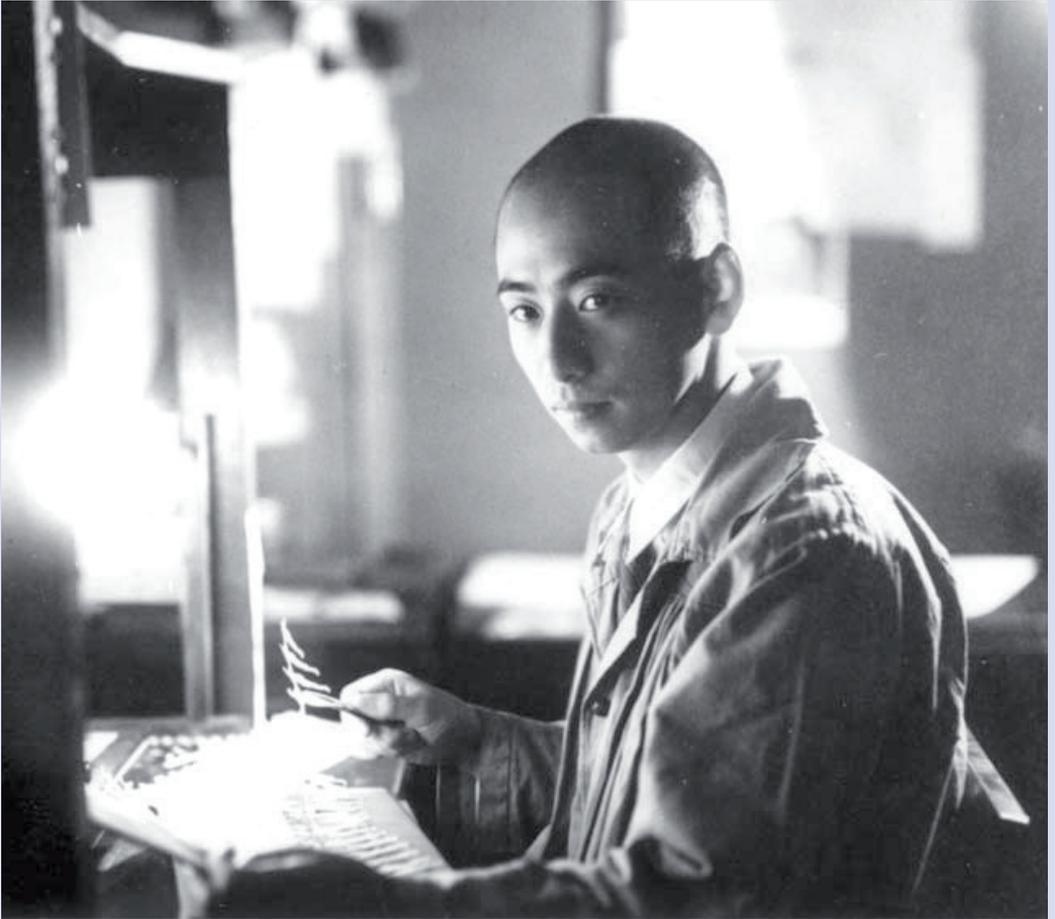

LOS PIONEROS OLVIDADOS DEL ANIME KENZŌ MASAOKA

Laura Montero Plata

Investigadora independiente

Dentro de la evolución del *anime*, el nombre de Kenzō Masaoka es uno de los grandes olvidados. Gran pionero e introductor de la animación de acetatos y del sonido, Masaoka optó por una elección arriesgada y trascendental que supuso abandonar la corriente más tradicional de la animación japonesa y representó un enorme incremento del presupuesto. Versado tanto en la pintura oriental como en la occidental, su relevancia en la configuración del *anime* y su aportación en la implementación de las técnicas extranjeras y en la introducción de nuevos motivos narrativos nos permiten apuntarle como la figura clave del nacimiento del estudio Toei Animation.

Within the anime evolution, Kenzō Masaoka name is one of the most forgotten. The great pioneer and explorer of cell and sound techniques, Masaoka made a risky and transcendental decision when he decided to abandon the most traditional stream of Japanese animation, which resulted in an enormous budget increase. Well versed in both Eastern and Western Painting, his relevance in the configuration of the anime and also his contribution to the assimilation and development of foreign techniques and the introduction of new narrative motives indicate him as the key figure of Toei Animation's birth.



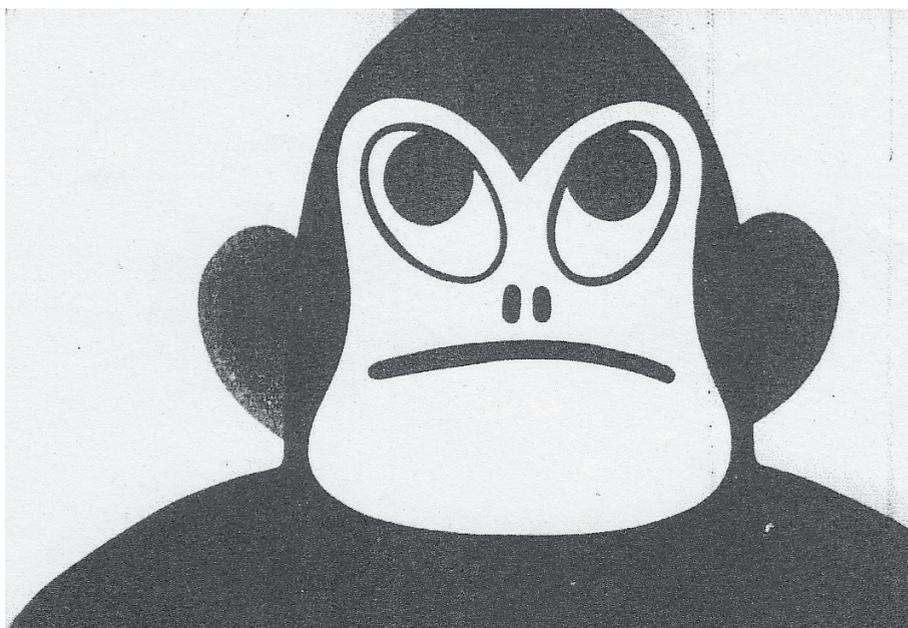
Kenzō Masaoka

Introducción

En contexto actual, hablar de *anime* desde una perspectiva cinematográfica —dejando al margen la producción destinada a la televisión— conlleva referirse a los grandes maestros contemporáneos: Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Katsuhiro Ōtomo, Mamoru Oshii, Satoshi Kon, Hideaki Anno y, en menor medida, otros como Yoshiaki Kawajiri, Kōji Morimoto, Hiroyuki Okiura o Kenji Kamiyama. En lo referente a prácticas fílmicas anteriores, el conocimiento popular sobre el *anime* pre-

térito apunta indefectiblemente a Osamu Tezuka (1928-1989). Artista polifacético donde los hubo, su aportación al mundo del *anime* y del manga ha vertido ríos de tinta —a pesar de que, lamentablemente, en España no contamos todavía con un volumen literario centrado en su persona. A él se debe la renovación del cómic japonés con la introducción del lenguaje cinematográfico, así como la configuración actual de sus géneros —*shōjo*, *shōnen*, *seinen*, etc.

Otros autores occidentales llegan más lejos, al aseverar que a Tezuka también se le puede



1

atribuir la paternidad del *anime*, una etiqueta que ostentaba ya merecidamente como “dios del manga” —*manga no kami-sama*—; así lo catalogan Roland Kelts (Kelts, 2006: 227), Fred Patten (Patten, 2011: 166) o Antonia Levi (Levi, 1996: 19).

Esta atribución tiene sus raíces en varios factores. Por una parte se señala que Tezuka fue el primero en introducir la animación limitada en la industria japonesa (Lamarre, 2009: 300). Seguidamente se subraya el gran influjo que ejerció en su estética y narrativa la figura de Walt Disney, de quien se puede ver su estela en trabajos como *La leyenda del bosque* (*Mori no densetsu*, 1987). En tercer lugar es indispensable mencionar la admiración que el autor sentía hacia los hermanos Fleischer, cuyos modelos tomó prestados para configurar algunos de sus personajes característicos; el más famoso es sin duda la protagonista de *La princesa caballero* (*Ribbon no kishi*, 1967), aunque también se pueden encontrar vestigios en otros como el archiconocido *Astroboy* de 1963 (Montero, 2012: 29).

La unión de estos factores ha llegado a esgrimir el argumento de que Tezuka “creó el prototipo de personaje que, hasta hoy, ha dominado el manga o el *anime*: seres de ojos grandes, fácil movilidad y tendencia a la caricatura” (Sala, 2003: 68).

En lo relativo a los referentes locales, la anécdota más conocida de su trayectoria personal es el hecho de que decidiera convertirse en un director de animación tras el visionado de *Momotarō umi no shinpei* [*Momotarō: los dioses guerreros del mar*] (1945) —el primer largometraje japonés de animación—, una obra de propaganda en blanco y negro firmada por Mitsuyo Seo. En sus memorias, Tezuka confesaba que su lirismo y su espíritu infantil llenaron su mente de esperanzas y sueños (Schodt, 2007: 59). Aunque hasta ese entonces el aclamado dibujante había preferido el visionado de animaciones americanas en sus incursiones al cine, también vio obras de su país natal como *Momotarō's Sea Eagle* (*Momotarō no umiwashi*, 1943) —precuela de *Momotarō* firmada también por Seo— o *Kumo to churippu* [*La araña y el tulipán*] (1943) de Kenzō Masaoka



Fig. 1 – Relato sin sentido 1: la isla de los monos
Fig. 2 – Póster de Dentro del mundo del poder y de las mujeres

—catalogada como la única pieza animada de la época ajena al esfuerzo bélico de propaganda—. Justamente éste último fue el maestro de Mitsuyo Seo, con quien colaboró en la realización de la película que tanto había impactado al joven Tezuka, en la que se encargó tanto de la secuencia de animación de siluetas como del arte original de la obra (Tomizawa, 1978: 12).

A pesar de su valiosa aportación a la configuración del *anime* tal y como lo conocemos, Kenzō Masaoka sigue siendo una figura relativamente desconocida a la que, con suerte, se conceden unas cuantas líneas en las historiografías sobre la animación nipona. En Occidente, su nombre es prácticamente omitido —con alguna salvedad—, mientras que en Japón su reivindicación se reduce al circuito académico y profesional, permaneciendo completamente invisible para el gran público.

En este marco, el presente artículo pretende hacer un recorrido por la trayectoria del artista y evaluar en qué medida y cómo su labor como animador contribuyó a la creación de una estética e, incluso, una técnica del *anime*.

01

Orígenes de la animación japonesa

La llegada del cinematógrafo a Japón tuvo su reflejo a partir de 1917 en la producción local de animación con la aparición de las *senga eiga*¹ —películas de dibujo lineal—. En un panorama de precariedad técnica, los principales actores de la producción de esos films se reducen a tres: Ōten Shimokawa (1892—1973), Seitarō Kitayama (1888-1945) y Jun'ichi Kōuchi (1886-1970). A partir de motivos tradicionales, en la producción de estos años se prefiere desplazar el dibujo antes que animarlo en sí; la imagen transmite una sensación de inmovilidad y el cuadro permanece fijo.

La labor de este primer grupo de artesanos se vería momentáneamente paralizada por el terremoto que devastó Kantō en 1923, que redujo a cenizas muchas productoras y contribuyó a la pérdida de una gran cantidad de material.

Tras el duro revés sufrido por la industria, el sector resurgió gracias a la aparición de una se-

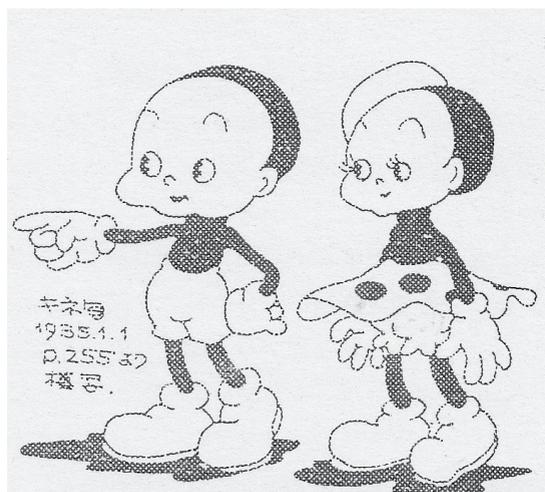


Fig. 3 – El viaje submarino de Tā-chan

Fig. 4 – La araña y el tulipán

3

gunda generación de animadores —compuesta, en parte, por asistentes de los miembros de la primera—, que comenzó a explorar los senderos del lenguaje cinematográfico y de la técnica. Los nombres más destacados de esta generación se pueden reducir a cuatro: Noburō Ōfuji (1900-1961) —gran pionero y maestro de la animación de recortables y de sombras (*kage-e*)—, Yasuji Murata (1898-1966) —uno de los grandes precursores de la animación de recortables (*kiri-gami*)—, Sanae Yamamoto (1898-1981) y Kenzō Masaoka (1898-1988). Sin embargo, sólo nos centraremos en la figura de Masaoka —objeto del presente artículo— y, parcialmente, en el trabajo de Murata y Yamamoto en la medida en la que sus caminos profesionales se cruzaron y entretrejieron.

02

La animación como prueba y error

Kenzō Masaoka nació en Osaka el 5 de octubre de 1898, en el seno de una familia acaudalada; tanto su padre como su abuelo poseían una gran extensión de terrenos en la zona, por lo que la familia ostentaba un próspero negocio

de bienes raíces. Tras graduarse en la especialidad de pintura japonesa en Kyoto Shiritsu Kai-ga Senmon Gakkō [Escuela Técnica de Dibujo de la Ciudad de Kioto, actualmente Kyoto City University of Arts], Masaoka decidió profundizar sus conocimientos sobre pintura occidental en el Aoibashi Kenkyūsho [Instituto de Arte Aoibashi] de Tokio, dirigido en aquel entonces por el pintor y profesor Seiki Kuroda. Sin embargo, Masaoka explicó posteriormente en una entrevista que, cuando llegó allí, Kuroda no estaba en Aoibashi en ese momento, por lo que decidió volver a Kioto y estudiar pintura occidental en su antigua universidad (Akiyama, 1975a: 138).

En 1925, Masaoka es contratado en Makino Productions como operador de cámara, diseñador de producción y actor. Ese mismo año desempeña dichas labores a las órdenes de Teinosuke Kinugasa² para el largometraje *Nichirin* [*El sol*], donde adopta el pseudónimo de Rurinosuke Segawa para interpretar uno de los personajes. Dos años más tarde, trabaja tanto como asistente de dirección como localizador para Yoshimosuke Hitomi en el film *Hitojichi* [*Rehén*].

Precisamente 1927 sería el año en el que Kenzō Masaoka decidiría dar el salto a la dirección. Para tal propósito crea su propio estudio Donbei Production, gracias al apoyo económico



4

de su familia, y rueda *Umi no kyūden* [*El palacio del mar*]: se trata de un film para niños donde se narra la historia de un pescador que atrapa una concha y se la lleva a su casa. Una vez que ha regresado, la reina de los moluscos le pide que se la devuelva; cuando él accede a su ruego es transportado al palacio en el mar para ser agasajado por su acción.

Como director primerizo, los problemas se suceden. Después de una desavenencia con su padre, éste decide retirarle su apoyo financiero y Masaoka acude a Makino Production para poder completarla. Sin embargo, el acuerdo que le ofrece la compañía no le satisface y recurre al productor Hirohisa Ikenaga, un conocido suyo de la productora Nikkatsu, en busca del dinero que necesita para completar la producción. Finalmente la empresa colabora en su proyecto y Masaoka logra estrenar en 1927 *El palacio del mar* en asociación con Yōko Umemura.

Distribuida por Nikkatsu, la película es un fracaso absoluto para su recién fundada Donbei Production; este hecho le haría considerar que la producción de películas se reducía meramente a una cuestión monetaria (Akiyama, 1975a: 138).

En 1929, se incorpora como operador de cámara en el estudio de cine Nikkatsu Uzumasa

de Kioto. En un corto periodo de tiempo, Masaoka pasa a ser el jefe técnico del departamento de cine educativo, pero la vida de éste resulta ser muy breve y, cuando cierra al año siguiente, Masaoka toma la resolución de independizarse para hacer películas de animación.

Con una gran capacidad de trabajo y una rápida ejecución de sus proyectos que marcaría toda su trayectoria, en agosto de 1930 comienza la realización de la que sería su primera pieza animada: *Nansensu monogatari dai ippen: Sarugashima* [*Relato sin sentido 1: la isla de los monos*], en cuya realización invirtió cuatro meses.³

Con el *nonsense* como claro referente, la historia gira en torno a un bebé que naufraga en una isla habitada por monos. Éstos terminan adoptándolo y, cuando su nueva madre le amamanta, el protagonista crece a una velocidad fulgurante. El chico juega con sus amigos, les reta a diferentes desafíos, pero finalmente los jóvenes primates se ríen de él porque es diferente. Enfadado, comienza a molestarse y termina maltratando a algunos miembros del grupo como venganza, momento en el que se ve obligado a abandonar la isla para salvar la vida.

Además de por su larga extensión —28 minutos—, *Relato sin sentido 1: la isla de los monos*⁴ merece un lugar destacado en la historia de la

cinematográfica animada japonesa por sus innovaciones técnicas. Hasta la fecha las técnicas empleadas incluían la captura de fotogramas dibujados —en pizarra o en papel— que después eran redibujados sucesivamente uno a uno, parcial o completamente (Sharp, 2011: 17). Masaoka era consciente de esas limitaciones y decidió introducir el uso del acetato en la producción de su película, intentando probablemente lidiar con esa fijeza señalada por Thomas Lamarre. Dado que los costes de importación de la técnica eran prohibitivos, diseñó un sistema mixto que combinaba animación de recortables y acetatos. Esta innovación le permitía acelerar la sensación de movilidad y también la producción (Akiyama, 1975a: 138).

Sumado a un intento claro de diversificar el espacio, la invención de Masaoka adolecía todavía de problemas de fluidez de movimiento y de estatismo, pero presentaba una serie de ingeniosas soluciones para trabajar sobre el movimiento, como se aprecia en la escena del giro los monos o en la persecución final. Como colofón, en el cortometraje ya se apunta la preocupación del cineasta por el sonido,⁵ así como su gusto por la inclusión de elementos humorísticos puntuales o sus personajes de grandes ojos (Fig. 1).

Al inicio del texto ya mencionamos que la primera generación de directores de animación usaba varios términos para referirse a sus creaciones, como *senga eiga*, *manga eiga*, etc. Ahora bien, en 1930, surgió un nuevo concepto que describía de una forma más específica lo que se pretendía lograr del medio: *dōga eiga*. La nomenclatura, acuñada por Masaoka (Nichigai, 1997: 390), iba un paso más allá de lo que fuera *senga eiga*, puesto que si *senga* significa “dibujo lineal”, *dōga* se traduce como “dibujos en movimiento” —imágenes

móviles—, haciendo presumiblemente alusión al término “motion picture” y al influjo que la animación americana —concretamente de Walt Disney, y de Max y Dave Fleischer— ejercía sobre su concepción del trabajo animado.

Tras realizar *Tono-sama to Bakabachi* [*El señor feudal y Bakabachi*] y la continuación de su ópera prima en 1931 —*Relato sin sentido 2: el barco pirata*—, el 15 de enero de 1932 funda su propio estudio, Masaoka Dōga Seisaku (Productora de Films Animados Masaoka). Momento crucial de su trayectoria, en él confluyen dos hechos de vital importancia: primero, la entrada en su estudio de dos aprendices: Mitsuyo Seo —quien posteriormente dirigiría los films de Momotarō— y Masao Kumakawa —sobre quien nos detendremos más adelante—; segundo, el encargo de Shochiku de hacer la primera película sonora de animación.

Para tal ocasión, Masaoka busca una sistematización de su trabajo, una modernización de las técnicas y una introducción de un modelo de producción más industrializado (Sharp, 2008:9); no en vano,

a él se le señala como uno de los grandes pioneros y desarrolladores del sonido en la animación y como el gran impulsor de la incorporación del acetato en la incipiente industria. A este



Fig. 5 – *La araña y el tulipán*

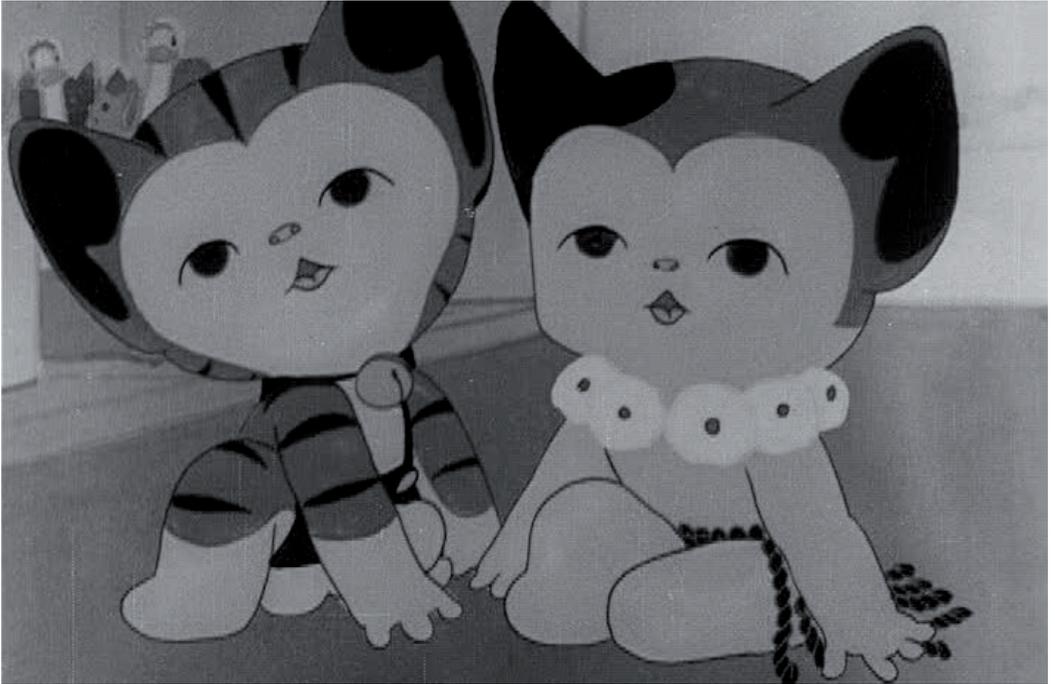


Fig. 6 – Tora-chan y la novia

respecto, Mitsuyo Seo recordaba —en una entrevista telefónica concedida en 1991— el debate que Masaoka entabló con los directivos de Shochiku para poder emplear dichas transparencias. Seo había sido miembro activo de Prokino —Proletarian Film League of Japan—, donde habían investigado ampliamente sobre el modo de hacer cine al estilo de Disney. Masaoka pretendía trasladar ese método en su nuevo film, haciendo hincapié en la necesidad de usar los acetatos como ya hacían Walt Disney o los Fleischer. Sin embargo, el precio desorbitado de la técnica obligó al director a emplear nuevamente el sistema mixto usado en *Relato sin sentido 1: la isla de los monos*, recurriendo incluso a la reutilización de transparencias (Akino, 2000: 144), aunque ello no impidió que el film pasara a la historia japonesa como el primero en que se introdujo el acetato a gran escala.

El resultado fue *Chikara to onna no yo no naka* [*Dentro del mundo del poder y de las mujeres*], el primer cortometraje sonoro de la historia de la

animación japonesa, que contó con un equipo humano de diez personas, se completó en seis meses y se estrenó en abril de 1933. Desgraciadamente, el cortometraje parece haberse perdido y de él sólo quedan un puñado de fotogramas, el póster (Fig. 2) y el guion original. Según la sinopsis incluida en él, la historia versa en torno a los esfuerzos de una mujer por criar a sus hijos y lidiar con un marido descuidado. La narración empieza en el manuscrito con el inicio de la jornada, cuando la familia se despierta, donde aparecen toda una serie de acotaciones en las que se refleja el interés de Masaoka por jugar con los elementos sonoros circundantes: el arrullo de la paloma, el bostezo del reloj, el ladrido del perro, etc.⁶

Si comparamos las imágenes con las páginas del guion, no parecen tener nada en común. De hecho, Anido —la cual ha editado un magnífico DVD con parte de su obra— señala que la trama se centra en un hombre obsesionado con dos mujeres —su propia esposa y una mecanógrafa—



7

(Sugimoto, 2004), algo mucho más en sintonía con los fotogramas consultados.

Gracias a los buenos resultados que obtiene la pieza, Shochiku le pide que realice otros dos cortometrajes: *Gyangu to odoriko* [*El gánster y la bailarina*] y *Adauchi karasu* [*El cuervo enemigo*]. La producción de ambos se inicia a finales de año y se concluye en seis meses pero, en última instancia, la productora y distribuidora retienen su estreno hasta 1934.

Es una época de gran efervescencia profesional, a comienzos de 1933, Masaoka paga de su propio bolsillo un moderno estudio en Shimogano (Kioto) y en diciembre rebautiza su compañía con el nombre de Masaoka Bijutsu Kenkyūsho (Centro de Investigación Artístico Masaoka), subrayando ese afán del artista por profundizar y desarrollar el medio animado. Su sólida trayectoria empieza a llamar la atención de varios jóvenes que van al estudio para convertirse en aprendices del director. Entre ellos destaca Masao Kumakawa, quien se puso en contacto con Masaoka en 1932 gracias a un conocido de su padre (Ōtsuka & Namiki, 2004: 41).

Masaoka también demuestra su talento y versatilidad en la creación de efectos especiales, con notables resultados en el cortometraje de marionetas *Kaguya hime* [*La princesa Kaguya*], que se suma a la dirección de las dos animaciones tradicionales ya mencionadas.

Los fotogramas de *El gánster y la bailarina* nos permiten ver una clara influencia del trabajo de los hermanos Fleischer, sobre todo en el diseño del personaje femenino. Si, en el apartado estético, su cine comienza a estar claramente definido, el cineasta sigue lamentándose por tener que trabajar con un sistema de grabación sonora deficiente: la unión de los elementos —sonido, música e imagen— le deja profundamente insatisfecho. El procedimiento que se empleaba en la época era un método de post-grabación, por lo que a sus ojos el resultado equivalía casi al ensamblaje de sonido que se hacía en una película muda; los elementos no interactuaban como en las películas de Mickey Mouse (Akiyama, 1975a: 140) y decide estudiar a fondo estos films en busca de soluciones.

El campo de pruebas sonoro lo realizaría en sus siguientes tres cortometrajes: *Tā-chan no kai-*

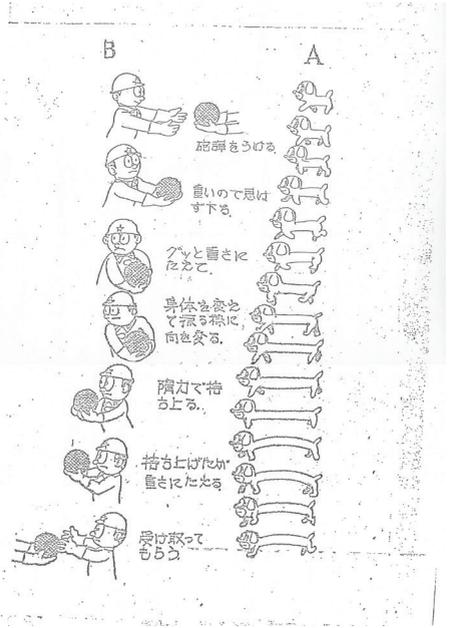


Fig. 7 – Yasuji Mori and his team in *Toei Dōga*

Fig. 8 – Apunte del libro de texto de Masaoka

8

tei ryokō [*El viaje submarino de Ta-chan*], *Mori no yakyū-dan* [*El equipo de béisbol del bosque*] y *Chagama ondo* [*Los bonzos melómanos*],⁷ todos producidos en 1934. Lamentablemente, la copia restaurada por Kobe Planet Film Archive de la primera de éstas no conserva la banda sonora — sobre esta pieza cabe destacar el notable parecido que la pareja protagonista tiene con Mickey y Minnie, a pesar de estar desprovistos de las grandes orejas de estos (Fig. 3)—. La segunda, considerada en su época como la mejor pieza animada que se había hecho hasta la fecha, le valió el sobrenombre de “Disney japonés”. *Los bonzos melómanos*, por su parte, supuso un avance en muchos aspectos: los fondos estaban más definidos, la animación era más fluida y compleja —hemos de tener en cuenta que es la primera película en que la Masaoka utiliza exclusivamente acetatos—, y el conjunto sonoro se torna más complejo con el uso de diálogos, músicas diegéticas y extradiegéticas, efectos de sonido, etc. Sin embargo, el cineasta, insatisfecho aún, seguía pensando que la post-grabación aniquilaba el efecto de la música y de los diálogos.

El coste excesivo de sus producciones lleva a su empresa a la quiebra, por lo que decide formar una alianza con el estudio J.O., que subcontrata a sus asistentes, para sacar adelante sus siguientes proyectos. Así surgirían obras como *Suzume no oyado* [*La posada de los gorriones*] en 1936, donde Kumakawa es encargado de la animación.⁸

Un año más tarde, vuelve a reunir el dinero para crear una nueva compañía en Kioto bajo el nombre de *Nihon Dōga Kyōkai* (Sociedad Japonesa de Animación), una nomenclatura con la que, para designar “animación”, se emplea de nuevo el término ya asentado de *dōga*.

Como una evolución lógica de sus pruebas en el cine sonoro, de nuevo gracias al apoyo de Shochiku, Masaoka crea el primer sistema doméstico de pre-grabación, con el objetivo de adaptar con facilidad el movimiento de la imagen a los cambios de la música (Akiyama, 1975b: 136). El método es empleado por vez primera de forma mixta —con el apoyo de post-grabación— en *Benkei vs Ushiwaka*⁹ (*Benkei ta Ushiwaka*) en 1939, una de sus obras mayores.¹⁰ A sus ya acostumbrados

toques de humor, se suma una animación fluida con muchos más términos en movimiento — aunque se detectan algunas incoherencias con las escalas de los personajes—, y una banda de sonido eficaz, rítmica y climática en la que se incluyen dos canciones narrativas al estilo musical empleado por Walt Disney.¹¹

Masaoka sigue haciendo nuevos films, pero con la llegada de la Segunda Guerra Mundial empieza a resultar casi imposible obtener materiales. Cuando Shochiku le ofrece un puesto como jefe de Shochiku Dōga Kenkyūsho (Instituto de Animación Shochiku) en 1941, Masaoka no duda en aceptar y se traslada a Tokio. Mientras, las pequeñas productoras y sus cineastas se ven absorbidos por el esfuerzo bélico y la realización de películas animadas se destina exclusivamente hacia temáticas propagandísticas, con una estética muy similar a la de las películas americanas.¹²

Desde el año 1937 la exhibición en cines de películas extranjeras es vetada por el Gobierno (Clements e Ip, 2012: 190); no obstante este decreto no impide a determinados cineastas tener acceso a las nuevas producciones procedentes de Occidente. Así lo explican Clements e Ip en su artículo “The shadow staff: Japanese animators in the Toho Aviation Education Materials production office 1939-45”, donde se narra cómo muchos de estos cineastas vieron de forma clandestina *Fantasia* (*Fantasia*, 1940) de Walt Disney. El dato puede parecer anecdótico pero tiene una serie de implicaciones materiales en la animación del periodo. Aunque no se ofrece un listado pormenorizado de este “grupo en la sombra”, sí se recoge el nombre de Mitsuyo Seo, discípulo de Masaoka, por lo que no resulta descabellado suponer que éste también la viera.

Sumado a su colaboración en el primer largometraje de animación japonés — *Momotarō: los dioses guerreros del mar*—, Kenzō Masaoka hace en este tiempo la que está considerada como la única película animada sin narrativa propagandística de la época: *La araña y el tulipán* (1943)¹³; en ella se narra la historia de una mariquita

acosada por una araña que intenta engatusarla para devorarla. La protagonista no cae en la trampa y, refugiándose en un tulipán y ayudada por las fuerzas de la naturaleza, logra salir ilesa del encuentro.¹⁴

Considerada la obra maestra de Masaoka,¹⁵ la cinta es resumen y culminación de su trayectoria. La propuesta tiene claros referentes como *Fantasia* o *El viejo molino* (*The Old Mill*, Wilfred Jackson, 1937) en el ámbito musical y estético —la secuencia de la tormenta se asemeja notablemente al episodio de las *Silly Symphonies*—, mientras que la araña recuerda a los caricaturizados personajes de color de los *cartoons* y los espectáculos *minstrel* (Watanabe, 2005: 46) (Fig. 5). El uso narrativo musical de la canción interpretada a dos bandas es impecable, llevando al propio Masaoka a confesar en una entrevista que la mejor plasmación de la música que hizo en toda su trayectoria fue en esta película, mientras que en las anteriores había sido sencillamente imposible alcanzarla (Akiyama, 1975b: 140). Por otra parte, aquí aparece completamente definido el prototipo de la protagonista *shōjo*, de ojos vidriosos, frágil y adorable, que termina siendo protegida por su entorno (Fig. 4). De ojos luminosos y largas pestañas, el personaje parece la culminación de otros aparecidos previamente en su cine, como la chica-gorrión de *La posada de los gorriones*.

03

La industrialización de las *dōga eiga*

Con el fin de la guerra, en octubre de 1945, Masaoka funda, junto a otros dos miembros de su generación —Yasuji Murata y Sanae Yamato—, la Shin Nihon Dōga Sha (Nueva Compañía de Animación Japonesa).¹⁶

Un año más tarde llegaría *Sakura* —*Haru no gensō* [*Flor de cerezo: fantasía de primavera*]. Obra de madurez del autor, con una estética y poética japonesas de gran belleza, la pelí-

cula fue catalogada como demasiado artística y nunca llegó a exhibirse en salas comerciales (Yamaguchi, 2004: 64). 1946 coincidiría con la incorporación al estudio de uno de los discípulos más importantes de Masaoka: Yasuji Mori, una de las figuras clave del desarrollo del *anime* en los años sesenta-setenta. Licenciado en Arquitectura y entusiasta de la animación americana, cuando Mori termina la carrera solicita trabajo en la empresa de Masaoka y Yamamoto. Por aquel entonces, en la plantilla de Shin Nihon Dōga Sha seguía trabajando uno de los primeros aprendices del cineasta, Masao Kumakawa; no ocurre lo mismo con Mitsuyo Seo, quien deja el mundo de la animación en 1947.

El año que Seo se retira es también una fecha de cambios para la sociedad recién fundada: Masaoka la abandona y, junto a Sanae Yamamoto, crea Nihon Dōga Kabushiki Gaisha (Compañía Japonesa de Animación), donde el primero ejerce de director, el segundo de presidente y un recién incorporado Taiji Yabushita¹⁷ hace las veces de director de producción.

Es en el seno de este nuevo organismo donde Masaoka, en colaboración con Toho Educational Movie, dirige una trilogía protagonizada por un simpático gatito llamado Tora-chan antes de retirarse: *Sute-neko Tora-chan* en 1947 [*El gato abandonado Tora-chan*], *Tora-chan to hanayome* [*Tora-chan y la novia*] en 1948, y *Tora-chan no kankan-mushi* [*Tora-chan, el reparador de barcos*] en 1950.¹⁸ En la más pura dinámica del emporio Disney y orquestado como un musical, el tríptico —protagonizado por un elenco de personajes antropomorfos— combina la aventura, el humor, el sentimentalismo y canciones pegadizas (Fig. 6).

En *Tora-chan, el reparador de barcos*, el equipo de confianza de Kenzō Masaoka ya está a pleno rendimiento: Yamamoto se encarga de la producción, Kumakawa y Mori¹⁹ están entre los animadores, mientras que Yabushita aparece en créditos como encargado de la fotografía. La empresa empieza a prosperar y los encargos se suceden. Sin embargo, en 1949 Masaoka se

ve obligado a retirarse por un serio problema de vista, si bien esta desvinculación sería, en cierto modo, temporal. Nihon Dōga Kabushiki Gaisha sigue realizando animaciones, con Sanae Yamamoto a la cabeza, hasta que en 1952 vuelve a cambiar de nombre por el de Nichidō Eiga Kabushiki Gaisha (Compañía Japonesa de Cine de Animación). La nueva formación empresarial no llega a tener una vida muy larga, dado que un año más tarde es absorbida por el estudio Toei, para resurgir en agosto 1956 con el epónimo de Toei Dōga —en la actualidad, Toei Animation—. La corporación, nuevamente con Yamamoto como presidente, se erige como el primer gran estudio de animación de la historia japonesa, y en él se establecería y desarrollaría gran parte de la industrialización del *anime* cinematográfico. En ella vio la luz el primer largometraje animado en color japonés, *Panda y la serpiente mágica* (*Hakuja den*, Taiji Yabushita, 1958), a partir de la explotación de los puntos centrales de Nichidō Eiga: números musicales, personajes adorables de estética similar, narraciones destinadas a un público infantil y gags humorísticos. Taiji Yabushita abandona sus obligaciones precedentes y reaparece como el director de estos primeros films, mientras que Yasuji Mori comienza a instruir a los animadores recién llegados (Fig. 7). Masao Kumakawa, por su parte, desempeña varias labores como ayudante de dirección o creador de diseños originales hasta que, en 1968, es invitado a convertirse en el director de los formadores de animadores de Toei Dōga (Ōtsuka y Namiki, 2004: 41).

Con el paso del tiempo la empresa se convertiría en la más extensa de Asia, con una plantilla que llegó a alcanzar los quinientos empleados en su época de máximo esplendor. Por ella pasarían animadores de la talla de Yasuo Ōtsuka, Akira Daikuhara, Rintarō, Isao Takahata o Hayao Miyazaki —los más conocidos de un listado infinitamente más amplio—, antes de abandonar Toei Dōga para desarrollar su carrera profesional en otros estudios de *anime*.

04

Conclusiones

Al principio de nuestra disertación decíamos que el trabajo del cineasta Kenzō Masaoka está recogido en la mayoría de las historiografías animadas y, sin embargo, casi ninguna refleja la importancia vital de su obra en la configuración del *anime*. Es sorprendente, por ejemplo, que en el apartado dedicado a la animación en la exposición permanente del National Film Center de Tokio no se mencione su nombre en el cuadro de texto informativo sobre la formación de Toei,²⁰ pero este no es ni mucho menos el único caso, sólo uno de los más llamativos entre muchos otros.

Desde diferentes organismos especializados japoneses se ha venido reivindicando su papel desde hace mucho tiempo. Es el caso de Anido, un grupo de profesionales de la animación formado en 1967 y dedicado a la investigación de la animación entre otros menesteres, y que ha ido publicando estudios sobre Masaoka en revistas y libros colectivos desde sus inicios. El ejemplo más representativo de esta labor reivindicadora se materializó en la presentación de una exposición y de un catálogo creados en colaboración entre Anido, el Studio Ghibli y The National Museum of Modern Art. Con el nombre de *Nihon manga eiga no zenbō: Japanese animated films: a complete view from their birth to "Spirited away" and beyond*, el proyecto se centraba en tres de las figuras clave que han ayudado a desarrollar y prolongar la estética más tradicional del *anime*: Kenzō Masaoka, Yasuji Mori y Studio

Fig. 9 – Kenzō Masaoka



Ghibli, un proyecto que abría con el trabajo del veterano cineasta de los años treinta y concluía, como una consecuencia lógica, con *El castillo ambulante* de Hayao Miyazaki.

Otra aportación clave en 2004, nuevamente de Anido, fue la aparición de un DVD en el que se recopilaban las obras más relevantes del autor: *Kumo to churippu: nihon no animeshon no chichi Masaoka Kenzō sakuhin-shū* [*La araña y el tulipán: Kenzō Masaoka, el padre de la animación japonesa*] — una decisión muy elocuente si tenemos presente que en estos momentos el presidente de la asociación, Takashi Namiki, está preparando una monografía en la que reivindica la paternidad de Masaoka.

Los datos arrojados en el presente texto, junto a otros que hemos debido dejar al margen para ayudar a la fluidez del discurso, evidencian sin lugar a dudas su aportación al *anime*. Sin embargo, hay una última clave que nos parece imprescindible señalar para dejar constancia del extraordinario influjo que tuvo su forma de concebir el medio en las siguientes generaciones. Tras recuperarse de sus problemas de visión, Masaoka se dedicó a la formación de nuevos animadores: quienes entraban en el estudio de Toei Dōga recibían un “libro de texto” donde el cineasta había resumido su conocimiento sobre la animación, un ensayo en el que se recogía tanto una larga disertación de 94 páginas como un anexo de 38 ejemplos de ciclos de animación y otros aspectos técnicos del oficio. El volumen se titula *Masaoka Kenzō dōga kōgiroku Sakuga no jissai* [*Kenzō Masaoka, apuntes de clase sobre animación: práctica de la animación*]²¹ (Fig. 8).

A la luz de estos nuevos datos se evidencia no sólo que el conocimiento de Masaoka de la animación se propagó en Toei Dōga a través de sus discípulos como Hideo Furusawa, Masao Kumakawa, Yasuji Mori o de los aprendices de éste —entre los que se encuentran pesos pesados como Yasuo Ōtsuka y Hayao Miyazaki—, sino que esta recopilación de conocimiento sobre el medio fue difundida de una forma consciente y sistemática desde la propia empresa.

En este sentido nos parece de vital importancia poner en circulación su obra y pensamiento, con el objetivo de promulgar el conocimiento de una historiografía de la animación japonesa de los orígenes más fiel y detallada, al tiempo que se tienden puentes para entender cómo aquella labor de los pioneros ayudó a la sistematización y construcción de la industria cinematográfica que se formó en los años sesenta llamada *anime*.

© Del texto: Laura Montero Plata

© De las imágenes: Fig. 1, Kinokuniya Books; Fig. 2, National Film Center Tokyo; Fig. 3, Zakka Films; Figs. 4 y 5, Shochiku; Fig. 6, Nihon Eiga Shinsha; Figs. 7 y 8, Toei Animation; Fig. 9, Anido.

Agradecimientos

Este artículo no hubiera sido posible sin la concesión de la estancia de investigación en Tokio de La Fundación Japón, tampoco sin la generosa colaboración de los profesores de la Tokyo Zokei University: Koide Masashi y Joon Yang KIM. Asimismo quiero transmitir mi agradecimiento a Takashi Namiki y a Hideo Watanabe que compartieron conmigo ideas, anécdotas y materiales sobre Kenzō Masaoka.



Biografía

Laura Montero Plata

Doctora en Historia del Cine por la Universidad Autónoma de Madrid y licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad San Pablo-CEU. Forma parte de la redacción de las revistas de crítica cinematográfica *Fila Siete* y *A Cuarta Pared*. Ha publicado en revistas como *Secuencias* o *Cabiers du Cinéma España*; es colaboradora del Festival Cines del Sur. Es programadora y co-organizadora de la Semana de Cine Actual de la EOI de Madrid desde 2010. Sus líneas de investigación giran en torno al *anime* y al cine japonés contemporáneo. Es autora del libro *El mundo invisible de Hayao Miyazaki* (Dolmen, 2012).

E-mail

lmonteroplata@gmail.com

Referencias bibliográficas

- AKINO, Yoshirō, 2000. “Masaoka Kenzō kō II”, en *ANIMAIL rekishi bukaihan*, 2, 137-174.
- AKIYAMA, Kuniharu, 1975. “Nihon eiga ongaku-shi wo katachi-zukuru hitobito 40 Masaoka Kenzō — Animeshon eiga no keifu 1”, en *Kinema Junpō*, 668, pp. 136-141.
- AKIYAMA, Kuniharu, 1975. “Nihon eiga ongaku-shi wo katachi-zukuru hitobito 40 Masaoka Kenzō — Animeshon eiga no keifu 2”, en *Kinema Junpō*, 670, pp. 136-141.
- CLEMENTS, Jonathan, e IP, Barry, 2012. “The shadow staff: Japanese animators in the Toho Aviation Education Materials production office 1939-45”, en *123 animation: an interdisciplinary journal*, vol 7, 2, 2012, pp. 189-204.
- KELTS, Roland, 2006. *Japanamerica: How Japanese Pop Culture has invaded the U.S.*, Nueva York: Palgrave Macmillan.
- LAMARRE, Thomas, 2009. *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, Mineápolis: University of Minnesota Press.
- LEVI, Antonia, 1998. *Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation*, Chicago: Open Court.
- MASAOKA, Kenzō, ca. 1950. *Masaoka Kenzō dōga kōgiroku Sakuga no jissai*.
- MONTERO, Laura, 2012. *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*, Madrid: Dolmen.
- NICHIGAI Associates, 1997. *Mangaka — animesakka jinmei jiten*, Tokio: Nichigai Associates
- ŌTSUKA, Yasuo y NAMIKI, Takashi, 2004, *Nihon manga eiga no zenbō: Japanese animated films: a complete view from their birth to “Spirited away” and beyond*, Tokio: Nihon manga eiga no zenbō- jikko iinkai.
- PATTEN, Fred, *Watching Anime, Reading Manga: 25 Years of Essays and Reviews*, Berkeley: Stone Bridge Press.
- ROFFAT, Sébastien, 2005. *Animation et propagande: les dessins animés pendant la Seconde Guerre mondiale*, París: L’Harmattan.

SALA, Ángel, 2003. “Las mil caras del anime”, en ZAPATER, Juan, CUETO, Roberto, SALA, Ángel, y TRASHORRAS, Antonio (eds.), *Dibujos en el vacío. Claves del cine japonés de animación*, Valencia: IVAM, pp.67-87.

SCHODT, Frederik L., 2007. *The Astro Boy Essays, Osamu Tezuka, Might Atom, Manga/ Anime Revolution*, Berkeley: Stone Bridge Press.

SHARP, Jasper, 2008. “The Roots of Japanese Anime—Until the End of WW II”. (<http://www.zakkafilms.com/directors/kenzomasaoka/>) [Acceso: septiembre 2013]. El texto también está disponible en papel en la edición en DVD de nombre homónimo.

SHARP, Jasper, 2011. *Historical Dictionary of Japanese Cinema*, Lanham, Md. : Scarecrow Press.

SUGIMOTO, Gorō, 2004. “Kenzō Masaoka” (<http://www.anido.com/people/1100>) [Acceso: septiembre, 2013].

TOKYO INTERNATIONAL ANIME FAIR, 2006. *Tokyo International Anime Fair 2006 dai ni kai tokubetsu kōrōshō*, Tokio: Tokyo International Anime Fair.

TOMIZAWA, Yoshiko, 1978. “Masaoka Kenzō seisaku nenpyō”, en *Film 1/24*, 23&24, pp. 6-23.

WATANABE, Morio, 2005. “An origin of Cool Japan” in “Masaoka Kenzo’s Kumo to Chulippu--A masterpiece of Japanese animation film in the era of World War 2” en *Kyūshū kokusai daigaku kyōyō kenkyū*, vol. 12(1), pp. 39-57.

YAMAGUCHI, Yasuo, 2004. *Nihon no anime zenji*, Tokio: Ten Books.

Notas

¹ En la época se manejaron varios términos, aunque mayoritariamente se utilizaron dos: el ya mencionado y *manga eiga* —películas manga (Lamarre, 2009).

³ Director de la célebre *Una página de locura* (*Kurutta ippēji*, 1926).

³ Film estrenado por Nikkatsu y que aún se conserva. De la obra de Masaoka, que se compone de más de una treintena de títulos, sólo está disponible algo más de un tercio, además de fragmentos y fotografías concretas.

⁴ A éste le seguiría una continuación al año siguiente titulada *Nansensu monogatari dai nihen: Kizokusen* [*Relato sin sentido 2: el barco pirata*].

⁵ En las acotaciones de la obra marcó que la danza hula ejecutada debía ser acompañada en la proyección en sala con música de jazz.

⁶ El manuscrito original del guion puede consultarse en el National Film Center de Tokio.

⁷ Aunque literalmente el título significa “La danza de la tetera”, se ha escogido aquí el título empleado por la Filmoteca de Extremadura para la muestra de cortometrajes animados japoneses que ofreció al público en 2005.

⁸ Bajo la supervisión de su mentor, Kumakawa fue responsable de la animación de las piezas *Fuku-chan kishū* [*El ataque sorpresa de Fuku-chan*] en 1941, *Fuku-chan no zosan butai* [*El aumento de producción de Fuku-chan*] y *La araña y el tulipán*, en 1943.

⁹ La película narra las peripecias de Ushiwaka Minamoto, un joven que aspira a convertirse en un gran guerrero. Primero se enfrenta al espíritu del bosque, quien le regala un rollo con técnicas secretas tras salir derrotado en el combate. Más adelante se cruza en su camino Benkei, un guerrero que pretende reunir mil espadas como ofrenda a Buda para convertirse en un guerrero ilustre. Tras su enfrentamiento, Ushiwaka se alza victorioso y Benkei le jura fidelidad. La historia está inspirada en el célebre personaje histórico Minamoto no Yoshitsune.

¹⁰ A modo anecdótico, cabe destacar que el propio Masaoka y su mujer prestaron sus voces para doblar a la pareja protagonista, él en el papel de Benkei y ella en el de Ushiwaka (Sharp, 2008: 9).

¹¹ Al no haber tenido acceso a sus cortos sonoros anteriores, no sabemos a ciencia cierta si es la primera vez que se usa este recurso.

¹² Masaoka, al igual que muchos de sus contemporáneos, estaba influido por la industria de animación estadounidense. El público, a su vez, estaba habituado a dicha apariencia por lo que las autoridades decidieron mantener el estilo con la idea de entablar una conexión inmediata con el espectador (Roffat, 2005: 29-30).

¹³ La película tuvo que enfrentarse a la dura crítica del Ministerio de Guerra, que consideró que *La araña y el tulipán* iba “en detrimento de la construcción de la Esfera de copropeseridad del Este Asiático” (Watanabe, 2005: 43).

¹⁴ El investigador Morio Watanabe escribió un interesante artículo en el cual rebate que *La araña y el tulipán* no fuese un film de propaganda. En un elocuente y bien construido discurso, Watanabe argumenta que la mariquita protagonista —con lunares en su espalda— es el símbolo de Japón, mientras que la araña —con influencia de la estética americana— representa al enemigo occidental que quiere romper la armonía. Finalmente, la mariquita —Japón— sale indemne del encuentro gracias a la intervención divina en forma de tormenta (Watanabe, 2007).

¹⁵ La cinta contó con un equipo de cien personas, incidiendo en esa industrialización de la animación que Masaoka ayudó a crear.

¹⁶ Un mes más tarde pasaría a llamarse Nihon Manga Eiga Kabushiki Gaisha (Corporación Japonesa de Dibujos Animados).

¹⁷ Taiji Yabushita se especializó originalmente en el desarrollo y rodaje de películas. Más tarde pasaría a trabajar en la división de cine del Ministerio de Educación en la realización de películas educativas. Después de la Segunda Guerra Mundial el trabajo en el Ministerio de Educación era escaso, por lo que Yabushita se une a las filas de la empresa de Masaoka y Yamamoto. En Toei Dōga fue el director principal de sus películas animadas hasta finales de los años sesenta (Tokyo International Anime Fair, 2006: 4).

¹⁸ *Tora-chan, el reparador de barcos* es completado en 1949, pero el film no se exhibiría hasta año siguiente.

¹⁹ Bajo la tutela de Kumakawa y Hideo Furusawa, otro de los asistentes de la sociedad, Mori desempeña tareas de entintador y, posteriormente, de animador.

²⁰ “Toei causó una revolución en el mundo de la animación japonesa, la cual solía basarse en producciones personales o de pequeña escala. En 1956 compraron Nichidō Eiga, liderada por Zenjiro [Sanae] Yamamoto, para fundar Toei Animation. [...] Construyeron un nuevo estudio especializado en animación e introdujeron la primera truca multiplano al estilo de la compañía Walt Disney”. Texto de la exposición *Nihon Eiga: The History of Japanese Film* del National Film Center de Tokio, Japón (30 de julio de 2013).

²¹ El ejemplar al que he tenido acceso me fue cedido amablemente por el animador Hideo Watanabe, quien trabajara en Toei Dōga junto a Isao Takahata, entre muchos otros. Nos referimos a él como “libro de texto”, porque así lo nombró Watanabe al hablarme de su existencia.