

EL NACIMIENTO DEL ANIME (Una historia de cine maravilloso con toques de amistad)

DOI: 10.24142/unaula.n44a12

MARÍA DEL PILAR
ÁNJEL CANTERO*

* Comunicación Social Universidad Pontificia Bolivariana. Estudiante en la especialización de cine y producción de videos.

Recuerdo las vacaciones de fin de año durante mi infancia, cuando nos reuníamos en casa de mi abuela materna. Mis primos venían de otra ciudad, para unirse con nosotros, junto con un par de amigos que casualmente también eran primos y visitaban a su abuela, que en ese entonces era vecina de la mía. Pasábamos horas jugando videojuegos en el PlayStation 1 o en el GameCube, y luego nos divertíamos viendo dibujos animados en la televisión. Fue entonces cuando me intrigó cómo los japoneses creaban historias y personajes tan peculiares. Veíamos *Dragon Ball Z*, *Digimon*, *Pokémon*, entre otros dibujos animados.

A medida que crecía, comencé a ver contenido más “pesado”. Sin embargo,

fueron los diálogos de estas películas los que me ayudaron a comprender ciertas cosas que antes pasaba por alto, brindándome diferentes perspectivas de cómo los japoneses ven la vida y el entorno en el que conviven a diario.

Soy creyente en el poder de las series y películas para crear vínculos fuertes entre las personas. Sin embargo, a veces, no logramos establecer esa conexión con otras. Para mí, los gustos cinematográficos y las series nos brindan la oportunidad de compartir emociones y momentos que se vuelven muy significativos, ya que los amigos son la familia que elegimos.

Cuando empecé con mi carrera universitaria, solía pasar los viernes con mi mejor amiga, Valentina, a quien cariñosamente llamo Valen. Íbamos a mi casa, comprábamos pizza y algunas cervezas, y pasábamos horas disfrutando juntas viendo *Dragon Ball Z*, así como otras películas y dibujos animados.

Más tarde, supe de Alejandro Linares y fue precisamente en el cumpleaños de Valen, en un bar conocido como París en llamas, donde nos contactamos y pasamos horas conversando. A partir de nuestros gustos compartidos, especialmente el cine, logramos establecer una buena relación. Alejo me enseñó y mostró muchas series y películas. A veces, después de las clases, me iba para la casa de él, ya que vivía cerca de mi universidad. Allí, veíamos todo tipo de filmes, tanto los de culto como los comerciales e independientes, siempre muy interesantes.

Un día, en la casa de Alejo, la televisión estaba encendida y él miraba la serie de *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba*. Intrigada, decidí comenzar a verla junto con él. Esta obra hizo que sintiera mucha curiosidad sobre la cultura japonesa y la importancia del Haori, prenda que tradicionalmente llevaban los samuráis sobre el kimono en la era Edo. Años más tarde, me mostró la serie *Monster*, y a partir de las experiencias vividas con él, quise y logré explorar e investigar mucho más sobre este universo.

Los inicios del anime

Para comprender el mundo del anime es importante entender que el nombre de la palabra “anime” (アニメ) se utiliza para referirse a la creación de los dibujos animados creados en Japón, y se pueden disfrutar tanto en la televisión como también en el cine. Los animadores del anime se basan en dibujar a los personajes con facciones pequeñas, los ojos grandes y con colores llamativos, de cuerpos delgados u obesos, además, cuentan con cabelleras abundantes.

Usualmente la personalidad de los personajes se define a partir de los rasgos faciales. Pueden ser humanos o no humanos, como espíritus, humanoides, monstruos o incluso, animales.

Entre los siglos XVII y XIX, la cultura de las representaciones con sombras surgió en Japón durante el período Edo. Se basaba en estampas narrativas y publicaciones elaboradas en papel que representaban diferentes objetos y animales con las manos frente a lámparas giratorias.

Una de las animaciones más antiguas de Japón fue *Katsudo Shashin*, con una duración de apenas tres segundos. Fue descubierto en el año 2005 y consta de cincuenta fotogramas en una tira de celuloide (un material que subió de costo después de la Primera Guerra Mundial) que se reproducía a una velocidad de dieciséis imágenes por segundo. Esta cinta corta mostraba a un joven vestido de marinero escribiendo caracteres Kanji en una pared. Cabe resaltar que es el primer documento gráfico que se tiene sobre los orígenes de este tipo de animación, pero lamentablemente se desconoce el nombre de su autor.

En esa época, surgió un gran interés por la animación. Luego, Ōten Shimokawa, conocido por ser el encargado de crear el primer cortometraje animado de la historia japonesa: *Imokawa Mukuzō Genkaban no Maki*, en 1917, con una duración de cinco minutos. Al contrario del primero, este corto estaba dirigido directamente a las salas de cine,

cortos que, en ese entonces, eran muy escasos. Shimokawa produjo un total de cinco animaciones a principios de 1960.

No obstante, la primera animación japonesa que fue catalogada como anime fue *Nakamura Gatana*, de 1917, creado por el animador japonés Jun'ichi Kōuchi. Un cortometraje de comedia que dura cuatro minutos y cuenta la historia de un samurái, que se compra una espada y termina perdiendo contra cada enemigo débil al que se enfrenta.

En el mismo año, el animador Seitarō Kitayama, que estaba interesado por la animación occidental, decidió crear su propio proyecto titulado *Saru Kani Gassen* (*La batalla del mono y el cangrejo*), basado en el cuento del mismo nombre y del que lamentablemente sólo se logró conservar un fragmento. Kitayama tuvo una larga trayectoria en el mundo de la animación y se le hace honor por haber creado el primer producto de animación que se exportó a Occidente.

Años más tarde, llegó Sanae Yamamoto, quien creó una serie de películas de corte educativo: *Usagi to Kame* (*La liebre y la tortuga*), en 1924, que logró inspirar a animadores Walt Disney. Esta fábula, que fue aceptada y querida por todo el mundo, se convirtió en uno de los primeros cortometrajes de Disney en 1935, logrando así conseguir el Premio de la Academia como mejor corto animado.

Cabe resaltar que Yamamoto fue ayudante de Seitarō Kitayama y también dio sus primeros pasos en Toei Animation. Además, desarrolló una serie de películas con un enfoque propagandístico durante la Segunda Guerra Mundial, donde se ridiculiza a figuras importantes como Churchill y Roosevelt, el primero ministro de Reino Unido y el segundo, presidente de los Estados Unidos.

Durante el conflicto bélico, hubo otros animadores que crearon sus películas principalmente para el entretenimiento del público. Por otro lado, después del ataque a la base americana de Pearl Harbor, la

Armada Imperial le encargó a Mitsuyo Seo crear una película propagandística para destacar los éxitos militares de Japón y así animar a los soldados más jóvenes.

A partir de esto, surgió la primera película de anime: *Momotarō no Umiwashi* (*Las águilas marinas de Momotaro*), de 1943, con una duración de treinta y siete minutos. Sin embargo, no se considera como largometraje debido a su poca extensión. Mitsuyo Seo se basó en la figura del folclore japonés Momotaro (antigua leyenda que proviene de la prefectura de Okayama), a quien lo mostraba como un capitán de portaaviones mientras los animales antropomorfos eran representados como los soldados nipones dominando al enemigo.

Como dato curioso, la trama se desarrolla en Onigashima, una isla mítica habitada por demonios que están simbólicamente representados como estadounidenses y británicos. En ese mismo año, Mitsuyo Seo crearía otra superproducción de ese mismo estilo *Momotarō: Umi no Shinpei* (*Momotaro, dios de las olas*) que dura unos setenta y cuatro minutos. Cabe resaltar que continuó haciendo más películas.

Astro Boy

Con el tiempo, la televisión se volvió más accesible para las personas en Japón brindando la libertad de disfrutar del contenido televisivo tanto nacional como internacional. El primer anime transmitido por la televisión japonesa, en 1960, fue *Mitsu no Hanashi*. Pero el anime que verdaderamente cruzó fronteras llegando a los Estados Unidos y al resto del mundo, fue *Astro Boy*.

A la edad de siete años, aunque no tengo el recuerdo de haber visto *Astro Boy*, tuve el gusto de que mis padres me regalasen una regla pequeña en la que este personaje estaba dibujado en ella. Un objeto es-

colar sencillo que disfruté mucho en mi infancia, utilizándolo para trazar líneas y medir cosas.

Astro Boy es una serie manga, ilustrada y escrita por Osamu Tezuka, publicada desde el año 1952 hasta 1968. Narra la historia de un androide que es el encargado de darle nombre a esta obra. El manga fue adaptado como serie de televisión en el año 1963, logrando convertirse en el primer anime en hacerse extremadamente popular fuera de Japón y emblemático dentro de la industria, aportando también a que se rompieran todo tipo de nuevas fronteras culturales. Cabe destacar que, en 1980, la serie tuvo una nueva adaptación que consta de cincuenta y dos capítulos en total, seguida por otra en 2003.

Astro Boy es un androide con emociones humanas, creado por el doctor Umataro Tenma, para sustituir a su difunto hijo fallecido en un accidente de tránsito. Tenma no logra encariñarse del todo con el robot y eventualmente lo rechaza. Finalmente, decide venderlo a un circo robótico dirigido por Hamegg, personaje que se muestra frustrado y es cruel con él. Sin embargo, *Astro Boy* es salvado de la esclavitud por el profesor Ochanomizu, que lo convierte, también, en un hijo sustituto creándole una familia en la que puede tener una vida normal como un niño cualquiera y, a la vez, que lo pueda acompañar en diferentes aventuras, al igual que lo hace su “hermana” Uran.

Cabe resaltar que Osamu Tezuka fue influenciado por distintas animaciones de Walt Disney al idear a *Astro Boy*. Su apariencia se asemeja un poco a la de Mickey Mouse y Bambi. Del ciervo, se inspiró en los grandes ojos de color café que, junto con su copete, se volvieron algo característico del personaje. Del ratón, tomó los elementos más generales.

También tomó referencia de grandes historias, por ejemplo, *Frankenstein* de Mary Shelley, así como también, *Pinocho* de Carlo Collodi y *Yo, robot*, de Isaac Asimov. Todas estas obras fueron integradas indirectamente por Tezuka, con el mismo ideal que la ciencia y la

tecnología “tienen” la capacidad de crear vida humana. *Astro Boy* es el anime más representativo del mundo audiovisual japonés.

La televisión empezó a transmitir series reconocidas como *Candy Candy* y *Albator*. A finales de la década de los setenta, los padres, profesores y periodistas las apodaron como “pifia japonesa”, aunque cabe aclarar que sus hijos las disfrutaban mucho. Luego llegaron *Pokemon*, *Digimon*, *Sakura*, *Sailor Moon*, *Dragon Ball Z*, *Shin Chan*, *Los caballeros del zodiaco*, entre otras series más.

Akira

Akira llegó a mi vida a través de amigos que algunas veces solía encontrarme en bares de la ciudad o con los que también estudiaba en la universidad. A todos ellos les gustaba el anime y siempre los oía mencionar sobre esta película, pero, en ese entonces, no le prestaba casi atención.

En este artículo quise profundizar más en la investigación de esta película para lograr entender el por qué todo el mundo cercano a mí siempre la mencionaban con mucha emoción. Al verla, comprendí que se trata de una historia que explora la dualidad entre la destrucción y el renacimiento, del orden y el caos, la autoridad y las debilidades, lo oscuro y la luz, algo que siempre ha atraído mi interés.

Katsuhiro Ôtomo, su autor, nació el 14 de abril de 1954 en Hasama, localidad ubicada en la prefectura de Miyagi, Japón, división geográfica que se encarga de administrar una región específica del país. Ôtomo es un escritor y director reconocido por crear obras como *Akira* (1988), *Memories* (1995) y *Steamboy* (2004).

Akira, creada y estrenada el 16 de julio de 1988, en Japón, se conoce por ser un anime postapocalíptico. Su lanzamiento hizo historia, pues fue innovador para su época. Al pasar los años se convirtió en una película de culto para el mundo cinematográfico.

Esta película comienza con la vida de Shotaro Kaneda, protagonista principal y líder de una pandilla de motociclistas en Neo, Tokio, luego de la Tercera Guerra Mundial. Shotaro intenta rescatar a su mejor amigo, Tetsuo Shima, quien desarrolla habilidades psíquicas y termina siendo detenido por el gobierno. A medida que la historia avanza, se logra reflejar las habilidades psíquicas de Tetsuo y se cuenta sobre una explosión que destruyó, treinta años atrás, gran parte del país y el papel crucial que el gobierno desempeñó en ese evento.

Este filme cuenta con dos mil doscientas doce tomas y ciento sesenta mil imágenes individuales, que son tres veces más de lo normal. También utilizaron trescientos veintisiete colores diferentes y, de esos, cincuenta colores únicamente hechos para la película debido a que gran parte de la obra se desenvuelve en la noche, con un escenario que los animadores evitaban tradicionalmente, ya que se requería mayor color.

Es importante mencionar que la película fue uno de los primeros animes en tener las voces grabadas de los personajes antes de ser animadas. Igual pasó con la música, que se terminó antes de que cualquiera de los compositores tuviera acceso a un solo fotograma del filme o incluso leyera el guion. Como resultado, fue necesario editar la música para conseguir que se adaptara correctamente a algunas escenas. Asimismo, en una de las escenas de *Akira* se puede observar que, en una máquina de discos, se detallan varios logos de bandas muy reconocidas de rock clásico como “Cream”, “The Doors” y “Led Zeppelin”.

Studio Ghibli. *Mi vecino Totoro*

Mi tía Maite, que es como mi hermana mayor, comparte un montón de gustos cinematográficos conmigo. Ella solía ponerme a ver películas de excelentes directores como Stanley Kubrick, Mel Stuart, George Lucas, entre otros. El recuerdo más bonito que tengo junto a ella es ir al cine, a ver *Piratas del caribe: el cofre de la muerte*.

Ella fue la primera en enseñarme la película *Mi vecino Totoro*, y en acercarme a los trabajos de la productora Studio Ghibli. Maite es una gran amante de la naturaleza y tiene en su apartamento un montón de plantas que cuida todos los días con mucho amor. Además, le encanta coleccionar objetos de Totoro, los cuales decoran su casa de manera muy bonita.

En 1988, el director y animador Hayao Miyazaki creó la película *Mi vecino Totoro*. Es uno de los primeros trabajos de anime que hizo. La película narra la historia de dos hermanas que, junto con su padre, un profesor de universidad, se trasladan a una casa que queda cerca de un bosque mientras la madre se recupera de una tuberculosis en un sanatorio rural ubicado a cierta distancia.

Al llegar a la casa, las niñas disfrutan y descubren el encanto de la naturaleza y los dioses “*shintō*”, una religión nativa japonesa que se basa en la adoración de los “*Kami*” o espíritus del mundo natural. En ocasiones, no todos tienen la posibilidad de verlos, pues los espíritus del bosque sólo pueden ser observados por aquellas personas que tengan un corazón puro.

Es importante mencionar que, aunque en esta película es normal ver seres sobrenaturales que son procedentes de la tradición japonesa (principalmente los “*Yōkai*”, un tipo de criaturas sobrenaturales pertenecientes al folclore japonés), Hayao Miyazaki decidiera también crear sus propios seres.

Dentro de estos seres fascinantes existen los “*duendes de polvo*”, que en japonés se les conoce como “*makkuro kurosuke*”, que se traduce como algo muy negro y oscuro. Estos seres diminutos que viven en las casas abandonadas convierten todo en polvo y aparecen en la película de *El viaje de Chihiro*, pero en esta película reciben el nombre de *Susuwatari*.

Los Totoro son otros “*Yōkai*” creados por la mente de Hayao Miyazaki. Son tres espíritus del bosque que habitan en el interior de un

gigante alcanfor de hace mil años. Existen tres tipos de totoros: Ō Totoro, conocido también como el gran totoro, tiene un gran tamaño de peso y es de color gris. Chū Totoro, el totoro mediano de color azul, y Chibi Totoro, el totoro pequeñito que es de color blanco.

El filme retrata la vida en las zonas rurales de Japón. Además, es la primera vez que Miyazaki toca temas como el respeto hacia la naturaleza a partir de la filosofía sintoísta y las tradiciones japonesas. También, muestra la fascinación por ciertos aspectos del libro de *Alicia en el País de las Maravillas*, de Lewis Carroll.

Existen numerosas referencias a la novela de Carroll, como los Totoro, que se asemejan a los conejos y a la manera en que Mei los persigue hasta la madriguera cayendo adentro al seguir el gato que le lleva hasta allí.

La tumba de las luciérnagas

La tumba de las luciérnagas (*Hotaru no haka*) es una película creada en 1988. Cambió el pensamiento sobre los dibujos animados, pues se creía que eran netamente para los niños y adolescentes. Rompió con las reglas en los primeros minutos del filme, mostrándonos a Seita y Tetsuko intentando sobrevivir en las calles de Kobe durante los últimos meses de la Segunda Guerra Mundial.

La película fue dirigida por el director Isao Takahata y producida por el Studio Ghibli, logrando una adaptación leal al texto original del escritor y cantante Akiyuki Nosaka, quien tenía dudas sobre la posibilidad de trasladar de manera precisa su obra al filme, pero no tuvo más remedio que aceptar la idea cuando ya estaba lista en preproducción.

Los primeros minutos, que son muy duros de ver, Isao Takahata desde la animación quiso e intentó mostrar de manera real la problemática que vivió Japón en la Segunda Guerra Mundial. También, mostró

la derrota y la pérdida de ese país antes de que se lanzaran las bombas atómicas sobre Hiroshima y Nagasaki.

Isao Takahata muestra la vida de dos niños que viven en un Japón hundido por las causas de la guerra, refugiándose en el mundo al margen de unos adultos egoístas que sólo les pueden ofrecer nada más que miseria. Como, por ejemplo, la tía de los niños, una mujer que nunca les muestra afecto; también el granjero, que le da una paliza a Seita cuando intenta robar caña de azúcar para dársela a su hermana que está malnutrida, entre otras cosas más.

Al ver estas imágenes reflejadas en la pantalla, los espectadores experimentan diferentes emociones, como son la rabia e impotencia, pues Tetsuko logra enamorar al público usando una ternura que poco a poco se va apagando, causando llantos en el público.

En esta producción, proveniente del Studio Ghibli, se puede observar cómo cuidan al máximo la representación de la violencia en sus escenarios. La película se mueve en un estilo muy diferente al que maneja Hayao Miyazaki, ya que representa de manera convincente a los personajes humanos de la historia. *La tumba de las luciérnagas* es considerada como una de las mejores películas que se hayan rodado jamás sobre la guerra.

Mamoru Oshii. *Ghost in the shell*

Ghost in the shell es una película de anime dirigida por Mamoru Oshii y producida por Production I. G. y Bandai Visual. Está basada en el manga del mismo nombre. En 1995 fue estrenada en Japón, convirtiéndose inmediatamente en un ícono del Cyberpunk, un subgénero que se encuentra dentro del género de la ciencia ficción.

En un futuro próximo, la historia relata las aventuras de la Sección 9, que va en búsqueda de un enigmático hacker conocido como el

Puppet Master, un titiritero que busca controlar el sistema cibernético a partir de la manipulación de los recuerdos humanos.

Mamoru Oshii ya era reconocido gracias a sus historias filosóficas orientales, además, poseía un gran conocimiento sobre la filosofía cristiana y griega. Desde muy joven creó varios cortometrajes en 16 mm antes de ingresar al campo profesional, en la Universidad Gakugei, de Tokio.

La película obtuvo un alto reconocimiento gracias a *Dallos*, obra maestra posterior que le brindó varios premios como la Palma de Oro y el León de Oro, en el Festival de Venecia. El filme es oscuro e inquietante y cuenta con una narrativa modélica con bases filosóficas, dando una gran entrada al subgénero del Cyberpunk.

Ghost in the shell es un filme que está compuesto estéticamente basándose en los elementos básicos del “*cine noir*” (cine negro) y cuenta con una paleta de colores particulares: luces neón con una mezcla de tonos superficiales, estéticos y profundos. Refleja íntimamente la miseria que está enmarcada en cada uno de los escenarios de la obra.

El director de la película contaba con los elementos necesarios para lograr la creación del presente anime, que está marcado por tendencias que son expresivas y objetivas del Cyberpunk. La idea nació a partir de las novelas policiacas y del expresionismo alemán. Por otro lado, logró tomar elementos característicos del “tenebrismo barroco”, como las pinturas con contrastes claros y oscuros y con iluminación diagonal subterránea que está marcada y permite expresar sombras descompuestas. Cuenta también con colores oscuros y rostros con expresiones desoladoras, como se pueden observar en las pinturas de Caravaggio.

La mezcla entre los elementos artísticos como la pintura y la literatura influenciaron la creación de ideas distópicas presentes. Por ejemplo, en obras de George Orwell y Aldous Huxley. A través de la narrativa, se puede contemplar cómo los personajes siempre se cuestionan sobre

la realidad y la opresión de una clase que es dominante en un mundo en constante decadencia y sin libertades. En la década de los ochentas nació un movimiento literario con figuras reconocidas como Bruce Sterling y William Gibson, que hizo que renaciera otra obra maestra: *Blade Runner*.

El guion de *Ghost in the shell*, escrito por Kazunori Itō, es un ejemplo a seguir en términos de escritura, ya que alcanza normas estrictas del subgénero y está compuesto por elementos principales basados en una alta calidad y expresividad. Al inicio de la película, se presenta un punto de quiebre que representa la mezcla entre la estructura humana con la máquina, en resumen, un “*cyborg*”, que es una persona con brazos o piernas robóticas y son mucho más fuertes y precisos que los de un ser humano normal.

En primeros planos, muestra los rostros de los personajes, inexpresivos. Además, cuenta con una maravillosa banda sonora compuesta por el compositor japonés Kenji Kawai que mezcla perfectamente con el desarrollo de la narrativa.

En planos generales, y con una perfecta composición fotográfica estructurada mediante el conflicto entre un hacker y una corporación gubernamental que controla un mundo apocalíptico sin moral, la película logra visualizar una sociedad oprimida en la que el hombre no tiene importancia alguna. Puppet Master, el personaje, es la esencia del argumento, debido a que, en su búsqueda de la elevación de la conciencia máxima, se cruza en el camino con la mayor Motoko Kusanagi, por medio de la cual intentará encontrar un ser perfecto capaz de adentrarse en el mundo fascinante de las redes informáticas.

Por otra parte, también se cuestiona la abstracción del pensamiento, el proceso de ideas y el concepto de la memoria mediante los recuerdos (basándose en una filosofía compleja referenciada en las escrituras bíblicas y griegas a partir de la combinación alma-espíritu), e impulsos

eléctricos, es decir, conexiones neurales. Es interesante observar cómo en este filme se maneja lo irracional de la tecnología en la autodestrucción de la humanidad y el sentido de la razón, buscando el control social y optando por la creación de una inteligencia artificial perfeccionada que anule los elementos básicos de nuestra inteligencia, que ya no son vigentes y deben ser eliminados inmediatamente. Por otro lado, se pueden apreciar conceptos abstractos sobre la razón, como los planteados por Hegel, que cuestiona la importancia esquemática del espíritu de la mente y su cambio constante como lo único estable.

Sin embargo, el punto más importante de la película es el concepto de una evolución compuesta por la mente, situada en un estado más puro, basado en la elevación o en el estado de conciencia superior, tal como lo pensaba Nietzsche con su visión sobre el “superhombre” y la liberación del valor moral.

Para concluir, esta película hace un análisis sobre los elementos en la animación basados en fundamentos teóricos y prácticos de escenarios, propios de ciudades japonesas: edificios altos, la contaminación ambiental, atmósferas oscuras y lagos contaminados con desechos tóxicos.

Ghost in the shell es considerada obra maestra del género de la ciencia ficción, debido a que se destaca por contar con un excelente guion (muy estructurado) y la animación que alcanza la expresión artística increíble. Es una película de culto que ha dejado huella permanente en la historia de la animación y ha influenciado películas como *Matrix* y *Blade runner 2049*, de Denis Villeneuve, año 2017.

Neon Genesis Evangelion

Es una serie conocida por ser profunda y trama densa que puede ser muy difícil de entender. Sin embargo, ha logrado posicionarse como una de las favoritas entre el público; además, cada año sale una nueva teoría sobre esta serie.

Hideaki Anno, nació el 22 de mayo de 1960 en Ube, Yamaguchi. Es un director, escritor, animador, productor y seiyuu japonés (actor de voz en Japón), conocido por ser el creador de la serie *Neon Genesis Evangelion* y la película *Shin godzilla*.

La historia narra la vida de Shinji, adolescente de catorce años que es elegido por una organización llamada “NERV” para pilotear un “mecha” (vehículo de gran tamaño controlado por uno o más pilotos, que además posee partes de carros que son como brazos o piernas, y varía en su uso dependiendo de la obra de ficción a la que pertenezca). Estos “mecha” son humanoides llamados “*evangelion*”, acortado a “Eva”, que en realidad son un robot gigante creado estratégicamente para proteger a la ciudad de Neo Tokyo-3 y al mundo entero de los ataques de seres de origen y naturaleza desconocida, conocidos como los “Ángeles”. Estos seres amenazantes habían empezado a atacar a la tierra quince años atrás, cuando en el 2000 un meteorito cayó sobre la Antártida y provocó lo que llamaron el segundo impacto, una catástrofe que eliminó a la mitad de la población mundial. El *Evangelion* es comandado por la jefa de operaciones Misato Katsuragi y supervisado por Gendo Ikari, padre de Shinji y comandante de “NERV”. Cabe aclarar que Shinji combate a estas criaturas con la ayuda de Rei y Asuka, dos jovencitas que también las eligieron para pilotear sus “Evas”.

Es importante mencionar que una de las personas que más ha influenciado en el trabajo de Hideaki Anno, para la creación de *Evangelion* ha sido el mangaka y director Hayao Miyazaki. Su relación comenzó a principios de 1980. En ese entonces estaba enfocado en escribir y dibujar el manga *Nausicaä del Valle del Viento* (1982). Dos años más tarde, la obra fue adaptada a una película animada, producida por la compañía Topcraft. Hideaki Anno no solamente se involucró en el proceso creativo de la animación de la película, sino que también le sugirió a Miyazaki la

creación de los dioses guerreros, esas entidades biomecánicas gigantescas capaces de provocar destrucción masiva en la Tierra. En estos personajes se encuentra el origen de los “*Evas*”.

Después de finalizar la producción *Nausicaä del Valle del Viento*, Hideaki Anno dirigió un conjunto de obras que demostraron la evolución del director hacia *Evangelion*.

El primero fue *Gunbuster*, anime creado en 1988 y dividido en seis OVA (Original Video Animation, lo que se traduce en capítulos especiales realizados para ser lanzados de forma directa y exclusivamente en formato casero). Narra la historia de Noriko Takaya, una piloto que maneja un enorme robot de combate y que, junto a otros seres de metal, deberá enfrentarse a una invasión de extraterrestres de una especie de insectoides gigantes. La inclinación del trabajo de Hideaki Anno ya era muy evidente en esta película.

Más tarde, Hideaki Anno conoció al ilustrador Yoshiyuki Sadamoto y, en 1991, junto con él, crearía *Nadia: El Secreto del Agua Azul*. Una obra de *steampunk* (corriente estética de fantasía ambientada en la Inglaterra victoriana del siglo XIX, donde la tecnología juega un papel muy importante), que contaba con el mismo estilo visual que *Evangelion* y, además, adaptada a la obra fantástica de Julio Verne, en especial *Veinte mil leguas de viaje submarino*, sobre todo, en los nombres de los personajes y en la ambientación. Cuenta la historia de Nadia, una pequeña Atlante que va en búsqueda del secreto de su origen. En esta serie se reflejan conflictos paternos-familiares en medio de una ambientación con elementos de ciencia-ficción, tan característicos de Anno.

La cantidad de conceptos que Hideaki Anno logró plantear en *Evangelion* y que, además, superan ampliamente el entramado conceptual de la mayoría de las obras de ciencia ficción, y no solamente en el campo del anime, sino también en todas las facetas que este género de la imaginación razonada ha logrado alcanzar, le dan al director un puesto de renombre.

Las influencias que inspiraron a Hideaki Anno al crear esta obra, vienen a partir del pensamiento de Freud, Schopenhauer, Weiss, el existencialismo cristiano y la cábala judía, resaltando, sobre todo, la idea del eterno retorno de Nietzsche. A partir de esta idea, cabría la posibilidad de que nuestras vidas sólo sean el resultado de una repetición incesante y eterna a través del infinito.

Evangelion se ha presentado en diferentes épocas como una reconstrucción del anime de 1995. Aunque mantiene esencialmente la historia de sus personajes, sin embargo, siempre ha variado el fondo de la trama y de alguna manera la forma de ésta. Sus tres obras, que son en distintos formatos, tanto como el anime original, el manga y los Rebuilds, comparten un mismo universo.

Tal vez la influencia más notable de Hideaki Anno a la hora de crear *Evangelion* fueron sus distintos periodos depresivos que enfrentó durante los primeros años de la década de los noventa y que, además, tuvieron fuerte peso en el desarrollo de la personalidad de los personajes, sobre todo, Shinji. Anno estableció desde el comienzo que el drama de esta obra no se tratara solamente del ataque de los “Ángeles” contra la tierra, sino que es el principal intento de Shinji de tratar de escapar de sus responsabilidades y obligaciones como “elegido”, y de huir de su relación con los otros.

La inseguridad, el aislamiento y la ansiedad son temas que no sólo quedaron en la notoriedad, sino que también a lo largo de la obra se repitieron creando constantemente una atmósfera de tristeza, haciendo que los espectadores logran sentir esa misma sensación. De igual manera, Shinji se convirtió en la misma imagen de Hideaki Anno, y su liberación en el final de esta obra es el fondo del reflejo del proceso de aprendizaje, catarsis y reconocimiento por el que tuvo que pasar el director.

Satoshi Kon. *Perfect Blue*

Conocí a Satoshi Kon por las redes sociales, donde diferentes personas compartían publicaciones e imágenes de sus películas y las discutían apasionadamente. Ese fue mi primer acercamiento a su trabajo, y a partir de esa curiosidad que despertó en mí, decidí investigarlo más a fondo. Me gustó bastante lo que descubrí.

La película está basada en la novela *Perfect Blue: Complete Metamorphosis* (1991) de Yoshikazu Takeuchi. Inicialmente, *Perfect blue* iba a ser un proyecto que estaba pensado para que pudieran participar actores reales, pero finalmente se decidió a hacerla en formato de animación.

Este filme fue creado en 1997 y dirigido por Satoshi Kon, quien, a partir de su visión personal, influyó en la historia con los temas y obsesiones que están presentes en su breve pero exitosa carrera como director. Él fue otro de los directores que logró explorar y visualizar la temática adulta en la animación.

La historia se cuenta desde el punto de vista de Mima, la protagonista principal de la obra, cantante del trío de J-Pop, CHAM. A partir del fracaso de las ventas de sus discos, su mánager decide sacarla del grupo y darle un papel para una serie de televisión. Ella cae en una fuerte depresión que la lleva a replantearse su vida y su carrera, pero su crisis cada vez se vuelve más grave cuando descubre que su vida está al alcance de cualquiera en Internet, pues alguien se mantiene vigilándola. Cuando la serie empezó a transmitirse por la televisión, Mima logra comprobar que la ficción empieza a reflejarse en la vida real, el sueño y la realidad se mezclan haciendo que se cuestione sobre su propia identidad.

Perfect blue cuenta con dos aspectos importantes: por un lado, es una confusa historia de terror psicológico y, por otro, posee una sátira inhumana dentro del mundo de las ídols y su faceta siniestra, la cual queda oculta. Ambas se entrelazan desde el punto de vista de Mima, sobre todo cuando su antigua imagen la empieza a acosar, pues la responsabiliza de

su traición y le repite que está manchada, en referencia a la imagen de pureza creada por ella misma cómo idol y que empieza a perder al poco tiempo de empezar su carrera como actriz.

La historia se narra desde el punto de vista de Mima, lo que literalmente genera mucha confusión. En ningún momento se puede distinguir lo que es la vida real o no, debido a que los límites se separan en distintas capas de realidad que logran ser confusos y, a la misma vez, equívocos. Un ejemplo muy claro es cuando Mima ensaya para su papel como actriz en diferentes ocasiones, pero al mismo tiempo su personaje de ficción, Yoko, entra en ella creándole personalidades disociadas que confunden a Mima Kirigoe y a sus seguidores.

La película no busca dar soluciones sino, más bien, concluye con algo que podría construir otro nuevo error, seguido de una secuencia deliberadamente ambigua. Cabe destacar que este filme, que tiene una narración que es confusa y difícil de seguir, logra construir una crítica con base en la situación que refleja: un pasado que persigue a Mima y un anhelo-miedo transformado en experiencia dentro de una mente que delira. Kon refleja el lado menos agradable de la industria, llena de gente fetichista y propicia a la anulación de la libertad individual en favor de una imagen.

Desde el punto de vista visual, el diseño de los personajes está basado en un realismo con un cierto toque feísta (tendencia artística o literaria que defiende la estética de lo feo), que compite con la imagen idealizada del personaje. La ambientación utiliza colores apagados con muchos tonos oscuros y sombreados que logran transmitir una atmósfera melancólica presente en todo momento.

La música creada por Masahiro Ikumi acompaña perfectamente a la narración, aportando un toque psicodélico y, además, con la habilidad de crear escaladas que causan tensión cuando se confunden las percepciones de Mima.

Perfect blue no ha perdido su popularidad gracias al auge que dejó marcado en el mundo. Permanece en los puntos más elevados en el anime de terror y dentro de la industria de la animación en general. Es catalogada como una película muy impactante que logra crear diferentes lecturas en su narración, las cuales pueden ser ambiguas o equívocas. El filme es conocido por ser la obra más completa de Satoshi Kon y una de las más importantes de su carrera.

Cabe destacar que otros directores de cine se han influenciado de Satoshi Kon, como se puede apreciar en la filmografía del director Darren Aronofsky, declarado como un gran fan de este filme, quien se basó e incorporó varios de sus temas y también elementos visuales como se reflejan en las películas *Requiem por un sueño* y *El cisne negro*.

Paprika

Satoshi Kon no solo creó *Perfect Blue*, también, hizo otras películas que son muy reconocidas entre el público: *Tokyo Godfather*, *Millennium Actress* y *Paranoia Agent*. *Paprika* fue la última película creada por Satoshi, siempre fiel al estudio Madhouse.

Esta obra fue adaptada de la novela del mismo nombre, creada por Yasutaka Tsutsui, en 1993. Satoshi Kon logró incorporar un universo y una historia que estaban completamente destinados para él en el mundo de los sueños.

La Dra. Atsuko Chiba trabaja como científica durante el día y en la noche es una detective, y se identifica con el sobrenombre secreto *Paprika*. Atsuko y sus compañeros trabajan en un dispositivo llamado DC Mini, pensado para brindar apoyo a los pacientes psiquiátricos, pero que en las manos equivocadas podría destruir las mentes de las personas. Cuando un prototipo es robado, Atsuko/Paprika entran en acción para intentar recuperarlo antes de que pueda causar cualquier daño.

La película *Paprika* creó una historia dentro del género de la ciencia ficción y el suspenso, en donde la carga psicológica juega un papel muy importante.

Este dispositivo, el DC Mini, les permite navegar de manera consciente a través de los sueños y facilita el descubrimiento de las causas de traumas mentales en los pacientes, así como la razón de lo que sueñan. Pero el dispositivo es robado y la doctora Atsuko Chiba, con ayuda de su alter ego onírico conocido como *Paprika*, empezará una investigación que se desarrollará tanto en el mundo real como en los sueños de los enfermos, para lograr atrapar al culpable.

El filme presenta una amplia gama de colores en sus personajes, en donde cada uno se logra involucrar perfectamente en la trama. Además, crea un bonito tejido en las relaciones que superan la realidad. Es fundamental conocer primero los papeles principales que ejercen cada personaje importante en la película.

Paprika no sólo es un exquisito viaje a lo más profundo de la psique humana, sino que también brinda un apartado técnico que logra emocionar.

Satoshi Kon analiza con sus obras la conciencia humana y la sociedad en la que vive, usando en *Paprika* (que en alemán es pimienta) el encanto de lo policíaco mezclado con la ciencia.

Susumu Hirasawa, reconocido compositor japonés, creó diferentes obras para películas como *Paranoia Agent* y *Millennium Actress*. También hizo extraordinarias piezas musicales para *Paprika*.

Es interesante ver como Christopher Nolan se influenció con este filme para la creación de su película *Inception*. Cabe resaltar que las revistas *News Week Japan*, *Metacritic* y *The Times* consideran a *Paprika* como una de las mejores películas animadas de todos los tiempos.

Homenaje a Akira Toriyama

El anime nace de las historietas japonesas en blanco y negro que exploran todos los géneros como la ciencia ficción, fantasía, crimen, humor, romance para las niñas (*Shōjo*: manga romántico, dirigido hacia el público femenino joven) y para los niños (*Shōnen*: manga orientado a la acción, peleas, aventura y superación personal, dirigido hacia el público masculino joven). Y mantiene como modelo los hermosos trabajos de Akira Toriyama, uno de los hombres más reconocidos e influyentes de la industria del manga y anime. Akira dejó un gran legado que permanecerá en los corazones de toda nuestra generación y de otros aficionados de todo el mundo.

Entre sus fans cariñosamente era conocido como Toriyama-sensei, el creador de una de las sagas más conocidas: *Dragon Ball*. Su imaginación inigualable nos llevó a un mundo lleno de aventuras, batallas legendarias y personajes inolvidables, desde la inocencia de Gokú hasta la astucia de Vegeta. Además, su estilo artístico distintivo y su habilidad para mezclar acción, comedia y emoción lo convirtieron en una figura reverenciada por muchos artistas y creadores de animes posteriores.

Conclusión

La evolución del mundo del anime es, sin duda, una muestra de la creatividad japonesa en el arte. Cuenta con diversidad de estilos que funcionan perfectamente para romper las barreras culturales y lingüísticas, ganando cada vez más seguidores en el mundo.

El estilo de animación tradicional, enriquecido por la creatividad e imaginación de cada animador, es una poderosa herramienta de expresión artística y narrativa que brinda aprendizajes sobre la cultura japonesa. Su impacto significativo se ha extendido en el cine y la televisión,

logró crear modas e influenció en la música y el arte. El potencial del anime para tratar temas que son muy complejos, desde la ciencia ficción, el Cyberpunk, hasta dramas sobre guerras, incluyendo también las críticas sociales, continuará innovando positivamente para que las próximas generaciones puedan seguir disfrutando de ese tipo de dibujo animado.

El anime también puede crear vínculos fuertes y momentos que se vuelven significativos con las personas que conocemos en el tiempo o con amistades que se enriquecen cada vez más. Siempre he pensado que la conexión que transmite ese tipo de arte ayuda mucho a unir a las sociedades, gracias a sus excelentes diálogos y acciones que permiten a los espectadores explorar y analizar más allá de lo que se vive, se escucha y se siente.

Fuentes

- Aldama, L. (2020). "Ghost in the Shell". *Interlatencias*. Disponible en: <https://www.interlatenciasrevista.com/post/ghost-in-the-shell>
- Álvarez, D. (2024) "Astroboy". *Descenarios*. Disponible en: <https://revistadesenarios.com/2024/02/28/astroboy/>
- Benítez, S. (2022) "La tumba de las luciérnagas", la gran obra maestra de Isao Takahata". *Espinof*. Disponible en: <https://www.espinof.com/criticas/animacion-la-tumba-de-las-luciernagas-de-isao-takahata>
- Córdoba, E. (2015). "El teatro del japon mostrará sus sombras y luces ancestrales". *La Nación*. Disponible en: <https://www.nacion.com/viva/cultura/el-teatro-del-japon-mostrara-sus-sombras-y-luces-ancestrales/3ROIJYIISFC6PDTCO-7V2IKL5TY/story/>
- Enrique. (2015). *Perfect blue*. *Mindies*. Disponible en: <https://www.mindies.es/pelicula/24872/>
- López, A. (2022). "¿Cuándo comenzó el anime? Una historia en disputa". *Infobae*. Disponible en: <https://www.infobae.com/cultura/2022/08/02/cuando-comenzo-el-anime-una-historia-en-disputa/>

- Juan. (2014). “Paprika: Detective de sueños”. *El baúl de las opiniones*. Disponible en: <https://elbauldelasopiniones.wordpress.com/2014/08/24/resena-de-paprika-detective-de-suenos/>
- Morales, R. (2021). “Los orígenes de la animación japonesa: esta es la primera película anime de la historia”. *Alfa Beta*. Disponible en: <https://www.mundodeportivo.com/alfabeta/cine/origenes-anime-primera-pelicula>
- Mosquera, A. (2022). “Universidad Otaku: El nacimiento de las series de televisión de anime”. *Crunchyroll*. Disponible en: <https://www.crunchyroll.com/es-es/news/deep-dives/2022/8/18/universidad-otaku-el-nacimiento-de-las-series-de-televisin-de-anime>
- Murat, P. & Grisolia, M. (2006). *El libro juego del cine*. Barcelona: Ediciones Robinbook.
- Pilar, R. (2023) “Uno de los mayores éxitos de Studio Ghibli”. *Japón Secreto*. Disponible en: <https://japon-secreto.com/las-ninas-podian-ver-totoro/>
- Sommer, N. (2012) “Akira”. *Espacio Noticias*. Disponible en: <https://espacionoticias.wordpress.com/2012/05/04/akira/>
- Zamora, J. (2021) “*Evangelion*: ¿en qué se inspiró Hideaki Anno para crear el anime?”. *Códigoespaguete*. Disponible en: <https://codigoespaguete.com/noticias/anime/evangelion-en-que-se-inspiro-hideaki-anno-para-crear-el-anime/>