

EL ARTE DE LOS “MACRO-MOMENTOS” EN LA ANIMACIÓN JAPONESA. CONTEXTO HISTÓRICO Y SUS CONSECUENCIAS. – Diego Alés Herranz



Es indudable que, dependiendo del lugar en el que te hayas criado, tendrás una idea de la vida muy diferente a la del resto. Tu forma de hablar, relacionarte, comer, incluso de caminar, todo tu ser va ligado al trasfondo cultural de tu país.

Esto, por supuesto, es extensible a la forma en la que nos expresamos artísticamente, ya sea mediante dibujos, esculturas, o canciones. Todas esas disciplinas pueden ser abordadas de diversas formas, dependiendo del concepto del mundo que tenga su autor. Y, hoy en día, no es distinto con el caso de la animación.

Todos hemos crecido con animación, y sin embargo, es altamente probable que tengamos conceptos muy distintos de lo que un “dibujo animado” puede significar, dependiendo de nuestra edad, nuestro país de residencia, etc... Y esto es porque la animación, como ya hemos dicho, va ligada al prisma con el que su creador haya decidido desarrollarla.

A principios del siglo XX fue cuando comenzaron a surgir las herramientas precursoras de lo que sería la creación animada, y cada uno de los países moldearon dichas herramientas acorde a lo que querían (y podían) transmitir.

Todos los países europeos y americanos, englobados como “occidente”, disfrutaron principalmente de la visión que tenía Walt Disney y su estudio. Estas obras eran altamente complejas en cuanto a su calidad de animación, y pese a eso, se podía asegurar que tenían como target objetivo al público más infantil, y esto se debe a tres factores principales: El contexto socio-económico, tecnológico y el “fin último” de lo que la animación significaba para ellos.

Eran los años 30, y tanto EEUU como el mundo entero estaban sumidos en lo que se conoce como “La Gran Depresión”, una crisis que elevó las tasas de desempleo a niveles históricos. Esto fue un shock para los estadounidenses, que estaban gozando de una época de bonanza económica.

Al contrario que se pudiera llegar a creer, una época así avivó el espíritu artístico de la población, emergiendo así la “cultura pop” que continuaría hasta nuestros días, quizás buscando una forma de entretener y evadir a una gente angustiada y preocupada.

Esto, sumado a los avances tecnológicos de la época, permitieron a los animadores hallar nuevas formas de animar sus bosquejos.

Sin embargo, este contexto no termina de explicar el por qué de su complejidad en lo que a dificultad técnica respecta, y es por esto que el cine entra a esclarecerlo.

Y es que, en occidente, a la animación se la veía simplemente como a una forma alternativa de cine para todos los públicos. Y esto se puede comprobar precisamente en esa complejidad. Al final de todo, la animación no es más que una secuencia de dibujos o imágenes, una detrás de otra. Y en el caso de la animación occidental, había muchos dibujos por segundo. Esto era así precisamente para imitar al máximo las capacidades y la fluidez de una



cámara de vídeo, y para imitar al propio cine en sí. Al final, era una forma de sacrificar recursos a cambio de una producción más “realista” y pulida. Aunque, como veremos más adelante, esto no tiene por qué significar que tenga mayor calidad artística.

Y es que, al otro lado del océano, esas mismas herramientas que comenzaron a surgir a comienzos del 1900, estaban siendo moldeadas por otro tipo de artistas, con otra cultura y otras inquietudes.

Y, así pues, llegamos a lo que nos interesa: Japón. Más concretamente, al Japón de los años 30.

Mientras que en EEUU ciertamente aun disponían de suficiente músculo económico para poder afrontar estas “superproducciones”, el país del sol naciente no brillaba tanto como se podría esperar. El salario medio de los nipones era aproximadamente 1/10 del salario estadounidense, por lo que se podría llegar a pensar que la creación de estas producciones artísticas animadas era, cuanto menos, complicada.

Sin embargo, esto no iba a detener esa ansia viva de los autores por querer contar sus historias con estos nuevos recursos.

Es por esto que, muy ingeniosamente, comenzó un proceso por el que los animadores japoneses comenzaron a simplificar las tecnologías que Disney desarrolló, con el objetivo de crear animaciones de una mayor duración, pero menor atención a la complejidad técnica, ahorrando costes de por medio. Este fue el nacimiento de lo que conocemos actualmente como Anime.

Menor cantidad de imágenes por segundo, menor diversidad de colores, y menores usos de las tecnologías punteras, delegando el grueso del trabajo al dibujado tradicional; Todo esto hizo posible que comenzara a emerger la animación japonesa.



Podríamos quedarnos simplemente ahí, y concluir que este estilo tan particular se debe exclusivamente a las limitaciones económicas de la época; Sin embargo, apenas estaríamos arañando la superficie, sin llegar a apreciar la genialidad de los autores y como lograron transformar estas limitaciones en una nueva forma de narrativa.

Japón, así como la gran mayoría de países asiáticos, adquieren buena parte de sus raíces en la cultura china, por lo que han adoptado una visión de la vida muy centrada en la espiritualidad, o más concretamente en un desarrollo personal en la paz interna y la meditación.

Así pues, podemos ver estas características tan propias de su cultura en su forma de narrar, pues si conocéis algunos de sus estandartes más clásicos, como Doraemon, Dragon Ball, Heidi, etc... Habréis podido intuir como son capaces de “estirar” las escenas hasta su extremo con tal de favorecer al desarrollo de la trama, o incluso presentar argumentos mucho más cotidianos, para así poder contar historias mucho más estáticas y contenidas.



Dragon Ball (1986)



Doraemon (1969)



Heidi (1974)

Y esto es interesante, porque choca frontalmente con la forma de narrar que tenemos en occidente: Mientras que aquí somos más de acción y movimiento constante, favoreciendo el estímulo constante y la viveza de las escenas, allí son más de centrarse en los sentimientos, los desarrollos internos de sus personajes, la belleza de los momentos y sus consecuencias, siendo capaces de extender escenas que aquí las narraríamos en un instante, en secuencias de varios segundos o incluso minutos. Esto es lo que conocemos en el mundillo como “Macro-momentos”.

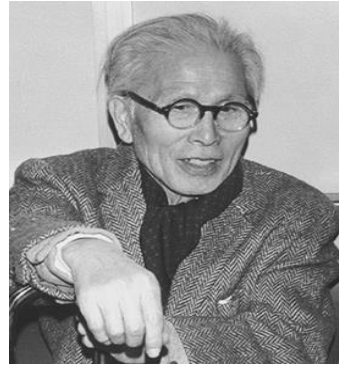
*“To see a world in a grain of sand,
and the heaven in a wild flower,
hold infinity in the palm of your hand,
and Eternity in an hour.”*

(William Blake, *Auguries of Innocence*, 1863)

Y esto es precisamente lo que los “macro-momentos” significan en la animación japonesa, y es precisamente lo que convierte en genios a autores clásicos como Osamu Tezuka o Sanae Yamamoto.



Osamu Tezuka (1928-1989)



Sanae Yamamoto (1898-1981)

La precariedad en los presupuestos de la animación produjo escenas más estáticas, donde los personajes hablan y solo mueven sus bocas, o ni siquiera eso, y se recurre a pensamientos internos donde se debaten y muestran sus emociones, donde el tiempo se ralentiza y vemos a nuestros personajes debatirse y analizar una situación que, en tiempo real, serían apenas unos pocos segundos.

Lejos de producir obras de menor calidad, fue el caldo de cultivo perfecto para plasmar todos esos sentimientos introspectivos y todo ese desarrollo invisible que otros tipos de narrativa no logran obtener. Esta influencia llega hasta nuestros días, donde este estilo tan peculiar ha calado completamente en la sociedad nipona, y gracias a la globalización, a todo el mundo.

Hoy en día contamos con obras que incluso hacen de esos macro-momentos su principal atractivo y su principal motor narrativo, permitiendo conocer constantemente los pensamientos internos de los personajes y sumergiéndonos más aún en la trama, siguiendo atentamente sus sentimientos y sus ideales en todo momento.



Esto hace tiempo que dejó de ser un mero instrumento de entretenimiento para que una población estresada pudiera evadirse por unos instantes, o para que los jóvenes tuvieran algo con lo que disfrutar sus tardes dentro de casa.

Mientras que en occidente hemos relegado una buena parte de la producción animada a estos fines, en lugares como Japón han podido elevarlo al siguiente nivel,

ofreciéndonos obras para un amplio rango de personas, donde se pueden llegar a mostrar ideas como el existencialismo, la filosofía o incluso el nihilismo.

Todas estas obras quedan opacadas por la vaga e imprecisa idea que tenemos en occidente de lo que un metraje animado “debería” ser, sin embargo, cualquiera que realmente haya profundizado en esta industria conoce el punto de vista tan atrevido en ciertas situaciones que pueden llegar a mostrar estos autores orientales, por lo que, en el caso de sientas cualquier ápice de curiosidad, pregúntales sin miedo a esos aficionados a este peculiar medio, y estarán encantados de recomendarte esas obras por las que poder empezar dependiendo de tus gustos, y si no tienes interés, al menos ahora sabes por qué esas las escenas de las series de dibujos japonesas pueden llegar a ser tan largas.