

**LOS LENGUAJES DEL CÓDIGO ANIMADO.  
ESTUDIO DE LA ESTÉTICA DEL ANIME (CINE DE ANIMACIÓN JAPONÉS)**

María del Pilar Yébenes Cortés

Prof<sup>a</sup> Universidad Europea de Madrid  
Correo-e: [mpilar.yebenes@fcp.cin.uem.es](mailto:mpilar.yebenes@fcp.cin.uem.es)

**Resumen:**

La percepción de la belleza supone una interacción plena con su *modus operandi*. El espectador que intenta disfrutar de la estética debe actuar de una manera correcta para alcanzar la máxima satisfacción ante ella.

Nos encontramos ante impresiones sensoriales que nos hacen percibir la belleza de las cosas, originada ésta en nuestros sentidos. Y el cine, a través de la imagen y de su propia estética suscita la experimentación de sensaciones diversas y *desafíos constantes*.

Dichas sensaciones se muestran cambiantes y se incrementan en la cinematografía actual gracias a la incorporación de las más recientes técnicas digitales. Se torna interesante, por tanto, descubrir en el cine de imagen real cuales son estos *desafíos* que abordan a las sociedades a través de la imagen/cultura visual. Pero las posibilidades se ven aumentadas cuando el sistema estudiado no radica en la visualización de la imagen real, o lo que también entendemos por imagen de ficción. El análisis de las imágenes fabricadas con lápiz y con lápiz desde un ordenador difiere del anterior. El cine de animación, el arte en dibujo animado ofrece diferencias.

La progresión de los lenguajes cinematográficos origina a su vez la superación de la técnica, y el anime se aprovecha de ello produciendo un conjunto de nuevos códigos estéticos. La digitalización de la imagen animada aporta, no sólo la formación de nuevas identidades, sino la posibilidad de instalación y acomodamiento de ésta en otras disciplinas visuales, desde el videojuego y la creatividad publicitaria a Internet.

El código estético se ve crecido conforme va acumulando la experiencia cinematográfica animada, desde la tradicionalidad más categórica del dibujo animado a las herramientas digitalizadas. El contraste de estas dos visiones y formas de crear suponen la implantación de diferentes estéticas y desiguales códigos visuales. ¿A qué debemos entonces la experiencia de las emociones (la experiencia estética)? Sin duda al código utilizado, a la belleza del código.

Descubrirlos en el cine de imagen animada *made in Japan* es el principal propósito, estableciendo un profuso estudio que parte de la precisión de las definiciones de código y estética en animación. Posteriormente, se han de fijar los lazos de esta connivencia entre términos que nos llevarán a clarificar las diferencias y contrastes entre las técnicas tradicionales y las presentes, imperantes e implacables hoy en la cultura audiovisual y que el poder de la imagen ha determinado para el espectador y consumidor de secuencias animadas. El estilo del dibujo animado ha sido un factor decisivo para las experiencias estéticas en cine. La variedad de códigos y las diferentes estéticas quedarán ponenciadas desde el ejemplo del anime del maestro Hayao Miyazaki, cuyas narraciones son extraídas de la literatura clásica y contemporánea.

## Palabras Clave:

Anime, manga, estética, código, animación, digitalización, Miyazaki.

### **LOS LENGUAJES DEL CÓDIGO ANIMADO. Estudio de la estética del anime (cine de animación japonés)**

Se hace necesario definir tres aspectos determinantes que desde el tema propuesto puede llevar a confusión. El primero de ellos es el término anime. A pesar de que la palabra anime es de origen francés, los japoneses han hecho suyo el galicismo desde los años sesenta y con él designan tanto a la animación autóctona como a producciones de otros países. El resto del mundo asocia el anime sólo con la producción procedente de Japón. La segunda aclaración deriva en el público consumidor de las obras que se exponen a continuación. Ninguna de ellas, a no ser que se indique, se conciben desde el entendimiento de un público infantil, menor o preescolar. Por último, la aclaración del término manga. El manga no es cine de animación japonés. Si por el contrario lo es el cómic (*comic magazine*) El japonés consumidor de manga normalmente es también aficionado al anime (aunque no tiene que considerarse un *otaku*, fanático).

En el campo del género de animación, la mayoría nacemos con una misma estética: la estética Disney. Si no soslayáramos el dibujo disneyano que es extenuación para unos, sugestión para otros, el análisis estético-fílmico derivaría en animaciones de otros realizadores, de otras nacionalidades y estudiaríamos otras estéticas, pero las analogías, a grandes rasgos serían cuantiosas. Sin embargo, el cine de animación japonés o anime, rompe con la estética americana y las aproximaciones se hacen lejanas, tanto como puede parecerle a un occidental la distancia entre Tokio y España.

El análisis de las opciones estéticas del anime es el propósito de esta comunicación. Se toman ejemplos más específicos de los modelos fílmicos (adaptados de la literatura) del realizador japonés Hayao Miyazaki, aunque también sirven de ejemplificación las animaciones de diversos realizadores asiáticos. Si el análisis fílmico del cine de imagen real conlleva un lenguaje codificado propio, el cine en dibujo animado se puede entender como un conglomerado de distintos códigos que configuran un lenguaje único a través de un amplio universo simbólico. Pero de nuevo antes es fundamental establecer que es lo que entendemos por cine de animación y por estética y conocer de manera sucinta la figura de Hayao Miyazaki.

Empezando por este reconocimiento el ínclito Miyazaki es un tokiota internacionalmente re(conocido) que consigue que la crítica y el público occidental se fijen en él después de 40 años de experiencia, a través de su noveno largometraje *Sen to Chihiro no kamikakushi* (*El viaje de Chihiro*, 2001) por la concesión del Oso de Oro (ex aequo) a la mejor película en la Berlinale de 2001, y tras dejar títulos cardinales de la historia del cine como *Mononoke Hime* (*La princesa Mononoke*, 1997) quizás de mejor

calidad narrativa que la anterior o éxitos de la televisión como *Rupan Sensei II (Lupin, 1977)*, de la novela de Maurice Leblanc, *Meintantei o Holmes (Sherlock Holmes, 1984)* personaje de Arthur Conan Doyle, *Mirai Shonen Conan (Conan, el niño del futuro, 1978)*, basada en la novela *The Incredible Tide* de Alexander Key o la última película de largometraje, todavía no estrenada [1] en España, tampoco en Japón, *Howl's moving castle* de Diana Wynne Jones. (Tanto *Holmes*, como *Conan* están dirigidas a un espectador infantil). Además de las citadas adaptaciones de la literatura, Miyazaki para su tercer largometraje, *Tenku no shiro Raputa (La fortaleza celeste 1986)* escribe su guión a partir de un capítulo de *Los Viajes de Gulliver* de Swift. Del mismo modo el quinto largometraje, *Majo no takkyubin (Nicky, la aprendiz de bruja, 1989)* parte de una de las novelas del escritor japonés Eiko Kadono.

A Miyazaki se le descubre a través de su mirada, una mirada primitiva en tanto que con sus producciones, con sus planos, pretende captar, reflejar la naturaleza libre de prejuicios, como si se tratara de la primera vez que se obtienen esas imágenes. Su tratamiento de los espacios, sus paisajes, la imposición del movimiento que otorga a sus personajes, sus composiciones... sus temáticas, parecen brotar de un primitivismo absoluto. Con sus panorámicas se muestra una mirada de un mundo sin prejuicios, de mirada limpia e ingenua con fondos como los de *Mi vecino Totoro*, cenitales de una ciudad imposible de demarcar en un mapa en *Niky, la aprendiz de bruja*, los reflejos de *La fortaleza celeste* o los mágicos cielos pintados de *Porco Rosso*. Más tarde llegará el contraste, la mirada contrapuesta, la rebeldía, la experiencia, la obcecación, resultado comprimido en *La princesa Mononoke*. Este contraste típico en las cintas de Miyazaki, (hablamos de un cine repleto de constantes en una misma película) tiene que ver mucho con el contraste en el que está sumergida la propia civilización japonesa, que vive entre el devenir de las formas clásicas, las tradiciones acérrimas y la cultura longeva y el poderosísimo magnetismo occidental predominante.

El cine de animación es una provocación. Mientras que el cine de imagen real se basa en la realidad de movimiento, el cine dibujado tiene que provocar dicho movimiento, es decir, tiene que hacer que lo estático se haga real en el momento de la proyección. Y varias son las técnicas que definen el cine de animación, desde el dibujo animado, la plastilina, el *cut-out*, la *pixilation*, o los modelos articulados al rayado de celuloide.

Sin embargo, la estética conlleva a una definición un tanto más profusa y a su vez a una definición aproximada del término.

Lo bello no es lo mismo que lo estético y no es lo mismo que lo artístico. Nos movemos en tres campos distintos, que a priori y sin más análisis parecen también derivar en una misma etimología.

Las teorías filosóficas nos conducen al matrimonio entre estética y belleza y en el anime de Miyazaki podemos percibirlo y de echo lo vamos a ver a continuación. La belleza —experimentación de lo bello— se percibe a través de los sentidos (idea pitagórica), en el pensamiento (platónico), a través de las facultades mentales, como la intuición (idea renacentista que indica que la percepción de la belleza sólo es posible percibirla y experimentarla con el previo conocimiento de un concepto de belleza). Con Kant la belleza se magnifica a términos de universalidad: la estética trascendental (lo

sublime, más allá del placer, más allá de lo bello) o también se puede percibir la belleza a través de la contemplación (teorías schopenhauerianas).

La estética, por otra parte, es analizada y se puede definir desde el estadio psicológico y de nuevo estas conclusiones de los expertos las podemos relacionar con el anime. La teoría propuesta por los hedonistas señala que la estética no son más que sentimientos bellos y feos, idea que llevamos al cine de animación donde se observa claramente, por un lado, una estética alejada de los códigos convencionales a los que nuestra percepción visual está menos acostumbrada, pero que no por ello rechazada (lo decíamos al comienzo de la comunicación, nacemos con una estética Disney) y a la que podríamos llamar estética feista, sin que signifique que es un dibujo mal hecho y donde el dibujo caricaturesco o parcialmente indefinido tiene cabida (el estilo de dibujo de Keichi Hara creador de *Shin Chan*, los trazados de la serie de Toei Animation, *Lomien Man* (1988) y *Kariage-Kun* (Toei Animation, 1989) o *Mis vecinos los Yamadas* (*My neighbors the Yamadas*, Isao Takahata, 1999) y *The Ghiblies, episode 2* de Yoshiyuki Momose, ambas producidas en Studios Ghibli, estadio de animación dirigido por Miyazaki pueden ser ejemplo de esta estética feista). Al decir estética feista no significa que ésta produzca repulsión. Podemos encontrarnos ante un dibujo con una estética feista, de atracción absoluta y técnica admirable, simplemente que el canon de belleza del modelo dibujado no es el universalmente conocido o aceptado. Otra visión sería la que apunta Eugenio Trias en su manuscrito *Lo bello y lo siniestro* [2]: Trias a través de las palabras de Kant dice en *La Crítica del juicio* que el arte puede tratar cualquier asunto y promover cualquier sentimiento independientemente de su moralidad y del horror que puede despertar. Un único límite señala a la obra de arte, una única restricción: un sentimiento que, al ser suscitado por una obra, produce inmediatamente la quiebra del efecto estético. Tal sentimiento imposible de ser promovido es, al decir de Kant, el asco. Por otro lado, en el cine de animación se observa una estética preciosista, figurativa, de formas redondeadas, estética característica de Disney y Miyazaki. A través de esta estética preciosista de Miyazaki el espectador puede disfrutar de lo onírico, de la exótica belleza de la estética japonesa, de la estructura narrativa del cuento oriental.

Otra definición de estética procede de la concepción ilusionista: la estética se encuentra en la imaginación, en la ilusión, en la apariencia.

Con todas estas perspectivas observamos que el anime no sólo es objeto de reflexión estética, sino también ética. Como ocurrió durante años y sigue ocurriendo con el cine de imagen real, el cine de animación japonés para el occidental no puede evadirse de varios prejuicios, tanto estéticos como éticos. El dibujo inmóvil, reducidos y limitados movimientos, la planidad de los fondos o la rigidez estética son algunas obcecaciones estéticas. La desatada violencia o la supuesta inmoralidad de la imagen animada derivan en la reflexión ética. Sin embargo, la controversia suscitada por la virulencia del anime no ha sido nunca tan desplegada como la desarrollada en el cine de animación americano, como es el caso de Disney que no sucumbió a pintar muertes de madres (*Bambi*, 1942) o maltratos psicológicos (*Dumbo*, 1941), aunque si a suavizar la dureza en *Blancanieves*, la violencia dialéctica narrada por Collodi en *Pinocho*, la tiranía en *Peter Pan* de Barrie o el terror psicológico que puede provocar una estampida de antílopes con consecuente muerte paterna de *El rey león* (1994), basado y “plagiado” en *Kimba, el león blanco* (1965) de Rintaro (los episodios están dirigidos por Takashi

Yui) y basado en el manga de Osamu Tezuka. Es cierto que la violencia gratuita, de difícil medición, se manifiesta en gran parte de los dibujos animados que se emiten en televisión y gran parte de dicha producción procede de estudios japoneses como Toei Animation [3], Oriental Light & Magic Inc (productora de *Pokémon*), Gainax, Nippon Animation, Bandai Visual (*Wolf's Rain*), etc... Nos encontramos ante un tipo de violencia injustificable que en la mayoría de los casos suele ser física y es una violencia sin explicaciones que no derivan en un desenlace o desencadenante. En este caso no dedicamos tiempo a ninguna explicación porque no hay explicación lógica que pueda servir de justificante más que la costumbre de llevarlo a cabo o por atractivo inconcebible y diversión del hacedor de la imagen y que además sería otro tema de una comunicación diferente. Pero ciertos animadores como Miyazaki, tratan la violencia, la hacen explícita y la embellecen, aunque partimos de la base que la violencia en ningún caso es justificable. La dureza de las imágenes, el silencio en unos casos y el estruendo de la lucha en otros, la virulencia tonal y la dura puesta en escena, y al mismo tiempo la belleza de las imágenes, producen en el espectador el disfrute estético transmitido por Miyazaki en *Mononoke Hime* (*La princesa Mononoke*, 1997), anime de época (*jidai-geki*) violentamente-bello. Como señala Roberto Cueto en su investigado *El País de las maravillas al otro lado del espejo*, capítulo del libro *Dibujos en el vacío* [4] Yasunari Kawabata —junto con Yukio Mishima, el escritor japonés más popular en Occidente— señalaba que el concepto fundamental de la estética japonesa es *mono no aware*, es decir, el sentimiento de belleza que provoca lo efímero. Es una percepción melancólica de lo bello, que resulta serlo precisamente porque está sombreado por la conciencia de su desaparición. Incluso aporta más información: el término *mono no aware* fue acuñado por el poeta Motoori Norinaga (1730-1801) y podría traducirse como “sensibilidad ante las cosas”, la idea de una empatía que se establece ante los objetos o la naturaleza que no precisa de filtros artísticos o retóricos. Idea que ha de ver bastante con el shintoísmo.

Es una de las ocasiones en la que el anime se convierte en una narración apocalíptica que visionado por el espectador infantil puede llevarle a la equivocación. Los elementos de violencia en el universo epopéyico poblado de personajes recios y heroicos que es *La princesa Mononoke* producen en el espectador maduro un *timing* hermoso y magnífico a pesar de lo terrible de la narración. El *timing* es la sensación que se trasmite con el dibujo.

A primera vista puede parecer que la estética japonesa en el anime es homogénea, pero no es así. El anime es multiforme. Frente a la longinealidad de los modelos de Hiroyuki Kitakubo (creador de *Blood, el último vampiro*, 2000), nos encontramos con la redondez de los personajes de Miyazaki, algunas de sus creaciones fantásticas, mágicas, o seres híbridos tiende a hornearlos en la circunferencia. Los hay rectilíneos, como los trazados de Otomo en *Akira* (1988) y los de la reciente *Steamboy* (2004) o los dibujos de Oshii en *Ghost in the Shell* (1995) o en la segunda parte de *Ghost in the Shell: Innocence*, (2004) y no tan rectilíneos, la estética cilíndrica y achaparrada propia de Rintaro en *Metrópolis* (2001) o por poner casos más populares, *Heidi* (1976) de Takahata o *Doraemon* (Hiroshi Fujimoto).

La animación japonesa suscita ciertos prejuicios estéticos en el occidental al no entender el lenguaje cultural, que no lingüístico, del país asiático. El anime es una revolución sociológica para el americano y para el europeo. Un conglomerado

conceptual. El anime es un movimiento estético como el neorrealismo italiano o la *novelle vague*, a pesar de que el cine convencional margine al dibujo animado (sin ya hablar de otras técnicas) denominándolo octavo arte, o género menor o incluso llegar a términos de hibridez .

El problema del anime no es la lengua (el japonés), es el código de signos culturales y sociales que no son entendidos en su totalidad por el *gaijin* (extranjero) que ve pernicioso actos y actitudes que refleja la narrativa del cine de animación japonés. Ha ocurrido a lo largo de la historia del cine asiático, desde la imagen real, poniendo el ejemplo más radical *Con el Imperio de los sentidos* (Nagisa Oshima, 1976), donde no todo espectador entiende la experiencia erótica, la liberación, la demencia, la muerte, hasta el dibujo animado de *Tonari no Totoro* (*Mi vecino Totoro*, 1988) donde padre e hijas desprovistos de cualquier atuendo comparten bañera y diversión, sin que la idea resida en lo inmoral o pornográfico.

Lo que pudiera parecer una relación incestuosa no es más que una práctica habitual japonesa donde no cabe ningún tipo de prejuicio, para el japonés, no para el europeo o americano. Lo oriental para el occidental es sugestivo pero difícil de entender. Los códigos culturales japoneses no los conocemos, de ahí la dificultad de entender el anime, un arte, una ideología, un pensamiento repleto de ficciones simbólicas. Del mismo modo, es difícil saber el significado de las tradiciones plásticas y gráficas japonesas aunque si es fácil reconocerlas, de ahí la identificación inmediata del anime. El cine de animación japonés es perfectamente reconocible gracias a que posee una estética repleta de códigos. Nunca se ha producido un avance drástico y por lo tanto una ruptura, si por el contrario, se produce poco a poco y con sutiles cambios estéticos. Por lo tanto hay una evolución del lenguaje fílmico animado y de su dimensión estética. Pero para producirse esta variación es interesante conocer los conceptos estéticos propios del anime:

Lo más popularizado parte de los ojos de los personajes. Los ojos son la mirada del alma, permiten reflejar toda una gama de sentimientos posibles. Por eso los hacen tan grandes, como si fueran arcos ojivales. Los ojos grandes son un rasgo de idealización (embellecimiento) estética y moral. Esa solemnidad de la expresión la sabe conseguir Miyazaki de manera sobresaliente. Por ello, la mirada de Chihiro o la mirada de Asitaka en *La princesa Mononoke* y normalmente lo representa a través de *extreme close up*, (de planos detalle) que realza mucho más dichas impresiones.

Si afirmábamos que el anime es un cine de contrastes, podemos descubrir [5] que al igual que se trazan los modelos de mujeres altamente sexualizadas, — *Cutey Honey* (1973) o *Sailormoon* (1992)— la androginia de los personajes es también propia (aspecto sorprendente y en ocasiones rechazado para el mundo occidental). Esta viene siendo una práctica habitual de las representaciones japonesas con gran tradición, siendo el ejemplo más explícito el personaje de Ranma ½ [6] que en unas ocasiones es hombre y en otras mujer, pero si visionamos más producciones anime en muchas de ellas los personajes se hacen difícil de identificar. Peculiarmente la androginia en Miyazaki no se produce.

Otro concepto estético y símbolo del anime son las largas melenas negras y lisas como tablas con flequillos poblados (uno de los elementos simbólicos más reales de la

actual estética de las adolescentes, que no jóvenes tokiotas que intentan alejarse de ese estilo tradicional cosmopolizándose en un nuevo estilo occidentalizado), pero a su vez, y volviendo al contraste, los realizadores japoneses instalan sus modelos en la media melena rubia con barrocos bucles pintada de un amarillo gaugueniano —*Candy Candy* (1976)— .

Uno de los conceptos estéticos propios del anime que conllevan cierta polémica ante ojos occidentales es la boca pequeña de reducidos movimientos de los personajes japoneses. La polémica: no se produce sincronía entre emisiones vocales y los movimientos bucales. La respuesta: los japoneses no pretenden que se de cierta simultaneidad, pareciendo que se produce polifonía. Fuente sonora o palabra y correlato visual o imagen se emancipan una de la otra. Desde el teatro Bunraku se puede entender esta concepción. Más sencillo, desde el visionado de cintas de ficción como *Dolls* (2002) de Takeshi Kitano en su primera secuencia.

Otro de los principios estéticos y a la vez expresivos que Miyazaki incorpora en su cine es la distorsión física tan propia y reiterativa en el cine de animación en general, la compresión y el estiramiento de los cuerpos. Es cierto que el japonés no lo lleva al extremo de la estética *slapstick*, como tantos autores, Warner, Hanna Barbera o anteriormente el maestro Tex Avery, pero sí lo manipula hasta la imposibilidad, aunque no en sentido tan cómico. El recurso de la exageración dramática, Miyazaki lo suele mostrar en las expresiones, en las caras de los personajes, aunque en este caso tampoco llega a la distorsión exagerada. Dotándoles de la máxima expresividad a sus personajes, con la exageración de algunos de los rasgos de éstos rompe la monotonía de los gestos cotidianos, y además acentúa la acción. Esta idea se marca claramente y excepcionalmente en su primer largometraje *Rupan Sansei: Kariosutoro no shiro* (*Lupin, El castillo de Cagliostro*, 1979) donde a la vez que manipula la acción con parámetros ponderativos y exagerados no prohibitivos por la propia condición de dibujo animado, —irrealidad del dibujo, entelequia de la imagen— cumple el principio de acción-reacción provocando el movimiento de personajes y objetos hacia atrás, provocado por ejemplo, por una explosión. Este concepto se observa de manera más convincente, madura y profesional en *La Princesa Mononoke*. Miyazaki no es más que un gran conocedor del detalle, de las leyes físicas y fundamentalmente del propio lenguaje cinematográfico.

En definitiva y a modo de conclusión, el cine de Miyazaki está compuesto de metáforas visuales. Las composiciones cinematográficas del japonés pueden ser interpretadas desde un significado más profuso que el que aporta la propia imagen. Un lenguaje, también propio de otras manifestaciones artísticas como la literatura y la pintura, que se muestra codificado al espectador y que lo interesante de ello es su decodificación, entendimiento y disfrute.

Miyazaki consigue imprimir un clima emocional, un ambiente estético o lo que es lo mismo, una atmósfera sublime y extraordinariamente poderosa y bella a través de sus puestas en escena. Dicha atmósfera creada por el maestro japonés va a conducirnos a nosotros como espectadores hacia una preparación psicológica adecuada y una actitud abierta a la comprensión del film quedando claro y sin confusión, sin que haga frenar el ritmo narrativo y el entendimiento del espectador.

- [ 1] Su estreno está previsto en Tokio el 20 de Noviembre de 2004.
- [ 2] Trias, Eugenio, *Lo bello y lo siniestro*, Barcelona: Ariel, 1999, pág 11.
- [ 3] Especialmente violentas son la espectacular *Ninja Scroll* (1995 Yoshiaki Kawajiri) o la recientemente estrenada en Tokio *Gashbell* (2004), anteriormente serie de TV producida por Toei. En Japón existen en la actualidad aproximadamente 440 empresa de producción de anime.
- [ 4] VVAA, *Dibujos en el vacío. Claves del cine japonés de animación*. Valencia: IVAM Documentos 11.Pág 53.
- [ 5] Los occidentales hemos descubierto estas constantes estilísticas a través de las series de televisión que las cadenas nacionales han comprado a Japón.
- [ 6]Ranma queda prisionero en un cuerpo de mujer cada vez que tiene contacto con el agua fría desencadenante de un accidente en un lago chino, que según cuenta la leyenda, comporta una maldición.

#### Bibliografía:

- VVAA,. (2004): *Dibujos en el vacío*, Valencia, IVAM Documentos 11., Valencia.
- VILLAFANE, JUSTO Y MINGUEZ, NORBERTO, . (1996): *Principios de teoría general de la imagen*, Madrid, Pirámide.
- KANIZSA, GAETANO, . (1986): *Gramática de la visión: percepción y pensamiento*, Barcelona, Paidós.
- VVAA, . (2004): *Anime Business Handbook 2004*, Madrid, Taurus.