de un chico de campo que sueña con los campeonatos de béisbol de la escuela Koshien. Consta de 156 episodios, de unos 10 minutos de duración.
		Cleopatra	Kureopatora	Dirección: Eiichi Yamamoto/ Osamu Tezuka	Película de 112 minutos de duración. Debido a las sutiles escenas de desnudos que aparecen en la ella, en Estados Unidos fue catalogada como X. (Vídeo)

	Sawamura el Campeón	Kick No Oni		<i>Anime</i> de 26 episodios. Una historia basada en la vida de Tadashi Sawamura, el luchador de kickboxing más popular de esta época. (Vídeo)
		Ijiwaru Baasan	Original: Machiko Hasegawa (<i>manga</i>) Animación: Knack Productions	Una comedia sobre una anciana que causa destrozos en su familia. La serie tuvo mucha controversia debido a algunas escenas violentas, al final fue retirada de la televisión. Consta de 39 episodios.
	Hugo, campeón de Judo	Inakappe Taisho	Original: Noboru Kawasaki Dirección: Hiroshi Sasagawa Producción: Tatsunoko Production	Una comedia sobre un chico de campo que viaja a la ciudad para aprender judo. Consta de 104 episodios. (Vídeo)
		Norakuro-kun	Dirección: Toru Murayama Estudio: Eiken	Basada en unas viejas tiras cómicas del dibujante Suiho Tagawa (versión anterior de 1934), esta serie cuenta las desventuras de un perro en un regimiento militar. Consta de 26 episodios. (Vídeo)
	Maco la sirena enamorada	Maho No Mako-chan	Dirección: Yugo Serikawa Estudio: Toei Animation	Una pequeña sirena se enamora de un humano, ella se transforma para estar cerca de él y ayudar con sus poderes a los demás. Consta de 48 episodios. (Vídeo)



Apéndice D. El Universo de Osamu Tezuka.



El Universo de Osamu Tezuka.

Osamu Tezuka fue autor de números *manga*. Hoy en día se calcula que llegó a elaborar aproximadamente unos 700 *comics-manga* –la gran mayoría de ellos no se han publicado en España–, dibujando más de 150.000 páginas y trabajando simultáneamente en varios guiones a la vez.

Otra de las grandes virtudes de Tezuka es la creación de personajes, a los que les proporcionaba, como si de actores de cine se tratasen, la cualidad definida como "*star system*". Este aspecto, característico de sus novelas *manga*, consistía en que muchos de sus personajes reaparecieran en historias totalmente diferentes. En ocasiones con distintos nombres y levemente cambiados de aspecto, sin embargo estos siempre mantenían la personalidad que los definía desde su primera aparición.

Por este motivo, para comprender mejor esta interconexión en su trabajo, su riqueza como dibujante y las peculiaridades de su estilo, se ha realizado una recopilación de los personajes más conocidos que llegó a diseñar Osamu Tezuka, indicando el papel principal que desempeñaban y las series en las que habrían aparecido.



Imagen mural de algunos de los personajes más populares realizados por el maestro Tezuka.

	<h2>Alabaster</h2> <p>James Bloque, alias Alabaster.</p>
Primera aparición	1970 en "Alabaster"
Serie principal	Protagonista de la serie con el mismo nombre, "Alabaster"
Otras series	
Otra información	James Bloque se somete a un experimento de invisibilidad en el que sale mal parado, desfigurando completamente su rostro. Desde ese momento comienza una serie de crueles venganzas. Alabaster, es uno de los villanos más oscuro del mundo de Tezuka.

	<h2>Ampere, Monsieur</h2>
Primera aparición	1950 en "Manga University"
Serie principal	
Otras series	Cameos en Adventures of Rock, Astro Boy y Lion Books.
Otra información	Personaje cuyo carácter está inspirado en el actor francés Charles Boyer.

	<h2>Atlas</h2>
Primera aparición	marzo de 1956, en Astro Boy: Atlas
Serie principal	Astro Boy
Otras series	También aparece en la película Metrópolis
Otra información	Creado por el Dr. Tenma, es el hermano pequeño de Atroboy. Libre de restricciones, llega a la conclusión de que los humanos y los robots no pueden coexistir en paz, revelándose contra la raza de su propio creador y convirtiéndose en el némesis de Astro Boy. En la película "Metrópolis", Atlas aparece con forma humana,

	convertido en un líder revolucionario, apoyando los derechos humanos, al ser estos desplazados como trabajadores por culpa de los robots. Precisamente este es un claro ejemplo del sistema de "estrellas" utilizado constantemente por Tezuka en muchos de sus personajes. En el que estos tienden a caer en los mismos tipos de vida, independientemente de las circunstancias a las que se enfrentan.
--	--

	<h2>Atom</h2> <p>Astroboy, alias Atom.</p>
Primera aparición	Abril de 1951 en Captain Atom
Serie principal	Astroboy
Otras series	También aparecerá en Marine Express y Rainbow Parakeet, entre otras.
Otra información	<p>Un niño robot superhéroe que trabaja por la paz entre los seres humanos y los robots. Es la creación más popular de Tezuka y un reconocido icono de la cultura Japonesa. Los detalles del origen de Atom varían entre el manga y las múltiples versiones en anime. De forma análoga al cuento de Pinocho, Atom fue creado por un científico, el Dr. Tenma, para reemplazar la pérdida de su hijo Tobío, muerto en un accidente de coche. Poco a poco Tenma se va volviendo loco y termina por abandonar a Astom, que es acogido como un superhéroe por el nuevo Jefe del Ministerio de Ciencia, el Dr. Ochanomizu. Así pues, Atom se convierte en Astro Boy y comienza a realizar rescates, misiones espaciales, sirviendo a la raza humana para intentar conseguir un acercamiento entre los seres humanos y los robots.</p> <p>La serie, aunque técnicamente esté dirigida a los niños, en esencia trata temas bastante oscuros, como la violencia racial, el terrorismo, el asesinato político, las armas nucleares, incluso el genocidio, tal vez como una oportunidad para los padres y sus hijos para tratar de discutir los temas más peliagudos de nuestra sociedad. Aún así el tema principal es sin duda la convivencia entre dos etnias distintas (la robot y la humana), temática que Tekuza trataría también en mangas como "Zero Men", "Adventures of Rock", "Nextworld", "Vampire", "Phoenix", etc.</p> <p>El personaje de Astro Boy en realidad aparece por primera vez como personaje secundario en el Manga "Captain Atom" en 1951. Fue una aparición breve, convirtiéndose posteriormente en un personaje principal. También ha aparecido en otros mangas totalmente diferentes, como Black Jack y Rainbow Parakeet.</p>

	<h2>Beck Heck</h2>
Primera aparición	1952, en "Adventures of Rock"
Serie principal	
Otras series	Cameos en Lion Books, Black Jack León Libros y muchos más.
Otra información	De cara delgada, Ben es un villano secundario basado en el actor estadounidense Tom Tylor. Aunque no tiene su propia historia, aparece una y otra vez en numerosas series. Actúa generalmente como ladrón, pandillero o traficante de drogas, pero también se ha visto el diseño de su personaje representando a un detective o un espectador.

	<h2>Beethoven, Ludwing</h2> Inspector de Policía Unmei, alias Ludwig Beethoven.
Primera aparición	1973 en The Three-Eyed-one
Serie principal	Ludwig B (1987-9 inacabado)
Otras series	Cameo en "Three-Eyed One"
Otra información	Es el protagonista de Ludwig B, una manga biográfico del compositor alemán Beethoven. Esta fue la última obra de Tezuka, la cual dejó sin terminar. Tezuka sintió una gran afinidad entre él y la figura histórica de Beethoven, a causa de su característico genio a la hora de tratar de soportar tanto trabajo. Unos pocos años antes, Beethoven apareció como un detective en "Three-Eyed One". Donde era el blanco de repetidos gags y escenas cómicas.

	<h2>Black Jack</h2>
Primera aparición	1973, en el manga "Black Jack".
Serie principal	Protagonista en Black Jack.
Otras series	Cameos en Midnight, Astro Boy, Marine Express, Phoenix...

Otra información	<p>Black Jack es un misterioso, carismático y joven genio cirujano que viaja por un mundo increíble de cirujías imposibles. Debido a su odio a la hipocresía y la corrupción del establecimiento médico, Black Jack se niega a aceptar una licencia médica, por lo que en contra de toda autoridad, trabaja como cirujano ilegal para pandilleros y delincuente. Utilizando sus ganancias para ayudar a las víctimas de los propios delincuentes y para proyectos del medio ambiente, sin dejar nunca que los demás personajes descubran está bondadosa faceta suya. Aunque trata muchos temas, la trama central que desarrolla este manga es la negación a aceptar la muerte por parte del hombre, tratando cuestiones tales como la providencia y la reencarnación. Para este manga, Tezuka se basó en sus propias experiencias de la escuela de medicina, y lo utiliza para expresar su frustración con el establecimiento médico. Además de ser uno de los personajes más populares de Tezuka, especialmente entre los adultos, Black Jack parece haber sido especialmente querido por el propio dibujante, como lo demuestra el hecho de que aparece en "Seabed Express", en las que el mismo preparó los acetatos en los que aparecería Jack.</p> <p>Black Jack raramente aparece fuera de su propia serie y, generalmente, sólo como cameos, pero hay que señalar que podemos verlo brevemente en Phoenix, y un par de veces más en Astro Boy.</p> <p>Dos OVAS, una película y una serie de televisión se han hecho sólo de este personaje.</p>
-------------------------	--

	<h2>Black Queen</h2> <h3>Konomi Kuwata, alias Black Queen</h3>
Primera aparición	En la edición 57 de "Black Queen," (1/13/1975).
Serie principal	Black Queen
Otras series	
Otra información	<p>Konomi Kuwata es una joven y bella doctora, especializada en amputaciones y fue debido a su cruenta forma de trabajar por la que recibió el apodo de Black Queen. Su novio el joven y ambicioso empresario Rock Holmes le obliga a renunciar a su trabajo, pues influye negativamente en su reputación.</p> <p>Enojada sale a un bar frecuentado por Jack Black, a partir de aquí estos dos personajes quedan unidos por un fuerte parentesco psicológico, como si de almas gemelas se trataran.</p> <p>Finalmente, Black Queen se ve sometida a una gran presión, al tener que intentar amputar las piernas de su novio Rock, el cual ha sufrido un accidente, por primera vez se ve afectada por el sufrimiento del paciente.</p>

	<h2>Blue Knight</h2>
Primera aparición	Octubre de 1965, "Astro Boy: The Blue Knight"
Serie principal	Astroboy
Otras series	Aparece en todas las versiones de Astroboy
Otra información	Noble guerrero robot creado para luchar contra los seres humanos. Posiblemente el segundo adversario de Astro Boy, después de Atlas. Cabalga sobre un caballo volador y aunque es enemigo de Atom, en realidad luchan por la misma causa, los derechos de los robots, pero con medios muy diferentes. En alguna ocasión, incluso llega a formar equipo con el protagonista de esta serie.

	<h2>Biwamaru</h2>
Primera aparición	En "Black Jack" en el número 126 "The Blind Doctor of Acupuncture", (6/7/1976)
Serie principal	Black Jack
Otras series	
Otra información	Biwamaru es un médico ciego de acupuntura ambulante, que recorre todo Japón a gran velocidad para curar todo tipo de dolencias. De apariencia desaliñada, vestido con harapos y a pesar de su poderosa velocidad, camina con un bastón retorcido. A pesar de ser médico como Black Jack, en la serie es considerado como un curandero.

	<h2>Buku Bukk</h2>
Primera aparición	1946, "New Treasure Island"
Serie principal	Black Jack
Otras series	Aunque no tiene serie propia, pero aparece igualmente en docenas de ellas, como es el caso de "Crime and Punishment", "Cartoon College", "Lion Books", "Golden Bat", "Astro Boy", entre otras.

Otra información	Buku Bukk es otro villano de carácter secundario. Muy recurrente en los mangas de Tezuka, por su gran acogida inicial. Normalmente aparece como ayudante de otros villanos, miembro de pandillas, etc.
-------------------------	--

	<h2>Chikara Aritake</h2>
Primera aparición	
Serie principal	Ninguna, solo cameos.
Otras series	Aparece en al menos 100 pequeños papeles, realizando diferentes funciones.
Otra información	Caracterizado por tener una nariz con forma de pétalo, es uno de los personajes más omnipresentes de Tezuka, aparece en infinidad de historias, haciendo papeles de lo más diversos, el bien y el mal, civil o militar, científico o paciente.

	<h2>Duke Red</h2>
Primera aparición	1948 en “Metrópolis”
Serie principal	Nexto World y Metrópolis
Otras series	Crime and Punishment, Swallowing the Earth, Marine Express, Phoenix Egypt y otros
Otra información	Duke Red aparece por primera vez en el manga de Metrópolis en 1948, como villano aristócrata. Posteriormente aparecería en “Villainous Parakeet”, donde llegaría a ser más conocido gracias al refinamiento de su característica personalidad malvada. Duke Red ha aparecido en numerosos mangas de Tezuka, incluidos Astro Boy, Phoenix y Black Jack. El personaje de Duke desempeña el papel de un poderoso político que, a pesar de impactar al público, nunca llegó a tener una serie propia.

	<h2>Don Dracula</h2>
Primera aparición	Probablemente en 1979, en “Don Dracula”

Serie principal	Don Drácula
Otras series	Black Jack, Marine Express, y otros.
Otra información	<p>Parodiando al famoso Conde de Drácula, Don Drácula es el nombre de un personaje de manga de humor sobre un vampiro que se traslada a Japón acompañado de su pequeña hija Chocola, quienes causarán diversos problemas en las calles de Tokio.</p> <p>Con respecto a su versión en anime hay que destacar que apenas se emitieron más de cuatro episodios debido a dificultades financieras.</p> <p>Por último señalar que no hay que confundir a Don Drácula con "los Vampiros de Tezuka", ya que estas historias son totalmente diferentes.</p>

	<h2>Doctor Fooler</h2>
Primera aparición	"Secret of Shari River" (antes de 1958)
Serie principal	Astroboy
Otras series	Black Jack, Three-Eyed One, Flying Ben y más.
Otra información	<p>EL Dr. Fooler es otro de los científicos locos diseñados por Tezuka. Infantil, tanto en su apariencia como en su comportamiento. Él aparece frecuentemente en el manga de Astro Boy, en general, no como un villano, sino como la causa accidental de grandes calamidades.</p> <p>También podemos verlo en Don Drácula, el cual actúa como un cómico cazador de vampiros fracasado.</p>

	<h2>Frankenstein</h2>
Primera aparición	1949, en "Man with a Tail".
Serie principal	
Otras series	NextWorld, Black Jack y alguna otra.
Otra información	Frankenstein apareció primero en "Man with a Tail" en 1949, después de 1951 en Nextworld como científico

	<p>investigador, pero su papel más conocido es probablemente como un virtuoso violinista en Black Jack, "Stradivarius", en el que enseña al joven Jack una importante lección.</p> <p>Su nombre proviene por su cara deformada, pues su aspecto recuerda al del monstruo Frankenstein.</p>
--	--

	<h2>Garai</h2> <h2>Gurai</h2>
Primera aparición	1976 en "MW".
Serie principal	MW
Otras series	
Otra información	Es un sacerdote católico, atormentado por su relación homosexual con un joven delincuente.

	<h2>Ham Egg</h2>
Primera aparición	1945, "El viejo de la Isla del Tesoro"
Serie principal	
Otras series	Antagonista secundario en numerosas series: Black Jack, Metrópolis y Atroboy.
Otra información	Ham Egg es uno de los personajes más duraderos de Tezuka, aparece por primera vez en 1945 y sus puestas en escena no ha tenido fin. Sin escrúpulos, sonrisa canalla, es un personaje que por lo general desempeña un papel menor en el mundo de los villanos. Aunque pretende ser un caballero, nunca está totalmente satisfecho con su actitud. No siempre representa papeles menores, pues en Metropolis y Nextworld es uno de los personajes importantes.



Dr.Hanamaru

Primera aparición	1948, "The Musked Adventure Kid"
Serie principal	Black Jack y Nextworld.
Otras series	Phoenix y Astro Boy.
Otra información	<p>Nuevamente otro científico loco. Prácticamente con el mismo papel pero con diferentes nombres aparece en distintas historias. En Nextworld como el Dr. Yamada, en Metrópolis como el Dr. Bell, Dr. Bettara en Jet King...</p> <p>De carácter amable, es un investigador competente que se ocupa del bienestar de la humanidad. En ocasiones Tezuka lo utilizaba como la voz de la sabiduría, como en Jack Black donde expone una conferencia sobre los milagros de la naturaleza. Aunque el Dr. Hanamaru no tiene su propia serie, contribuye enormemente a la casi totalidad de las principales obras de Tezuka, en el género de la ciencia ficción es una de las caras más reconocibles.</p>



Hyakkimaru

Primera aparición	1967, en "Dororo".
Serie principal	Dodoro
Otras series	Black Jack, Gachaboi's record of one generation.
Otra información	<p>Hyakkimaru es el personaje más conocido y principal de las historias de samuráis creadas por Tezuka. Protagonista de Dodoro, Hyakkimaru es un poderoso guerrero, su misión consiste en recuperar las 48 partes de su cuerpo, vendidas, nada más nacer, por su padre a los demonios. Aunque llena de aventuras, es una historia dramática repleta de personajes fantásticos, criaturas mitológicas, demonios, bandidos y otros feroces enemigos.</p> <p>Conforme transcurre la historia, Hyakkimaru va perdiendo la confianza en recuperar su cuerpo ya que el suyo poco a poco se va transformando en algo inhumano. El diseño de este personaje fue reutilizado para la creación de Black Jack, aunque su parentesco no ha impedido que Tezuka los juntara en una misma historia.</p> <p>Tanta fuerza ha adquirido la historia de Dodoro, que actualmente se ha creado un videojuego basándose en esta aventura, "Blood Will Tell", aunque hay que destacar que el juego no se basa prácticamente en el original y es mucho más violento.</p> <p>Señalar también sus versiones en película de personajes reales, filmadas en 2006 y que se mantuvieron encabezadas en las taquillas japonesas durante 4 semanas.</p>

	<h2>Dr. Hyoutan-tsugi</h2>
Primera aparición	Probablemente en 1950, "Manga University"
Serie principal	"Poison Mushroom novel" (1976)
Otras series	Aparece completamente en todas sus obras.
Otra información	<p>Hyoutan-tsugi posiblemente sea la creación más extraña, pero a la vez también la más reconocible, de Tezuka. Con la apariencia de un cerdo cosido con parches, simplificado en forma de hongo japonés, pues se basa en un dibujo que hizo la hermana de Tezuka cuando era muy joven. Este personaje tan peculiar de alguna forma se ha convertido en la firma de Tezuka, ya que aparece en cada uno de sus trabajos. Normalmente Hyoutan-tsugi aparece como una expresión, por ejemplo, cuando algún personaje está asustado, avergonzado o sorprendido su rostro se transforma con la apariencia de este personaje. Además de su función como herramienta expresiva, el Hyoutan también actúa como símbolo, como elemento decorativo en los fondos, logotipos, en fotografías... es el caso de su uso en el manga de "Buda" el cual aparece la figura de este cerdito como símbolo de marca para los esclavos.</p> <p>En Ribon no Kishi (La princesa Caballero), el sello real es la imagen de este personaje.</p> <p>Por último destacar también que el Hyoutan-Tsugi es la figura central de una novela escrito en prosa por Tezuka, en sus últimos años, titulada con el mismo nombre, el cual significa "Veneno de hongos". Desde entonces todo aquello que se ha realizado a partir de una idea original de Tezuka, películas o videojuegos, ha conservado la aparición de este personaje como una continuación del universo de Tezuka.</p>

	<h2>I.L.</h2>
Primera aparición	1969, I.L.
Serie principal	I.L.
Otras series	
Otra información	Recogida en un solo volumen, es un manga para adultos cuyo tema central es la "fantasía de la muerte".

	<p>El personaje central es un cineasta, Daisaku Imari, anteriormente una persona con éxito, pero ahora impopular, porque sus películas se consideran demasiado caprichosa y fantástica para los gustos más realista de la sociedad. Daisaku es atraído a una misteriosa mansión, allí da con un grupo de criaturas extrañas, sirvientes de un poderoso vampiro, el Conde Alucard. Ellos dicen que están impresionados con la fantástica continuación de la película y por ello quieren apoyarlo. De esta forma le ofrecen a una misteriosa mujer llamada IL, que es capaz de transformarse en cualquier forma. Juntos, crean una empresa donde alquilar las habilidades especiales de IL, que tengan su sustituto para las personas que necesitan organismo dobles para la infiltración, la evasión o de otros misterios. Las historias son muy cortas, por episodios, la única continuidad existente es la lucha constante del realizador por dominar sus sentimientos hacia IL, y decidir si prefiere creer en el mundo "científico" de sus compañeros los seres humanos o el misterioso mundo del Conde Alucard y su peculiar clan. Cuestiones que en realidad afectan particularmente a Tezuka, la corrupción política, así como otros temas más inusuales, como el lesbianismo.</p> <p>El título, originalmente se dice que era "I'll" en el formato Inglés como "I Will", pero un error de diseño en la tapa de la primera impresión hizo que Tezuka le dejara este título.</p>
--	---

	<h2>Igor</h2>
Primera aparición	Probablemente en 1979, en la serie Don Drácula.
Serie principal	Don Drácula
Otras series	
Otra información	Fiel servidor de Don Drácula, de aspecto deformado. Su punto cómico consiste en que muchas veces es incapaz de realizar correctamente lo que se le manda.

	<h2>Imari Daisaku</h2>
Primera aparición	1969, I.L.
Serie principal	I.L.
Otras series	Black Jack en "Ayuda Mutua"

Otra información	(Ver ficha I.L.) Director de cine.
-------------------------	------------------------------------

	<h2>Jetter Mars</h2>
Primera aparición	1977, en "Jetter Mars"
Serie principal	Jetter Mars
Otras series	
Otra información	Es una copia ligeramente modificada de Astro Boy, creado por Tezuka durante el periodo en el no podía trabajar en los derechos de autor de Astro.

	<h2>Kao Sekken</h2>
Primera aparición	1948, en "Lost World"
Serie principal	"SHIKYOYAMAENGI Picture scroll"
Otras series	Black Jack, Lion Books, Astro Boy...
Otra información	Kao Sekken lleva el nombre de una empresa de jabón cuyo símbolo es la misma forma que el rostro de este hombre. Que se distingue de los otros muchos personajes de Tezuka, en el que este es plenamente consciente de su condición de personaje de cómics. Aparece en "Lost World" y "Black Jack", entre otros, generalmente como villano, y es conocido por tener siempre una motivación oculta.

	<h2>Ken, Capitan</h2> Capitan Ken
---	--------------------------------------

Primera aparición	1960, el "Captain Ken"
Serie principal	"Captain Ken"
Otras series	
Otra información	Capitán Ken es un manga de aventuras, escrito en 1960-61, una serie que explora nuevamente la lucha de dos especies diferentes , al igual que las cuestiones expuestas entre los humanos y los robots en Astro Boy. En este caso, el tema se desarrolla en Marte, donde los colonos humanos y los marcianos luchan por coexistir. El Capitán Ken, es el "salvador de los marcianos", es un misterioso héroe humano que interviene para ayudar a combatir el aumento de la violencia entre los seres humanos y los marcianos. A pesar de ser una historia heroica de pistoleros, es un manga con una complicada trama de ciencia ficción.



Kenichi

Primera aparición	1947, "New Treasure Island"
Serie principal	Lost World, Metrópolis, Chief Detective Kenichi.
Otras series	Black Jack, Astro Boy
Otra información	Kenichi es uno de los héroes más frecuente entre los niños. Aunque apareció algunos años antes, Kenichi hizo su debut en público como "Pete", el protagonista de la primera obra publicada de Tezuka, "La Nueva Isla del Tesoro". Noble, amable, leal y con un inquebrantable optimismo sobre el mundo y la naturaleza humana. Kenichi es protagonista de muchos mangas de Tezuka, incluido Kimba el León Blanco, NextWorl, Metrópolis, etc; aunque también lo podemos ver haciendo papeles secundarios, como el de un amigo o compañero de clase, en el caso de Astro Boy por ejemplo.

	<h2>Kenmochi</h2> <h3>Dr Kenmochi</h3>
Primera aparición	1974, "The Three-Eyed One"
Serie principal	"The Three-Eyed One"
Otras series	
Otra información	Es el padre adoptivo de Sharuku. Un médico que ama a su hijo de tal manera que intenta mantenerlo a partir de la exterminación del resto de la humanidad.

	<h2>Kimba</h2>
Primera aparición	1950, Kimba el León Blanco.
Serie principal	Kimba el León Blanco
Otras series	Más adelante aparecerá en el anime de Kimba Leo y en el manga, Black Jack.
Otra información	<p>Kimba, el León Blanco es el personaje central de las series más ambientalistas de Tezuka. Un león cachorro cuyo padre es matado por unos cazadores, y el mismo es capturado por los humanos. El objetivo de su aventura es regresar al reino de África, pero en su viaje aprenderá a hablar con los seres humanos, don que le servirá para ayudar mutuamente ha ambas especies. La serie se centra en las relaciones entre humanos y animales, la comunicación, la caza, el ciclo de la vida, los sucesores de Kimba, etc.</p> <p>Kimba también aparece brevemente en otras series incluido Black Jack ("León Blanco", 21 de octubre de 1974). Destacar también que siempre ha habido un considerable debate sobre el grado en el que Kimba sirvió de modelo para Disney en el Rey León Leon, pero este tema se discutirá más adelante.</p>

	<h2>Kin Sankaku</h2>
Primera aparición	1958, Astro Boy 'Cruciform Island'
Serie principal	
Otras series	Black Jack, Three-Eyed One y Angel's Hill
Otra información	El diseño de Kin Sankaku está basado en un buen amigo de Tezuka. Normalmente hace papeles importantes de villanos, como líder de un grupo, etc. Aunque aparece en importantes series como un personaje malvado, debido a los orígenes de su diseño es visto como un personaje entrañable.

	<h2>Kiriko</h2> <h3>Dr.Kiriko</h3>
Primera aparición	1974, Black Jack "'Incarnation of Death"
Serie principal	Black Jack.
Otras series	Prime Rose
Otra información	<p>El némesis de Black Jack, el Dr.Kiriko es el mayor rival de Black Jack. Al principio trabajaban juntos como médicos del ejército, durante la Segunda Guerra Mundial. De opiniones opuestas, mientras que Jack piensa que hay q luchar por sobrevivir, Kiriko considera que en determinadas circunstancias, la muerte es una opción mejor que una vida de sufrimiento. Ahora Kiriko trabaja como médico, realizando eutanasias. Y muchas veces entra en conflicto con Black Jack debido a su desacuerdo en cuanto a dichas cuestiones éticas.</p> <p>El diseño de su personaje es muy interesante, puesto que tiene una sombra gris en sus mejillas, y es muy raro que Tezuka utilice este tipo de tono en sus personajes.</p> <p>Al parecer la primera aparición de Kiriko fue en Black Jack 56 "Black Mirror Image"(5 de enero de 1967, «francés vol. 6 # 1), y también aparece en el tomo 79, " 'The Killing Doctor' "(30 de junio de 1975, Vol. francés. 9 # 6), y en algun otro. También en el cuarto episodio de la OVA original Black Jack, 'Dos médicos Oscuro'. Del Dr. Kiriko algunos miembros de su familia también aparecen en el</p>

manga, en particular, su hermana en "La Matanza de Doctor".

	<h2>Kisaragi Kei</h2>
Primera aparición	1974, Black Jack 'El Encuentro'
Serie principal	Black Jack
Otras series	
Otra información	<p>Kisaragi Kei es considerado el personaje más importante de interés romántico en Black Jack. Su origen aparece explicado en el manga "El Encuentro" (25 de noviembre de 1974, Vol. Inglés. 1 # 4, francés vol. 1 # 6) Era una joven médico en formación que estudiaba en el mismo hospital con Black Jack. Aunque al principio empezó a florecer una relación sentimental lamentablemente a Kisaragi Kei le fue diagnosticada un tipo de cáncer de ovario considerado inoperable en ese momento. Finalmente tuvieron que dar la espalda a sus sentimientos ya que ella tuvo que realizarse un cambio de sexo. Esto, hoy en día, parece plausible médicamente para nosotros, pero es importante recordar que en el momento en el que Tezuka lo escribió, una operación de este tipo seguía siendo ciencia-ficción y la relación entre la anatomía reproductiva y la emoción era algo totalmente inexplorado. La operación logró salvar la vida de Kei, y ahora vive a las afueras de la ciudad, tomando contacto de vez en cuando con Black Jack ("El perfume del amor vienen de lejos', francés vol. 7 # 6).</p>

	<h2>Lamp, Acetylene</h2>
Primera aparición	1948, "Jungle Kingdom"
Serie principal	
Otras series	Numerosos papeles secundarios en Black Jack, Astro Boy, Rainbow Parakeet, Lost World, Nextworld, Fumoon, Lion Books, The Crater, y más.
Otra información	Lamp, Acetylene está basado en un viejo conocido de la infancia de Tezuka, que, según todas las historias, tenía un extraño hueco en la parte de atrás de su cabeza que parecía que podría ser utilizada como una vela, de ahí su nombre. Incluso la vela a veces aparece detrás

	<p>de la cabeza, y es uno de sus rasgos distintivos visuales de este personaje. Puede ser difícil de localizar, a veces, sin embargo, y en algunas versiones del personaje, no se encuentra este icono. En las historias de Tezuka, en general, Lamp es un personaje desagradable y sin escrúpulos, aunque rara vez es espectacularmente malvado, pero se destaca de él por ser un personaje siniestro y despiadado. Es uno de los personajes de Tezuka más conocidos, y también uno de los más omnipresente, con múltiples funciones en serie, como Black Jack, Astro Boy, Rainbow Parakeet, Dororo y muchos otros. También tuvo un papel importante en la reciente película Metrópolis, y en la nueva versión del videojuego de Astro Boy.</p>
--	--

	<h2>Ma-chan</h2>
Primera aparición	1946, "Diario de Ma-chan"
Serie principal	"Diario de Ma-chan"
Otras series	
Otra información	Es uno de los primeros personajes de Tezuka.

	<h2>Marukabi Boon</h2>
Primera aparición	Probablemente 1956, Astro Boy 'Robot Bombas "
Serie principal	
Otras series	En muchas partes secundarias Black Jack, Three-Eyed One, Metrópolis, la película y otros.
Otra información	Claramente reconocible por los semicírculos bajo sus grandes ojos, Boon Marukubi suele ser un matón o gángster, un antagonista, no siempre, pero sí a menudo. Es un personaje muy común. Tiene su primera aparición en Astro Boy en 1956. Por lo general aparecen ayudando a los villanos de más poder, algunos de ellos nombrados anteriormente, como Lamp, Acetylene.

	<h2>Midnight</h2>
Primera aparición	1986 en "Midnight".
Serie principal	"Midnight"
Otras series	
Otra información	Es conductor de taxi con una conexión especial con su cabina, especialista y con grandes dotes para la conducción y se encuentra en deuda con Black Jack.

	<h2>Rock Holmes</h2>
Primera aparición	1948 - The Moony Man, como detective.
Serie principal	"Las Aventuras de Rock", "Nextworld", "Vampiros"
Otras series	Phoenix, Black Jack, Alabaster, la película de Metrópolis, y muchos más.
Otra información	es un joven con el pelo oscuro y brillante. Apareció por primera vez en la serie manga "El chico Detective Rock Homes", como un niño detective. (Su nombre se basa lógicamente en Sherlock Holmes). Al igual que el personaje de Kenichi, Rock surgió prácticamente con la misma edad, con la diferencia de que este último ha ido creciendo a lo largo de los años y su personaje fue reutilizado, madurando su personalidad y volviéndose cada vez más oscuro. De ahí que en algunas ocasiones sea utilizado como un antagonista, asesino o secuestrador. Su vestimenta es a menudo un traje de tres piezas, una corbata a rayas y gafas de sol oscuras.

	<h2>Saraku, Hosuke</h2>
---	-------------------------

Primera aparición	7 de Julio de 1974 en The Three-Eyed One
Serie principal	Personaje principal de The Three-Eyed One
Otras series	Cameos en Black Jack, Buda y en Undersea Super Traein: Marine Express.
Otra información	el nombre de, Sharaku Hosukem hace referencia al conocido detective Sherlock Holmes. Se cree que este personaje también ha podido servir como referencia a otros mangas más actuales, como Yu-Gi-Oh! Y 3x3 Ojos.

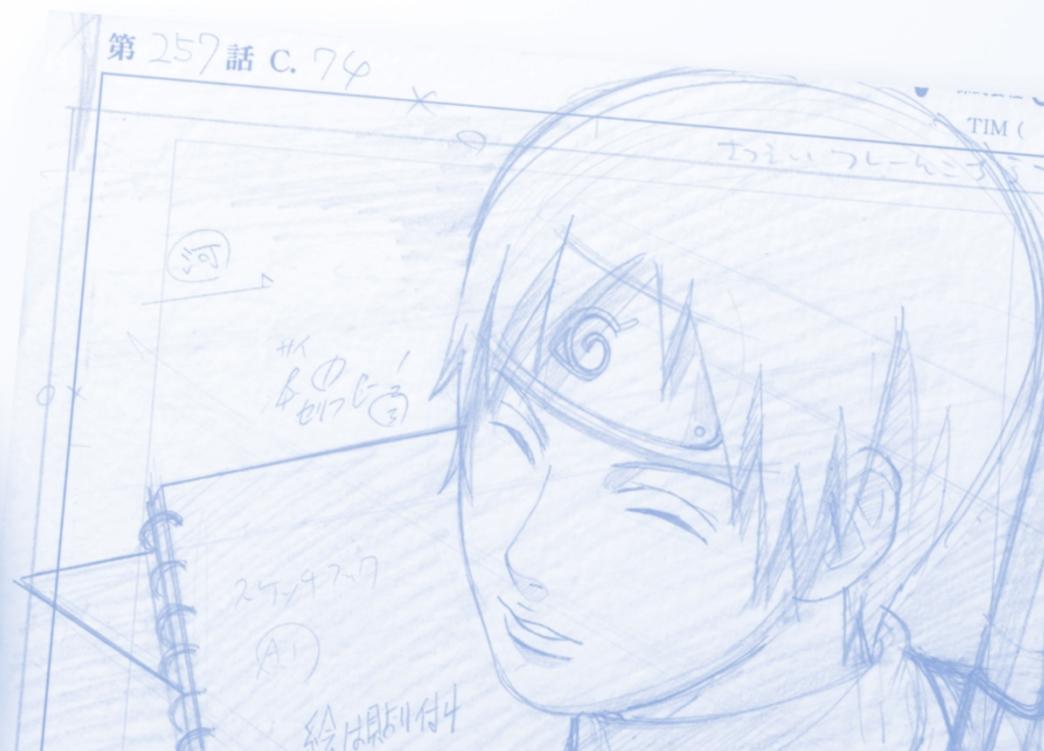
	<h2>Shunsaku Ban</h2> <h3>Alias Higeoyajil</h3>
Primera aparición	1947, "Golden Bat"
Serie principal	Astro Boy
Otras series	Black Jack, Metrópolis y Rainbow Parakeet.
Otra información	Antiguo, pero divertido detective, uno de los favoritos Tezuka.

	<h2>Son Goku</h2>
Primera aparición	en 1952 en la "Leyenda de Songoku" también llamado Songoku el Mono.
Serie principal	"La leyenda de Songoku"
Otras series	Notable aparición en la película Biográfica de Tezuka : "Yo Songoku".
Otra información	<p>Existen varias versiones de esta historia de Osamu Tezuka. Ordenadas, encontramos las siguientes: el manga "Yo Son Goku" (también llamado aventuras de Son Goku y, en ocasiones, el Rey Mono), También en animación con "Alakazán el Grande" o "Son Goku Viene", adaptaciones todas ellas de la misma historia.</p> <p>Goku o Son Goku, es uno de los personajes que Tezuka adaptó de la leyenda china de "Hsi Yu Chi", o "Viaje al Oeste". El diseño del personaje de Tezuka, tanto en la manga "Yo Son Goku", que se inició en 1952 y en ambas películas de la década de 1960, inspiró a tan famosos mangas como Dragon Ball. En el manga, como en la leyenda original, Goku es el Rey Mono, nacido hace</p>

2000 años en la cima del monte Kaka. Un ser suficientemente sabio para aprender magia de un ermitaño, sabiduría que posteriormente lo convierte en un personaje arrogante de poder. Por ello es enviado a una prisión de piedra de la que no puede escapar. Mientras él espera allí, un alto sacerdote, Sanzo Hoshi es enviado a Tenjiku (el país occidental, la India) para recoger una pieza de escritura budista. En el camino, el sacerdote se encuentra con el Rey Mono y lo libera, a la vez que le otorga el nombre de Son Goku, recorriendo ahora, los dos la India, haciendo gran uso de los poderes de Goku en el transcurso de su épico viaje. Finalmente poco a poco Goku va convirtiéndose en alguien que ayuda a los demás y empieza a comprender el sufrimiento humano.



Apéndice E. Recopilación de los 100 *anime* televisivos con mayor número de capítulos.



Recopilación de los 100 *anime* con mayor número de capítulos:

Puesto	Anime	Número de Capítulos
1	Sazae-san	6367 (aún en emisión)
2	Doraemon	1787
3	Nintama Rantarō	1660 (aún en emisión)
4	Kirin Monshiri Yakata	1565
5	Manga Nippon Mukashi Banashi	1471
6	Hoka Hoka Kazoku	1428
7	Ojarumaru	1348 (aún en emisión)
8	Kirin Ashita no Calendar	1306
9	Monshiri Daigaku Ashita no Calendar	1274
10	Soreike! JMd	1100 (aún en emisión)
11	Sekai Ryoko Monshiri	1006
12	Crayon Shin-chan	828 (aún en emisión)
13	Chibi Maruko-chan	821 (aún en emisión)
14	Kotowaza House	773
15	Shima Shima Tora no Shimajiro	726
16	Ninja Hattori-kun	694

17	Detective Conan	677 (aún en emisión)
18	One Piece	578 (aún en emisión)
19	Perman	526
20	Obake no Q-Taro	510
21	Kochira Katsushika-ku Kameari Koen-mae Hashutsujo	373
22	Blaeach	366
23	Charady no Joke na Mainichi	365
24	Manga Jinbutsushi	365
25	Keroro Gunso	358
26	Kiteretsu Daihyakka	331
27	Atashin`chi	330
28	Otogi Manga Calendar	312
29	Manga Hajimete Monogatari	312
30	Hyppo y Thomas	300
31	Ikkyu-san	296
32	Hamtaro	296
33	Naturo: Shippuden	294 (aún en emision)
34	Dragon Ball Z	291
35	Dotanba no Manners	283
36	Doraemon (la	279 (aún en emision)

	serie de 2005)	
37	Pokemon	276
38	Hoshi no ko Poron	260
39	Gintama	254 (aún en emision)
40	Dr. Slump Arale- chan	243
41	Itazura tenshi Chippo-chan	240
42	Milagro Mimica	225
43	Yu-Gi-Oh! Duel Monsters	224
44	Naruto	220
45	Katekyo Hitman Reborn!	203
46	Holly the Ghost	200
47	Parasol Henbee	200
48	Gatapishi	199
49	Tamagon the Counselor	195
50	Urusei Yatsura	195
51	Astro Boy	193
52	Pokemon: Advanced Generation	193
53	Pokemon: Diamante y Perla	191
54	Star of the Giants	182

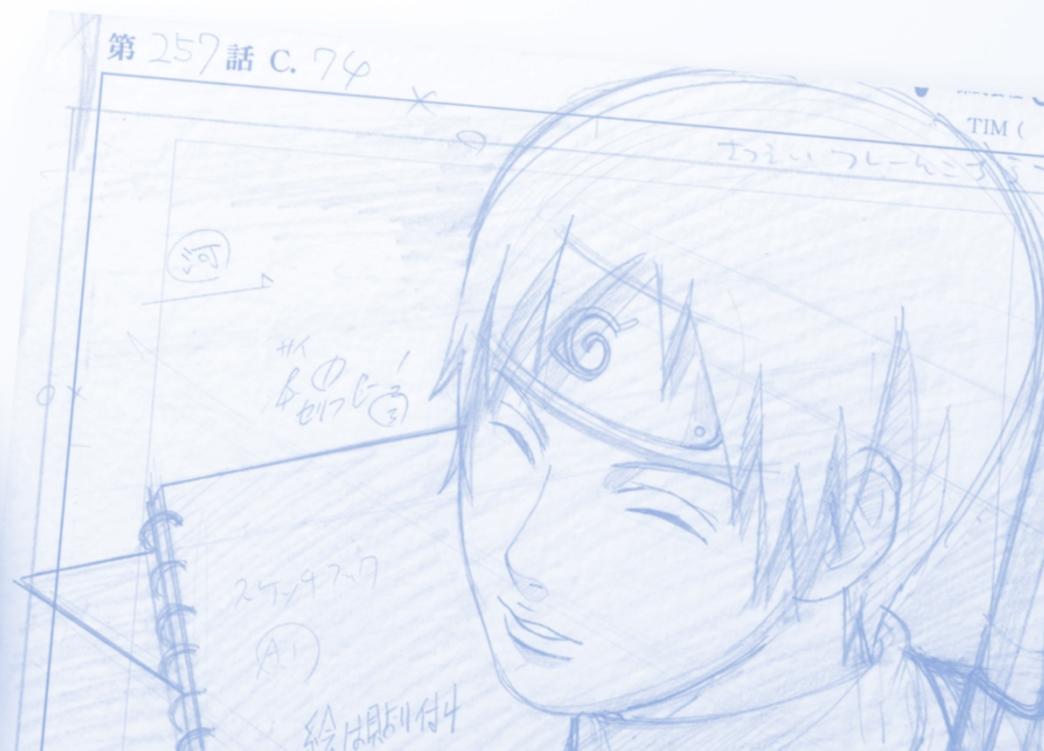
55	Yu-Gi-Oh! Duel Monsters GX	180
56	The Prince of Tennis	178
57	Chirorin Mura Monogatari	170
58	Pokoyan!	170
59	Yadamon	170
60	Inu Yasha	167
61	Oboccharma-kun	164
62	Fairy Tail	163 (aún en emission)
63	Dokaben	163
64	Hai! Akko Desu	163
65	Sobakasu Pucchi!	162
66	Ranman 1/2	161
67	Boken Shonen Shadar	156
68	Cho tokkyu Hikarian	156
69	Otoko do-Ahou! Koushien	156
70	Pinch to Punch	156
71	Lupin III, parte II	155
72	Yu-Gi-Oh! 5D	154
73	Dragon Ball	153
74	Kirarin Revolution	153

75	Cooking Papa	151
76	Zatch Bell!	150
77	Kindaichi Shonen no Jikenbo	148
78	Eyeshield 21	145
79	Pro Golfer Saru	143
80	Chibi Maruko-chan	142
81	Mainichi Kaa-san	142
82	Harry Harimogo	140
83	Kinnikuman	137
84	Oishinbo	136
85	Shin Obake no Q- Taro	135
86	Tobidase! Bacchiri	132
87	Urikupaen Kyuujo Tai	132
88	Tacatata Boo	130
89	Futago no Moncchichi	130
90	Hamster Club	130
91	Kapamaki!	130
92	Meme iroiro yume no tabi	130
93	Spon Oba-san	130
94	Youyou no Tsumami Neko	130

95	Capitán Tsubasa	128
96	Inazuma Eleven	127
97	Manga Sekai Mukashibanashi	127
98	Yawara! A Fashionable Jude Girl	124
99	Esper Mami	119
100	Ultra B	119



Apéndice F. Recopilación de programas útiles para la producción de una animación.



Recopilación de programas útiles para la producción de una animación.

3D Studio Max

Software: Animación 3D

Pros: Considerada una de las herramientas más potentes para modelado y animación 3D. Utilizada por grandes estudios como Pixar.

Contras: De carácter profesional, posiblemente sea de difícil manejo para usuarios principiantes y requiere de un ordenador bastante potente para la renderización final.

After Effects

Software: Composición, edición de video y efectos especiales.

Pros: Sorprendentes herramientas y multitud de filtros. Se integra bien con otros productos de Adobe.

Contras: Posiblemente sea de difícil manejo para usuarios principiantes y requiere de un ordenador bastante potente.

Ajax Animator

Software: Animación Vectorial 2D

Pros: Software libre. Buena alternativa para Flash.

Contras: No tiene ninguna particularidad destacable.

Anim8or

Software: Animación Vectorial 2D

Pros: Herramienta recomendada para principiantes en animación tridimensional.

Contras: Limitado para una producción final.

Animaatiokone

Software: Animación Stop Motion

Pros: Intuitivo y muy sencillo de manejar.

Contras: Demasiado básico.

Animation Stand

Software: Animación digital

Pros: Emula las técnicas tradicionales de animación.

Contras: Software poco conocido.

Animator DV

Software: Animación digital

Pros: Software gratuito. Sirve tanto para animación 2D tradicional como para stop motion.

Contras: No permite pintar sobre la imagen.

Anime Studio

Software: Animación 2D

Pros: Fácil manejo. Contiene varias opciones de exportación, entre ellas da la posibilidad de colgar los videos directamente a Youtube o a Facebook. Es el software utilizado para la serie South Park.

Contras: A pesar de su nombre no es utilizado por los estudios de animación japonesa. Escasas funciones de automatización. Descuida el tratamiento del sonido.

Animo

Software: Animación digital

Pros: Serie modular de herramientas profesionales, que permite trabajar tanto animación 2D como en 3D.

Contras: Dificil manejo. Diseñado para usar profesionalmente en estudios de animación.

Antics 2D Animation

Software: Animación 2D

Pros: Permite trabajar con fotografías escaneadas e imágenes vectoriales. Contiene varias opciones de efectos de cámara y de color.

Contras: Originalmente destinado para uso profesional. No es gratuito.

Artoonix

Software: Animación 2D

Pros: No precisa de conocimientos técnicos. Muy sencillo de usar.

Contras: Sólo está en inglés. Sus herramientas pueden ser muy limitadas.

Avid

Software: Edición de video

Pros: Existe una versión gratuita.

Contras: En la versión gratuita desaparecen muchas herramientas destacables de la versión profesional.

Blender

Software: Modelado y animación 3D

Pros: Software libre. Uno de los programas más completos para modelado y animación 3D. El paquete Blender contiene numerosas herramientas de carácter específico, como un editor de videojuegos. Interfaz personalizable. Soporte para multitud de formatos 3D. En España muchos estudios de animación lo están incorporando entre sus paquetes de software.

Contras: Destinado a un uso profesional. Su manejo puede ser algo complicado. Existen muy pocos tutoriales en español sobre este software.

Brekel Kinect

Software: Captura de movimiento

Pros: Permite exportar en tiempo real paquetes de movimiento a otros programas para su uso en animación 3D, como Motion Builder de Autodesk. Es gratuito.

Contras: El paquete de drivers de este software no es compatible con ningún otro creado para Kinect. Por lo que tener otros programas de capturas instalado, puede suponer un problema.

Bryce

Software: Diseño 3D

Pros: Es gratuito. Ideal para diseñar escenarios, paisajes y objetos 3D. Soporta numerosos formatos.

Contras: Se limita al diseño de escenografías.

Cacani

Software: Animación 2D

Pros: Sistema de animación 2d que genera automáticamente los fotogramas intermedios a partir de los fotogramas claves. Es utilizado por numerosos estudios de animación japonesa, destacando por ejemplo el estudio Anime International Company Inc.

Contras: No es gratuito.

Camtasia Studio

Software: Captura y edición de video

Pros: Edita tanto video como audio. Permite varios formatos de exportación. Captura de pantalla en tiempo real.

Contras: Requiere unos conocimientos mínimos de edición para su correcto funcionamiento.

Canvas

Software: Diseño gráfico

Pros: Soporta numerosos formatos de imagen. Contiene una gran variedad de herramientas.

Contras: Para algunos trabajos en gran formato precisa de un ordenador potente.

Carrara

Software: Animación 3D

Pros: Permite importar personajes desde Poser y DAZ/Studio.

Contras: Interface no estándar.

CelAction2D

Software: Animación 2D

Pros: Aunque básicamente es un programa de animación vectorial 2D, este tiene la particularidad de incluir entornos 3D y una opción de cámara estereoscópica.

Contras: No es gratuito.

Celtx

Software: Gestor de proyectos audiovisuales

Pros: Estupenda herramienta para la creación de guiones, storyboards y organización del proceso de preproducción.

Contras: No se conocen.

Chalanam

Software: Animación 2D

Pros: Software libre. Fácil de usar. Tiene una opción de autoguardado.

Contras: Quizás escaso de algunas herramientas avanzadas.

Cinema 4D

Software: Animación 3D

Pros: Recomendado para la creación de rigs y animaciones avanzadas. Dispone de una herramienta "Hair" exclusiva para el render de pelos realistas.

Contras: De uso profesional, por lo que podría ser bastante complejo para usuarios principiantes.

Clip Studio Paint Pro

Software: Ilustración digital

Pros: Permite tanto crear ilustraciones bitmap como vectoriales. Incorpora herramientas de manipulación de figuras y entornos 3D. Los archivos son compatibles con Photoshop. Es utilizado tanto para la creación de manga como para anime.

Contras: Sólo se encuentra disponible en japonés.

Combustion

Software: Edición de efectos especiales

Pros: Contiene un gran surtido de plugins y efectos. Permite pintar sobre video fotograma a fotograma.

Contras: Para su correcto funcionamiento precisa de un ordenador potente.

Corel Draw

Software: Diseño gráfico

Pros: Suit completa para trabajos orientados al dibujo, diseño o retoque de imágenes.

Contras: La compatibilidad entre las aplicaciones es mejorable. No es un programa adecuado para diseños web y maquetación.

Corel Painter

Software: Edición de imágenes de técnicas tradicionales

Pros: Emula numerosas técnicas artísticas. Es idónea para la creación de fondos. Incluye una herramienta específica para animación.

Contras: Indispensable tableta gráfica.

CTP

Software: Animación 2D

Pros: Posiblemente de las herramientas más económicas y sencillas para una producción animada 2D. Interface muy intuitiva.

Contras: No se conocen últimas actualizaciones.

Daz/Studio

Software: Herramienta de personajes 3D

Pros: Es sencillo de usar. Permite modelar e incluso dibujar en 2D.

Contras: Limitadas herramientas de animación.

DigiCel FlipBook

Software: Animación digital

Pros: Emula los métodos de animación tradicional. Sirve también para stopmotion y puede crear timelines para animaciones 3D.

Contras: No se conocen.

Dimp Animator

Software: Animación Pivot 2D

Pros: Muy sencillo para comenzar a animar figuras estándar y tomar contacto con la herramienta “huesos” propias de estos programas.

Contras: Tremendamente limitado. Únicamente permite mover un solo modelo de personaje “Figura de palo”.

Dogwaffle

Software: Edición de imágenes de técnicas tradicionales

Pros: Emula numerosas técnicas artísticas. Es idónea para la creación de fondos. Incluye una nueva herramienta específica para animación. Soporta plugins externos. Es bastante sencillo de usar.

Contras: Opciones de exportación limitadas.

DragonFrame

Software: Animación Stop Motion

Pros: Herramientas específicas de sincronización de labiales e iluminación avanzada. Este software es utilizado por grandes estudios como Disney en películas como Frankenweenie, o el estudio Laika para la producción de Paranorman.

Contras: No se conocen.

DrawPlus

Software: Ilustración vectorial

Pros: Software libre. Contiene pinceles realistas de plumas y lápices que permiten crear un estilo más tradicional.

Contras: Las opciones avanzadas sólo están disponibles en la versión de pago. Sólo está disponible en inglés.

Easy Toon

Software: Animación GIF

Pros: Recomendado para principiantes o personas interesadas en la creación de pequeñas animaciones destinadas a páginas webs.

Contras: Muy limitado.

Edius

Software: Edición audiovisual

Pros: Programa de edición de video bastante completo. Puede añadir subtítulos en tiempo real. De la versión Pro 6.5 se puede destacar que posee una herramienta de edición 3D estereoscópica.

Contras: No es gratuito.

Electric Image Animation System (EIAS)

Software: Animación 3D

Pros: Software 3D de carácter profesional, utilizado en numerosas películas como Terminator 2, Piratas del Caribe y Titan AE.

Contras: Bastante complejo. Por supuesto, es de pago.

Express Animator

Software: Animación Java

Pros: Fácil manejo. Recomendado para el desarrollo de webs.

Contras: No permite dibujar, sólo incrustar las imágenes para crear la animación.

Faceshift

Software: Capturador de movimientos faciales 3D

Pros: Uno de los mejores software de captura de movimiento facial en tiempo real. Muy intuitivo y fácil de usar. Permite exportar en bvh (formato estándar de captura aceptado por Blender, Maya, 3D Max, etc.)

Contras: Exclusivo para cámaras Kinect. No es gratuito.

Fastmocap

Software: Capturador de movimientos 3D

Pros: No necesitas calibración. La edición profesional permite exportar a formatos específicos para otros programas de animación 3D.

Contras: Exclusivo para cámaras Kinect. No es gratuito.

Final Cut Express

Software: Edición de vídeo y música

Pros: Bajo coste de creación de música y vídeo a nivel profesional.

Contras: En ocasiones no importa especialmente bien las secuencias de imágenes.

Fireworks

Software: Edición de imágenes para web

Pros: Se integra perfectamente con Flash y Freehand. El uso de los menús Javascript es bastante intuitivo.

Contras: Es exclusivo para animaciones de píxeles para webs.

Flash

Software: Generación y comprobación de imágenes

Pros: Permite crear animaciones 2D. Archivos de poca capacidad, aptos para internet. Exporta en numerosos formatos.

Contras: Bastante complejo para usuarios principiantes.

FlipBook

Software: Animación 2D

Pros: Manejo intuitivo. Tiene una herramienta exclusiva para modificar los fotogramas claves.

Contras: Escasez en las herramientas destinadas al dibujo.

Freehand

Software: Ilustración vectorial

Pros: Bastante intuitivo de usar. Se integra bien con Flash y Fireworks.

Contras: Tras su competencia con Illustrator el programa deja de evolucionar y queda extinto

iLife

Software: Edición de vídeo y música

Pros: Creación integrada de música y video en HD.

Contras: Bandas de audio y video limitadas en iMovie.

Illustrator

Software: Ilustración vectorial

Pros: Se integra bien con otros programas de Adobe. Numerosas opciones de exportación e importación. Completo y versátil.

Contras: Posiblemente sea de difícil manejo para usuarios principiantes.

ImageReady

Software: Edición de imágenes para web

Pros: Produce una buena animación timeline para GIF.

Contras: Es exclusivo para animaciones de píxeles para webs.

ipi Mocap Studio

Software: Capturador de movimiento

Pros: Captura el movimiento del actor en 360°. Lo que permite editar modificando las perspectivas y los ángulos. Exporta en los formatos más comunes.

Contras: Quizás algo complejo para usuarios principiantes. Precisa de un equipo potente y de dos cámaras Kinect.

Jahshaka

Software: Edición de video y efectos especiales

Pros: Software libre que puede conseguir resultados muy profesionales.

Contras: La interface es muy poco intuitiva, por lo que se recomienda tener consultar algún tutorial antes de usarlo.

K-3D

Software: Modelado y animación 3D

Pros: Incorpora ejemplos de diseños 3D que pueden modificarse. Desde su web se pueden descargar numerosos modelos y plugin.

Contras: Posiblemente sea de difícil manejo para usuarios principiantes.

KToon

Software: Animación 2D

Pros: Herramienta básica de animación vectorial que permite exportar en múltiples formatos.

Contras: El programa se encuentra en versión de prueba

LightWave 3D

Software: Animación 3D

Pros: Compuesto por dos subprogramas: Modeler y Layout. Es un paquete que permite tanto el modelado del objeto como el rigging o la configuración del esqueleto, con resultados profesionales. Este software se utiliza en algunos estudios de anime como Sunrise.

Contras: Difícil manejo para usuarios principiantes. No es gratuito.

Maya 3D

Software: Gráficos y animación 3D

Pros: Interfaz personalizable. Utilizado por Disney, es el único programa acreditado con un premio Oscar.

Contras: Requiere un ordenador potente.

Mental Ray

Software: Motor de renderizado

Pros: Integrado en la mayoría de los paquetes de software 3D profesionales: 3D Studio, Maya, Softimage. Utilizado por Pixar

Contras: Requiere un ordenador potente

Miku Miku Dance

Software: Capturador y editor de movimientos corporales para modelos 3D

Pros: Interfaz sencilla y fácil de usar. Contiene una gran variedad de modelos de personajes de estilo anime. Es un software gratuito.

Contras: Las animaciones faciales sólo se pueden realizar de forma manual. Es exclusivo para modelos de estilo japonés.

Milkshape 3D

Software: Modelado 3D poligonal

Pros: Utilizado principalmente para el diseño de objetos y personajes 3D para videojuegos.

Contras: A pesar de tener varias versiones, aún está en fase de prueba

Mimic

Software: Sincronización de labios

Pros: Sencillo manejo para conseguir una buena sincronización de labios con 3D.

Contras: Tiene limitaciones y no importa bien a otros programas.

Moho

Software: Animación vectorial 2D

Pros: Compatible con Freehand para dibujar. Efectos predefinidos como humo, agua, etc.

Contras: No es gratuito y las animaciones creadas con la versión trial añade marcas de agua al video final. Limitados formatos de exportación. Los archivos Flash se reproducen en escala de grises.

Monkey Jam

Software: Prueba de lápiz (Pencil-test)

Pros: Amplia variedad de opciones, importa vídeo, sonido e imágenes.

Contras: No permite pintar. Tiene problemas de incompatibilidad con otros programas y su uso requiere de un tiempo de adaptación.

Motion

Software: Edición y composición de gráficos y videos

Pros: Permite componer los videos con efectos visuales 2D y 3D, creando un entorno multiplano.

Contras: Sólo sirve para Mac.

Mudbox

Software: Modelado y pintura digital

Pros: Permite esculpir y pintar en un entorno tridimensional.

Contras: Precisa de un ordenador potente. No es gratis.

Pencil

Software: Animación 2D

Pros: Software libre recomendado para principiantes en el mundo de la animación. Tiene una interfaz bastante sencilla.

Contras: Exportación e importación de formatos limitada. Carente de herramientas avanzadas de animación, como las guías de movimiento.

Photoshop

Software: Edición de imágenes

Pros: Es el más utilizado por los estudios de animación para el coloreado y tratamiento de imágenes. En las últimas versiones permite edición semi-profesional de objetos 3D. Pinceles con efecto de física realista y paneles de menús personalizables.

Contras: Requiere un ordenador potente y podría considerarse algo difícil para usuarios que buscan software de edición de imágenes más básicos.

Pinnacle Studio

Software: Edición Audiovisual

Pros: Tiene numerosas herramientas destinadas a la edición de video y audio. Posiblemente sea el programa de edición de video con mayor variedad de transiciones y efectos. Bastante intuitivo y fácil de usar.

Contras: Precisa de un ordenador potente y ocupa gran espacio en el disco duro.

Pivot Stickfigure

Software: Animación Pivot 2D

Pros: Muy fácil de usar. Contiene una herramienta para editar los personajes.

Contras: Insuficiente para crear animaciones tradicionales. Exporta únicamente en formato GIF.

Poser

Software: Herramienta de personajes 3D

Pros: Fácil de usar. Permite modelar y dibujar en 2D. Contiene buenas herramientas para animación.

Contras: Precisa de un aprendizaje complicado para conseguir correctas poses.

Premiere Elements

Software: Edición de vídeo

Pros: Fácil de usar, con numerosos filtros y efectos. Exporta a disco, ficheros o los sube a internet.

Contras: Funcionalidad limitada, falta de otras opciones avanzadas.

Premiere Pro

Software: Edición de vídeo

Pros: Tiene la posibilidad de importar secuencias de imágenes para crear una animación. Excelente gestión de efectos de croma. Importación de líneas de tiempo de otros programas. Soporte para multitud de cámaras.

Contras: Posiblemente sea de difícil manejo para usuarios principiantes.

Retas! Pro

Software: Animación digital

Pros: Es un paquete de herramientas profesionales para animación. Considerado líder en Japón para la creación de anime.

Contras: No existe una versión más sencilla para usuarios principiantes, Diseñada para usar de forma profesional en grandes estudios.

SAI

Software: Ilustración digital

Pros: Posiblemente el mejor software para elaborar ilustraciones digitales que simulan técnicas pictóricas tradicionales. Gratuito y no necesita instalación.

Contras: No se conocen.

Shake

Software: Composición y efectos

Pros: Herramienta de efectos de videos potente y profesional. Tiene la opción de poder mejorar la calidad de las grabaciones. Se integra bien con Final Cut.

Contras: Necesita un ordenador bastante potente.

Sony Vegas

Software: Edición de video

Pros: Contiene un gran banco de efectos, filtros y transiciones. Una herramienta específica de producción 3D. Soporta múltiples formatos.

Contras: Precisa de conocimientos previos para su utilización profesional.

Softimage

Software: Animación y modelado 3D

Pros: Pack Profesional que comprende una serie de aplicaciones específicas tanto para modelado 3d como para animación. Es uno de los software más completos en 3D. Utilizado por los Estudios Kandor Graphic.

Contras: Necesita un ordenador muy potente y el usuario debe tener altos conocimientos de 3D. No es gratuito.

Stop Motion Pro

Software: Animación stop motion

Pros: Crea automáticamente el video conforme se capturan los fotogramas. Incluye herramientas de croma y rotoscopio.

Contras: No es gratuito.

Stop Motion Station

Software: Animación stop motion

Pros: Muy intuitivo y fácil de usar. Varias opciones de captura. Compara los fotogramas capturados con la imagen de la cámara gracias a una aplicación de papel cebolla.

Contras: Interfaz de usuario poco atractiva.

Stylos

Software: Animación vectorial y mapa de bits.

Pros: Emula métodos de animación tradicional. Edición vectorial avanzado. Recomendado para anime.

Contras: No se conocen.

SWiSW Max

Software: Efectos visuales para web

Pros: Crea impresionantes efectos visuales para webs sin necesidad de escribir códigos.

Contras: Aunque es bastante parecido a Flash, no es adecuado para animación 2D.

Synfig Studio

Software: Animación vectorial 2D

Pros: Buena alternativa a Flash. Contiene una ayuda completa de su utilización y muchos ejemplos editables.

Contras: Para su uso profesional precisa de conocimientos previos.

TAB**Software:** Animación vectorial

Pros: Uso intuitivo. Permite animar modificando los vectores como un modelado 3D.

Contras: Se recomienda tableta gráfica

**Taptoons
Linetester
2001****Software:** Animación 2D

Pros: Apto para animar dibujos escaneados. Permite incorporar el sonido y es bastante sencillo de utilizar.

Contras: Sólo sirve para realizar una prueba de línea, es bastante limitado.

Toki Line Test**Software:** Prueba de lápiz (Pencil-test)

Pros: Amplia variedad de elementos.

Contras: No permite pintar sobre la imagen.

Toon Boom**Software:** Animación vectorial y mapa de bits

Pros: Emula métodos de animación tradicional. Existe una versión gratuita para estudiantes. (Ha pasado a llamarse Animate Pro)

Contras: Para poder dibujar directamente en el programa es aconsejable una tableta gráfica.

**Toon Boom
Harmony 9****Software:** Animación vectorial y mapa de bits

Pros: Utilizado por numerosos estudios de animación. Permite integrar perfectamente 2D y 3D.

Contras: No se conocen.

Toonz

Software: Animación digital

Pros: Emula perfectamente métodos de animación tradicional. Es utilizado por muchos estudios de animación en el mundo, entre ellos el Estudio Ghibli.

Contras: Posiblemente tenga un diseño demasiado profesional para ser usado por principiantes.

Windows Movie Maker

Software: Edición audiovisual

Pros: Interfaz sencilla y muy intuitiva. Permite capturar los fotogramas de un video en imágenes jpg.

Contras: Limitado. Sólo exporta a un formato de video.

Zbrush

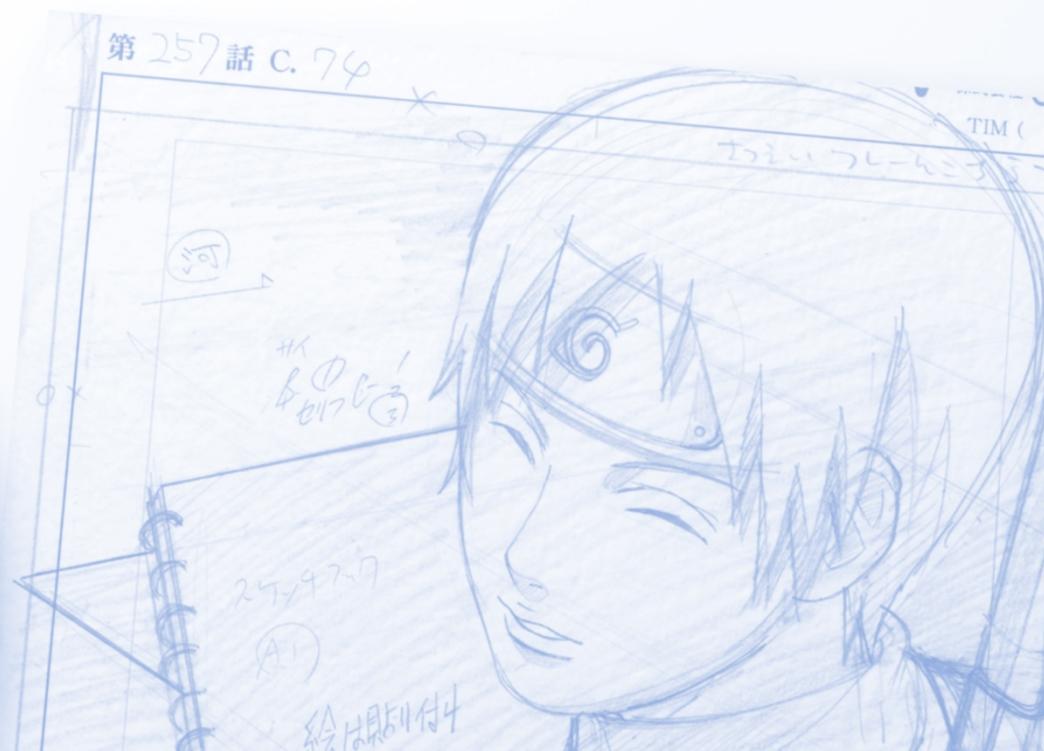
Software: Modelado, escultura y pintura 3D

Pros: Permite esculpir de forma casi natural. Obtiene resultados muy profesionales. Trabaja a infinidad de polígonos aumentando la definición de la imagen. Utilizada en grandes producciones cinematográficas como “El Señor de los anillos”.

Contras: No sirve para crear animación.
No es gratis.



Apéndice G. Recopilación de escenas *sakuga* en series de animación japonesa.



Recopilación de escenas *sakuga* en series de animación japonesa.

ANIMADOR	SERIE	INTERVENCIÓN
Akira Hamagouchi	Saint Seiya Omega	Episodio 20
	Sword Art Online	Episodio 10
Akira Hamagouchi	Magi: The Labyrinth of Magic	Episodio 6
	Magi: The Labyrinth of Magic	Episodio 9
	Magi: The Labyrinth of Magic	Episodio 18
Akira Hamagouchi	Tsuritama	Episodio 9
Akira Matsushima	Hunter x Hunter	Episodio 56
	Tales of Symphonia	Episodio 4
Akitoshi Yokoyama	Jyu-Oh-Sei	Opening (Cabecera)
Atsuki Shimizu	BLEACH	Episodio 341
Chikashi Kubota	Ano Hana	Episodio 10
	Guilty Crown	Opening
Chiyuki Tanaka	Tales of Symphonia	Episodio 4
Eri Ishikawa	Needless	Episodio 20
	Soul Eater	Episodio 12
	Soul Eater	Episodio 26
	Soul Eater	Episodio 33
Fumiaki Kouta	Shakugan no Shana III	Opening
Gorou Sessha	Naruto Shippuden	Episodio 120

Hidehiko Sawada	Btooom!	Opening
	High School of the Dead	Episodio 1
	Hunter x Hunter	Episodio 35
	Hunter x Hunter	Opening 3
Hideki Takahashi	Cannan	Episodio 2
Hideki Kakita	Eureka Seven AO	Episodio 1
	Eureka Seven AO	Episodio 4
Hidetsugu Ito	Japacon 2012	Opening
	Xam`d: Lost Memories	Episodio 2
Hiroaki Karasu	Toriko	Episodio 35
Hirofumi Suzuki	Madoka Magica	Ending (Créditos Finales)
	Naruto	Episodio 47
	Read or Die	Episodio 1
Hiroki Harada	Fullmetal Alchemits: Brotherhood	Opening 4
Hironori Tanaka	Aoi Hana	Episodio 6
	Kyokai Senjo no Horizon II	Opening
	Magi: The Labyrinth of Magic	Episodio 17
	Mobile Suit Gundam AGE	Episodio 41
	Sankarea	Episodio 14
	Sasami-san@ Ganbaranai	Episodio 8
	Toradora!	Episodio 24

	Umi Monogatari-Anata ga Ite Kureta Koto-	Episodio 2
	Yes! Precure 5 GoGo!	Episodio 18
	Nisemonogatari	Episodio 11
Hiroshi Okubo	K	Episodio 7
	Seitokai Yakuindomo	Opening
Hiroshi Tomioka	Ano Natsu de Matteru	Episodio 9
	Seikon no Qwaser	Episodio 4
	Star Driver	Episodio 16
	Yumekui Merry	Episodio 2
Hiroyasu Oda	Magical Girl Lyrical Nanoha Stiker	Episodio 5
	Nanoha StrikerS	Opening 1
Hiroyuki Imaishi	FLCL	Episodio 4
	FLCL	Episodio 4
	Lupin III: Mine Fujiko to Iu Onna	Episodio 12
Hiroyuki Yamashita	Naruto Shippuden	Episodio 120
	Naruto Shippuden	Episodio 178
Hisao Yokobori	Fullmetal Alchemits: Brotherhood	Episodio 14
	Zettai Karen Children	Episodio 37
Imazaki Itsuki	D.Gray-man	Opening 2
Jun Arai	Sword Art Online	Episodio 2
Kanako Maru	Tatakau Shisho- The Book of Bantorra	Episodio 20
Kanami Sekiguchi	Angel Beats	Episodio 3

Kazuchika Kise	Ookiku Furikabutte	Opening
Kazunori Iwakura	Orphen: The Revenge	Opening
Kazuto Nakazawa	Kuroko no Basket	Episodio 17
Keisuke Watanabe	Sora no Otoshimono Forte	Episodio 12
	Naruto Shippuden	Ending 21
Ken`ichi Fujisawa	Eiyu Densetsu: Sora no Kiseki	Episodio 2
	Naruto Shippuden	Episodio 293
Kenji Gotoh	Kamisama Dolls	Opening
Kou Yoshinari	Sazan Eyes: Seima Densetsu	Episodio 3
Masaaki Yamano	Senki Zessho Symphogear	Episodio 1
Masaaki Yuasa	Samurai Champloo	Episodio 9
Masahiko Murata	Naruto Shippuden	Ending 19
Masahiro Sato	Canaan	Opening
	Canaan	Episodio 2
Masahiro Shimanuki	Dragon Ball Z	Episodio 4
Masayoshi Tanaka	Magi: The Labyrinth of Magic	Opening
Masayuki Konda	Naruto Shippuden	Ending 24
	Naruto Shippuden	Episodio 209
Masayuki Nonaka	Arcana Famiglia	Episodio 11
	Nisemonogatari	Episodio 6
Megumi Kouno	(The) IDOLM@STER	Episodio 25
	(The) IDOLM@STER	Episodio 26

	Eureka 7: AO	Episodio 13
	Vividred Operation	Episodio 1
	Vividred Operatio	Episodio 2
Mieko Hosoi	Kobato	Episodio 19
Mitsuo Iso	Golden Boy	Episodio 4
Naotoshi Shida	One Piece	Opening 12
	One Piece	Episodio 553
	Smile Precure!	Episodio 23
	Smile Precure!	Episodio 33
	Smile Precure!	Episodio 47
Norimitsu Suzuki	Darker tan Black: Ryusei no Gemini	Episodio 1
	Soul Eater	Episodio 1
	Un-Go	Ending
Norio Matsumoto	Naruto	Episodio 30
	Tales of the Vesperia	Opening
Nozomu Abe	Accel World	Opening 2
	Accel World	Episodio 8
	Accel World	Episodio 12
	Accel World	Episodio 24
	Blue Exorcist	Episodio 15
	Fate/Zero	Episodio 4
Ryo Imamura	Arakawa Under the Bridge	Episodio 1
Ryo-timo	Fullmetal Alchemist: Brotherhood	Episodio 23

	[C]	Opening
Ryou Onishi	One Piece	Episodio 405
Se Jun Kim	Mobile Suit Gundam AGE	Episodio 45
Seiya Numata	Tadora!	Episodio 16
Shingo Fujii	Niju Menso no Musume	Episodio 15
Shinichi Kurita	Aquarion Evol	Opening
	Aquarion Evol	Episodio 15
	Magi: The Labyrinth of Magic	Episodio 25
	Needless	Episodio 15
Shinpei Tomooka	Dog Days	Episodio 2
	Sekirei	Opening
	Tsukuyomi-Moon Phase-	Ending 2
Shinya Takahashi	Kore wa Zombie Desu Ka	Episodio 11
	Nurarihyon no Mago: Sennen Makyou	Episodio 19
Soichiro Matsuda	Zero no Tsukaima: Futatsuki no Kishi	Episodio 12
Sunao Naitou	Clanand: AS	Episodio 12
Tadashi Hiramatsu	Beck	Opening
Tadayoshi Yamamuro	Dragon Ball Z	Episodio 232
Taichi Ishidate	Hyouka	Episodio 12
	K-On!	Episodio 1
	The Melancholy of Haruhi Suzumiya	Episodio 4

Takaaki Chiba	Senno Chosashitsu	Episodio 16
Takahiro Shikama	Kurokami The Animation	Episodio 6
	Star Driver	Opening 2
	Sword Art Online	Episodio 2
	Sword Art Online	Episodio 13
	Sword Art Online	Episodio 20
Takashi Kojima	Sengoku Collection	Episodio 2
Takeshi Koike	Kazemakase Tsukikage Ran	Opening
	Kazemakase Tsukikage Ran	Episodio 1
	Lupin III: Mine Fujiko to Iu Onna	Episodio 13
Tatsuo Yamada	Precure	Opening
Tatsuya Yoshihara	AnoHana	Episodio 11
	SKET Dance	Episodio 17
Tetsuya Nishio	FLCL	Episodio 3
	Great Teacher Onizuka	Opening 1
	Naruto Shippuden	Opening 3
	Ninku	Opening
Tokuyuki Matsutake	Hakuoki Reimeiroku	Opening
Tomoyuki Niho	Occult Academy	Episodio 11
Toshifumi Akai	The IDOLM@STER	Episodio 20
Toshihiro Kawamoto	Eureka Seven	Opening
Toshiyuki Sato	Dog Day	Opening
	Mitsudomoe	Episodio 1

Toshiyuki Tsuru	Great Teacher Onizuka	Opening 2
Yasushi Muraki	Eureka 7: AO	Episodio 7
	Eureka 7: AO	Episodio 15
	Eureka 7: AO	Episodio 24
Yasuyuki Kai	Star Driver	Episodio 1
Yoh Yoshinari	FLCL	Episodio 5
	Metal Figther MIku	Episodio 13
	Shakabane Hime	Opening 1
Yoshiyuki Ito	Birdy the Mighty	Episodio 1
	Soul Eater	Episodio 1
Yuki Hayashi	[C]	Episodio 6
	Yes! Precure 5 GoGo!	Episodio 23
Yuriko Chiba	Code Geass: Lelouch of the Rebellion R2	Episodio 7
Yusuke Yoshigaki	FLCL	Episodio 4
Yutaka Nakamura	Cowboy Bebop	Episodio 1
	Darker tan Black: Gaiden	Episodio 1
	Soul Eater	Episodio 50
	Towa No Quon	Episodio 1
Yuui Hamano	Saint Seiya Omega	Episodio 27
	Smile Precure!	Episodio 1
	Smile Precure!	Episodio 23
Yuusuke Matsup	Kannagi	Episodio 13