

ISSN: 2340-9096
<https://dx.doi.org/10.17561/rtc.n18.1>

Del pergamino flotante a los primeros cortos animados. Los precursores del manga y el anime

From hanging scroll to the first animated short films. The forerunners of manga and anime

Antonio Horno López

Universidad de Jaén
ahorno@ujaen.es

Recibido 19/03/2020 Revisado 15/04/2020
Aceptado 02/07/2020 Publicado 31/07/2020

Resumen:

El anime adquirió sus características claves en la década de 1960, cuando se estableció como una industria. Sin embargo, las cualidades estéticas de los dibujos y la riqueza de sus fabulosas historias comenzaron a apreciarse incluso antes de la aparición del término manga, cuando las imágenes comenzaron a surgir con características que eventualmente formarían la base del lenguaje visual del anime actual: dibujo estilizado e imagen secuencial. Por esta razón, en este artículo se hace un breve recorrido histórico del arte clásico de la ilustración japonesa, desde los primeros dibujos en forma de caricatura hasta las pioneras creaciones de animación que aparecieron a principios del siglo XX, al objeto de una mejor comprensión de algunas de las peculiares cualidades artísticas de la animación japonesa.

Abstract:

Anime acquired its key features in the 1960s, when it was established as an industry. However, the aesthetic qualities of the drawings and the richness of their fabulous stories began to be appreciated even before the appearance of the term manga, when images started to emerge with characteristics that would eventually form the basis of the visual language of the current anime:

Sugerencias para citar este artículo,

Horno López, Antonio, (2020). Del pergamino flotante a los primeros cortos animados. Los precursores del manga y el anime. Tercio Creciente, 18, págs. 7-19,
<https://dx.doi.org/10.17561/rtc.n18.1>

HORNO LÓPEZ, ANTONIO. Del pergamino flotante a los primeros cortos animados. Los precursores del manga y el anime. Tercio Creciente, julio 2020. nº 18, pp. 7-19,
<https://dx.doi.org/10.17561/rtc.n18.1>

ISSN: 2340-9096
<https://dx.doi.org/10.17561/rtc.n18.1>

stylized drawing and sequential image. For this reason, this article provides a brief historical review of the classical art of Japanese illustration, from the earliest cartoon drawings to the pioneering animation creations that appeared in the early 20th century, in order to better understand some of the peculiar artistic qualities of Japanese animation.

Palabras Clave: Dibujo, Animación, Manga, Anime.

Key words: Design, Animation, Manga, Anime.

Sugerencias para citar este artículo,

Horno López, Antonio, (2020). Del pergamino flotante a los primeros cortos animados. Los precursores del manga y el anime. Tercio Creciente, 18, págs. 7-19, <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.n18.1>

HORNO LÓPEZ, ANTONIO. Del pergamino flotante a los primeros cortos animados. Los precursores del manga y el anime. Tercio Creciente, julio 2020. nº 18, pp. 7-19, <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.n18.1>

1. Introducción

De la misma manera que todas las formas de arte tienen una historia, en el caso especial de la animación hay muchas historias que todavía están siendo investigadas. Una de ellas corresponde al peculiar estilo de la animación japonesa —conocida generalmente como *anime*—, de características claves como la animación limitada, la expresión en plano, la suspensión del tiempo, su amplitud temática, su excelente contexto, la presencia de personajes históricos y, sobre todo, un particular estilo de sus dibujos con personajes caracterizados de ojos grandes y ovalados, de línea muy definida, colores llamativos y movimiento reducido de los labios (Beck, 2004; Solomon, 1994).

Aunque el *anime* toma su forma más reconocible en los años 60 del siglo pasado con la aparición del maestro Osamu Tezuka y su instauración en la industria televisiva, parte de las cualidades estéticas de sus dibujos y la riqueza de sus fabulosas historias comenzarán a vislumbrarse en una época mucho anterior a la creación de la técnica de la animación, pero en la que ya empiezan a surgir las primeras imágenes cuyas características servirán de base para el desarrollo de un lenguaje visual en el que predomina el dibujo estilizado y la imagen secuencial.

El origen y evolución de la animación japonesa, además de verse influenciado por diferentes cambios sociopolíticos, económicos y culturales que se produjeron en Japón tras la Segunda Guerra Mundial, es un medio fuertemente vinculado a una importante tradición artística de elaboración de estampas narrativas en papel y grabados pertenecientes a la época feudal. Estas ilustraciones del siglo XVII serían las primeras representaciones gráficas y narrativas de lo que posteriormente se convertiría en el cómic japonés —también conocido como *manga*—, el cual representa el primer paso en el desarrollo de una animación, cuyo modelo actual, habitualmente, está basado en historias publicadas en un *manga* cuyo éxito es el suficiente como para poder ser trasladados a la televisión en el formato de serie animada (Tze-Yue, 2010: 13-45).

Es evidente que la animación japonesa evoluciona paralelamente al *manga*, de modo que para indagar en sus orígenes es necesario realizar previamente una incursión en los primeros dibujos caricaturescos y en las referencias más primitivas sobre el dibujo secuencial en Japón. En este artículo se hace un recorrido histórico por las primeras obras ilustradas del arte clásico, comprobando que existen ciertas analogías estéticas y narrativas entre el *anime* actual y algunas representaciones tradicionales de la pintura japonesa, como las antropomórficas figuras de los *toba-e* o los llamativos demonios mostrados en los *ōtsu-e*, pasando por la aparición de los proyectores caseros y, con ellos, las primeras tiras de películas de animación de principios del siglo XX.

2. De los primeros dibujos de caricaturas a los libros ilustrados kusazōshi.

Desde tiempos prehistóricos, el ser humano siempre ha sentido una atracción especial por captar, de una forma u otra, lo que contempla a su alrededor. Una de esas formas, común a todas las culturas, es el dibujo. Por supuesto, los japoneses no son una excepción y ya en el año 600 d.C. —Era Asuka— existen referencias de su afición por plasmar imágenes con rasgos más o menos caricaturescos.

Las caricaturas más antiguas descubiertas hasta la fecha en Japón, proceden de finales del siglo VII y corresponden a unos dibujos hallados en el reverso de las tablas del techo del templo *Hōryū Gakumonji*, tras la restauración de la sala principal en 1953. Los dibujos fueron probablemente realizados por los propios artesanos que construyeron el edificio y quedaron ocultas tras las vigas durante siglos. Sin embargo, y a pesar de haber transcurrido tantísimo tiempo, en ellas es posible identificar unos rostros estilizados cuyas expresiones no distan mucho de las usadas en series o películas de animación que conocemos actualmente (Figura 1).

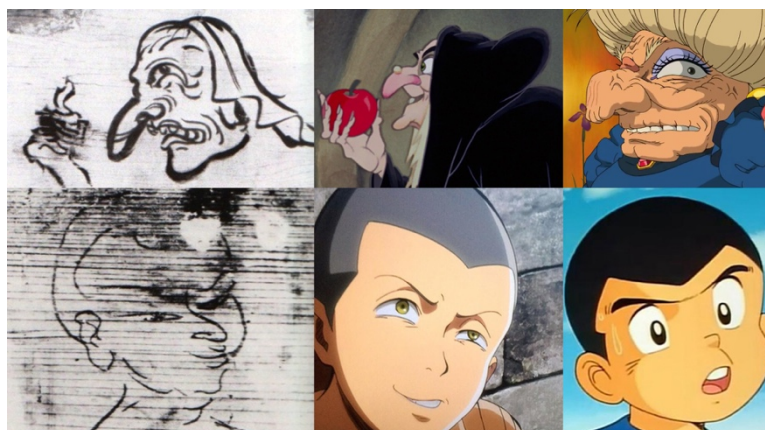


Figura 1: Comparativa de los dibujos encontrados en el templo Horyuji Gakumonji (fotografía Shogakukan) con distintos personajes de animación.

A partir del siglo VIII —periodo Nara— y hasta el siglo XII —época Heian—, la pintura japonesa evoluciona hasta llegar a ser un medio donde se reflejaba la estética cortesana. En este periodo aparecen los primeros rollos ilustrados en formato horizontal denominados *emakimono* o *emaki*, en los que se mostraban amplias composiciones pictóricas de temas fundamentalmente religiosos o literarios, en ocasiones separados en escenas por fragmentos de textos. En ellos se narraban extensas historias ilustradas, caligrafiadas sobre una banda de papel enrollada alrededor de un palo que se desplegaba de derecha a izquierda, creando la sensación

ISSN: 2340-9096
<https://dx.doi.org/10.17561/rtc.n18.1>

del paso del tiempo y de la progresión de la acción. Un modo similar a lo que ocurre en el *anime* con la sucesión de los dibujos para crear movimiento.

Los *emakimono*, que podían llegar a medir hasta 15 metros de largo, procedían originalmente de China, pero los japoneses los adaptaron y transformaron según sus preferencias estéticas, liberando la perspectiva fuera de un marco cerrado y haciéndola múltiple de manera que la mirada del lector fluyera libremente por las diferentes escenas representadas.

Aunque los *emakimono* normalmente describían escenas de temática religiosa o espiritual, hubo excepciones donde también se trataban cuentos, relatos literarios, escenas cómicas o incluso instructivas historias protagonizadas por animales antropomórficos y en los que el texto ya aparecía situado en pequeños fragmentos cercanos a los personajes, a modo de los actuales bocadillos o globos de los cómics. Precisamente es ese carácter religioso, o el hecho de que estuvieran destinados a la aristocracia, por el que fueron valorados como un bien muy preciado que requería de numerosos cuidados para su conservación, considerándose actualmente como patrimonio cultural en Japón.

Prácticamente con las mismas características son los *toba-e*, un tipo de pintura caricaturesca y con la peculiaridad de que los personajes representados eran animales con cualidades humanas, los *toba-e* fueron muy populares durante la época Edo —sobre todo los realizados por el artista Ooka Shumbuku (1680-1763)— (Gravett, 2004: 20), si bien esa popularidad no logró mantenerse y con el tiempo desaparecieron. Aun así, las imágenes *toba-e* han dejado un fuerte impacto en las características del dibujo manga actual, tanto por el diseño de las figuras representadas como por la delicadeza del trazo de las líneas a tinta. Un estilo que ha dejado su marca más directa en el *anime*, con referencias tan claras como los cortometrajes producidos por Studio Ghibli para la compañía Marubeni Power (Figura 2).



Figura 2. Imagen del corto realizado por Studio Ghibli para la compañía Marubeni Power.

ISSN: 2340-9096
<https://dx.doi.org/10.17561/rtc.n18.1>

De esta misma época, pero realizadas popularmente por los artesanos de la ciudad de Ōtsu, son las imágenes que llevarán su mismo nombre: *ōtsu-e*. Pintadas con tinta china y completada con brillantes colores a base de pigmentos naturales mezclados con agua, estos dibujos se vendían en los puestos callejeros que había en la ruta Tokaido, entre Ōtsu y el templo de Mii (Koyama-Richard, 2008: 58). Aunque tuvieron su apogeo a mediados del siglo XVIII, estas imágenes contemplan un período de doscientos años, entre mediados de siglo XVII y finales del XIX, y generalmente representaban a llamativos demonios u otros personajes mitológicos, como el poderoso Raijin dios de los rayos y los truenos en la religión *shinto*, el cual continúa rugiendo hoy en día gracias a series como *One Piece* (1999).

En este periodo aparece también la estampa *ukiyo-e*, cuya técnica no dejaría de evolucionar con el tiempo ajustándose a las demandas sociales del momento (Santiago, 2010: 34). El término *ukiyo-e* significa “imágenes flotantes” y hace referencia a la creencia budista de que el mundo terrenal está gobernado por la inestabilidad y los placeres efímeros. El formato vertical, anteriormente conocido como *kakemono*, se convertiría a partir de entonces en estampas de hojas separadas.

Por último, y pertenecientes al período comprendido entre el siglo XVII y principios del XIX, a partir de la tradicional impresión en madera surgen los primeros libros de historietas o libros ilustrados, los llamados *kusazōshi*. Muy populares entre las mujeres y niños de la época, se caracterizaban por tener una tapa de color diferente según la temática que presentarían: los *kibiyōshi*, de tapa amarilla, narraban temas para adultos; los *aoi-hon*, de color azul, contenían historias de amor y comedia; los *kuro-hon*, de color negro, recogían temas bélicos, dramáticos y teatrales; y por último los *aka-hon*, de tapa roja con el interior en blanco y negro, los cuales fueron los más populares y narraban cuentos e historias infantiles. En un principio contenían historietas que satirizaban a personalidades populares (Gravett, 2004: 20), pero con el tiempo estos libros de ilustraciones ampliaron su temática pasando por cuentos infantiles hasta historias dirigidas a un público más adulto y con argumentos dramáticos.

Las innumerables leyendas ilustradas en estas primeras litografías, y narradas en el interior de estos clásicos libritos de coloridas portadas, han sobrevivido en el imaginario japonés durante años engendrando esa fuente de la que emergen las fantásticas historias que en la actualidad son parte fundamental del universo del manga y, por consiguiente, del *anime*. Una industria que mantiene el vínculo existente con el pasado, mostrando a seres que durante siglos han ilustrado el folclore japonés. Poderosas carpas mágicas y ancestrales zorros de nueve colas transformados en simpáticos monstruitos de bolsillo gracias a *Pokémon* (1998-2016); o los terroríficos *yōkai* siempre presentes en la animación japonesa en series como *GeGeGe no Kitarō* (1968-2009), *Jigoku Sensei Nube* (1996-1997), *Nurarihyon no Mago* (2010-2011) o la popular *Yo-kai Watch* (2014).

Pero en este breve recorrido histórico aún no ha aparecido referencia alguna sobre las técnicas propias de la animación. Este hecho se debe, principalmente, a que el *anime* surge con

el desarrollo de una serie de juguetes ópticos y antiquísimos aparatos de reproducción de imágenes secuenciales anteriores al siglo XX.

3. Las primeras ilusiones ópticas de Japón.

Phasellus A partir del período Edo, los japoneses comienzan a interesarse por los nuevos mecanismos ópticos procedentes de Holanda y China —catalejos, estereoscopios, etc.—, que no solo entretienen a los mayores sino también a los más pequeños que juegan con estas curiosas cajas ópticas y con las estampas diseñadas especialmente para las linternas mágicas.

La llegada a Japón de estos llamativos instrumentos hace que los japoneses, que hasta entonces habían utilizado las imágenes estáticas para contar sus historias, aprovechen las cualidades de los juguetes ópticos para otorgar algo de movilidad o simular cierto dinamismo a sus imágenes.

Entre los años 1764 y 1781, aparece el ingenio denominado *nozoki karakuri*, un aparato similar a los peep shows europeos que mostraba las imágenes en su interior por capas, produciendo una sensación de relieve y profundidad tridimensional si eran observadas a través del visor central. La caja óptica era un juguete traído originalmente desde Holanda y que los japoneses adaptaron reduciendo al máximo el tamaño original e inventando diferentes versiones. En la parte superior de la caja se superponían alrededor de unos seis grabados al aguafuerte que disponían de unas pequeñas cuerdas, de modo que al tirar de ellas hacía que cayera la imagen dentro de la caja. A través de una lente colocada en la parte delantera se podría observar la composición de imágenes que se creaba.

Unos años más tarde, alrededor de 1800, se hacen populares en Japón los espectáculos *utsushi-e*. Celebrados generalmente en tiendas o casas de té, estas actuaciones se realizaban con linternas mágicas japonesas o proyectores *furo*. Con el tiempo estas proyecciones también llegarían a evolucionar, fusionándose con otras artes tradicionales como la música o los narradores *benshi*, hasta convertirse en los denominados *nishiki-kage-e*. A pesar de que estos espectáculos visuales tenían una animación muy básica, ya que dependía de los movimientos del operador que sostenía el artificio, los colores vivos proyectados en la oscuridad de la sala sobre la pantalla de papel *washi*, la música tradicional y la interacción con las imágenes estáticas, llamarían considerablemente la atención de los espectadores de la época y despertarían su imaginación.

Los proyectores *furo* eran mucho más ligeros que las linternas mágicas europeas, ya que estaban contruidos con madera de paulownia —resistente al calor—, y el espectáculo lo construían entre dos o más personas que movían las imágenes detrás de la pantalla con cambios rápidos de diapositivas o girándolas. Esto se conseguía gracias a un obturador en la parte delantera de la lente y a que las transparencias estaban contruidas por varias capas dibujadas que podían ser desplazadas, modificando la apariencia de la imagen principal proyectada,

ISSN: 2340-9096
<https://dx.doi.org/10.17561/rtc.n18.1>

intercalando los cambios de capa con efectos visuales como zooms o transiciones. La sabia utilización y la destreza al manejar estos recursos producía de una forma muy original la sensación de imágenes en movimiento.

Al igual que ocurría con los *nozoki karakuri*, estas actuaciones también iban acompañadas de un narrador *benshi* y de música tradicional, convirtiéndolos en auténticos espectáculos audiovisuales que despertaban la imaginación del espectador japonés.



Figura 3: Modelo de taneita con dos posiciones de un personaje andando.

Las láminas de transparencias pintadas a mano que se utilizaban en los espectáculos *nishiki-kage-e*, sobresalían de la funda de madera que las envolvía, denominadas *taneita* —portador de diapositiva—, lo que permitía que al tirar de ellas se desplazasen por el interior del dispositivo y cambiase la imagen principal.

En sus inicios, la imagen se pintaba sobre vidrio con una tinta que permitía el paso de la luz, mientras que los bordes se oscurecían con un tinte opaco llamado *sumi*. En el modelo reproducido en la Figura 3, se puede apreciar cómo el personaje varía la situación de sus pies, abriéndolos y cerrándolos a partir de dos posiciones básicas —lo que posteriormente se conocería en los estudios de animación con el término “keyframe” o *genka* (Horno, 2017: 72)—, que al ser proyectadas y cambiadas rápidamente producirían la ilusión de caminar en el personaje. Aunque era un mecanismo extremadamente simple su potencial era enorme.

Otra invención que también llegaría hasta el país del sol naciente es el zootropo de William Horner (1834) (Litten, 2014). La creación de movimiento mediante su descomposición, un principio básico de la animación, llamó el interés de los japoneses que desarrollaron tiras de dibujos de movimientos secuenciados que cobraban vida al ser girados en el *zōtorōpu nipōn*.

La importancia y evolución de todos estos ingenios queda perfectamente reflejada en el cortometraje *Legend of the Forest* (1987) (Figura 4), donde el maestro Osamu Tezuka realiza un completo, y en ocasiones subliminal recorrido por la historia de la animación, desde los

ISSN: 2340-9096

<https://dx.doi.org/10.17561/rtc.n18.1>

primeros juguetes ópticos, pasando por la animación en pizarra de pioneros como J. Stuart Blackton o Émile Cohl, hasta llegar a las primeras producciones en color de Walt Disney.



Figura 4: Fotogramas del mediometraje *Mori no densetsu* (*Legend of the Forest*), de Osamu Tezuka.

Con los conocimientos adquiridos sobre la simulación tridimensional a partir de capas bidimensionales, la creación del movimiento a través de la reproducción secuenciada de diferentes imágenes estáticas y la proyección de imágenes en una pantalla, surge finalmente en Japón los primeros atisbos de animación a principios del siglo XX. Y aunque se considera la fecha de 1912 como la primera vez que se proyectó en salas de cine una animación extranjera: *Les exploits de Feu Follet* (1911) de Émile Cohl (Litten, 2013), ya algunos años antes los japoneses disfrutaban en sus casas de “películas domésticas” gracias a unos proyectores portátiles fabricados en hojalata.

Inicialmente estos aparatos contenían de muestra unas breves animaciones en bucle de apenas unos segundos, los llamados “loop-film” o “toy-film”. Estas películas “de juguete” se colocaban en latas o cajas de cartón y se vendían como material complementario a algunos proyectores. Es el caso de la tira de animación conocida como *Katsudō Shashin* o “Fragmento Matsumoto”. Esta animación, de apenas unos tres segundos de duración —si se reproduce a 16 fotogramas por segundo—, fue encontrada en 2005 en una casa de Kyoto por Natsuki Matsumoto, experto en iconografía de la Universidad de las Artes de Osaka. El carrete de película, que muestra a un muchacho vestido de marinero —vestimenta tradicional que hacía referencia al poder económico de la familia—, es de autor desconocido y si se toma como referencia el año de creación del proyector con el que se encontró, al parecer esta pequeña animación pudo realizarse entre 1907 y 1911 a más tardar.

Los últimos estudios realizados sobre esta llamativa película animada, demuestran que se trata de una producción seriada. El investigador Frederick S. Litten expone varias teorías sobre este particular en su libro “Animated Film in Japan until 1919” (2017). Una de ellas, situaría esta película como una producción en masa realizada por el entonces estudio cinematográfico Yoshizawa Shōten, que disponía de una revista propia curiosamente titulada

ISSN: 2340-9096

<https://dx.doi.org/10.17561/rtc.n18.1>

Katsudō shashinkai (Litten, 2017: 26). Igualmente se sabe que las 50 imágenes del peculiar marinero no estaban dibujadas a mano, como se pudo pensar en un primer momento, sino que fueron transferidas a la superficie de la película en un proceso de estampado tradicional denominado estarcido o *kappazuri* —de ahí el desplazamiento en el color rojo del sombrero—, una técnica utilizada con anterioridad para decorar las linternas mágicas (Litten, 2017: 23) y que apoyaría la hipótesis tanto de su producción seriada como la de su inconfundible origen japonés.

Sin embargo, y a pesar de tratarse verdaderamente de la primera animación de origen japonés que ha podido datarse dentro del periodo Meiji, el periódico *Ashi Shimbun*, que hizo público este descubrimiento en agosto de 2005, muestra cierta prudencia sobre su inclusión dentro de la cronología del *anime* al indicar que podría ser controvertido llamar animación a *Katsudō Shashin* en el sentido contemporáneo (Horno-López, 2012). Ello ha dado lugar a que, a día de hoy, *Katsudō Shashin* no disponga del reconocimiento que se merece dentro de la historia de la animación japonesa y se considere a la ya popular *Namakura Gatana* (1917) de Jun'ichi Kōuchi como la primera animación de Japón, posiblemente por ser un cortometraje con una técnica reconocible, de duración bastante extensa —unos 4 minutos— y de cuyo autor se tiene constancia tanto de su biografía como de su producción artística (Figura 5).

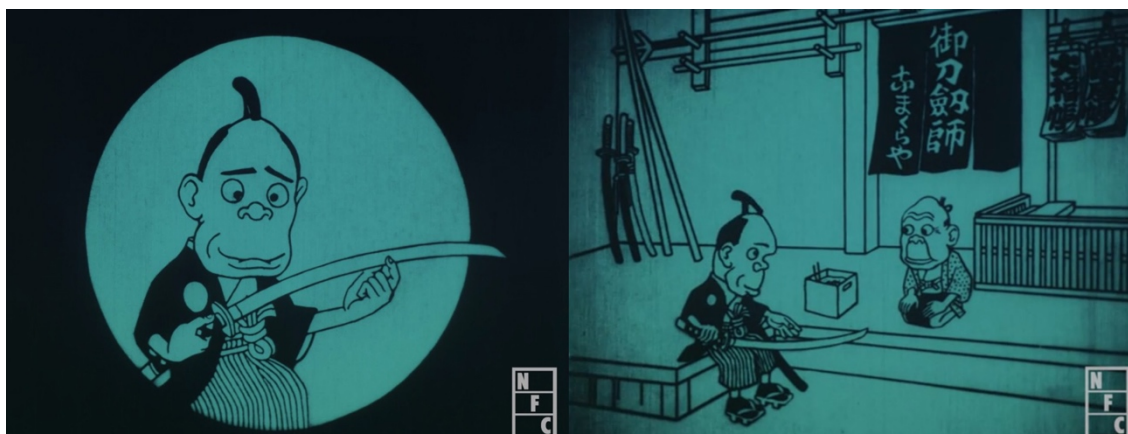


Figura 5: Fotogramas del cortometraje *Namakura Gatana* (1917) de Jun'ichi Kōuchi.

Namakura Gatana fue descubierta en 2007 —también por el profesor Matsumoto— en una feria de antigüedades de Osaka, junto con *Urashima Tarō* (1918) de Seitarō Kitayama. Ambas películas se encontraban en el interior de unas cajas, bien resguardadas, lo que ayudó a evitar su deterioro. La restauración digital de *Namakura Gatana*, llevada a cabo por The National Film Center, incorpora un fragmento de película encontrado posteriormente en 2014. Igualmente, a finales de diciembre de 2017, se encontró una nueva pieza que amplía en unos segundos la versión que hasta ahora expone la web The National Museum of Modern Art de Tokio (Japanese Animated Film Classics, 2018). Este nuevo fragmento de película, presenta la escena de disputa entre el inexperto samurái y el ciego con una mejor calidad de imagen que la

que se disponía y además amplía unos pocos segundos la duración de esta escena en la que el personaje del bastón, tras dar una patada al samurái y lanzarlo por los aires, gira la cabeza y, mirando hacia el público, muestra orgullosamente una amplia sonrisa, rompiendo así la “cuarta pared” e involucrando al espectador en la historia.

Uno de los aspectos más sofisticados de esta temprana animación, además de la experimentación en el movimiento de algunos elementos secundarios —como los múltiples giros de la moneda o de la propia espada—, es la clara intención de Kōuchi por intentar representar las emociones de sus personajes, mostrando la alegría o el descontento de los protagonistas incluso en la última parte de la animación, donde la escena está construida completamente a partir de sombras chinescas de los personajes y los árboles que configuran la escenografía.

Poco a poco, estas breves tiras de animación evolucionarán hasta convertirse en películas de unos pocos minutos de duración que saldrían de los hogares más pudientes de Japón para ser mostradas públicamente en locales y teatros.

Con la aparición de la bombilla eléctrica, los proyectores podían utilizar esta nueva fuente de luz aumentando la calidad de las imágenes —además de su coste— y lo que en un principio comenzaría como curiosos juguetes caseros, con el tiempo se irían convirtiendo en las principales herramientas de experimentación de los primeros animadores japoneses. Así, por ejemplo, a comienzos de la década de 1920, Kōuchi incorpora en sus dibujos animados matices de tonalidades grises que hasta entonces se habían realizado rudamente con tinta china (Bendazzi, 2003: 103). También su capacidad para la técnica del *cut-out* está considerada muy superior a la de todos sus contemporáneos (Yamaguchi y Watanabe, 1977: 103).

Como consecuencia de todo este progreso y de la popularidad que adquirieron los proyectores portátiles a principios del siglo XX, se incrementó la cantidad y variedad de las películas cortas realizadas para estos aparatos: desde batallas de guerreros samuráis, conocidas como *chan-bara*, a cortometrajes protagonizados por los personajes que previamente habían logrado su popularidad a través del cómic, como es el caso del perro Norakuro o el joven y aventurero niño melocotón, Momotaro (Figure 7). Muchas de estas pequeñas animaciones perdurarán a través de los años al ser reeditadas y adaptadas para ser mostradas al gran público en las pantallas de cine y en televisión, dando lugar a las primeras películas de animación en Japón y, por lo tanto, a los precursores del *anime* actual.

ISSN: 2340-9096

<https://dx.doi.org/10.17561/rtc.n18.1>

Figura 7: (Arriba a la izquierda) *Otogibanashi Nihonichi Momotaro* (1928), de Sanae Yamamoto. (Arriba a la derecha) el anime *Kaichou wa Maid-Sama!* (2010), en el que la protagonista, Misaki, aparece interpretando el papel del popular personaje Momotaro. (Abajo a la izquierda) *Norakuro Nitohei Kyoren no maki* (1933) de Yasuji Murata. (Abajo a la derecha) *Norakuro-Kun* (1987-1988), la versión animada más reciente de este personaje.

4. Conclusiones.

Este trabajo hace un recorrido histórico por las formas tradicionales del arte japonés y nos muestra que las características visuales y narrativas del *anime* están fuertemente vinculadas a la importante tradición artística de elaboración de estampas en papel y grabados pertenecientes a la época feudal.

Las numerosas criaturas del folclore japonés que ilustraban las antiguas litografías japonesas han sobrevivido en el imaginario japonés durante años, motivando en la actualidad que estas historias sean parte fundamental del manga y el *anime*. Los espíritus, demonios y ogros que han estado latentes durante décadas en los grabados japoneses, vuelven a cobrar vida en la actualidad gracias a la magia de la animación. Es lo que ocurre, por ejemplo, con las referencias clásicas utilizadas para el diseño de algunos de los pequeños monstruitos de la serie *Pokémon* (1998-2016); los poderosos bijū de *Naruto Shippūden* (2007-2017) o las apasionantes y conflictivas ambientaciones utilizadas en historias como las de *Rurouni Kenshin* (1996-1998)

ISSN: 2340-9096

<https://dx.doi.org/10.17561/rtc.n18.1>

y *Bakumatsu Kikansetsu Irohanihoheto* (2006-2007). Unas constantes referencias de épocas pasadas en el *anime* que mantienen en alto el espíritu de identidad de los japoneses, motivando el interés de las nuevas generaciones y, al mismo tiempo, el del público extranjero por la historia y las tradiciones del Japón más antiguo.

Referencias

- BECK, Jerry, (2004). *Animation Art*, UK: Flame Tree Publishing.
- BENDAZZI, Giannalberto, (2003). *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio.
- GRAVETT, Paul, (2004). *Manga. Sixty Years of Japanese Comics*. Londres: Laurence King Publishing.
- HORNO-LÓPEZ, Antonio, (2012). "A New Perspective on the First Japanese Animation". Published proceedings, Confia, (International Conference on Illustration and Animation), Ofir, Portugal: IPCA. pp. 579–586.
- HORNO-LÓPEZ, Antonio, (2017). *El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla*. Madrid: Diábolo Ediciones.
- Japanese Animated Film Classics: (<http://animation.filmarchives.jp/en/index.html>) (17/03/2020).
- KOYAMA-RICHARD, Brigitte, (2008). *Mil años de Manga*. Barcelona: Editorial Electa.
- LITTEN, Frederick S., (2013). *On the earliest (foreign) animation films shown in Japanese cinemas*: (<http://litten.de/fulltext/nipper.pdf>) (17/03/2020).
- LITTEN, Frederick S., (2014). *Japanese color animation from ca. 1907 to 1945*. (<http://litten.de/fulltext/color.pdf>) (17/03/2020).
- LITTEN, Frederick S., (2017). *Animated film in Japan until 1919. Western Animation and the Beginnings of Anime*. Norderstedt: Books on Demand.
- SANTIAGO, José Andrés, (2010). *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Vigo: Facultad de Bellas Artes de Pontevedra.
- SOLOMON, Charles, (1994). *The History of Animation*. New York: Wings Book.
- TZE-YUE, G. Hu, (2010). *Frames of Anime: Culture and Image-Building*, Hong Kong: University Press.
- YAMAGUCHI, Katsunori and WATABE, Yasushi, (1977). *Nippon animeshon eiga shi (The History of Japanese animation)*. Osaka: Yubun.

ISSN: 2340-9096

<https://dx.doi.org/10.17561/rtc.n18.1>