
EL ARTE DE LA ANIMACIÓN SELECTIVA EN LAS SERIES DE ANIME CONTEMPORÁNEAS

Antonio Horno López

Universidad de Granada, Facultad de Bellas Artes

En este artículo se exponen los motivos y el contexto en el que se originó la animación limitada en Japón, una peculiar técnica de “economizar” la producción de una serie anime. A través del análisis de fragmentos de series televisivas de anime recientes, se demostrará cómo esta técnica ha evolucionado con el paso de los años hacia lo que podemos denominar animación selectiva, dando lugar a una notable mejora de la calidad de las imágenes de la animación y convirtiéndose en la mejor baza para su expansión a nivel mundial.

This essay exposes the background reasons and the context where limited animation was originated, a peculiar Japanese technique of saving costs at the production of anime series. Through the analysis of fragments of recent anime TV series, the paper will demonstrate how these economical processes have evolved over the years into what we can call selective animation, which results in a significant improvement in the quality of animation images, becoming the greatest asset for its expansion worldwide.

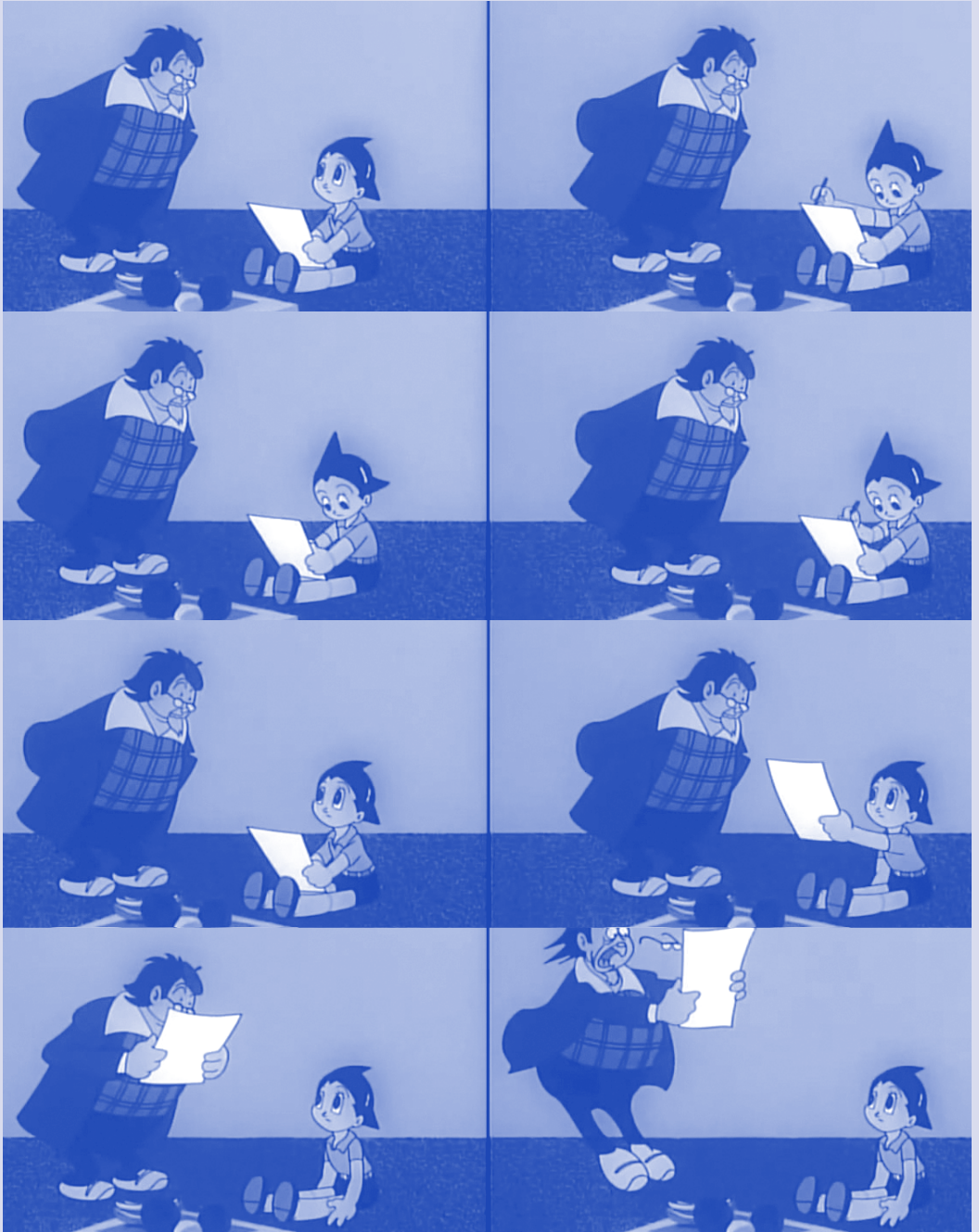


Fig. 1 – Primer Episodio de *Astroboy* (1963). Idea original de Osamu Tezuka. En esta escena, en la que unos científicos comprueban las capacidades del joven robot, el movimiento es mínimo. En un fragmento de seis segundos de duración existen sólo ocho poses principales diferentes, que además aparecen repetidas en numerosas ocasiones con apenas unas simples intercalaciones en los brazos de Astroboy. El dinamismo de la escena se produce precisamente por la combinación entre estos fotogramas clave, las pausas y su espaciado

01

Introducción

En la literatura de cine de animación es frecuente encontrar opiniones de autores que encuadran al *anime* como un estilo carente de dinamismo, de diseños estilizados y con unas limitaciones técnicas en su proceso de creación, que hace que sea considerado “como una forma destacada de animación limitada” (Lamarre, 2008: 125). En este artículo se recogen los inicios de la animación limitada en Japón, describiendo el contexto y los motivos que llevaron a apostar por este peculiar proceso de creación, y se muestra cómo, con el paso de los años, esta técnica sufre una transformación creativa en la que se incrementa la calidad de las imágenes y el efecto del movimiento, lo que ha contribuido al éxito comercial e internacional del *anime* en estos últimos años, y que demuestra la superación de los principios *limitados* de la animación comercial japonesa, hacia unos presupuestos conceptuales y estilísticos que podemos llamar *selectivos*.

Aunque es cierto que el *anime* no tiene una fecha de inicio que pueda precisarse con exactitud (Horno López, 2012: 113), es indudable que a partir de la adaptación a la pantalla del famoso cómic-*manga* de Osamu Tezuka, *Astroboy* (*Tetsuwan Atom*) en 1963, el estilo de animación japonés adquiere unas características estéticas y narrativas concretas que con frecuencia suelen asociarse a una animación sin apenas movimiento, basado en fórmulas re-

petitivas, con un dibujo estilizado y mediocre —a opinión de críticos como Bendazzi (2003: 415) — y que podría generar, erróneamente, el tópico de que *anime* es sinónimo de animación de baja calidad.

Debemos identificar una característica clave del *anime* en este malentendido: la *animación limitada* (“limited animation”), un recurso de animación que minimiza los movimientos disminuyendo el número de fotogramas intermedios utilizados a ocho fotogramas por segundo o animación en “treses” —una misma imagen cada tres fotogramas— y que practica frecuentes repeticiones en bucle, todo lo contrario de lo que supondría el proceso de producción tradicional de la *animación completa* (“full animation”) de movimientos más suaves realizados en “unos” —24 fotogramas por segundo— o en “doses” —12 fotogramas por segundo.

Sin embargo, estas *limitaciones* comunes en la animación japonesa, que en principio suponían un asunto meramente económico, fueron pronto compensadas mediante un adecuado perfeccionamiento del proceso de creación y selección de los recursos utilizados, reduciéndolos a lo esencial, lo que ha transformado la moderna animación limitada en una animación minimalista, eficaz, con unos nuevos modelos de expresión visual que no participan de las reglas de la animación tradicional y que la especialista en animación japonesa Sheuo Hui Gan



Ano toki no yakusoku wa,

ha denominado como “animación selectiva”¹ (Gan, 2008: 6).

En la primera sección de este artículo se revisarán las causas que motivaron la animación limitada en el *anime*, procedimiento que llevó a la industria japonesa a las primeras posiciones del ranking mundial de la producción de animación comercial. Asimismo, en la segunda parte se establecen los recursos disponibles actualmente para la creación de cortos de animación con la calidad sobresaliente de los *sakuga* —fragmentos de *anime* destacados por la calidad de su animación—. Mientras, en la tercera y última parte de este ensayo se realiza el análisis de fragmentos de series televisivas de *anime* recientes, demostrando cómo su proceso de producción ha evolucionado hacia una animación selectiva, que armoniza el movimiento de los dibujos y equilibra el número de fotogramas, generando un nuevo movimiento artístico que supone la mejor baza para la expansión de la animación japonesa a nivel mundial.

02

Los orígenes de la animación limitada en Japón

La idea de Osamu Tezuka de crear cine de animación, al fundar en 1961 Mushi Productions, supuso el inicio de las primeras emisio-

nes regulares de *anime* en televisión, dando lugar a la introducción de la denominada *animación limitada* en el proceso de producción de los dibujos animados en Japón (Tsugata, 2013: 28-29).

La popularidad lograda por Tezuka con sus primeros *manga*, y la gran acogida que tuvo la película *Saiyuki* (1960), escrita y codirigida por el mismo Tezuka, le aportaron la confianza suficiente para proponer a la cadena Fuji Television una producción televisiva de una serie de dibujos animados, con capítulos semanales de unos 30 minutos de duración, basados en su famoso cómic *Astroboy* (*Tetsuwan Atom*, Osamu Tezuka, 1952), un atractivo proyecto que, añadido al bajo presupuesto presentado —500.000 yenes aproximadamente, un tercio del coste normal para una serie de televisión— motivó la aceptación inmediata por parte de esa cadena televisiva.

A pesar de que en un principio la consecución del mencionado proyecto supuso un auténtico reto, el formato semanal —con el que habitualmente se redactaban los *manga*— hizo que la estrategia de adaptar directamente del papel a la pantalla fuera no sólo posible sino además la fórmula idónea, ya que ese mismo margen de tiempo de siete días proporcionaba el intervalo suficiente para versionar las historias a dibujos animados de forma paralela a la creación del cómic, produciendo series de ani-

Fig. 2 – Fragmento de una secuencia perteneciente al primer capítulo de la serie *K-ON!* (2009), del animador principal Eisaku Kawanami



uso datta no ka?



mación para la televisión con continuidad de episodios, con lo que ambos medios de difusión llegaron a complementarse, como destaca Sharon Kinsella (2000: 30):

Más que un formidable competidor, la industria de la televisión desarrolló una relación simbiótica con la del *manga*. Las historias seriadas fueron adaptadas como animaciones para la TV, que a su vez servía de medio de publicidad para la historia original y hacía crecer las ventas del *manga*.

Al objeto de reducir los tiempos y costes de producción, Tezuka planteó un proceso de creación tan preciso, disminuyendo el número de dibujos a límites hasta entonces inconcebibles en las reglas tradicionales de animación, que le permitió dar vida a sus historietas y cumplir sobradamente con los plazos establecidos.

El éxito de la serie *Astroboy*, estrenada el 1 de enero de 1963, permitió que se mantuviera en emisión durante tres años, hasta llegar a los 193 capítulos. En palabras de Fred Patten (2004: 271):

El triunfo de *Astroboy* probó que entre el público había una gran demanda por aventuras modernas o futuristas de acción con estilo semejante al del cómic. También demostró que el público estaba dispuesto a aceptar animación con calidad de TV: mucha acción en poco tiempo.²

En la década de 1960, la entonces novedosa técnica de animación limitada en el *anime* consistía básicamente en una reducción notable de los movimientos de los personajes —llegando a extremos en los que incluso la imagen quedaba totalmente estática—, así como la frecuente reutilización de los ciclos animados y la apropiación frecuente de recursos cinematográficos para el ámbito de la animación —trávelin, zoom u otros movimientos de cámara.

La disminución de la cantidad de fotogramas por segundo llegó a ser tan drástica en los dibujos animados de la época, que los movimientos más elaborados se reproducían en “treses”, es decir, la imagen de un mismo fotograma se rodaba tres veces seguidas. A esto hay que añadir que en los puntos más estáticos, como diálogos o conversaciones, se solía mantener congelada una misma imagen durante ocho o nueve fotogramas. El resultado final era como si la animación estuviera realizada exclusivamente con fotogramas clave, dando lugar a un movimiento brusco, irreal y pausado (Fig.1).

Al igual que veríamos en las producciones televisivas de Hanna-Barbera, para la animación de los cuerpos se copiaban acetatos de una misma figura y se modificaban sólo las extremidades. Esto condujo a que se elaborasen bancos de imágenes donde se almacenaban diferentes escenas, elementos individuales de los personajes —brazos, piernas, cabezas, etc.— y una recopilación de aquellos movimientos más comunes para que pudieran utilizarse una y otra vez.



Todo ello llevó, obviamente, a que la recreación de movimiento en las primeras series *anime* fuese aparentemente muy pobre. Sin embargo, seguía siendo un proceso efectivo ya que, sorprendentemente, en ningún momento las historias que contaban perdían su continuidad. Esto era así, en gran medida, porque la animación limitada de estos primeros *anime*, a pesar de su “parsimonia”, generaba el movimiento de un modo muy particular, ayudándose de una selección de recursos, como por ejemplo el desplazamiento de las capas —también definido como *hiki seru* o *cells* (acetatos) impulsores: al contener velocidades y direcciones diferentes, esta técnica contribuía a la escena aportando dinamismo (Tsugata, cit. en *Cine de animación Japonés*, 2004: 140-142), un tipo de movimiento de los dibujos que pasaría a ser característico del *anime* y que Thomas Lamarre diferenció como “moving drawings” (Lamarre, 2002: 359-365).

También llegó a adquirir un papel jerárquico en estos primeros *anime* la utilización de recursos cinematográficos, como el corte entre dibujos estáticos, medio muy socorrido y que suele funcionar bastante bien en escenas de diálogos entre los personajes —igual que ocurre en el cine de imagen real, cuando una conversación es mostrada en una composición de primeros planos y contraplanos—. El montaje por corte, combinado con el desplazamiento de las capas, hacía que la animación limitada adquiriese una acción ilusoria que, a pesar de la inacción de sus

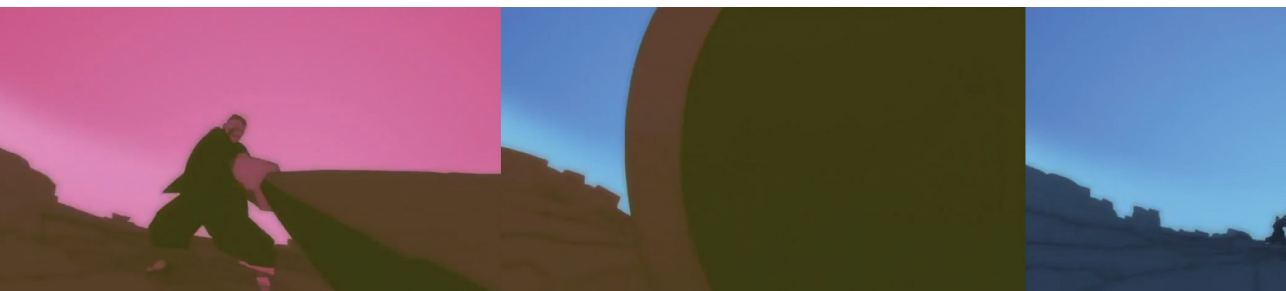
personajes, lograba mantener la atención del espectador y atraer al público con sus historias.

Pero tras más de medio siglo y la incorporación de tecnologías digitales, que ha revitalizado la producción de animación (Álvarez y Lorenzo, 2013: 3), la animación japonesa parece que intenta una vez más romper con este modelo tradicional de producción. Tanto es así, que algunos especialistas —como Sheuo Hui Gan (Gan, 2008: 16)— han llegado a hablar de un nuevo concepto: la “animación selectiva”, un modelo de expresión visual en el que se armoniza el movimiento de los dibujos, equilibrando el número de fotogramas utilizados según la escena, al objeto de conseguir un producto de calidad que siga siendo rentable, fácil de elaborar y que realmente funcione.

03

Una nueva forma de animar: la “animación selectiva”

La transformación creativa experimentada en los *anime* de los últimos años ha originado la consideración de la animación japonesa como una mezcla de la animación limitada y la completa (Lamarre, 2008: 132). Sin embargo, en los *anime* actuales el proceso seguido para la simplificación del movimiento, llega a convertirse realmente en una opción estilística eficaz, capaz de enriquecer el desempeño visual de la animación a través de una selección de recursos



que crea un efecto de movimiento, mayor que el real, en el espectador. Esto ha motivado la sustitución de la terminología “animación limitada” por la más apropiada de “animación selectiva” para definir a los *anime* contemporáneos (Gan, 2008).

En la actualidad, durante el proceso de producción de una serie *anime*, los directores de animación organizan y seleccionan el número de fotogramas de tal manera que, en las escenas de acción, donde la narrativa es más rápida, o en aquellos momentos con cierta importancia dramática para el desarrollo del argumento, con frecuencia se utiliza una cantidad mayor de fotogramas: entre 12 y 18 fotogramas por segundo. Por contra, en las escenas de diálogos extensos, los personajes suelen aparecer más estáticos, aunque con algún que otro movimiento leve orientado simplemente a ornamentar las imágenes con pequeños detalles —parpadeos, respiraciones, etc.—, que tratan de mantener la convicción de verosimilitud en el espectador. Y aunque ha de admitirse que las escenas semi-estáticas de diálogos son, en la mayoría de los casos, las más abundantes dentro de las series *anime*, cabe destacar que éstas son de suma importancia al representar los pilares de la historia desarrollada —hay que tener presente que este tipo de animaciones surge de las ideas originales escritas en los *manga*, que

no son sino novelas ilustradas, y las historias que se narran en ellos constituyen asimismo un elemento fundamental en su adaptación a la pantalla.

En el proceso de producción de las series *anime* contemporáneas, la adecuada selección de recursos posibilita que la mayor parte de la animación se desarrolle con un modelo que combina animación en “doses” y en “treses”,³ que permite construir un movimiento elegante, con un ritmo adecuado. Ello no supone un incremento del trabajo de los estudios de animación, más bien lo contrario —la producción de una serie *anime* de unos 50 capítulos equivale en tiempo y coste de producción a 13 capítulos de unos dibujos animados realizados en Europa o en Estados Unidos—, lo que ha facilitado el desarrollo de un producto que abarca el 60% de las series animadas emitidas en las televisiones de todo el mundo (Frederick, 2003: 1).

Un recurso común en el *anime* actual es la utilización del “trade-off”.⁴ Con esta técnica los personajes pasan a tener una apariencia básica y simplificada, mientras se incrementa el número de fotogramas y con ello la posibilidad de crear escenas muy rápidas, que dan lugar a un movimiento mucho más fluido, suave y expresivo, que en el resto de la animación. Estas peculiares escenas las realizan generalmente los dibujantes de mayor experiencia y cualida-



Fig. 3 (pp. 88-91) – Fragmento de un episodio de la popular serie *Samurai Champloo* (2004-2005). Esta particular pieza de animación, realizada por el maestro Yuasa, podría definirse como una escena de efecto psicodélico conseguida, en gran medida, gracias al dinamismo producido por los bruscos cambios cromáticos

des artísticas, quienes, ayudados de los actuales avances tecnológicos en el proceso de animación —captura de movimiento, color digital, etc.⁵— pueden llegar a crear una obra audiovisual con una animación repleta de detalles. A este tipo de animación se les conoce en Japón como *sakuga* —que significa básicamente “dibujo de calidad”.

La aparición de escenas *sakuga* en animaciones destinadas a ser emitidas en televisión, ha tenido lugar gracias al esfuerzo y a la inversión en innovación de importantes estudios de series animadas, como son: Gainax —famoso por obras como *Nadia: el secreto de la piedra azul* (*Fushigi no Umi no Nadia*, 1990) o *Neon Genesis Evangelion* (*Shinseiki Evangelion*, 1995)—, el estudio Bones —que llegó a adaptar hasta dos veces el famoso manga *Full Metal Alchemist* (*Hagane no Renkinjutsushi*) en 2003 y 2010—, o los estudios Kyoto Animation —con exitosas series como *La Melancolía de Haruhi Suzumiya* (*Suzumiya Haruhi no Yuutsu*) (2006) y *K-ON!* (2009)—. Pero, sobre todo, se debe a la incorporación a estos estudios de animadores de renombre de la talla de Yutaka Nakamura o Eri Ishikawa, autores de extraordinarias secuencias *sakugas* que proceden de series *anime*.

Estos animadores de gran talento son, por lo general, los encargados de realizar los fotogramas clave para una secuencia o capítulo

concreto, creando complicadas y originales coreografías como las logradas por los maestros Yoshiyuki Ito en el primer episodio de *Birdy the Mighty* (2008), Nozomu Abe en la cabecera de *Accel World* (2012) o las brillantes escenas de lucha de Hiroyuki Yamashita en la perdurable serie *Naruto Shippuden* (2007).

Las escenas *sakuga* destacan por tener una animación y un dibujo mucho más elaborados de lo habitual y suelen ser más frecuentes en largometrajes y en OVAs,⁶ dado que estas producciones disponen de presupuestos más elevados. Sin embargo no es inusual descubrirlas en series para la televisión, generalmente en momentos cargados de acción o dramatismo y en escenas que por su importancia han de ser reseñadas.

04

Casos de estudio: *K-ON!*, *Samurai Champloo* y *Moribito, guardián del Espíritu Sagrado*

A fin de demostrar la complejidad y originalidad artística de la animación selectiva, a continuación se analiza una selección de fragmentos correspondientes a tres series *anime* emitidas recientemente en televisión: *K-ON!* (2009), *Samurai Champloo* (*Samurai Champurū*, 2004-2005) y



Moribito, guardián del Espíritu Sagrado (*Seirei no Moribito*, 2007), destacadas por sus cualidades gráficas, fluidez de movimiento, coreografías y ángulos dinámicos.

K-ON!, es una serie de comedia basada en un *manga* original del artista japonés Kakifly Kakifurai. Compuesta por 13 episodios, su historia se centra en un grupo de amigas que intentan participar en un club de música. La escena que se muestra en la Fig. 2 corresponde a un momento destacado de la historia, cargado de dramatismo, en el que una de las protagonistas, ante el temor de ver frustrada su ilusión de formar un conjunto musical, rompe a llorar y exclama a una de las compañeras: “*Ano toki no yakusoku wa, uso datta no ka?*” (“¿Vas a romper la promesa que hicimos?” [trad. a.]).

Durante gran parte de la serie el *timing* de la animación no supera los 12 fotogramas por segundo. Sin embargo el fragmento seleccionado, realizado por el animador principal Eisaku Kawanami, utiliza de 13 a 14 fotogramas por segundo y en el que algo más de la mitad de las imágenes —en concreto 30 de ellas— son completamente diferentes, lo que no significa que el movimiento del fragmento se reproduzca entrecortado, ya que

al tratarse de labiales o “lip synch”,⁷ las imágenes fijas que aparecen en la escena sirven para alargar o ralentizar levemente el movimiento de la boca del personaje. Todo ello resulta en una calidad del movimiento superior a la estándar de una animación de “doses”, a la vez que se consigue una perfecta sincronía de los labiales de los personajes con las palabras que pronuncian, y que nada tiene que ver con el uso recurrente de las tres posiciones básicas —abierta, semiabierta y cerrada— tan usual en las primeras series *anime*, o una supuesta diacronía generalizada entre las emisiones vocales y el movimiento de las bocas.

El segundo ejemplo *sakuga* seleccionado corresponde a la conocida serie *Samurai Champloo*, producida por los estudios Manglobe, y que tiene la peculiaridad narrativa de que, a pesar de estar ambientada en el antiguo período Edo y que algunos de sus capítulos están basados en historias reales, no es una serie de animación puramente de corte histórico, sino que introduce elementos procedentes, sobre todo, de la cultura popular japonesa contemporánea, como la música *hip-hop* o las pinturas grafitis.

A fin de valorar la complejidad y originalidad de la animación, se ha seleccionado una secuen-

Fig. 4 – Episodio 3 de la serie *Moribito, guardián del Espíritu Sagrado* (2007) en la que participó como animador principal Hanako Enomoto

cia bastante peculiar perteneciente al episodio noveno de la serie, realizado por Masaaki Yuasa, un director y animador japonés conocido por tener un estilo salvaje y libre, influenciado por obras como *Yellow Submarine* (1968) de George Dunning.

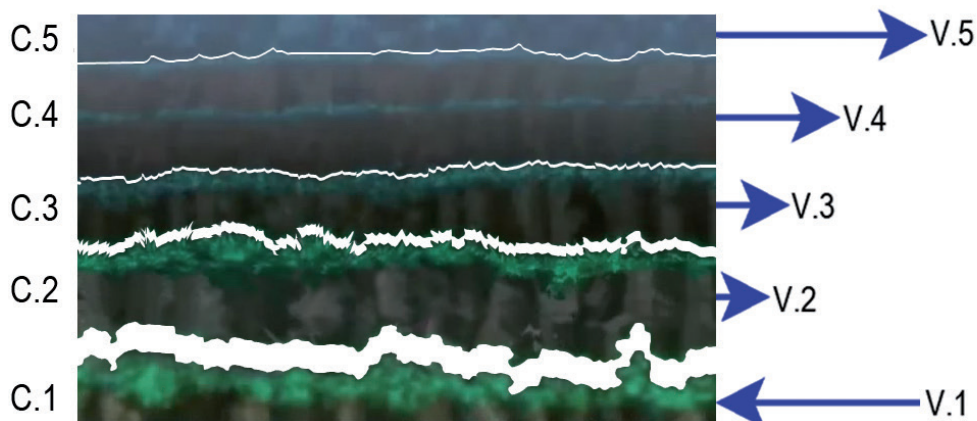
La secuencia describe el momento en que el personaje principal —Mugen— entabla una lucha con un monje guerrero, en una plantación de opio donde se ha iniciado un incendio, por lo que los contrincantes comienzan a inhalar los vapores tóxicos del opio en llamas, dando lugar a imágenes de calidad lisérgica (Fig. 3).

Con una animación de carácter experimental, el autor juega con la flexibilidad y la elasticidad de las figuras de los personajes, deformándolos y caricaturizándolos. La cámara se desplaza disparatadamente y de forma vertiginosa, girando 360° alrededor de las figuras, produciendo vistas imposibles y exageradas perspectivas, a la vez que los colores de la imagen varían casi al son de una luz estroboscópica. La escena y las figuras cambian de color, al ritmo de la música y los movimientos, cada vez que el bastón que sujeta el personaje del monje pasa frente a la pantalla.

Esta escena está compuesta por la cantidad de 320 fotogramas completamente diferentes —tanto en dibujo como en color—, por lo que al estar reproducidos durante 25 segundos se puede confirmar que la animación estaría realizada en “doses” y, en consecuencia, dentro de los estándares de una animación completa. A pesar de la aparente sencillez del dibujo y los colores, los juegos de perspectivas, las continuas deformaciones y múltiples cambios cromáticos producen una magnífica secuencia donde todo elemento visual está en movimiento.

El tercer ejemplo seleccionado corresponde a *Moribito, guardián del Espíritu Sagrado*, una serie de 26 episodios, emitida en 2007 y basada en una novela fantástica de 1996, que cuenta la historia de Balsa, una guerrera errante que, ante la promesa de expiar ocho asesinatos del pasado, se convierte en la guardaespaldas del joven Príncipe Chagum, con la intención de protegerlo de su padre, quien había ordenado asesinarlo.

El fragmento analizado (Fig. 4), pertenece al tercer capítulo de la serie, en el que participó como animador principal Hanako Enomoto, y recoge el momento en el que Balsa, la guerrera protagonista, huye tras “secuestrar” al joven prín-



cipe Chagum. Finalmente son alcanzados por sus perseguidores y Balsa se ve obligada a hacerles frente. Es entonces cuando comienza una interesante secuencia de lucha, considerada de las mejores escenas de acción de la animación japonesa televisiva actual.⁸

Para añadir más dinamismo a la escena y crear una sensación de profundidad y realismo, la imagen está realizada mediante multiplano, con un total de seis capas que se desplazan de forma independiente, tanto en velocidad como en dirección. En este caso, y al tratarse de un movimiento de giro de los guerreros, la velocidad de las capas cambia con respecto al seguido en el modelo clásico de un movimiento de traslación,⁹ apreciándose no sólo diferentes niveles de velocidad, sino también distintas direcciones de desplazamiento.

En la secuencia elegida, la dirección y velocidad de las capas de los planos inferiores y superiores son perceptibles a simple vista (Fig. 5). Sin embargo, no ocurre lo mismo con las partes intermedias que se desplazan en la misma dirección, en las que puede llegar a ser bastante complicado determinar con certeza si se trata de capas diferentes.

Una forma de determinarlo es a través de su comparación con el comportamiento experi-

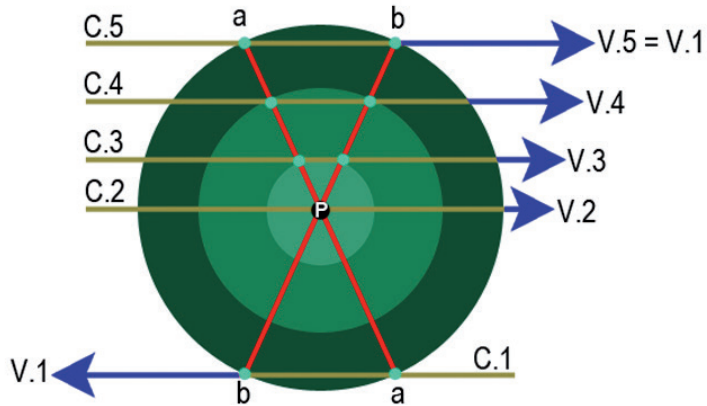
mentado por las distintas capas en la simulación del movimiento de rotación, como se indica de forma esquemática en la Fig. 6. El punto central en negro en la figura correspondería a los guerreros, que se encuentran en una capa inmóvil (P) al estar ya dibujado su movimiento de giro (eje de rotación).

La sensación de giro alrededor de los guerreros es una ilusión óptica producida por el simple desplazamiento de las distintas capas. Así, como si de una peonza se tratara, la cámara situada en la capa correspondiente al primer plano (C.1) se mueve hacia la izquierda —desde el punto a al b— con una velocidad V.1 mientras que la última capa del fondo (C.5) se desplaza hacia la derecha, ambas a la misma velocidad (V.1=V.5). Por su parte, las capas intermedias (C.2, C.3 y C.4) se mueven todas hacia la derecha y a distintas velocidades —de menor a mayor velocidad conforme la capa se aleja de la cámara—, de forma que se consigue un efecto de profundidad a la vez que se potencia un efecto tridimensional de rotación.

Como ha podido apreciarse, el resultado es sin duda un complejo, pero brillante, conjunto de planos de apenas unos segundos de duración, que nos muestra que la clave del concep-

Fig. 5 – Velocidad de desplazamiento de las distintas capas (C.1, C.2,..., C.5). La velocidad de desplazamiento de la capa (V.1, V.2,..., V.5) se representa con un segmento orientado (en color azul) cuya longitud corresponde a su magnitud y la flecha indica el sentido

Fig. 6 – Esquema representativo de la simulación del movimiento de rotación



to de animación selectiva se halla en esa combinación tan particular del uso estético que se hace en Japón de la animación limitada con la animación completa.

05

Conclusiones

La perfección se logra no cuando no hay nada que añadir, sino cuando no queda nada más que quitar.

Antoine Saint Exupéry,
Tierra de Hombres, 1939, p. 40

Este artículo ha descrito la animación limitada del *anime* japonés y nos muestra cómo este peculiar proceso de creación de dibujos animados no sólo supone una respuesta para abaratar los costes y acortar los tiempos de producción, sino también una transformación continua de la técnica de animación hacia nuevos modos creativos que, sin participar de las reglas de la animación cinematográfica, consiguen, sin embargo, incrementar la calidad de las imágenes a niveles que ponen en cuestión la crítica detractora al *anime*.

Las restricciones de las primeras animaciones japonesas fueron compensadas mediante

un adecuado perfeccionamiento del proceso de producción, que selecciona los recursos a fin de construir un movimiento elegante —acentuando la belleza que se encuentra en la restricción de movimiento—, con el ritmo apropiado para mantener la convicción de realidad en el espectador y sin que ello supusiera un aumento en las dificultades de elaboración o una disminución de rentabilidad del producto.

En conclusión, la transformación creativa experimentada en los *anime* de los últimos años ha supuesto un poderoso recurso creativo de experimentación y exploración en la naturaleza de la animación, un nuevo modelo de expresión audiovisual que armoniza el movimiento de los dibujos y equilibra el número de fotogramas despojándolo de todo lo accesorio, un modo minimalista de animación que confirma cómo, en ciertas ocasiones, menos es más.

© Del texto: Antonio Horno López.

© De las imágenes: Sus autores (Fig.1: Osamu Tezuka; Fig.2: Eisaku Kawanami; Fig.3: Masaki Yuasa; Fig.4: Hanako Enomoto; Figs. 5 y 6: Antonio Horno).



Biografía

Antonio Horno López es Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Granada y ostenta una beca FPI de la Junta de Andalucía. Es investigador y docente en el Departamento de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes de esa Universidad. Su línea de investigación se relaciona con las técnicas de animación. Ha colaborado en la realización del cortometraje *El gato baila con su sombra*, coordinado por María Lorenzo. En la actualidad realiza una tesis doctoral sobre animación japonesa.

E-mail

ahorno@ugr.es

Referencias bibliográficas

- ÁLVAREZ, Sara, y LORENZO, María, 2013. "How Computer Re-Animated Hand-Made Processes and Aesthetics for Artistic Animation", in *Animation Studies*, Vol. 7, Society for Animation Studies, 2013, pp. 1-12.
- BENDAZZI, Giannalberto, 2003. *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio.
- FREDERICK, Jim, 2003. "What's Right with Japan?", in *Time Asia*. Vol. 162, No.6. August 11, Tokio: Time Inc., 2003. http://web.archive.org/web/20100403090055/http://www.time.com/time/asia/2003/cool_japan/story.html [Acceso: septiembre 2013].
- GAN, Sheuo Hui, 2008. "The Newly Developed Form of Ganime and its Relation to Selective Animation for Adults in Japan", in *Animation Studies*, Vol. 3, Society for Animation Studies, 2008, pp. 6-17.
- HORNO LÓPEZ, Antonio, 2012. "Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés", en *Con A de Animación*, nº 2, Valencia: Universitat Politècnica de València, 2012, pp. 106-118.
- KINSELLA, Sharon, 2000. *Adult Manga: Culture & Power in Contemporary Japanese Society*, Honolulu: University of Hawaii Press.
- LAMARRE, Thomas, 2002. "From animation to anime: drawing movements and moving drawings", in *Japan Forum*. Vol.14 (2), Londres: Routledge, 2002, pp. 329-367.

LAMARRE, Thomas, “Animación limitada-completa”, en NAVARRO, A. José (coord.), 2008. *Cine de animación japonés*, San Sebastián: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, pp. 125-142.

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

SAINT-EXUPÉRY, Antoine de, 1939 [2000]. *Tierra de hombres*. Barcelona: Ediciones Salamandra.

TSUGATA, Noboyuki, 2004. *Nihon animeeshon no chikara: Hachijugo-nen no rekishi o tsuranuku futatsu no jiku*. NTT Shuppan.

TSUGATA, Nobuyuki, “A Bipolar Approach to Understanding the History of Japanese Animation”, en YOKOTA, Masao, y G. HU Tze-yue (eds.), 2013. *Japanese Animation East Asian Perspective*, Jackson: Univesity Press of Mississippi, pp. 25-33.

Notas

¹ La terminología “animación selectiva” es introducida por primera vez por Sheuo Hui Gan, miembro de la Japan Society for the Promotion Science (JSPS), para reemplazar al término común de animación limitada como característica clave de la animación japonesa contemporánea.

² Patten, Fred, 2004. *Watching Anime, Reading Manga*, Berkeley: Stone Bridge Press, citado en Rodríguez De León (2009: 47).

³ Se conoce como “modulación de cuadros o fotogramas” a la técnica en la que se intercalan planos de animación en “treses” con otros compuestos por un mayor número de fotogramas por segundo, normalmente superior a 12 fotogramas. El origen de este recurso en Japón se le atribuye al animador japonés Yasuo Otsuka (Lamarre, 2008: 125-141).

⁴ *Trade-off*: perder una cualidad para ganar otra. En animación se presenta como una carencia en los detalles del dibujo y un aumento drástico en el número de fotogramas, resultando un movimiento fluido.

⁵ Desde hace prácticamente veinte años, las nuevas tecnologías, y con ello las imágenes generadas por ordenador o CGI (Computer-generated imagery), han revolucionado el mundo de la animación y racionalizado el flujo de trabajo.

⁶ OVA o AOV (Animación Original en Vídeo): Animación producida exclusivamente para el mercado de vídeo de visionado doméstico —DVD y Blu-ray—, en contraposición a las producciones cinematográficas y series de televisión.

⁷ Es el término técnico en inglés, designado para la sincronización de labios: hacer coincidir el movimiento de las bocas de los personajes con las voces grabadas de los dobladores.

⁸ Best Action Scene: <http://www.animeacademy.com/forums/showthread.php?25142-Random-2007-Anime-Awards!> [Acceso: septiembre 2013].

⁹ En una composición estándar formada por varias capas, por regla general la velocidad de las distintas capas dependerá de su situación respecto a la cámara: cuanto más alejada de la cámara, más lento será su movimiento.