



Una interpretación marxista del anime en la obra de Osamu Dezaki

Tesis para optar al grado de magíster en Cine y Artes Audiovisuales

Alumno: Edson Elgueta Vergara
Profesor guía: Udo Jacobsen Camus

Contenido

Dedicatoria.....	4
Agradecimientos	5
Introducción.....	6
¿Qué es el anime?: Ubicación teórica y categorías en conflicto.....	11
El anime como concepto.....	11
El anime como materia	13
Estética del anime	16
Filosofía del frame.....	21
Disecionando el frame.....	22
Genga o animación clave.....	23
Douga o animación intercalada.....	23
¿Douga o genga?: La ilusión dentro de los márgenes de la materia fílmica del anime	24
La filosofía de las figuras y el fondo en el anime	27
El carácter histórico, técnico, y material desde Occidente.....	27
Su repercusión y posibilidades en Japón	29
La dialéctica entre el personaje y el espacio que habita	30
Teatralidad, música y sonido.....	34
La influencia del Noh y el Kabuki (la totalidad y las partes).....	34
Sobre el sonido y la banda sonora.....	37
Animación japonesa: El terreno de la interpretación materialista	41
La animación que es y que no es.....	41
La animación japonesa en las coordenadas de la dialéctica, en debate con la concepción posestructuralista	43
Plasticidad y animación japonesa.....	45
Las leyes de la dialéctica: ¿Una posibilidad interpretativa del anime?.....	46
La acumulación cuantitativa del fotograma como principio cualitativo del devenir animado	47
La lucha de contrarios en las imágenes animadas.....	49
La negación de la imagen animada	50
El todo y las partes en la animación japonesa.....	53
Anime-mercancía: Contradicciones y posibilidades del anime en el capitalismo.....	55

El anime como producción de mercancía.....	57
El modelo Tezuka y el germen de la revolucionaria industria del anime.....	60
Las transformaciones del anime: Capital, trabajo y contradicciones del arte en la era de la globalización	63
Una interpretación marxista en la obra de Osamu Dezaki	69
Dezaki y el lenguaje cinematográfico desde la mirada.....	70
Fondos y movimientos en la economía audiovisual de Dezaki.....	73
Luz y color en Dezaki	77
Materia, movimiento y temporalidad en Dezaki.....	80
La sonoridad performativa en Dezaki.....	85
Lo pictórico en Dezaki: Una resistencia a la depreciación fotográfica de la realidad	88
Harmony Cel: Dezaki y la fulminante economía de lo sensible	93
El legado de Dezaki	97
¿Por qué desde el marxismo?	99
Conclusiones	101
Bibliografía	106
Videografía de Osamu Dezaki	113
Material audiovisual extra	114

Dedicatoria

Esta tesis está dedicada a mis padres, por su extraordinario e inabarcable cariño. Y a mis hermanos y hermana, quienes inculcaron en mí, el subterráneo arte de recordar.

Agradecimientos

Quisiera agradecer a mis amigos y camaradas, por sus ardientes anhelos de transformar el mundo, sin ilusiones ni atajos. Por haberme transmitido los fundamentos del marxismo.

A mis compañeros y compañera de magíster, con quienes construí una amistad, en plena época de crisis.

A las profesoras y profesores por su dedicación y sabiduría. Y en especial a Udo, por haberme acompañado como guía, en el inquietante lenguaje de la animación.

Y por último, a las animadoras y animadores explotados de todo el mundo; maestras y maestros de la materia y de la fantasía, quienes el día de mañana lucharán por el control de sus medios creativos, y por supuesto, por el gobierno de sus propios destinos.

Introducción

Esta tesis, contempla una serie de aspectos que comúnmente tendemos a ubicar en los marcos o límites de la nostalgia, un espacio semificticio, en el que pareciera prevalecer una cierta pureza adjudicada a los recuerdos, como cuestiones que ciertamente debieran parecer inmutables y por fuera de toda crítica proveniente del presente.

En el caso de la cultura de masas, esta es una tendencia peligrosa, puesto que de no ser tratada rigurosamente, se adapta al destierro del arte de la esfera de la política, alimentando un sentido común conservador. Y así, se promueve un goce estético devenido casi exclusivamente de un empirismo colectivizado, el cual genera una enorme reticencia al poder hablar de marxismo, capitalismo, comunismo, explotación o cualquier categoría marcada por la aspereza de la ideología, y la lucha de clases.

En el caso del anime, que es de lo que trata esta aventura teórica trazada, y que tiene como principal intención proponer una tesis materialista e histórica sobre su interpretación estética, tiene precisamente ese propósito adosado, chocar con la idea de una cultura anime vinculada generalmente a los años de oro de la televisión, y con la idea de una cultura otaku, con un peso preponderante en el consumo. Es pasar del terreno teórico de la sociología del consumo, hacia los vastos y aún inexplorados territorios de la producción cultural, como una relación social y económica que genera imágenes con valor de uso y valor de cambio, derivando en una estética que se origina y cambia, a partir de la tensión permanente entre la conciencia de artistas y trabajadores de la industria, y las condiciones materiales de producción. Todo esto, en el marco de momentos determinantes e inflexiones, propias de su dialéctica, es decir, su desarrollo histórico.

Es un trabajo de deslindamiento del anime sopesándolo en su materialidad, con la intención de ir reconociendo sus aspectos generales y singularidades, desde una óptica de totalidad, siendo el punto de inicio su condición de mercancía. Una premisa constantemente invisibilizada por su carácter fetichista, en el cual los procesos productivos y relacionados al trabajo de artistas, son relegados a un nivel de estudio inferior, y casi anecdótico, derivado de la naturalización del neoliberalismo, la explotación capitalista y el arte enajenado.

Es por lo mencionado anteriormente, que esta tesis de título “Una Interpretación Marxista del Anime en la Obra de Osamu Dezaki”, se propone reubicarse en cuanto a las coordenadas teóricas previamente tratadas. Posicionarse en un terreno distinto de aquellas discusiones que con sus respectivas contribuciones al terreno de la teoría narrativa, y la sociología, se han visto ajenas a una profundización en cuanto a un análisis de su lenguaje audiovisual, a partir de ciertas transformaciones económicas, políticas y sociales.

Probablemente salte la duda de ¿qué tiene que ver el lenguaje audiovisual del anime con el marxismo? Desde mi parecer todo, y por eso, el interés de esta investigación. Ya que si bien trabajo con conceptos de los que probablemente otras y otros teóricos de la economía tengan una comprensión mucho mayor, es volver a ciertas categorías de aquel marxismo, que durante bastantes años ha parecido desterrado de la esfera del debate artístico. Discutir fraternalmente con aquellos sectores de la intelectualidad, denominados por Terry Eagleton (2006) como “antirreduccionistas”, quienes refieren a los significativos aportes del marxismo en distintas disciplinas, pero señalando a su vez a esta corriente teórica como anticuada, inconsistente, y reduccionista frente a la explicación de una serie de problemáticas contemporáneas.

¿Y por qué Osamu Dezaki?

Precisamente porque Osamu Dezaki, no es simplemente un artista con ciertas características notables, sino uno de los artistas más sobresalientes de su generación, aquella que se erigió en los años 60's a través de la Mushi Production, del denominado padre del manga y del anime, Osamu Tezuka. Y colaborando junto a reconocidos artistas de la talla de Eiichi Yamamoto, Yoshiyuki Tomino, Rintaro, y Gisaburo Sugii, entre otros tantos.

Alguien que como joven aficionado al manga, consiguió avanzar en distintas funciones cada vez más relevantes dentro de la incipiente industria de la animación serializada, pasando de dirigir algunos capítulos de *Tetsuwan Atom* (1963), a algunos de los proyectos más ambiciosos tanto de Mushi Pro, como de su Madhouse, un estudio de amplia notoriedad a nivel internacional. Todo esto, en medio del desarrollo de un lenguaje

cinematográfico y notablemente singular, que ha significado una influencia para cientos de artistas.

Un lenguaje que se construye a partir de la precariedad, de la falta de presupuesto, de la economía de cada dibujo y fotograma utilizado, buscando con la menor cantidad de material posible la mayor emocionalidad posible, heredada de su conocimiento sobre el arte pictórico, la música, y el comic japonés. Una economía audiovisual revolucionaria en distintos aspectos, que logró marcar a generaciones de niños, jóvenes y adultos, adaptando y creando historias maduras cuyos momentos estéticos más altos se juegan en un par de segundos, pero en los marcos -y de manera inevitable- de un sistema de trabajo y régimen de explotación, sin precedentes en la industria del entretenimiento. Inevitable no porque no es posible pensar en una organización y planificación de la producción diferente, sino porque es inviable e imposible en los marcos del sistema capitalista, a escala internacional.

Es por esto, que para la elaboración de esta tesis, he desarrollado un constructo teórico a partir de intelectuales y realizadores de distintas disciplinas, pasando por la filosofía, la sociología y el cine, entre otras tantas áreas. En este aspecto, es claro que la base se encuentra en los planteamientos teóricos de Marx y Engels, como los fundadores del materialismo histórico, con sus respectivas categorías referidas al fetichismo de la mercancía, la división y especialización del trabajo, junto con las figuraciones y aplicaciones de la dialéctica, como una aproximación al entendimiento del desarrollo del anime, desde una concepción de totalidad.

A su vez desde el anime, me remito a los aportes desarrollados por Thomas Lamarre, Susan Napier, y Mark Driscoll entre otros tantos, sumándose los trabajos realizados por Yuriko Furuhashi sobre la relación entre dialéctica y plasticidad en la animación, a propósito de diversas ideas planteadas por la filósofa francesa Catherine Malabou, interiorizándome en los estudios desarrollados por los teóricos marxistas del cine japonés, Taihei Imamura y su contemporáneo Kiyoteru Hanada.

En cuanto al cine, los aportes teóricos de Sergei Eisenstein sobre el montaje, la relación entre técnica e ideología de Jean Louis Comolli, y la historia del cine desde la mirada de David Bordwell, entre otros, cumplen un papel tremendamente significativo, para así

contornear las problemáticas y subyacentes contradicciones del anime, a partir de un contexto histórico determinado, sujeto a importantes transformaciones a nivel internacional. En este aspecto los estudios e investigaciones realizados por Kenta Yamamoto y Seiji Hanzawa, también son insumos importantes para comprender la relación entre capital-trabajo, y las transformaciones técnicas y tecnológicas al interior de la industria del anime.

Y en lo que refiere al seguimiento de una metodología, la investigación bibliográfica y filmográfica del autor en cuestión, Osamu Dezaki, se constituyen como importantes marcos de referencia al momento de robustecer los fundamentos de la tesis a partir de las distintas series y películas realizadas por el autor, desde sus inicios en Mushi Pro, hasta sus trabajos en Madhouse y Tokyo Movie Shinsha (TMS), entre ellos *Ashita no Joe* (1970), *Versailles no Bara* (1979) y *Golgo 13* (1983), por nombrar solo algunas de sus producciones audiovisuales. Y, nutriéndome a la vez, de insumos periodísticos, extraídos de entrevistas realizadas al autor, y otros artistas influenciados o vinculados profesionalmente al trabajo de Dezaki.

También, un apoyo biográfico sobre la vida y trayectoria de Dezaki por medio del escritor Mario A. Rumor (2017), y su libro *Osamu Dezaki: Il richiamo del vento*, el cual me permitió robustecer y complementar ciertos análisis de fragmentos de la obra de Dezaki, en particular sobre el uso de ciertas técnicas características de su estilo, y su particular sentido de la economía de lo audiovisual. Esto, acompañado de los materiales realizados por youtubers como Caribou-kun, quien por medio de su canal en la plataforma, dedica una de sus cápsulas al análisis detallado de la trayectoria de Dezaki como director y artista de primer nivel, refiriéndose a cuestiones como la luz y el color, el sonido y la música, el movimiento y la relevancia de las artes pictóricas en su trabajo como artista del anime, creando una estética singular en colaboración con otros colegas de su época, como los animadores Akio Sugino, Shingo Araki y Michi Himeno, el director artístico Shichiro Kobayashi, y los músicos Yuji Ohno y Kentaro Haneda, entre otros tantos.

Por último, a través de la tesis se pueden reconocer dos dimensiones que buscan entrelazarse; la primera, como una fundamentación teórica del anime a partir de los estudios relacionados desde el marxismo, en cuanto a filosofía, estética, cine y animación, diseccionando los distintos componentes que conforman lo que actualmente consideramos

como anime; y la segunda, un análisis de la obra de Osamu Dezaki a través de esta visión, buscando evidenciar la pertinencia del constructo teórico previamente desarrollado, y el arte forjado por Dezaki desde lo que entiendo como la “economía de lo audiovisual”, durante sus casi cincuenta años de trayectoria en la industria de la animación japonesa.

Esa es la intención de esta tesis, que frente a todo error y toda crítica derivada de su entusiasmo por marcar un precedente teórico entre el cruce del anime y el marxismo, pueda constituirse como un aliciente para muchos más estudiantes, académicos, y seguidores del anime, que siente un inmenso interés por este campo, del que falta aún mucho más por seguir investigando y discutiendo.

¿Qué es el anime?: Ubicación teórica y categorías en conflicto

El anime como concepto

Dar una definición sobre lo que entendemos por anime, resulta una tarea bastante exhaustiva por distintas razones. La primera -como es lógico- porque no existe un consenso sobre “qué es anime”, puesto que los distintos investigadores manifiestan sus propios criterios teóricos y dimensiones de análisis, al momento de proponerse este objetivo, que pueden ser más o menos compartidos entre unos y otros. La segunda porque el anime se ha constituido como una expresión artística y cultural que traspasa las barreras nacionales de Japón, inscribiendo así en el imaginario colectivo -principalmente de jóvenes- su propia conceptualización y extracción cultural de lo que es animación internacionalmente, tomando una serie de elementos estéticos y narrativos, generados por una serie de artistas, quienes se encuentran influenciados por esta singular forma de contar historias a través de imágenes y dibujos.

Es precisamente el descubrir un punto de origen y desarrollo de esta suerte de transmedialización del arte animado, lo que permite ir comprendiendo los caminos que han ido tomando las diversas producciones animadas, imbuidas por medios y dispositivos cada vez más avanzados, que posibilitan en el seno de una industria cultural de masas, su cada vez más acelerada circulación en el mercado, como mercancías.

La profesora en estudios japoneses, Susan Napier (2005) define al anime como:

A medium in which distinctive visual elements combine with an array of generic, thematic, and philosophical structures to produce a unique aesthetic world. Often this world is more provocative, more tragic, and more highly sexualized (even in lighthearted romantic comedies) and contains far more complicated story lines than would be the case in equivalent American popular cultural offerings. [Un medio en el que elementos visuales distintivos se combinan con una variedad de estructuras genéricas, temáticas y filosóficas para producir un mundo estético único. A menudo, este mundo es más provocativo, más trágico y más sexualizado (incluso en las comedias románticas alegres) y contiene argumentos mucho más

complicados de lo que sería el caso de las ofertas culturales populares estadounidenses equivalentes] (p.10)

Una definición que si bien resulta general, da cuenta de la estética singular y la diversidad de géneros que encierra el anime como un medio.

Por otra parte, en el libro de Jonathan Clements (2013), también se puede reconocer la conceptualización o demarcación que realiza el historiador Nobuyuki Tsugata (citado por Clements, 2013, p.8), quien propone una línea divisoria entre épocas, distinguiendo al “anime” de la “animación japonesa” tradicional, refiriéndose al primero como los dibujos animados que veía de niño, mientras que a la segunda, asociándole un carácter más adulto y relacionado a la *full animation*. Por otro lado, para Clements & McCarthy (2006) anime se podría relacionar directamente a la “animación de Japón”.

Para efecto de los objetivos propuestos, cuyo análisis se enmarca dentro del terreno del lenguaje cinematográfico y las artes audiovisuales, los alcances teóricos del canadiense Thomas Lamarre (2009) marcan un precedente distintivo, al referirse a lo novedoso del anime, desde el análisis fílmico, y su desarrollo a nivel técnico, como también dentro de la industria.

“The novelty of anime comes in part from their ability to cross between ostensibly lowtech and high-tech situations, to the point that it becomes impossible to draw firm distinctions between low and high tech. Similarly, it is difficult in the context of anime to draw a line between high culture and low culture, or between avantgarde experimentation and mass culture industries. Anime tend to unfurl anime worlds or anime cultures that blur the boundary between production and reception, with fans participating enthusiastically in the dissemination of products and in the transformation of media and narrative worlds. [La novedad del anime proviene en parte de su capacidad para cruzar entre situaciones ostensiblemente de técnica baja y técnica alta, hasta el punto de que se vuelve imposible establecer distinciones firmes entre técnica baja y alta. Del mismo modo, es difícil en el contexto del anime trazar una línea entre la alta cultura y la baja cultura, o entre la experimentación de vanguardia y las industrias de la cultura de masas. El anime tiende a desplegar mundos de anime o culturas de anime que difuminan la frontera entre producción y recepción, con fanáticos que participan con entusiasmo en la difusión de productos y en la transformación de los medios y mundos narrativos.] (p.xiv)

A partir del análisis de las obras de Osamu Dezaki, como un autor destacado de aquella generación de Mushi Production de los años 60's, los alcances realizados por Stevie Suan (2013), logran dialogar con otras formas de entender el anime como una totalidad o conjunto, y tener una base teórica mucho más sólida desde donde puedo defender una propuesta teórica marxista. Como señala el autor frente a este aspecto de la totalidad:

Anime is riddled with paradoxes that find their ultimate manifestation in the conventions of the form itself, in the confines that define it, that permit Anime to achieve certain feats. The various, specialized "parts" of Anime's form are unified within its whole, a simultaneously existence of distinct parts in a concrete whole. Paradoxically, each "part" is equal to those around it and the greater production at the same time. [El anime está plagado de paradojas que encuentran su máxima manifestación en las convenciones de la forma misma, en los confines que lo definen, que le permiten al anime lograr ciertas hazañas. Las diversas "partes" especializadas de la forma del anime están unificadas dentro de un todo, una existencia simultánea de partes distintas en un todo concreto. Paradójicamente, cada "parte" es igual a las que la rodean y la mayor producción al mismo tiempo.] (p.9)

Es precisamente esta concepción de totalidad presente en las producciones de animación japonesa, la que hace tan distintiva a esta forma de expresión artística y cultural y que, en la materialidad de su proceso creativo, también se distingue de otros medios audiovisuales.

El anime como materia

La relación entre el cine o el audiovisual y su condición material, data ya desde hace bastantes décadas, o incluso desde el origen mismo del cine, con el surgimiento de la teoría del montaje presente en realizadores como Griffith, e incluso forjándose toda una escuela de cineastas y teóricos de la fría Unión Soviética, que a su vez también se encontraron fogueados, por todo el fervor de la revolución rusa. De aquí, es que célebres realizadores como Sergei Eisenstein, Dziga Vertov, Lev Kuleshov, Vsévolod Pudovkin –entre otros– desarrollan sus primeras producciones al calor del movimiento de vanguardias que se formó durante los años 20's.

En el caso de la animación, las innovaciones realizadas por el francés Émile Cohl, con su clásica *Fantasmagoría* (1908) dibujada en pizarras, o *Gertie the Dinosaur* (1911) de Winsor McCay, fueron la punta de lanza para una serie de animadores a nivel mundial. Entre algunos de los más destacados -con sus respectivas técnicas- fueron los connotados hermanos, Dave y Max Fleischer con su rotoscopio, y por supuesto el reconocido Walt Disney, quien posteriormente revolucionaría el campo del arte, desarrollando una enorme industria de la animación, en Estados Unidos.

En Japón, si bien ha existido un debate interesante durante los últimos años, sobre en qué momento se habría producido la primera animación en el país, la animación japonesa tiene su primer desarrollo importante, durante la década de los años 20's y 30's, proveniente de aquellos creadores como Ofuji Noburo y Kenzo Masaoka, a los que Tsugata (2013) define como "activos durante este periodo". En estos puede reconocerse una clara diferencia entre sus distintas visiones sobre el quehacer de la animación, el primero centrado en el proceso individual y artesanal; mientras que el segundo, en sus posibilidades colectivas.

Thus, it can be said that this era already showed two opposing stand points: one of collective production and one of individual production. It is also evident that the differences between these standpoints could produce capital needed for any collective production, the content of such Works tended to lean toward popular taste. [Así, se puede decir que esta época ya presentaba dos puntos de vista opuestos: uno de producción colectiva y otro de producción individual. También es evidente que las diferencias entre estos puntos de referencia podrían producir el capital necesario para cualquier producción colectiva, el contenido de tales obras tiende hacia el gusto popular]. (p.27)

Es precisamente esta divergencia señalada por Tsugata, la que a partir de los años 60's se convertirá en la principal tensión existente dentro del proceso de producción de animación japonesa, al surgir con el denominado padre del Manga, Osamu Tezuka, la intención de convertirse en un arte de masas impensado hasta ese entonces, a través de las producciones serializadas. Una situación que interpela directamente sobre las posibilidades y propósitos del cine como objeto material, a aquellas aseveraciones que podríamos encontrar por ejemplo en Bazin, sobre la relación entre fotografía y pintura, patentes en su "Ontología de la Imagen Fotográfica" (2004). En esta señala:

Liberado del complejo del 'parecido', el pintor moderno abandona el realismo a la masa que en lo sucesivo lo identifica con la fotografía y por otra con la pintura que sigue ocupándose de él.

La originalidad de la fotografía con relación a la pintura reside por tanto en su esencial objetividad. Tanto es así que el conjunto de lentes que en la cámara sustituye al ojo humano recibe precisamente el nombre de 'objetivo'. Por vez primera, entre el objeto inicial y su representación no se interpone más que otro objeto. Por vez primera una imagen del mundo exterior se forma automáticamente sin intervención creadora por parte del hombre, según su determinismo riguroso. (p.27)

En este caso, vemos como el desarrollo mismo de la animación, encarnado en artistas y trabajadores que buscan expandir sus creaciones a niveles más ambiciosos, se ha revelado contra la primacía misma de la cualidad objetiva de la fotografía, y por el contrario inscribe el realismo como otra de las posibilidades que le entrega el momento histórico del arte, junto con las condiciones técnicas y humanas que permiten su elaboración. Y es en este sentido, que la materia del arte en la animación, compuesto por layouts, key frames, inbetween frames, coloración, fondos, sonido, etc., no descansa en la fotografía -al menos en su capacidad de representación objetiva- sino más bien en sus posibilidades experimentales, en el más amplio sentido. Esto es lo que permite una manifestación artística proveniente del cine y la pintura, que con un lenguaje propio, condensa las tradiciones artísticas, escriturales y lingüísticas de Japón, cruzadas, por transformaciones económicas, políticas, sociales y culturales. Gran parte de ellas, derivadas del intervencionismo y sometimiento al imperialismo occidental desde finales del siglo XIX, y en particular durante el periodo de posguerra.

Estética del anime

No cabe duda que uno de los elementos más llamativos del anime tiene que ver con la particular estética con la que cuentan sus producciones, en que la huella que dejan sus directores, animadores, actores, y músicos, entre sus otros tantos componentes, marcan a seguidores, y a generaciones de seguidores, provocando un gran fanatismo que puede llegar a niveles impensados. *La Rosa de Versalles* (1979), *Dragon Ball* (1986), *Akira* (1988), *Kōkaku Kidōtai* (1995), y toda una infinidad de producciones habidas y por haber, tienen como punto de partida la influencia estética construida por Osamu Tezuka, como también los procesos productivos que le confieren.

Como señala Tsugata (2013) sobre la importancia de Tezuka respecto a este punto:

Nonetheless, the technique of TV animation created by Tezuka established a twofold approach; namely, that of pursuing story interest and that of emphasizing the emotional expressions of the characters. [No obstante, la técnica de animación televisiva creada por Tezuka estableció un doble enfoque; el de perseguir el interés de la historia y el de enfatizar las expresiones emocionales de los personajes.] (p.30)

No es casual, por tanto, que los grandes ojos, la profundidad en la construcción de los personajes, fondos preciosos, e historias dotadas de gran complejidad para distintos sectores demográficos, hasta el día de hoy tengan un gran impacto sobre todos aquellos sectores a fines de esta clase de producciones animadas, tanto a nivel de realizadores, como de consumidores.

Sin embargo, el anime como una manifestación artística pictórica -y a la vez heredera del cine- durante su aún incipiente desarrollo teórico como campo disciplinar en Occidente, se ha caracterizado por el análisis textual de las obras, y no así por una serie de elementos presentes que componen una estética singular y distintiva, de otros medios que buscan transmitir historias, emociones, y reflexiones.

Lamarre (2009) es bastante claro en este aspecto sobre las limitadas aristas sobre las cuales se tienden a abordar las problemáticas que plantea el anime, más allá de su contenido narrativo.

The bulk of anime commentary ignores that its “object” consists of moving images, as if animations were just another text. Such a treatment of anime as a textual object has tended in two directions. On the one hand, even when anime is treated largely as text, some commentators will call on the novelty and popularity of anime to bypass the tough questions that usually arise around the analysis of texts. Anime is, in effect, treated as a textual object that does not or cannot pose any difficult textual questions. Analysis is relegated to representing anime narratives, almost in the manner of book reports or movie reviews. On the other hand, some commentators treat anime as text in order to pose “high textual” speculative questions (such as the nature of reality, or the relation of mind and body), again ignoring the moving image altogether but for different reasons. In this kind of textual treatment, the anime stories serve as the point of departure for philosophical speculation, without any consideration of the materiality of animation. A third common approach bypasses textual questions and the materiality of animation in favor of sociological and anthropological readings: anime is a source of information about Japan, especially about Japanese youth. [La mayor parte de los comentarios de anime ignoran que su "objeto" consiste en las imágenes en movimiento, como si las animaciones fueran un texto más. Tal tratamiento del anime como objeto textual, ha tendido en dos direcciones. Por un lado, incluso cuando el anime es tratado en gran medida como texto, algunos comentaristas se refieren a la novedad y popularidad del anime, pasando por alto las preguntas difíciles que suelen surgir en torno a los análisis de textos. El anime es, en efecto, tratado como un objeto textual que no plantea o no puede plantear preguntas textuales difíciles. El análisis está relegado a representar narrativas de anime, casi en la misma manera que informes de libros o reseñas de películas. Por otro lado, algunos comentaristas tratan el anime como un texto para plantear preguntas especulativas “textuales” (como la naturaleza de la realidad o la relación entre la mente y el cuerpo), ignorando nuevamente la imagen en movimiento, pero por diferentes razones. En este tipo de tratamiento textual, las historias de anime sirven como punto de partida para la especulación filosófica, sin ninguna consideración de la materialidad de la animación. Un tercer enfoque común pasa por alto las cuestiones textuales y la materialidad de la animación en favor de lecturas sociológicas y antropológicas: el anime es una fuente de información sobre Japón, especialmente sobre la juventud japonesa.] (p.x)

No obstante, podemos visualizar el desarrollo de trabajos importantes en el campo de la estética en lo que refiere a animación japonesa, a propósito de los distintos componentes

que se encuentran presentes en las producciones, cumpliendo cada uno, su función determinada.

Esto puede verse precisamente en la propuesta animética de Lamarre con *The Anime Machine*, centrándose en la cualidad distintiva del anime en las posibilidades que entrega la cámara multiplano, junto al movimiento de las distintas capas de imágenes que componen cada plano de la producción. Una visión deleuzeana y guattariana por parte del autor, como una forma de problematizar con la concepción cartesiana que se tiene del dibujo animado, y que por medio de la cámara multiplano alcanza un nivel de profundidad y tridimensionalidad, de las que carecen en gran parte otras obras audiovisuales. Un punto que es primeramente desarrollado por Driscoll (2002) con su postulado de anime eye/ai, en el que ahonda en una serie de reflexiones realizadas por el crítico de cine japonés, Taihei Imamura, respecto a las transformaciones económicas y técnicas que vive el país durante los años 30's y 40's. Así, revisando a Deleuze, el autor concibe este concepto anime eye/anime-ai, como una imbricación entre la mirada del espectador y la obra, desde un proceso de transformación activa.

In an unpublished Japanese version of this essay that I have been working on for some time, I try to clarify the field of signification of anime-eye by using the Sino-Japanese character ai (meaning 'being together with' or 'meeting with'), a homonym for the English word 'eye'. In this way, I want to open the argument that anime-eye/anime-ai is the generalized ontological condition for First World humans today, revising Gilles Deleuze's totalizing conception of cinema as the ur-form of human consciousness. In the terms of existential ontology, that which can be nominated 'being-with animation' in the form of a generalized commodity fetishism (animism) and the dynamic transforming potential of Fordist capitalism (animating) is the inescapable differential condition for human existence in industrial and post-industrial societies. We might begin to think of anime-eye as the 'way of seeing' and anime-ai as the 'mode of being' of our present, where techniques of perception are embedded in a mode of animating production and whereby bodies and images can be dramatically transformed and commodified. [En una versión japonesa inédita de este ensayo en el que he estado trabajando durante algún tiempo, trato de aclarar el campo de significación de anime-eye usando el carácter chino-japonés ai (que significa 'estar junto con' o 'encontrarse con'), un homónimo de la palabra inglesa 'eye'. De esta manera, quiero abrir el argumento de que anime-eye / anime-ai es la condición ontológica generalizada para los humanos del Primer Mundo de hoy,

revisando la concepción totalizadora de Gilles Deleuze del cine como una forma de conciencia humana. En términos de ontología existencial, lo que puede denominarse 'siendo-con la animación' en la forma de un fetichismo generalizado de la mercancía (animismo) y el potencial transformador dinámico del capitalismo fordista (animar), es la ineludible condición diferencia de la existencia humana en la industria, y sociedades postindustriales. Podríamos empezar a pensar en el 'anime-eye' como la 'forma de ver' y 'anime-ai' como el 'modo de ser' de nuestro presente, donde las técnicas de percepción están incrustadas en un modo de producción de animación y por el cual los cuerpos y las imágenes puede ser transformado y mercantilizado dramáticamente. (p.290)

Ristola (2021), influenciada por las ideas de Lamarre también viene desarrollando aportes importantes en lo que refiere al estudio del anime desde sus características audiovisuales más allá del campo textual, y para esto utiliza como base teórica, conceptos y reflexiones formuladas por el filósofo alemán, Walter Benjamin, particularmente de *El autor como Productor*, proponiendo al igual que Lamarre esta especie de mirada activa para la construcción y modificación de los códigos visibles por medio de la cámara multiplano. Una “mirada otaku”, que también es planteada por Lamarre.

Mientras que en el caso del marxismo los estudios más desarrollados frente a las posibilidades de la animación desde una dimensión estética, provienen de algunos trabajos realizados por Yuriko Furuhashi (2011), profundizando –al igual que Driscoll- en las ideas del crítico de cine, Taihei Imamura, sobre la industria animada en Japón, y el desarrollo de la animación internacional a través de Disney. Y también, desde la conceptualización de “plasticidad” que utiliza para reflexionar desde Eisenstein, con su concepto de “plasmatismo”: “First, the protean quality of ‘protoplasm’, or the organic substance that is capable of assuming any form, and second, the elasticity of drawn figures that can stretch, squash or twist into imposible contortions.” [Con el término de 'plasmaticidad', Eisenstein quiere decir dos cosas: primero, la cualidad proteica del 'protoplasma', o la sustancia orgánica que es capaz de asumir cualquier forma, y segundo, la elasticidad de las figuras dibujadas que pueden estirarse, aplastarse o retorcerse en contorsiones imposibles.] (p.26).

Sobre las propuestas y esbozos teóricos planteados por el también crítico de cine Kiyoteru Hanada, desde su concepción hegeliana del cine aplicada a la industria animada de Disney,

Furuhata (2011) se apoya en las teorías de la filósofa francesa Catherine Malabou, desde una forma de plasticidad situada, precisamente desde Hegel:

As the recent work by French philosopher Catherine Malabou suggests, plasticity as a dialectical process of form-receiving and form-giving is at the core of Hegel's philosophy. Deriving from the Greek word *plassein*, the term plasticity connotes the act or capacity of molding or giving form to a substance as well as the capacity of a substance to receive form or be molded. Plasticity is a concept that connotes both passivity and activity. Malabou's reading of Hegelian dialectics through this lens of plasticity can, I would suggest, be fruitfully paired with Hanada's dialectical reading of Disney animation. According to Malabou, the process of self-determination central to Hegelian dialectics is a plastic movement of incessant form-giving and form-receiving. By the term self-determination we may understand the creative capacity of a substance or a subject to generate form, or to receive form. This twofold process of form-giving and form-receiving as plasticity underpins Hegel's understanding of dialectics as a fundamentally temporal, transformative movement. [Como sugiere el reciente trabajo de la filósofa francesa Catherine Malabou, la plasticidad como un proceso dialéctico de recibir y dar forma es el núcleo de la filosofía de Hegel. Derivado de la palabra griega *plassein*, el término plasticidad connota el acto o capacidad de moldear o dar forma a una sustancia, así como la capacidad de una sustancia para recibir forma o ser moldeada. La plasticidad es un concepto que connota tanto pasividad como actividad. La lectura de Malabou de la dialéctica hegeliana a través de esta lente de plasticidad puede, sugeriría, emparejarse fructíferamente con la lectura dialéctica de Hanada de la animación de Disney. Según Malabou, el proceso de autodeterminación central en la dialéctica hegeliana es un movimiento plástico de incesante dar y recibir formas. Por el término autodeterminación podemos entender la capacidad creativa de una sustancia o un sujeto para generar forma o recibir forma. Este doble proceso de dar y recibir forma como plasticidad sustenta la comprensión de Hegel de la dialéctica como un movimiento fundamentalmente temporal y transformador.] (p.34)

Estudiando la filosofía del frame, se puede comprender mucho más claramente las posibilidades de esta propuesta de "plasticidad" desde la animación, extendiéndose hacia el anime, junto con sus particularidades. Una propuesta teórica que atiende los debates actuales, y sobre cómo el marxismo permite un análisis bastante riguroso de su

comprensión. De manera histórica, y sopesando las distintas condiciones materiales y técnicas, como base determinante de su estilo y estética particular.

Filosofía del frame

El anime como campo de análisis, puede ser mirado desde distintas disciplinas y ópticas vinculadas a sus propósitos teóricos. Probablemente el análisis que cuenta con una mayor longevidad en este aspecto, sea el narrativo, el cual trata sobre el contenido de las historias o la forma en que son contadas por su particular estructura, siendo heredera en gran medida, de la historieta japonesa (manga).

Sin embargo lo que resulta bastante característico, y de lo que bastante poco se ha referido - más allá de ciertas producciones generalmente relacionadas al colapso planetario, o a la avanzada tecnología de las sociedades contemporáneas- es su dimensión filosófica, que circunscribe las enormes potencialidades que tiene como un medio singular y global, interpelando directamente nuestra forma de concebir el mundo.

En este sentido, un análisis de su estética vinculada al campo de lo audiovisual -si es que nos referimos a la filosofía de trasfondo- desde a lo menos 20 años, viene desarrollando categorizaciones y conceptualizaciones importantes, a propósito de las transformaciones tecnológicas, pero, por sobre todo, de los cambios estructurales en la organización del trabajo, a partir del desarrollo de las fuerzas productivas, características de la sociedad capitalista, en la que estamos inmersos. Concretamente, la base sobre la cual se erige cualquier propuesta artística, tanto en su sentido más tradicional y homogéneo, como en un fenómeno de vanguardias.

Si es que acordamos con la definición de Deleuze & Guattari (1997) sobre la filosofía como “la disciplina que consiste en crear conceptos”, en el caso de la animación japonesa, hemos visto un incremento paulatino sobre la teorización del medio, potenciada por la interconexión a escala mundial de seguidores y fanáticos que reflexionan activamente sobre su sentido técnico, estético, sociológico, etc.

En este caso, con una propuesta epistemológica de tipo marxista, cuyo grado más elemental de reflexión es el análisis de la mercancía vinculada a la industria cultural de masas, el punto de partida sobre el cual se propondrá un detenimiento, es el frame o cuadro, como la unidad mínima material sobre la cual se analizan las obras, y en la que se condensan los distintos elementos presentes, que interactúan en su composición cinematográfica.

Disecionando el frame

Para quien ha estudiado medianamente sobre cine, ha de conocer o haber escuchado de la idea general que se tiene sobre lo que es el cine, como 24 cuadros por segundo, la sucesión continua de fotografías que dan como resultado tanto la ilusión de movimiento, como de tiempo. Y aunque para distintos teóricos, desde Eisenstein hasta Deleuze, el análisis mínimo de las obras generalmente parte por el estudio de los planos, en el caso de la animación, y en este caso la animación japonesa, cada cuadro cumple una función fundamental, y que intercede directamente sobre nuestra experiencia.

Nekes (1981), incluso de una manera visionaria, o a lo menos singular, piensa este aspecto como una suerte de recorrido de la percepción que se agota entre un frame y otro, casi en un sentido diferencial, entre las distancias físicas y temporales que hay entre dos cuadros sucesivos. A esto referirá “el cine es la diferencia entre dos fotogramas”, abogando por esta pequeña unidad, que denomina “kine”. Y este punto en particular resulta absolutamente atinente para el análisis cinematográfico de las obras de animación japonesa, aunque marcando la salvedad que si bien se puede aceptar una unidad conceptual a partir de la brecha entre dos cuadros, es una distancia que solo es posible ser pensada y determinada por el ser material de la película filmada, y subdividida en innumerables fotogramas, uno tras otro. Pero en el caso de la animación, no estamos hablando sólo del o los fotogramas, sino de la serie de procesos subterráneos o invisibles ante la percepción, que en su concreción construyen cada fotograma, dándonos una ilusión de realismo.

En relación a este último punto, es que podemos reconocer algunos conceptos centrales en lo que refiere a la animación japonesa desde su dimensión filosófica, de acuerdo a la

función estética que cumplen, respecto a la ilusión de movimiento y tiempo: la animación clave (genga), y la animación intercalada (douga).

Genga o animación clave

Uno de los conceptos centrales a estudiar respecto de la animación japonesa es el de animación clave o genga, correspondiente a aquellos cuadros filmicos que tienen un mayor nivel técnico y de prolijidad en su fluidez frente a la percepción del espectador. Generalmente la creación de estos dibujos son asignados a reconocidos animadores que luego de una mayor o menor trayectoria realizando funciones como la animación intercalada, consiguen hacerse de renombre, y dedicarse a aquellas secuencias que conllevan una mayor dificultad de ser realizada, y de esto deriva que sean también los animadores mejores pagados. Entre algunos de los animadores clave más reconocidos podemos encontrar al legendario Yoshinori Kanada, Ishiro Itanao, Hayao Miyazaki, Koji Morimoto, Takeshi Koike y Yutaka Nakamura, entre otros tantos de una interminable lista.

Douga o animación intercalada

Otro concepto fundamental es el de douga o animación intercalada, que corresponde a aquella animación que se realiza a mayor escala, y que dibujándose sucesivamente genera una ilusión de movimiento, haciendo un recorrido desde un cuadro clave a otro. Generalmente esta tarea está asociada a aquellos animadores novatos que comienzan trabajando en la industria de la animación, teniendo un sueldo bastante inferior al de los animadores clave, y que poco a poco van demostrando sus cualidades, hasta cumplir nuevas funciones. En este sentido, la gran mayoría de los animadores clave han comenzado como animadores de intercalados.

¿Douga o genga?: La ilusión dentro de los márgenes de la materia fílmica del anime

La ilusión de tiempo y de movimiento tanto en el cine, como en la animación, se ha caracterizado por un interesante debate desde sus inicios, comenzando por su estado más primitivo asociado al cine experimental o de vanguardia, hasta nuestros días, como fenómeno de masas. En este aspecto, la concentración de fotogramas ubicados en el espacio intersticial entre dos fotogramas de mayor relevancia, es lo que ha depositado el mayor interés y leimotiv de corrientes de raigambre posestructuralistas, dentro de la cuestión animada. Uno de los teóricos más relevantes en la actualidad desde esta base teórica, es el australiano Alan Cholodenko, quien a partir de sus lecturas de Derrida, Baudrillard, y Deleuze, entre otros tantos teóricos, enfatiza y centraliza el análisis de la animación a partir de esta cuestión del intersticio, o el “in-between” como también le denomina. De aquí por ejemplo que tome el concepto de Riss (rasgadura) de Heidegger, como una suerte de trazo de paso, que a la vez que va siendo un dibujo, también va marcando el recorrido del movimiento, y el paso del tiempo, de una manera casi imperceptible, e indiscernible para el ojo humano.

Como señala Cholodenko (2020):

Dicho de otro modo, el riss es el punto ciego del punto ciego, el punto ciego que no puede ser visto pase lo que pase.

El riss sería la esencia, o más bien, a partir de Derrida, ‘la no-esencia’ –la no-esencia de la esencia y la esencia de la no-esencia todo a la vez- de todo arte.

Todo arte como animación dibuja el riss -el intervalo, el intersticio, el in-between. (p.14)

Pero este análisis y centralidad del “in-between”, claramente no es algo antojadizo, ni casual en Cholodenko, es parte de la concepción mclarenena de la animación, que también comparte Lamarre (2009), desde la animación japonesa, quien cita a Norman McLaren, en su libro *Anime Machine*, señalando:

Animation is not the art of drawings that move but the art of movements that are drawn; what happens between each frame is much more important than what exists on each frame;

animation is therefore the art of manipulating the invisible interstices that lie between frames. [La animación no es el arte de los dibujos que se mueven, sino el arte de los movimientos que se dibujan; lo que sucede entre cada cuadro es mucho más importante que lo que existe en cada cuadro; La animación es, por tanto, el arte de manipular los intersticios invisibles que se encuentran entre los fotogramas.] (p.xxiv)

Claramente es imposible desacreditar la importancia y relevancia que tienen los cuadros intersticios presentes en una secuencia animada, ya que son la base indiscutible sobre la cual se construye la percepción del movimiento, y del tiempo. Sin embargo lo que quisiera problematizar en particular sobre esta concepción de la animación, tiene que ver con la jerarquía puesta en la ilusión del movimiento, y no sobre los procedimientos, funciones y creaciones sobre las que se levanta toda forma de animación desde el cine, y el tratamiento audiovisual. Y en esto me refiero a que si bien podemos acordar de que la ilusión de movimiento pasa por esta zona intersticial, en la que se ubican estos fotogramas, interactuando con el espectador que percibe, solo es concebible por la jerarquía material que juegan los cuadros clave que marcan el inicio y final del recorrido a nivel espacio-temporal. Y a su vez estos son posibles por medio del storyboard realizado por el director que permite delinear los distintos planos que se harán presentes dentro de las obras, y por tanto cómo diseñar y realizar esa animación.

En un sentido figurativo puede entenderse y aceptarse la premisa mclareneana sobre la animación como “el arte de los movimientos que se dibujan”, pero en estricto rigor, no es el movimiento dibujado, sino los dibujos de los movimientos que, como una acumulación sucesiva de momentos similares y diferenciados, decantan en la espectacularidad dialéctica de una nueva forma, existiendo un principio y un final, más allá de los límites de nuestra percepción humana. Y dichos dibujos, que luego se transformarán en procesos de producción animada, están directamente permeados por las condiciones materiales de producción, que tendencian una estética determinada, en el marco de un régimen productivo determinado, el sistema capitalista de producción, que promueve la división del trabajo, la creciente especificidad y especialización de las tareas.

De aquí la importancia de pensar en la animación, y en la animación japonesa, en particular desde Marx, como una relación económica que genera contornos sobre el proceso racional,

físico y creativo, a través de personas de carne y hueso quienes generan las obras, y cuyos procesos de trabajo, quedan absolutamente invisibilizados producto del carácter fetichista de las imágenes, en su condición de mercancía.

Y a propósito de esto, y es algo que se discutirá en profundidad más adelante, el centro característico de la animación japonesa, no es la concepción “animética” que propone Lamarre, a propósito del cerebro como una suerte de máquina abstracta que interactúa con la composición de las realizaciones de anime, sino por sobre todo, como una forma de trabajo por parte de los artistas, y la asimilación del contenido por parte del espectador desde una mirada antropológica del sujeto, que sólo es posible de analizar en su sentido más amplio, a partir de su condición material histórica, bajo el precepto de la teoría del valor-trabajo de Marx, sobre el desarrollo de las nuevas generaciones y esta mirada otaku como señalan Lamarre (2009) y Ristola (2021), pero contorneada en su momento histórico de base económica, y por tanto material y dialéctica. Esta cuestión se abarcará más adelante en mayor profundidad.

La filosofía de las figuras y el fondo en el anime

El carácter histórico, técnico, y material desde Occidente

Para poder entender lo que concierne a la filosofía de la animación japonesa en sus distintos componentes, quizás el punto de partida, junto con las definiciones de animación intercalada (dougá) y animación clave (genga), sea la relación entre figura y fondo presentes en las producciones audiovisuales que apreciamos.

Ya desde los primeros años con los trabajos de Emile Cohl en Francia, y las dificultades sobre cómo realizar producciones audiovisuales de una manera mucho más rápida y eficiente, fue una dificultad que distintos trabajadores de la animación tuvieron que sortear al momento de pensar y desarrollar sus obras.

Es claro que a medida que el cine fue avanzando, e instalándose como aquello que Ricciotto Canudo denominó como el “séptimo arte”, cientos de mercaderes y capitalistas vieron la oportunidad de hacer de las posibilidades del cinematógrafo, una inmensa y colosal industria, lo que significó al mismo tiempo, el poder avanzar en formas más sofisticadas de representar historias, o experimentar con ciertas técnicas, conquistando un refinamiento importante. Un proceso dialéctico que fue transformando al cine, y a sus distintas vertientes, y forjando, a la vez, una industria audiovisual.

El poder pasar de aquellas pizarras negras, y tizas para representar las formas, en los trabajos de Cohl, a fondos más interesantes y sugerentes donde los personajes delineados pudieran realizar sus acciones, fue uno de los primeros cambios importantes sobre la relación estética en lo que desde las teorías de la Gestalt, podríamos denominar la relación figura y fondo.

En el caso de los nuevos materiales que consiguieron incrementar las posibilidades de la animación como una expresión artística, podemos encontrar los trabajos del animador norteamericano Winsor McCay, quien fue uno de los primeros en realizar una forma de producción animada más avanzada, por medio de lápices y papel. Y también los hermanos

Fleischer, quienes por medio de la técnica de la “rotoscopia”, avanzaron en una nueva técnica que permitía por medio del dibujo, representaciones calcadas de la realidad.

Pero sin dudas, el invento o quizás la iniciativa que modificó de manera sustancial la relación productiva entre artista y trabajo, concentrada en la relación figura y fondo, fue la animación con acetatos o celuloideos desarrollada por los pioneros de la animación Earl Hurd y John Bray en 1915. Este método consiste en trazar y pintar los dibujos realizados en papel, trasladándolos a una lámina transparente de celulosa, sobre el fondo dibujado previamente, así pudiendo concentrar un tipo de trabajo, determinado a la acción de los personajes y elementos que se mueven a través de las distintas secuencias, manteniendo el fondo, durante el tiempo que dure cada plano.

Esta nueva técnica o método en el “hacer animación”, tampoco es algo casual, es parte de los métodos que incorporaron las empresas y estudios, orientados a buscar un sistema de producción “eficiente” y “eficaz”, que permitiera reducir al mínimo las operaciones necesarias para la realización de producciones, y obtener las mayores ganancias posibles por medio de su implementación.

La germinación de las denominadas “ingenierías del trabajo” de Taylor y Ford, a la industria cultural de masas, y que trajo consigo el nacimiento de lo que hoy conocemos como “el cine clásico”, y que las teóricas Kristin Thompson y Janet Steiger, junto al teórico David Bordwell (1997) analizan en su descomunal libro *El cine clásico de Hollywood*, refiriéndose a las importantes transformaciones que se desarrollaron en el cine a partir de mediados de la década del 10'. La división del trabajo, el trabajo en cadena, la especialización de las tareas, y una serie de funciones que muestran las primeras y fuertes contradicciones en el crecimiento y desarrollo del cine, surgidas a partir de las limitaciones presentes en las fuerzas productivas, que sólo pudieron resolverse aumentando la inversión de capitales, y precarizando la vida del trabajador y trabajadora de la industria del cine, por medio de un régimen fabril de explotación y alienación.

Quien pudo entender de una manera mucho más clara la situación fue Walt Disney, pionero de la animación a escala industrial, y cuya empresa hasta el día de hoy tiene un éxito a nivel

internacional, convirtiéndose hoy en un monopolio que alberga rubros que van incluso, más allá de la propia animación.

Su repercusión y posibilidades en Japón

En el caso de Japón, influenciados por la hibridación cultural proveniente del contacto con otros países de Europa y Estados Unidos, vivió un proceso diferente, pero en cierto grado bastante similar al de Occidente, y en momentos bastante sincrónicos en cierto modo.

Si es que pensamos en los pioneros de la animación japonesa, como lo que Montero Plata (2020) ha denominado la “primera generación de animadores”, podemos encontrar exactamente ese cambio tanto en los materiales con los cuales se realizaron las producciones, como el método utilizado por los artistas para llevarlos a cabo. El paso de las pizarras al papel, y luego al acetato para representar las figuras en movimiento, separadas del fondo pintado, también es parte de las complicaciones de los animadores en un sentido técnico.

Dichas problemáticas están presente en las obras de Jun’Ichi Kouchi, Oten Shimokawa y Seitaro Kitayama, siendo algunos de los más destacados, y que posteriormente Kenzo Masaoka y Noburo Ofuji, siendo los animadores más destacados de su generación, incorporan este nuevo procedimiento, aunque haciéndose latente una diferencia importante entre ambos autores, sobre la pertinencia de la animación, como un arte de tipo artesanal o industrial. Esta es una cuestión a la que me referiré más adelante.

Ahora, lo que es importante destacar es el carácter internacional sobre el que se empieza a construir la industria animada, donde si bien cada proceso alude a las características nacionales de su formación social, hay una similitud innegable de sus procesos, y que llevará a cambios importantes en las posibilidades estéticas en que el nacimiento del cine sonoro, la cámara multiplano, y una remodelación de los materiales utilizados, traerá cambios importantes en la relación de la figura y el fondo, siendo la dialéctica más importante la relación entre los personajes, con el espacio que habita, y que revoluciona Tezuka a inicios de los 60’s, incorporando el lenguaje del comic japonés, el manga.

La dialéctica entre el personaje y el espacio que habita

Chow (2013) se refiere muy detalladamente a la relación existente entre el sujeto de la animación, y el fondo en el que se desenvuelve, asociado a las posibilidades técnicas que han posibilitado esta interacción entre ambos, desde su dimensión ontológica:

With the advent of motion pictures, two orthogonal domains were ontologically combined by modern technology. The film reel symbolizes the linear timeline, while the silver screen represents the picture frame (...) the screen in its infancy was able to display only a framed stage, because in the early days of cinema the camera was clumsy and had to be fixed on filming. This technological constraint engendered a particular cinematic style, sometimes referred as *tableau vivant* (...) The fixed frame immobilized most of the screen area, submerged it into what we called “background,” and highlighted the enacting “figure(s).” The audience was directed to focus on the action or happening surrounding the subject. This phenomenon can be seen as an interesting nostalgia for the figure-ground relationship in visual perception. Even at a later time, after the technology advanced and the camera could move, the convention that prioritizes figure and downplays space had already been firmly established. In today’s mainstream cinema, camera movement is subservient to character action. Narratives are mostly character-driven and the camera is just a passive observer.

Regarding animation, which is generally seen as a marginal type of film genre, the triumph of character over space is even more a landslide victory. [“Con el advenimiento de las imágenes movimiento dos dominios ortogonales fueron ontológicamente combinados por la tecnología moderna. El carrete de la película simboliza la línea de tiempo lineal. Mientras la pantalla plateada representa el cuadro de la película (...) La pantalla en su infancia fue capaz de mostrar sólo un escenario enmarcado, porque en los primeros días del cine, la cámara fue torpe y tenía que reparar sobre lo filmado (...) Esta restricción tecnológica engendró un particular estilo cinematográfico, algunas veces referenciado como *cuadro viviente* (...) El cuadro más inmovilizado del área de la pantalla, sumergido dentro de aquello que llaman fondo, y destacando la figura adoptada. La audiencia dirigió su atención sobre la acción o lo que pasa detrás del sujeto. Este fenómeno puede verse como una nostalgia interesante por la relación figura-fondo en la percepción visual. Incluso hace tiempo atrás, después que la tecnología avanzara y la cámara pudo moverse, la convención que prioriza la figura, y

minimiza el espacio, ya había sido firmemente establecida. En el cine convencional de hoy en día, el movimiento de la cámara está subordinado a la acción del personaje. Las narrativas son mayoritariamente la conducción del personaje y la cámara es sólo un observador pasivo.

Con respecto a la animación, que es generalmente vista como un tipo de género marginal, el triunfo del personaje sobre el espacio parece más una victoria del deslizamiento] (p.184)

Sin embargo, para el mismo Chow, el caso de la animación japonesa es diferente, habiendo un mayor balance entre el personaje y el espacio, a diferencia de lo que podemos visualizar, por ejemplo, en la animación norteamericana convencional:

Conversely, anime, the part of Japanese national cinema that has an increasingly international recognition and influence, exhibits more balance between character and space. Although cartoon characters and robots in anime such as Doraemon, Gundam, Astro Boy, and so on are definitely known to many people from the Asia Pacific, including North America, over wide range of age groups, the unique settings and spaces depicted in anime also made an impression. For example, we could not possibly forget the imaginary floating “place” in *Laputa: Castle in the Sky* (1986), the bathhouse in *Spirited Away* (2001), the lively building in *Howl’s Moving Castle* (2004), and others (...) In Miyazaki’s work, the place usually has a role in the narrative as important as the carácter and the event. This location based approach to narrative is more commonly employed in anime than in American mainstream animation. One might wonder why Western mainstream animated film are mostly character focused while anime can be more space oriented. I argue that the phenomenon is related to the more holistic Eastern visual culture. From the pictographs and ideographs in Chinese characters and Japanese kanji to the multi.perspectival Chinese paintings, people of the East are accustomed to a more associative, analogical, and spatial perception; a more spatial way of thinking built upon everyday perceptual experience’ is preferred to a linear and analytical one. [Por el contrario, el anime, la parte del cine nacional japonés que tiene un reconocimiento e influencia cada vez más internacionales, exhibe un mayor equilibrio entre el personaje y el espacio. Aunque los personajes de dibujos animados y los robots en el anime como Doraemon, Gundam, Astro Boy, etc., son definitivamente conocidos por muchas personas, desde el Asia Pacífico incluyendo Norte América, en una amplia gama de grupos de edad, los entornos y espacios únicos representados en el anime también han causado una gran impresión. Por ejemplo, no podemos olvidarnos del imaginario “lugar” flotante en *Laputa: Castle in the Sky* (1986), la casa de baños en *Spirited Away* (2001), el animado edificio en

Howl's Moving Castle (2004), y otros (...) En el trabajo de Miyazaki, el lugar generalmente tiene un papel en la narrativa tan importante como el personaje y el evento. Este enfoque narrativo basado en la ubicación se emplea más comúnmente en el anime que en la animación convencional estadounidense. Uno podría preguntarse por qué las películas animadas occidentales están principalmente enfocadas en el personaje, mientras que el anime está más orientado al espacio. Yo sostengo que este fenómeno está relacionado con la cultura visual oriental más holística. Desde las pictografías e ideografías en caracteres chinos y kanji japoneses hasta las pinturas chinas de múltiples perspectivas, la gente de Oriente está acostumbrada a una percepción más asociativa, analógica y espacial; una forma de pensar más espacial construida sobre la experiencia perceptiva cotidiana a una lineal y analítica.] (p.185)

Sin embargo, esta diferencia en la relación personaje-fondo entre la animación norteamericana y la animación japonesa, no es azarosa, sino que se relaciona directamente con la herencia del tipo de manga forjado por Osamu Tezuka, y que contiene bastantes elementos provenientes del lenguaje cinematográfico, y corrientes artísticas de vanguardia, entre ellas los paneles, viñetas y líneas cinéticas que sugieren el movimiento y la acción. Es esta herencia precisamente, de la que da cuenta Thomas Lamarre, sobre pensar en la composición del cuadro en capas que interactúan con el espectador, generando una sensación de profundidad distinta, totalmente diferente al modelo cartesiano bidimensional de animación, sin relieves u otra clase de componentes que le dotan de dinamismo. Y es aquí la particularidad e importancia de la cámara multiplano, como el principal dispositivo de análisis cinematográfico de las producciones de animación japonesa, desde la corriente Guattariana y Deleuzeana, desde la que se posiciona Lamarre.

He aquí por tanto, otro importante contrapunto desde donde esta propuesta marxista también busca discutir, ya que entendiendo la importancia y relevancia de estas características estéticas que se encuentran tendenciadas por las condiciones materiales de producción, y en un momento histórico determinado, se vincula directamente a los recursos económicos, técnicos y creativos de las y los trabajadores de la animación, quienes delinear las posibilidades y formas que adquieren estos componentes, a propósito de sus singularidades. Todo esto en los marcos de las relaciones de explotación, la división de funciones, y especializaciones, que a la vez son las divisiones y especializaciones, presentes

en los componentes, que hacen a las secuencias ser más o menos destacadas en su nivel técnico y de contenido.

Teatralidad, música y sonido

La influencia del Noh y el Kabuki (la totalidad y las partes)

Otro de los elementos centrales que conciernen a la animación japonesa, y del que se ha profundizado aún bastante poco, tiene que ver con el dramatismo que caracteriza a la diversidad de obras, que forman una vasta cantidad de demografías diferentes.

En este sentido, al igual como profundizaron distintos teóricos sobre la cultura y el arte japonés, pasando por Eisenstein, Noël Burch, y Georges Sadoul entre otros tantos, el teatro japonés heredero del Noh y del Kabuki, ha jugado un rol central en la expresividad con la que las y los artistas japoneses son capaces de dotar sus respectivas producciones animadas.

Suan (2013) se ha detenido específicamente en este punto para intentar dilucidar cómo otras expresiones del arte japonés más allá del cine y el manga, han contribuido al desarrollo del anime como lo conocemos actualmente:

By utilizing the comparison of the theatrical forms of Noh, Bunraku, and Kabuki, Anime can be examined for its formal qualities in the repeated patterns and practices of the art form. I will be using the lens of Japanese traditional theater as a tool with which to view Anime, illuminating the formal elements, structures, and aesthetics that are an important aspect of the form. By switching this lens from Anime to traditional theater, we can view the arts of Bunraku, Noh and Kabuki from a different perspective, and see that some of the aspects we find peculiar to Anime, have been practiced in different ways in places we might not think to look. Anime is utilizing techniques similar to the theatrical traditions with new technologies to express contemporary issues and connect to the larger media, economic, historical sphere that we live in. Through the lens of traditional Japanese theater, we can highlight the formal elements of Anime and open them up for discussion and critique. In this manner we can create a method to talk about this new and complex art form in the context of not just one particular text, but the conventions surrounding it. [Utilizando la comparación de las formas teatrales de Noh, Bunraku y Kabuki, el anime puede ser examinado por sus cualidades formales en los patrones y prácticas repetidos de la forma de arte. Usaré la lente del teatro tradicional japonés como una herramienta con la que mirar el anime, iluminando los elementos formales, las estructuras y la estética que son un aspecto importante de la forma.

Al cambiar esta lente del anime al teatro tradicional, podemos ver las artes de Bunraku, Noh y Kabuki desde una perspectiva diferente, y ver que algunos de los aspectos que encontramos peculiares del anime, se han practicado de diferentes maneras en lugares que tal vez no pensaríamos mirar. El anime está utilizando técnicas similares a las tradiciones teatrales con nuevas tecnologías para expresar asuntos contemporáneos, y conectar con una esfera mediática, económica e histórica más grande, en la que estamos viviendo. A través del lente del teatro tradicional japonés, podemos resaltar los elementos formales del anime y abrirlos a la discusión y la crítica. De esta manera, podemos crear un método para hablar sobre esta nueva y compleja forma de arte en el contexto de no solo un texto en particular, sino las convenciones que lo rodean.] (p.8)

Eisenstein, quien se dedicó a estudiar la teoría del montaje a partir de las manifestaciones del arte japonés durante los años 30's y 40's, desarrolló importantes ideas y reflexiones referidas al aspecto dramático utilizado en el teatro Noh y Kabuki, y sobre cómo estas resultan tremendamente pertinentes para estudiar el aquel entonces emergente cine oriental.

A su vez, se desglosa la idea de totalidad que reconoce en el teatro japonés, en que cada elemento posee el mismo nivel de jerarquía que cualquiera del conjunto: "Los japoneses consideran cada elemento teatral, no como una unidad inconmensurable entre las diversas categorías de la emoción (sobre los distintos órganos sensoriales), sino como una unidad única de teatro." (p.26)

Y además, el cineasta agrega:

Al presenciar el Kabuki uno recuerda involuntariamente aquella novela norteamericana sobre un hombre al que se le han trastocado los nervios de la vista y del oído, de manera que percibe las vibraciones de la luz como sonidos, y los movimientos del aire como colores: oye la luz y ve los sonidos. Eso es lo que pasa con el Kabuki. "Oímos el movimiento" y "vemos el sonido". (p.27-28)

Estas apreciaciones realizadas por Eisenstein también son leídas y compartidas por Suan, quien refiere:

I am indebted to Matt Winchell for providing this simple explanation and accurate observation regarding Sergei Eisenstein's understanding of montage, describing it in relation to Kabuki. Sergei Eisenstein saw this type of relationship between part and whole in the

many elements within Kabuki, relating this to cinema's montage in a treatise on film. Eisenstein saw each shot of a montage as an individual world, each building upon the other to then create the whole, and the desired emotional effect within the spectator. He saw this practice already being used within the Japanese traditional arts, commenting on both Kabuki, and ukiyoe woodblock prints. These forms would take different parts, exaggerate or condense them when needed to a specified effect; each its own unit, but putting them together to create a larger work that would induce a desired result based on the culmination of its parts into a whole. [Estoy en deuda con Matt Winchell por proporcionar esta explicación simple y observación precisa con respecto a la comprensión del montaje de Sergei Eisenstein, describiéndolo en relación con el Kabuki. Sergei Eisenstein vio este tipo de relación entre parte y todo en los muchos elementos dentro del Kabuki, relacionándolo con el cine. Eisenstein vio cada plano de un montaje como un mundo individual, cada uno construido sobre el otro para luego crear el todo y el efecto emocional deseado dentro del espectador. Vio que esta práctica ya se estaba utilizando dentro de las artes tradicionales japonesas, comentando sobre el Kabuki, y grabados en madera ukiyo-e. Estas formas pueden tomar diferentes partes, exagerando o condensando cuando fuera necesario para un efecto específico; cada una con su propia unidad, pero uniéndolas para crear una obra más grande que podría inducir al resultado deseado, basado en la culminación de sus partes en un todo.] (p.25)

No es de extrañar por tanto que estos elementos provenientes del teatro hayan conseguido edificar un nivel de dramatismo a través del anime, que consigue transmitirse tanto a los personajes, como a los distintos elementos que componen las secuencias animadas, y que gran parte de ellos permanecen inmortalizados y recordados hasta el día de hoy.

Sobre el sonido y la banda sonora

En lo que refiere al dramatismo, el sonido y la música se encuentran directamente ligados a él, desde el primer momento que se logró avanzar desde la época del silente al cine sonoro, y bien la importancia del sonido concebida en la animación japonesa, puede atribuirse a una característica derivada del teatro Noh y el Kabuki. La utilización del sonido y las formidables bandas sonoras, se dieron a la par de la fuerte integración de elementos culturales de Occidente, sobre todo luego de la derrota en la Segunda Guerra Mundial, y posterior ocupación de las Fuerzas Armadas estadounidenses.

Imada (2010), profundiza en esta relación entre música y dibujo por medio del concepto “Gekiban”, o acompañamiento dramático, la cual, de acuerdo al autor, tiene una relación directa en su influencia con el teatro kabuki, que le diferencia con la concepción musical que se tiene desde las obras de Occidente:

Music in Japanese animated features can be characterized as a point of confluence between the traditional sound production styles employed in Japanese theatre and silent cinema, and the system, conception and aesthetics of western musical accompaniment. [La música en los largometrajes animados japoneses se puede caracterizar como un punto de confluencia entre los estilos tradicionales de producción de sonido empleados en el teatro y el cine mudo japoneses, y el sistema, la concepción, la estética del acompañamiento musical occidental] (p.175)

De esta manera Imada también da cuenta de las transformaciones acaecidas en las producciones de animación contemporáneas, utilizando como ejemplo la reconocida obra de Monkey Punch, y posteriormente animada por Hayao Miyazaki, *Lupin III*.

Así desarrolla el concepto de “Hayashi” con el objetivo de explicar la relevancia de la música y el sonido, en el marco de una creciente influencia de la música de Occidente en Japón, siendo uno de sus grandes exponentes, el músico y compositor Yuji Ohno. Aunque, a propósito de este aspecto, también diferencia los efectos de sonido, de la música que acompaña, como es el caso de lluvia (amaoto), o nieve (kazaoto):

Of particular interest is the fact that, among the rhythm patterns in hayashi, there are sounds like amaoto (rain) and kazaoto (snow), indicating that sound effects are also a part of hayashi. Thus, though the recording of gekiban and sound effects are now seen as two separate things, in hayashi these elements were seen as part of one whole and developed as part of an overall sound design (...) The similarities between gekiban and hayashi are not limited to the way in which they were performed; gekiban was also the successor to hayashi in its role as musical accompaniment for silent films. In the 1910s, kabuki, which had until that point been one of the main forms of entertainment, suffered massive cutbacks with the sudden rise of the motion picture. The hayashi performers who found themselves out of work formed private brass bands that introduced western music to Japan during the period and accompanied silent movies. [De particular interés es el hecho de que, entre los patrones de ritmo en hayashi, hay sonidos como amaoto (lluvia) y kazaoto (nieve), lo que indica que los efectos de sonido también son parte de hayashi. Por lo tanto, aunque la grabación de gekiban y los efectos de sonido ahora se ven como dos cosas separadas, en hayashi estos elementos se vieron como parte de un todo y se desarrollaron como parte de un diseño de sonido general (...) Las similitudes entre gekiban y hayashi no están limitadas a la forma en que se realizaron; gekiban fue también el sucesor de hayashi en su papel de acompañamiento musical de películas mudas. En la década de 1910, el kabuki, que hasta ese momento había sido una de las principales formas de entretenimiento, sufrió recortes masivos con el repentino auge de la película. Los artistas de Hayashi que se quedaron sin trabajo formaron bandas de música privadas que introdujeron la música occidental en Japón durante el período y acompañaron películas mudas.] (p.180)

En el caso de las series o películas animadas esto resulta aún más notorio lo que refiere a la utilización del Gekiban, puesto que queda de manifiesto la parcelación y segmentación en la utilización de los distintos temas musicales cumpliendo una función ad hoc de acuerdo a la necesidad de la escena. Para esto el autor se detiene a analizar la utilización del acompañamiento musical en *Lupin III*:

The music in the Lupin III works can be broadly categorized into two groups, each of which has its own characteristics. One type of music was used to symbolize on screen elements – a character, action or event – and, fundamentally, this was limited to a single melody for each element. The melody might also appear in a different arrangement to create a different impression (...) The second type of music was used to assist the flow of the scenes. Rather than organically connecting and developing the story, the music suggests the content of the

images on the screen and does little more than acoustically lead the listener. In this scenario, the need for the composition, selection and position of a certain melody cannot be shown to derive from its relationship to a specific visual scene. Instead, its use is a reflection of particular customs and historical circumstances. [La música de las obras de Lupin III se puede clasificar en dos grupos, cada uno de los cuales tiene sus propias características. Se utilizó un tipo de música para simbolizar elementos en la pantalla - un personaje, acción o evento - y, fundamentalmente, esto se limitó a una sola melodía para cada elemento. La melodía también puede aparecer en un arreglo diferente para crear una impresión diferente (...) El segundo tipo de música se utilizó para ayudar al flujo de las escenas. En lugar de conectar y desarrollar orgánicamente la historia, la música sugiere el contenido de las imágenes en la pantalla y hace poco más que guiar acústicamente al oyente. En este escenario, no se puede demostrar que la necesidad de composición, selección y posición de una determinada melodía se derive de su relación con una escena visual específica. En cambio, su uso es un reflejo de costumbres particulares y circunstancias históricas.] (p.183)

Incluso Imada se refiere a un tipo de trabajador con un nombre muy preciso, el *senkyokuka*, que corresponde a aquella persona encargada de elegir la música para cada escena, y en la edición musical de las mismas, y el peso que puede llegar a tener junto con el director, mucho más allá del compositor:

The *senkyokuka* also edits the music for the required duration and connects it with the other recordings while maintaining the music continuity. Ultimately, then, in terms of the dubbing and overall sound design of the film, it is the *senkyokuka* and the director who, by supervising the overall project, wield considerable authority over the music, well beyond that of the composer. [El *senkyokuka* también edita la música durante la duración requerida y la conecta con las otras grabaciones mientras mantiene la continuidad de la música. En última instancia, entonces, en términos del doblaje y el diseño de sonido general de la película, son el *senkyokuka* y el director quienes, al supervisar el proyecto general, ejercen una autoridad considerable sobre la música, mucho más allá de la del compositor.] (p.184)

Por otra parte, el autor frente a la comparación entre Occidente y Japón, a propósito de la música y el sonido, muestra también la importancia de la reutilización de ciertos elementos de Occidente, que fueron incorporados a las producciones niponas:

Although it is impossible to ignore the influence of western animation, this may be irrelevant to most contemporary Japanese mainstream productions in terms of music production. While

Japanese animation employs western musical elements, it does so with a specific socio-historical approach and this determines a sound and style that is notably different from US and other western mainstream productions. [Aunque es imposible ignorar la influencia de la animación occidental, esto puede ser irrelevante para la mayoría de las producciones tradicionales japonesas contemporáneas en términos de producción musical. Si bien la animación japonesa emplea elementos musicales occidentales, lo hace con un enfoque sociohistórico específico y esto determina un sonido y un estilo que es notablemente diferente de las producciones estadounidenses y occidentales.] (p.185)

Por último, Imada a propósito de la experiencia de Ohno como compositor de la serie y la película *Lupin III: El Castillo de Cagliostro*, también refiere a las posibilidades de la industria, para llegar a desarrollar este tipo de estética particular, en su complejidad ambivalente tanto como arte, pero también como mercancía adaptada a la industria:

Analysis of Japanese animation-film music must be conducted within the context of histories of popular musical forms and their deployment in Japanese media forms (...) In addition, the industrial production practices used for Japan's animation feature films significantly inform the musical elements. Yuji Ohno's experience as composer for Lupin III products demonstrates how the role of gekiban composer in the animation context reflects a certain ambivalence between the art of the composer and the pragmatism required by the industry. Ultimately, the Lupin III film products show how music is a vital but historically complex element in Japanese animation cinema. [El análisis de la música de películas de animación japonesa debe realizarse en el contexto de las historias de las formas musicales populares y su despliegue en los medios de comunicación japoneses (...) Además, las prácticas de producción industrial utilizadas para los largometrajes de animación japoneses informan significativamente a los elementos musicales. La experiencia de Yuji Ohno como compositor de productos Lupin III demuestra cómo el papel del compositor gekiban en el contexto de la animación refleja una cierta ambivalencia entre el arte del compositor y el pragmatismo requerido por la industria. En última instancia, los productos cinematográficos de Lupin III muestran cómo la música es un elemento vital pero históricamente complejo en el cine de animación japonés.] (p.185)



Animación japonesa: El terreno de la interpretación materialista

La animación que es y que no es

Desde más de un siglo de animación, este medio para contar historias, ha vivido una serie de transformaciones que han modificado las necesidades e intereses por parte de distintos artistas, trabajadores, y sectores afines a esta industria, comenzando a gozar cada vez más, de cierta autonomía, con respecto al cine de acción real.

Sin embargo junto con poder dar cuenta de estos cambios acontecidos en la animación, y en este caso la animación japonesa, el propósito de esta tesis es poder analizar, y en cierta manera dilucidar, ciertos elementos que resultan característicos, más allá del paso del tiempo, y las distintas corrientes y escuelas surgidas a partir de su desarrollo.

Es por tanto que resulta a la vez primordial escudriñar en los conceptos con los que contamos -o generarlos- intentando interpretar las distintas cualidades que hacen de la animación japonesa, una expresión artística tan sugerente, dentro de los márgenes de un mundo globalizado, capitalista y neoliberal. En los márgenes de un sistema productivo industrial y comercial de masas, pero a la vez dotado de cualidades artesanales que, en su estética, de alguna manera se han resistido a desaparecer ante la hegemonía de la cultura occidental. Frente a esto, ¿podríamos hablar de una naturaleza de la animación que ha sido trastocada? Y si este fuera el caso, ¿a qué podríamos asociarla?

Tal como refiere Bendazzi (2018), en los albores de su génesis, la animación fue parte derivada de aquel primitivo cine conocido como “de atracción”, dentro del que se caracterizó primeramente por su cualidad para la generación, de lo que hoy conocemos como efecto especial. Y es precisamente esta cualidad la que también permitió –y aún permite- relacionar a la animación a aquello que podríamos denominar como “cine experimental”. Un cine que durante bastante tiempo fue ubicado dentro de las corrientes llamadas de vanguardias o abstractas, pero que en este caso específico, heredera del dibujo animado, incorporó esta forma de expresión artística, comenzando como una parte de una esfera aislada, a paulatinamente convertirse en un fenómeno cultural de masas.

No por nada teóricos y realizadores de cine, pasando por Benjamin, Adorno, Kracauer, Balasz, y el mismísimo Sergei Eisenstein, dedicaron al menos una parte de sus trabajos, a analizar la industria animada, y en particular de Disney. En el caso de Eisenstein, incluso le llevó a conocer al magnate de los dibujos de manera personal, retratado tanto en sus biografías, como en las de otros autores contemporáneos como Esther Leslie, en su libro *Hollywood Flatlands*.

Respecto a este vínculo entre cine de animación y cine experimental, Bendazzi (2004), da cuenta de algunos rasgos singulares:

Basta hojear los programas de cine preparados entre 1925 y 1939 por la London Film Society (uno de los primeros y más prestigiosos cineclubes del mundo) para darse cuenta que en la primera mitad del siglo pasado la idea de animation no se extendía, al contrario de lo que ocurre hoy, a los films abstractos de Ruttmann, Fischinger o Richter. Estos eran llamados *experimental Works* y formaban parte de lo que ahora catalogamos como films de vanguardia en imagen real. Es más, el término animation no existía como sustantivo sino únicamente como adjetivo de la palabra “caricatura” o “viñeta” (*animated cartoon*, como indicaba anteriormente). (p.2)

Pero este crecimiento e interés por la animación, no es algo casual, es parte de una serie de cambios en la esfera económica, política y social, que se conjugan con el nacimiento de nuevas generaciones a las que le son frecuentes crecer apreciando esta clase de manifestaciones artísticas, y rompiendo con el estigma de la animación como algo simplemente menor, o infantil. El autor italiano también se refiere a este aspecto.

En el caso de la animación, el público se encuentra ante imágenes dibujadas, pintadas, modeladas o creadas digitalmente. Por lo tanto irreales. La identificación emotiva es más difícil, aunque cada vez menos difícil a medida que pasan los años y las generaciones crecen ya habituadas a un universo icónico de creciente omnipresencia. La narración, la historia, no está excluida, como lo demuestra la existencia de los cada vez más numerosos largometrajes, pero es más difícil porque está basada en un pro-filmico estilizado del que el espectador debe adueñarse a través de un procedimiento de aceptación. Abundan trabajos de cortísimo metraje en los que predominan procedimientos elípticos y simbólicos. Por lo tanto, aquí hay algo en común con la obra literaria en versos, que a pesar de contar con ejemplos de largos poemas, da lo mejor de sí en la lírica breve, construida en analogías.

Es precisamente lo que se buscará retratar en los siguientes puntos. Sobre como este icónico universo generacional que es la animación de masas, trasladado a la animación japonesa, hoy se ha constituido como un campo teórico sobre el cual analizar el arte audiovisual, a partir de su dimensión económica, estética y política, desde una interpretación marxista, y por tanto desde el materialismo histórico y el materialismo dialéctico. Parafraseando a Gramsci, y llevándolo a nuestra materia de estudio, muy someramente, valdría la pena preguntarse ¿Qué es lo viejo que no ha terminado de morir y qué es lo nuevo que no ha terminado de nacer en el anime? ¿No existe acaso una dialéctica desde donde observar y analizar?

La animación japonesa en las coordenadas de la dialéctica, en debate con la concepción posestructuralista

Para poder hablar seriamente de una dialéctica de la animación, lo primero es dar cuenta de los distintos conceptos que componen esta propuesta, y por tanto generar ciertas coordenadas desde donde aventurarse a plantear una fundamentación teórica al respecto.

En lo que refiere a la animación, y a la animación japonesa en particular, ya se hizo referencia a los distintos niveles sobre los que podemos entender la animación, para efectos de una interpretación desde el marxismo, y por tanto desde el materialismo histórico y el materialismo dialéctico. Por tanto la siguiente tarea es referirse a qué entendemos por dialéctica, y cuál es la relación que tiene con este tipo particular de animación.

Para efectos de esta propuesta, la fundamentación teórica no tiene como objetivo generar un diseño cerrado frente a cómo podemos comprender la animación japonesa desde la dialéctica, sino más bien a partir de ciertas teorías previas, buscar generar un método que permita analizar la animación japonesa desde su dimensión de totalidad, compuesta de distintos elementos que en su relación son capaces de construir estructuras reflexivas y emotivas, a partir de la relación entre forma y contenido, marcada por una estética que rompe con el clásico modelo occidental de lo audiovisual.

Sin embargo esta iniciativa no nace de la nada, ni tampoco se encuentra exenta de acaloradas discusiones, sino que forma parte de una confrontación teórica con aquellas corrientes más cercanas al posestructuralismo y el posmodernismo, a lo que podría denominarse como “determinación tecnológica” o “máquina anime”, heredera de autores como Gilles Deleuze, Félix Guattari, y Gilbert Simondon entre otros.

Su principal referente, es el teórico canadiense Thomas Lamarre, profesor e investigador de la Universidad de Chicago, quien establece la centralidad de su análisis audiovisual del anime, a partir de la configuración tecnológica y la producción de miradas, las cuales se generarían a partir de la relación activa entre el espectador y las zonas intersticiales presentes en la interacción entre las capas que componen cada uno de los planos. Y es frente a esta concepción teórica del anime, que surge esta propuesta de análisis de la animación japonesa desde el marxismo, tomando como punto de partida las condiciones materiales existentes, por medio del desarrollo histórico de sus fuerzas productivas en contradicción con las relaciones de producción, de los artistas y trabajadores del anime, que a mi parecer, permite entender el régimen estético que engloba a este medio y expresión artística del audiovisual, de una manera mucho más rica y completa, tomando en sus manos los conceptos de totalidad y desarrollo histórico, puestos en cuestión y atacados por prominentes autores, desde la década de los 70's. Críticas que se instalaron fuertemente luego de la descomposición propia de una serie regímenes estalinistas a nivel mundial, la derrota de importantes luchas del movimiento obrero, y el auge del neoliberalismo tras la desintegración de la Unión Soviética y la caída del Muro de Berlín.

En este sentido es importante precisar, que no se niega las novedosas e importantes lecturas realizadas tanto por el autor, como por intelectuales bastante lejanos e incluso contrarios al marxismo, tanto en su dimensión política, como estratégica, pero si problematizar en la centralidad de su análisis para comprender el desarrollo estético del anime y sus cualidades, en esta suerte de máquina abstracta, tomada del francés Félix Guattari.

Es por tanto que se presentarán distintos fundamentos que permiten aterrizar y en un sentido defender esta interpretación teórica, deteniéndose en las ideas y postulados de distintos autores entendiendo que en el propio campo de la dialéctica y su relación con el marxismo, es un terreno en permanente debate, y con diferentes posiciones al respecto.

Plasticidad y animación japonesa

Puesto que mi objeto de estudio es la animación, y particularmente la animación japonesa, el uso que haré de la dialéctica se encontrará relacionado al concepto de plasticidad, al cual se refiere –desde una visión hegeliana- una de las principales exponentes actuales, Catherine Malabou (2013), señalando al respecto:

El proceso dialéctico es plástico, en la medida en que articula en su curso la inmovilidad plena (fijeza), la vacuidad (la disolución) y la vitalidad del todo como reconciliación entre ambos extremos, como una conjugación de resistencia (Widerstand) y la fluidez (Flüssigkeit). El proceso de la plasticidad es dialéctica en cuanto las operaciones que lo constituyen son contradictorias: la toma de forma y la aniquilación de toda forma, la emergencia y la explosión. (p.37)

En mi interpretación desde la dialéctica materialista de Marx y Engels de la animación, esta relación con la plasticidad, se vincula directamente con la base material e histórica sobre la cual se despliega, y que logra presentarse en forma de dibujo, a partir de lo que Eisenstein definió como plasmaticidad. Es decir:

“El ser reproducido en el dibujo, el ser de forma determinada, el ser que alcanza una determinada apariencia se comporta como el protoplasma originario que aún no tenía forma <<estabilizada>> pero podía adoptar cualquier forma y evolucionar, de estadio en estadio, hasta fijarse en una cualquiera de las muchas formas de existencia animal” (p.30)

Es precisamente esta adopción de las múltiples formas que consigue el ser a través del dibujo, la pintura, el sonido, y el teatro, sobre lo cual me interesa detenerme. Relacionando el mínimo elemento de análisis estético de una obra animada (el frame), con el sistema productivo capitalista de la industria cultural de masas, en el cual se despliega y desarrolla en múltiples niveles. Explicando así, las distintas leyes que generan esta actualización permanente del audiovisual anime, en su vínculo con el espectador, que en su carácter de imagen-mercancía fetichizada, pasa por alto las relaciones de explotación sobre la cual se construyen las producciones, en sus distintos periodos, y momentos históricos.

Las leyes de la dialéctica: ¿Una posibilidad interpretativa del anime?

Sin duda Friedrich Engels fue el primer autor en buscar dar una interpretación del materialismo histórico desarrollado junto con Marx, desde las más diversas disciplinas como es el derecho, la física, la química y la biología, proyectando un cierto grado de universalidad en lo que refiere a la aplicación de la dialéctica como un movimiento en constante desarrollo.

Sin embargo, como señala Larraín (2007), habría aspectos importantes que mantener abiertos frente a las teorías de ambos autores, visualizándose diferencias, o al menos no un acuerdo tan evidente respecto a lo que refiere a la dialéctica desde el propio Marx:

Estas citas muestran que la concepción de la dialéctica de Engels no era incompatible con algunas de las ideas de Marx. Pero, por otro lado, hay importantes elementos del pensamiento de Marx que difieren claramente de esta concepción. Y esta es la fuente de una importante segunda tensión no resuelta en el pensamiento de Marx. Es posible mostrar que en ciertos textos Marx expresa su distancia de una codificación abstracta de leyes dialécticas que termina por sustituir análisis concretos por principios universales. (p.149)

Sin embargo, puesto que el objetivo de esta tesis no es explicar el carácter universal de la aplicación de ciertas leyes de la dialéctica a la totalidad de la actividad humana y de la naturaleza –más allá de que defendiendo esta postura- el propósito es profundizar en estas por medio del estudio de la animación, y en este caso particularmente, de la animación japonesa.

La acumulación cuantitativa del fotograma como principio cualitativo del devenir animado

La primera ley de la dialéctica desarrollada por Engels refiere a la ley del trueque de cantidad en calidad, y viceversa, la cual se encuentra presente en *La Ciencia de la Lógica* de Hegel, en la que se señala el cambio suficiente para que -por su cantidad- un ser cambie en algo cualitativamente diferente.

Respecto a esta ley aplicada al microscopio teórico del materialismo dialéctico, Engels refiere:

Podemos expresar esta ley, para nuestro propósito, diciendo que, en la naturaleza, y de un modo claramente establecido para cada caso singular, los cambios cualitativos sólo pueden producirse mediante la adición o sustracción cuantitativas de materia o de movimiento (de lo que se llama energía).

Todas las diferencias cualitativas que se dan en la naturaleza responden, bien a la diferente composición química, bien a las diferentes cantidades o formas de movimiento (energía), o bien, como casi siempre ocurre, a ambas cosas a la vez. Por consiguiente, es imposible cambiar la cualidad de un cuerpo sin añadir o sustraer materia o movimiento, es decir, sin un cambio cuantitativo del cuerpo de que se trata. Bajo esta forma, la misteriosa tesis hegeliana, no sólo resulta perfectamente racional, sino que se revela, además con bastante evidencia. (p.42)

Respecto a esta forma de entender el paso de lo cuantitativo a lo cualitativo en el caso de la animación, podemos identificar esta ley por medio de la sucesión de fotogramas necesarios para crear una ilusión de movimiento, siendo la más reconocida la *full animation* de Disney de 24 fotogramas por segundo.

Tal como señala Horno López (2014):

Mientras que en el cine real la imagen está grabada a un estándar de 24 fotogramas por segundo, en animación, por el contrario, al tratarse de imágenes creadas individualmente para conseguir la ilusión de movimiento las secuencias se componen de fotogramas que en ocasiones incluso se repiten. Lógicamente, la cantidad de repeticiones dependerá de la fluidez

del movimiento animado: cuantas más veces se repita una misma imagen más recortada y menos natural parecerá la dinámica de la animación. (p.170)

Además el investigador español refiere a la cualidad relacionada a estas repeticiones de fotogramas señalando:

Los fundamentos de la animación clásica, establecen una serie de cuantificaciones que dependen del número de repeticiones de las imágenes:

“En unos”: Cada imagen es diferente, 24 imágenes por segundo. Una imagen por cada fotograma.

“En doses”: Cada imagen se repite dos veces, 12 imágenes por segundo. Una imagen cada dos fotogramas.

“En treses”: Cada imagen se repite tres veces, 8 imágenes por segundo- Una imagen cada tres fotogramas. (p.170)

Además, también puede agregarse la idea de Imamura (1953) sobre la doble exposición, que, si bien refiere al montaje y los cortes como técnicas que transforman la realidad dentro de una idea, en el caso del fotograma como unidad mínima de análisis filmico, resulta evidente la sucesión de estos, como otra forma, incluso más elemental, para que determinadas imágenes, en la continuidad de su despliegue, sean capaces de construir una idea, o ilusión en el espectador. Y como se ha señalado anteriormente en palabras de Lamarre, el anime tiene la formidable particularidad, de transitar permanentemente, desde la baja a la alta técnica y viceversa, siendo una de sus principales cualidades estéticas a nivel visual.

La lucha de contrarios en las imágenes animadas

Otra de las leyes de la dialéctica por la cual es conocido Engels, es la denominada lucha de contrarios, refiriéndose al carácter contradictorio presente en todo movimiento. Tal como señala el teórico alemán:

Todo cambia de raíz tan pronto como queramos analizar las cosas en su movimiento, en su transformación, en su vida, en su influencia recíproca. Entonces, caeremos inmediatamente en un cúmulo de contradicciones. Ya el movimiento es de por sí una contradicción; el simple desplazamiento mecánico de lugar sólo puede realizarse gracias al hecho de que un cuerpo esté al mismo tiempo, en el mismo instante, en un lugar y en otro, gracias al hecho de estar y no estar al mismo tiempo en el mismo sitio. Y el surgimiento continuo y la simultánea solución de esta contradicción es precisamente lo que constituye el movimiento. (p.118)

Respecto a este carácter contradictorio presente en el arte, y por tanto también en el cine, Eisenstein (2013) se refiere al pensamiento dialéctico señalando:

El fundamento de esta filosofía es un concepto dinámico de las cosas:

El ser –como una evolución constante de la interacción de dos opuestos contradictorios.

La síntesis –que surge de la oposición entre tesis y antítesis.

Una comprensión dinámica de las cosas es también básica en el mismo grado para una comprensión correcta del arte y de todas las formas del arte. En el ámbito del arte este principio dialéctico de la dinámica está contenido en:

- 1) De acuerdo con su misión social,
- 2) De acuerdo con su naturaleza,
- 3) De acuerdo con su metodología (p.48-49)

Ahora, respecto a esta teorización elaborada por Eisenstein, es importante detenerse en dos aspectos que me parecen necesarios especificar.

- 1) Si bien se puede hablar de un pensamiento dialéctico, a nivel de la conciencia que percibe, o que más bien, naturaliza una suerte de continuidad de las imágenes por medio de su sucesión como un fenómeno de la mente, esta logra desplegarse, en

cuanto a la condición ontológica de la película, la cual se inscribe directamente en la producción de imágenes, como parte de relaciones sociales concretas entre artistas, las cuales han sido invisibilizadas en su forma de mercancía fetichizada.

- 2) Si bien para Eisenstein el plano es el elemento primordial de análisis del film, para este caso –y como se ha señalado anteriormente- nuestra unidad mínima de análisis será el fotograma por su cualidad deformativa y de mutación propia del cine y el audiovisual de animación. Por tanto la presencia de estos contrarios será aún más sutil en cierto sentido, ya que no hablamos solo de una lucha entre planos para la síntesis de una idea, sino la concatenación de fotogramas en la gestación de un significado, siempre asociado a una fluidez que solo es posible lograr, por la comprensión de las cualidades propias de la animación japonesa, forjadas por artistas desde una dimensión histórica, y por tanto también dialéctica y total de su trabajo.

La negación de la imagen animada

La última ley destacada por Engels corresponde a la negación de la negación, la cual refiere a que una cosa consigue ser algo en la negación de aquello que fue anteriormente. El ejemplo más conocido es aquel sobre el grano de cebada que al ser negado en su proceso de transformación por la planta que brota, esta termina generando nuevos granos o semillas.

Sin embargo, para Engels, es posible aplicar esta ley de una manera generalizada para distintos procedimientos y disciplinas relacionadas al estudio de la realidad, y por tanto del terreno de las ideas:

Cada clase de cosas tiene, por lo tanto, su modo peculiar de ser negada de tal manera que engendre un proceso de desarrollo, y eso ocurre con las ideas y los conceptos. (p.139)

Es producto de esta aplicación de la dialéctica a un nivel global, que Engels refiere a esta como:

Una ley extraordinariamente general y, por ello mismo, extraordinariamente eficaz e importante, que rige el desarrollo de la naturaleza, de la historia y del pensamiento. (p.138)

Pero además, el pensador alemán agrega:

Cuando digo que todos estos procesos son la negación de la negación, lo que hago es englobarlos a todos bajo esta ley del movimiento, y, precisamente por eso, dejo sin atención las peculiaridades de cada proceso concreto. La dialéctica no es más que la ciencia de las leyes generales que rigen la dinámica y el desarrollo de la naturaleza, la sociedad humana, y el pensamiento. (p.139)

Respecto al cine, podemos identificar algo similar a la negación de la negación de Hegel, tomada por Engels, en Eisenstein, por medio de la súper imposición de imágenes inmóviles consecutivas. Tal como señala el realizador soviético:

Sabemos que el fenómeno de movimiento en el filme reside en el hecho de que dos imágenes inmóviles de un cuerpo en movimiento que siguen una a la otra, se funden en la apariencia de movimiento, mostrándolas secuencialmente a la velocidad requerida.

Esta descripción popularizada de lo que ocurre como fusión tiene su parte de responsabilidad en la mala comprensión popular de la naturaleza del montaje que hemos citado antes.

Examinemos ahora con más detalle el curso del fenómeno que estamos discutiendo –como sucede realmente- y saquemos de aquí nuestras conclusiones. Colocadas una junto a otra, dos imágenes inmóviles fotografiadas resultan en la apariencia de movimientos. ¿Es exacto esto? Pictórica y semánticamente, sí.

Pero no mecánicamente, porque de hecho, cada elemento secuencial no se percibe contiguo a otro, sino encima del otro, y es que la idea (o sensación) de movimiento surge del proceso de la superimposición en la impresión que se conserva de la primera posición del objeto, de otra posición nuevamente visible del objeto (...) La incongruencia en el contorno de la primera imagen –que ya ha quedado impresa en la mente- con la percepción de la segunda imagen subsecuente engendra, en conflicto, la sensación de movimiento. (p.52)

Ahora, como se ha señalado anteriormente, en el caso de Eisenstein, el realizador está pensando en el conflicto entre los planos, sin embargo, en este caso que el análisis contempla el fotograma como la unidad mínima de una película, es la negación entre fotogramas, la que permite generar la ilusión de movimiento, por medio de una síntesis que reconcilia el choque entre dos imágenes diferentes.

Respecto a esto último, es claro que esta idea de la negación, no obedece a una mera formulación antojadiza, sino del procesamiento de la información misma que trabaja a través del espectador, y de la cual los artistas audiovisuales son conscientes al momento de pensar en las producciones, relacionadas a las herramientas cognitivas del ser humano, y en particular sobre la memoria y el olvido. En palabras de Feldman (2002) respecto a lo que él considera como la fascinación del movimiento, señala:

La fascinación opera entonces como una totalidad, pero como una totalidad en la que cada una de las partes ha obrado borrando las restantes, y lo que queda es una sensación de haber visto u oído mucha información, de la cual sólo restan algunos fragmentos en la memoria. Esa fascinación se desplaza del contenido, para quedar instalada en la pura magia del movimiento que pareciera tender, más que a la memoria, a la dispersión y el olvido. (p.62)

Para ceñirnos al campo propiamente de la animación, resultan pertinentes ciertos comentarios desarrollados por Eisenstein, respecto a la relación del espectador, con la imagen cinematográfica:

Pues sabemos que son dibujos y no seres vivos. Pues sabemos que son dibujos proyectados sobre una pantalla. Pues sabemos que son maravillas y trucos de la técnica y que semejantes seres no existen en ningún lugar del mundo.

Y, sin embargo, los percibimos como vivos, los percibimos en sus actos y comportamientos, los percibimos como seres vivos. ¡Incluso como seres reflexivos!

Del mismo estadio del pensamiento procede la «animación» de los objetos naturales inanimados, de los objetos corrientes, de las líneas del paisaje, etc.

El ojo del observador (sujeto) «rodea con la mirada» lo observado. La expresión «rodea con la mirada» conserva algo del estadio anterior: cuando la «aprehensión» del objeto se hacía con las manos y con los pies, rodeando el objeto. En un momento sucesivo, ese proceso se concentró en el «volumen» que la mirada «abraz», una mirada que «rodea» al objeto.

La diferencia con el caso anterior radica en que aquí es sujeto (el ojo) el que se mueve en torno a la cosa (el objeto), y no la cosa desplazándose por el espacio. (p.78-79)

El todo y las partes en la animación japonesa

Si bien el siguiente aspecto no se contempla como una de las leyes de las dialécticas de acuerdo con Engels, si tiene una importancia particular el pensamiento de Hegel, la cual corresponde a la relación del todo y las partes, que para mí es uno de las características centrales de la estructura argumentativa y estilística de la animación japonesa contemporánea.

Malabou (2013) se refiere a este componente en Hegel como “las esferas de la representación”, como una suerte de supresión dialéctica de la imagen, que es capaz de concentrar y exponer la totalidad del contenido absoluto. La autora citando a Hegel señala:

El espíritu absoluto, en la supresión de la inmediatez y de la realidad sensible de la figura y el saber, es, siguiendo el contenido, el espíritu que es en y para sí de la naturaleza y del espíritu, mientras que es en y para sí la naturaleza y del espíritu, mientras que es, siguiendo la forma (der Form nach), primeramente para el saber subjetivo de la representación. (p.161)

La autora desarrolla esta idea señalando:

La primera parte de la frase remite al momento precedente del Espíritu absoluto, “El Arte”, en el cual el contenido espiritual se expone en la forma de la inmediatez, sensible o intuitiva, de la imagen. La supresión dialéctica de esta inmediatez marca, psicológicamente, el nacimiento de la representación (Vorstellung). Esta es, para Hegel, el momento en el que se expone inmediatamente el momento religioso del espíritu (...) La representación aparece primer como proceso de puesta en forma temporal del contenido conceptual. Los momentos lógicos del concepto aparecen como momentos cronológicos. Esta temporalización. En efecto, la representación separa (trennt) los momentos especulativos al yuxtaponerlos entre sí, solidifica los elementos que forman el todo viviente del concepto, confiriéndole una existencia autónoma. Hegel caracteriza estos momentos, puestos así lado a lado, como esferas (Sphären). (p.162)

De acuerdo a Malabou (2013) respecto a las esferas, Hegel refiere:

En este acto de separar, la forma se disocia del contenido, y, en ella, los momentos diferenciados del concepto se disocian para formar esferas particulares o elementos particulares, en cada uno de los cuales se expone el contenido absoluto. (p.162)

Es particularidad en la síntesis con las que trabaja el anime, también es señalada por Felipe & Gómez (2008) al mostrar las similitudes entre el mundo del anime y del cómic:

Si hacemos caso a Scott McCloud, en el cómic el “corazón” se encontraría “en el espacio entre los bocadillos, ¡donde la imaginación del lector da vida a esas imágenes estáticas!”, mientras que en cine (clásico) el espacio que queda entre un plano y el siguiente es siempre un espacio muerto (o por “suturar”). Pero en el anime ese espacio entre planos es tan importante y decisivo como en el cómic del que nos habla McCloud. Acostumbrados como estamos a entender las secuencias filmicas a partir de una planificación “total” que sutura y oculta por completo el montaje (elemento distintivo de una narrativa “clásica”), nos sorprende la particular economía narrativa de un anime que, a fuerza de entrecortar y sintetizar su narración, consigue explicitar un montaje tan impactante como efectivo: un montaje que basa gran parte de su fuerza en una serie de planos clave que construyen el sentido de la escena a partir de una muy particular deconstrucción del espacio filmico. Paradigma lingüístico muy próximo, una vez más, al del cómic, medio en el que la combinación de imágenes simples y selectivas con los numerosos instantes congelados del cómic presta una sensación menos transitoria a cada momento imbuyendo, aún en las imágenes accidentales, una carga potencialmente simbólica. (p.114-15)

Esta cualidad económica, y sintética de la que también refiere Suan (2013), resulta característica en el tipo de animación japonesa contemporánea, en la que los ritmos de producción y el régimen laboral en el que se encuentran inmersos los artistas y trabajadores de la animación, chocan y dialogan permanentemente con los aspectos estéticos del cómic o el manga, plasmados en la producción de imágenes, música, sonido, y performatividad de manera condensada en el cine japonés, y particularmente en el dibujo animado.

Anime-mercancía: Contradicciones y posibilidades del anime en el capitalismo

A través de los subcapítulos previos, se ha buscado evidenciar y problematizar sobre las cualidades estilísticas del anime en torno a distintos componentes que conforman la animación como una unidad, la cual se encuentra dotada de particularidades que si bien podemos analizar independientemente, cobran su máximo sentido, al entenderse como una expresión de totalidad. La filosofía y la estética desde el audiovisual de animación, han sido nuestro primer acercamiento para poder comprender el despliegue de una obra audiovisual de animación japonesa, quizás primeramente desde un punto de vista fenomenológico, es decir, como se presenta en la conciencia del espectador bloques visoauditivos que son procesados, y entendidos de manera particular, a nivel de nuestra conciencia. Sin embargo, a su vez, se ha remarcado la importancia de las coordenadas materialistas y dialécticas del marxismo, desde las cuales se pretende analizar la animación japonesa, entendida como un producto artístico, el cual se encuentra sujeto a relaciones sociales de producción. Relaciones que están basadas en la división social del trabajo, la especialización de tareas, y la tercerización de funciones, entre otros aspectos, siendo a mi parecer estas características, el punto de partida de cualquier estudio que pretenda comprender en su complejidad, este medio para transmitir historias, como fenómeno cultural de masas, marcado por las relaciones de explotación de artistas y trabajadores afines, estando estas presentes al momento de construir una estética singular, pero no por eso menos cambiante, e incluso revolucionaria.

Anteriormente señalamos que nuestra unidad de análisis mínima en el caso de la animación, y en este caso la animación japonesa, es el frame, acordando con Lamarre (2009), que “la novedad del anime proviene en parte de su capacidad para cruzar entre situaciones ostensiblemente de técnica baja y técnica alta”, sin embargo a diferencia del teórico canadiense, discrepo en “que se vuelve imposible establecer distinciones firmes entre técnica baja y alta”, o al menos desde el punto de vista, de una economía de la imagen animada, marcada por las condiciones materiales de producción, que condicionan las cualidades de toda determinación tecnológica, sobre la cual se trabaja, y no así, de manera inversa.

Es por tanto que en este subcapítulo me referiré al análisis de la imagen audiovisual de animación japonesa, desde su valor como mercancía, propia de las sociedades capitalistas, marcadas por una serie de transformaciones de las fuerzas productivas, las cuales han llevado a diversas industrias, a nuevas dinámicas en la organización del trabajo a escala mundial, y que dan forma a la estética audiovisual propia del anime, en directa relación con las condiciones materiales de producción, de las que se habló anteriormente, pero no en un sentido mecánico o evolutivo. Por el contrario, en una tensión permanente con la subjetividad de artistas y trabajadores de la industria del anime, junto con sus cualidades concretas como seres humanos dotados de distintivas técnicas artesanales, quienes se encuentran inmersos en un espacio semifabril de explotación, vinculado al arte y la cultura de masas, contrapuestas a cualquier base subjetivista o mística de su valor.

Vale la pena en este sentido traer a colación de Marx (2014) Sobre el fetichismo de la mercancía y su secreto:

Por tanto, el carácter místico de la mercancía no brota de su valor de uso. Ni brota tampoco del contenido de las determinaciones del valor. En primer lugar, por muy diferentes que sean los trabajos útiles o las actividades productivas, constituye una verdad fisiológica que son funciones del organismo humano y que cada una de estas funciones, cualesquiera que su contenido y su forma sean, representan esencialmente una actividad del cerebro del hombre, de sus nervios, músculos, órganos de los sentidos, etc. En segundo lugar, en lo que sirve de base para determinar la magnitud del valor, es decir en la duración en el tiempo de aquella inversión de la cantidad de trabajo, no cabe duda de que la cantidad se distingue incluso tangiblemente de la calidad del trabajo. El tiempo de trabajo que al hombre le cuesta producir sus medios de vida tiene necesariamente que interesarle en todas las situaciones, aunque no por igual en las diferentes fases de su desarrollo. Por último, tan pronto como los hombres tienen que trabajar de algún modo los unos para los otros, su trabajo cobra también forma social. (p.72) (El Capital Tomo I)

El anime como producción de mercancía

Uno de los primeros intelectuales en Occidente, en introducir esta importante discusión respecto al anime como mercancía fue Mark Driscoll (2002), quien tomando algunos pasajes del clásico pero poco conocido libro del teórico del cine, Taihei Imamura (1948), *Manga eigan*, se detiene en destacar algunas ideas centrales del autor vinculadas directamente al análisis marxista de esta forma de producción artística y cultural que es la animación. Vemos así su concepción de la animación como manufactura, y la división del trabajo presente en la producción de las obras:

Moving cartoons predate the invention of film, and the desire to animate the image has existed for 2000 years before the origins of film... But we can locate the mature development of this desire in seventeenth and eighteenth centuries concomitant with the division of labor and manufacturing. Therefore, with the arrival of manufacturing, the production of images could be unified in time and space. [Los dibujos animados en movimiento son anteriores a la invención del cine, y el deseo de animar la imagen existe desde 2000 años antes de los orígenes del cine ... Pero podemos ubicar el desarrollo maduro de este deseo en los siglos XVII y XVIII concomitante con la división del trabajo y la manufactura . Por tanto, con la llegada de la fabricación, la producción de imágenes podría unificarse en el tiempo y en el espacio.] (1948:4)

Respecto a este punto señalado, no debería extrañarnos, tomando en cuenta las importantes transformaciones en la producción de películas ocurridas en la industria del cine, desde comienzos del siglo XX. David Bordwell (1997) detalla bastante bien esta relación entre el estilo de las películas, y los cambios de una industria cada vez más compleja. Y por tanto, las relaciones materiales de producción existentes, en un contexto de punzante competencia entre los dueños de los medios, por instalarse en este nuevo mercado del arte, que a la vez es un mercado del entretenimiento:

Por razones económicas, la subdivisión del trabajo en segmentos más reducidos, permitía la especialización e incrementaba la velocidad y la eficiencia. Además, los estándares de la película de calidad provocaron la aparición de nuevos puestos de trabajo. Es cierto que las prácticas de producción en algunas ocasiones, propiciaron ciertas técnicas estilísticas. Pero, en conjunto, las prácticas de producción de Hollywood pueden verse como un efecto de las

prácticas económicas e ideológicas/significantes. En algunos casos, como hemos visto, un procedimiento de producción podía afectar al estilo de la película, pero por lo general, debemos buscar en otro lugar las explicaciones de por qué las películas tenían precisamente ese sonido y ese aspecto.

En torno a 1907, con el incremento de la producción de narraciones y el auge del sistema de director, apareció la primera serie de subdivisiones. La segunda serie se produjo a mediados de la segunda década de este siglo, de forma simultánea a la transición del productor central. En este momento, los nuevos estándares de calidad cinematográfica dieron una mayor relevancia a los factores de continuidad, verosimilitud, claridad narrativa y espectáculo. A medida que los estándares de diseño y calidad se fueron complicando, las compañías cinematográficas establecieron puestos de trabajo para controlar las partes especializadas del proceso. (p.155-156)

Tal proceso puede vincularse también al impacto de la gerencia científica que irrumpiría de manera inhóspita en las estructuras en las que se organiza el trabajo de distintos rubros a escala internacional, siendo las más reconocidas el denominado Taylorismo y Fordismo, que establecen una estructura orgánica para las empresa con jerarquías, roles, y funciones, que sostienen un régimen de explotación laboral en cadena.

En el caso de la industria de la animación, esta no es ajena a dicha realidad que se ha perpetuado desde aquellos años, y que embarga a artistas y trabajadores, en todo el mundo, pasando por Disney, Dreamworks, y una serie de compañías de notoria fama internacional en la actualidad. Y en lo que refiere a la animación japonesa, es importante detenerse a analizar el arte de la animación como parte de una industria que se desarrolla al calor de importantes transformaciones en el plano productivo y técnico, particularmente posterior a la derrota de Japón durante la Segunda Guerra Mundial. Es precisamente este uno de los aspectos primordiales sobre los que reflexiona Driscoll a partir de las ideas de Imamura durante los años 40's.

Modernity's attempt to animate the image must be seen as arising from the contemporary laws of motion and capitalist machinics. Therefore, both the history of film and the history of animation are inseparable from the advances in machine production." [El intento de la modernidad de animar la imagen debe verse como surgido de las leyes contemporáneas del movimiento y la maquinaria capitalista. Por tanto, tanto la historia del cine como la historia

de la animación son inseparables de los avances en la producción de máquinas.] (1948:5)

Y en lo referido a la división del trabajo y el fetichismo de la mercancía en Marx, a través del cine de animación, el autor señala lo siguiente:

Therefore, the logic of commodity capitalism is perfectly isomorphic to animation. Although animation relies on photographic and cinematic technologies and is therefore inextricable from what Imamura calls the division of labor and scientific management of late nineteenth-century capitalism, the desire to animate and give value through the exchange of dead, reified things - the essence of commodity fetishism for Marx - can be found only in animation: 'The fundamental desire to animate still images was not realized in film; it could only be satisfied with the arrival of film animation' [Por tanto, la lógica del capitalismo mercantil es perfectamente isomórfica a la animación. Aunque la animación se basa en tecnologías fotográficas y cinematográficas y, por lo tanto, es inseparable de lo que Imamura llama la división del trabajo y la gestión científica del capitalismo de finales del siglo XIX, el deseo de animar y dar valor a través del intercambio de cosas muertas y cosificadas: la esencia de la mercancía -el fetichismo para Marx- sólo se puede encontrar en la animación: "El deseo fundamental de animar imágenes fijas no se realizó en el cine; solo podría estar satisfecho con la llegada de la animación cinematográfica"] (1948:17)

Y es precisamente ese develamiento del fetichismo de la mercancía, expresado en la unidad mínima, que es la imagen estática presente en la animación, y en este caso la animación japonesa, sobre lo que esta tesis busca reflexionar, analizando su desarrollo estético en su condición de mercancía, mediada por una relación social de carácter material, en un contexto histórico determinado.

El modelo Tezuka y el germen de la revolucionaria industria del anime

El salto fundamental que da la industria de la animación japonesa, y que sería un antes y un después en la producción de obras audiovisuales de carácter animado, se da con el nacimiento del estudio Mushi Production, también conocido como Mushi Pro, fundado por el referente más influyente del manga y el anime contemporáneo, Osamu Tezuka, que junto a una serie de artistas de vanguardia, se abrieron paso en un terreno recientemente desarrollado a nivel internacional, la animación limitada. Respecto a este estilo, sin duda el estudio más reconocido, a nivel de masas, por aquel entonces, fue Hannah Barbera, estando detrás de la producción de obras como el *Oso Yogi (1958)*, *Huckleberry Hound (1958)*, y claro, su punta de lanza, la primera serie animada en horario estelar, *Los Picapiedras (1960)*.

Sin embargo, Tezuka tuvo una mirada bastante crítica de estas obras, que duraban alrededor de cinco a diez minutos, y sin tener algún tipo de variedad narrativa o emociones en los personajes, junto con los movimientos demasiado toscos (Tsugata, 2013), lo cual le llevó a idear una nueva concepción de las obras de animación, directamente relacionada a un nuevo tipo de producción de la animación japonesa.

Tsugata (2013), señala cuatro principios seguidos por Tezuka, respecto a su forma de producir animación japonesa:

1. Rather than producing animated features, Tezuka would produce a TV animation series based on a comic that himself had created and published. It would be Astro Boy.
2. Its content would not be simple, like contemporary American TV series with an episode length of five to ten minutes and consisting of short gags. Instead, each episode would last about thirty minutes, during which complex stories and the emotional expressions of the characters would be fully realized.
3. By rigorously minimizing the number of drawings, he would be able to manage with small production budgets and short lead times.

4. Merchandise would be produced from the principal characters in the series, and the fees received for use of character rights would be diverted to fund further production. (Tezuka was the first to fully introduce the system in Japan.)

[1. En lugar de producir largometrajes animados, Tezuka produciría una serie de animación para televisión basada en un cómic que él mismo había creado y publicado. Sería Astro Boy.

2. Su contenido no sería sencillo, como las series de televisión norteamericanas contemporáneas con episodios de cinco a diez minutos de duración y compuestos por breves gags. En cambio, cada episodio duraría unos treinta minutos, durante los cuales las historias complejas y las expresiones emocionales de los personajes se materializarían por completo.

3. Al minimizar rigurosamente el número de dibujos, podría gestionar con presupuestos de producción reducidos y plazos de entrega cortos.

4. La mercancía se produciría a partir de los personajes principales de la serie, y las tarifas recibidas por el uso de los derechos de los personajes se desviarían para financiar la producción adicional. (Tezuka fue el primero en introducir completamente el sistema en Japón).] (p.29)

Este sistema de producción llevado a cabo por Tezuka, que permitía la transmisión de un episodio de treinta minutos por semana, asegurando proyectos de entre 26 y 52 capítulos (Tsugata, 2013), generó un impacto en la industria de la animación, que incluso podemos ver replicado hasta nuestros días, siendo el germen o nacimiento de lo que hoy conocemos como “anime”. Sin embargo generar este sistema de producción de animación y estilo único, trajo consigo dos componentes negativos que también podemos encontrar hoy día, y de los cuales pareciera imposible desentenderse en el análisis su desarrollo a través del tiempo, y que tiene que ver 1) La sobreexplotación en los animadores más jóvenes; 2) El bajo costo asociado a las producciones, que se materializó en el pobre pago a los animadores.

Respecto a este punto Tsugata (2013) se refiere señalando:

These two points still remain entrenched as a bad practice of the Japanese animation industry to this day, with the exception of some studios and animators. Tezuka Osamu is sometimes blamed for having caused this low-wage system. [Estos dos puntos aún permanecen

arraigados como una mala práctica de la industria de la animación japonesa hasta el día de hoy, con la excepción de algunos estudios y animadores. A veces se culpa a Tezuka Osamu de haber provocado este sistema de salarios bajos.] (p.30)

Sin embargo, buscando dar una interpretación materialista y dialéctica de estos sucesos, no podemos remitirnos a una explicación individualizada, sólo haciendo responsable a Tezuka de haber desarrollado esta manera de producir anime, sino que es parte de un momento histórico específico, en que un salto a nivel de la producción, solo pudo darse por medio del abaratamiento de los costos, donde es evidente que en el sistema capitalista de producción de mercancías en el que vivimos, una expresión cultural y artística de masas, como es el caso del anime, no es la excepción. Y en este sentido los puntos señalados anteriormente vinculados a la sobreexplotación de animadores, que podemos extender a trabajadores y artistas en su conjunto, sumado a la reducción de los salarios, logró transformarse en una práctica habitual, para que el capital pudiera revolucionar sus fuerzas productivas, a costa de la explotación y miseria de las y los trabajadores de la industria animada, de manera transversal.

Vale la pena en este caso, considerar el análisis realizado por Comolli (2010) respecto al surgimiento del cine, que debate tanto con la explicación meramente artística en el nacimiento del cine, como con su contraparte científicista centrada en el avance y desarrollo del dispositivo tecnológico, dando hincapié en su motivación económica:

Por un lado, aunque las condiciones “científicas” de la producción de la cámara definitiva se habían alcanzado más de medio siglo antes de su perfeccionamiento, los propios científicos se preocuparon muy poco –lo hemos visto- por zanjar las dificultades técnico prácticas de fabricación del aparato porque apenas les interesaba fabricarlo; y por otro lado, a partir del momento en que la producción de la cámara quedó inscrita en una demanda social y una realidad económica, las cosas se precipitaron y los esfuerzos se duplicaron (...) Así, el cine debe su existencia al redoblamiento recíproco de la demanda ideológica (“ver la vida tal como es”) y la demanda económica (hacer de ello una fuente de ingresos). No sucede de otra manera con la mayor parte de las técnicas: tendidas hacia la realización de un objetivo que les asignan y con que las construyen una y otra de esas dos demandas. (p. 169-170)

En este caso el anime, como lo conocemos hoy, no es ajeno a esta ley sobre la cual se inscribe el conjunto de las nuevas expresiones artísticas que van surgiendo al calor de los embates de la economía en distintos niveles (nacional e internacional), y las demandas simbólicas que se instalan en el terreno de la ideología, que invisibilizan las relaciones de producción y explotación existentes, y necesarias, para la producción de la mercancía en su dimensión total y compleja, la película o serie de anime, que posteriormente entrará en el circuito de circulación de las mercancías.

Las transformaciones del anime: Capital, trabajo y contradicciones del arte en la era de la globalización

Se ha mencionado la importancia que han tenido las transformaciones a nivel de las relaciones de producción y la organización en el sistema de trabajo al interior de la industria del anime, siendo Tezuka uno de los primeros artistas en proponer una nueva forma de realizar animación, atendiendo a las posibilidades dentro de un régimen capitalista de producción, el cual significó que la animación serializada comenzara a expandirse a nivel nacional e internacional, lo que llevó a su vez, a la precariedad de artistas y trabajadores de la industria. Sin embargo, estos cambios se han ido profundizando aún más desde aquel año 1963 con el nacimiento de *Tetsuwan Atom* (Astro Boy, 1963), siendo la tercerización del trabajo y la especialización de las funciones, algunos de los principales elementos presentes en el análisis, y que permiten visualizar la constante contradicción capital/trabajo, de la que también son parte las innovaciones tecnológicas que repercuten en el ambiente laboral y el desarrollo de las producciones de animación posteriores.

La desintegración vertical del trabajo (Hanzawa, 2019), expresión de las transformaciones de los staff de producción como la clásica Toei Animation en los años 50's, pasando a nuevas estructuras como el trabajo freelance característico en la industria del anime desde comienzos de los años 60's, la competitividad del mercado de la televisión, y los cambios tecnológicos en la incorporación de procesos digitalizados a mediados de los 90's, y con aún más fuerza durante la década del 2000, son cambios importantes que deben considerarse al momento de comprender la extensión del anime, como una manifestación

artística, pero también, de consumo a nivel de masas, dentro de una cadena de producción, distribución y exhibición. Respecto a esto último, es imposible pensar el incremento de las producciones de anime, por fuera de las nuevas tecnologías y soportes, como los reproductores de VHS y DVD, que hicieron proliferar tanto películas, series, o las denominadas OVA (Original Video Animation), al igual que la distribución de diversas series, y su exhibición por distintos canales televisivos a escala global.

Sin embargo, el aumento en la demanda de nuevas series y producciones de distinto tipo se volvió nuevamente irrealizable, sin tomar en consideración la tensión entre el vertiginoso y explotador régimen de los animadores y distintos artistas del anime, manteniendo el ritmo y metas instaladas por los nuevos procesos de digitalización que sintetizaban tareas que anteriormente, requerían de bastante tiempo y dedicación. Las contradicciones entre un arte vinculado a técnicas que parecieran estar mayormente asociadas a la aplicación de técnicas de tipo artesanales, dentro de un régimen cuasifábril y en cadena, y la proliferación de una gran demanda de nuevas producciones, por parte de nichos que exigen un alto nivel en la calidad de las obras, se ha vuelto una tensión aún imposible de resolver al interior de la industria.

Hanzawa (2019) se refiere a lo mencionado anteriormente, señalando:

Because there was a need for higher production capacity in terms in both quantity and quality in the packaged media market, this led to a shortage in the domestic production capacity, for non-digitalized processes, especially in charge of animators, faced the difficulty in raising their productivity. The demand for high quality but the persistence of low productivity made most animation production schedules in general fall into disarray. Consequently, to compensate for these shortages, as a stopgap solution, outsourcing abroad and domestic lower-skilled workers trained in shorter period have prevailed since the 2000s. (...) These deteriorating production environment led to a further deterioration in labor conditions, with even longer working hours and lower wages being offered to animators; for example, low-skilled animators were earning no less than approximately 1.1 million yen annually (JAniCA, 22015: 103). Therefore, the labor conditions were worse than in the non-digitalized period as the animators were required to draw higher quality pictures with lower productivity under a commission system based on the number of completed pictures. This deterioration in conditions led to higher turnover rates and lower morale of the animators; moreover, the

situation caused the difficulties in their skill formation, which inevitably led to a further deterioration in the production environment. In other words, the Japanese animation industry fell into a vicious circle. [Debido a que existía la necesidad de una mayor capacidad de producción en términos tanto en cantidad como en calidad en el mercado de los medios empaquetados, esto condujo a una escasez en la capacidad de producción nacional, pues los procesos no digitalizados, especialmente a cargo de animadores, enfrentaron la dificultad de generar su productividad. La demanda de alta calidad pero la persistencia de la baja productividad hizo que la mayoría de los programas de producción de animación en general cayeran en desorden. En consecuencia, para compensar esta escasez, como solución provisional, desde la década de 2000 ha prevalecido la subcontratación en el extranjero y los trabajadores domésticos menos calificados capacitados en un período más corto (...) Este entorno productivo en deterioro condujo a un mayor deterioro de las condiciones laborales, con jornadas aún más largas y salarios más bajos ofrecidos a los animadores; por ejemplo, los animadores poco calificados ganaban no menos de aproximadamente 1,1 millones de yenes al año (JAniCA, 2015: 103). Por lo tanto, las condiciones laborales fueron peores que en el período no digitalizado, ya que los animadores debían dibujar imágenes de mayor calidad con menor productividad bajo un sistema de comisión basado en el número de imágenes completadas. Este deterioro de las condiciones condujo a tasas de rotación más altas y una menor moral de los animadores; además, la situación provocó dificultades en la formación de sus habilidades, lo que inevitablemente condujo a un mayor deterioro del entorno de producción. En otras palabras, la industria de la animación japonesa cayó en un círculo vicioso.] (p. 11)

Si es que buscamos ir más allá en lo que refiere al contexto actual en el que se encuentra la industria de la animación japonesa, y pensar cuales son los factores que inciden en la instalación de algún estudio, de acuerdo a Yamamoto (2014), podemos reconocer tres factores característicos:

The interaction of participants' transactional relationship at sites where the industry agglomerates, the workers' networks, and the structure of the international division of labor [la interacción de la relación transaccional de los participantes en los sitios donde se aglomera la industria, las redes de trabajadores y la estructura de la división internacional del trabajo] (p.11)

Es cada vez más común que en lo que tiene que ver con la producción en el departamento de animación, una obra cuente con la participación de animadores de otros países como China o Corea del Sur, producto de lo que podríamos denominar como “mano de obra barata”.

Incluso Yamamoto (2014) es mucho más específico, respecto a las funciones y tiempos de la producción y su entrega señalando:

According to our interviews, schedule delays typically arise during the pre production processes, such as the "storyboard" and "layout" stages, and are then absorbed during the lower processes, such "key picture", "animation picture", and "coloring", through insistence on short delivery times, with deadlines as tight as 1 day. In addition, key pictures and animation pictures are still drawn with pencil and paper in Japan, although the digital technology that could replace this stage is available. These half-finished products are then delivered to the person in charge at the client studio. To make this delivery faster and easier, the animation studios prefer geographical proximity to mitigate time in transactions, between business partners. [Según nuestras entrevistas, los retrasos en la programación suelen surgir durante los procesos de preproducción, como las etapas de "guión gráfico" y "diseño", y luego se absorben durante los procesos inferiores, como "imagen clave", "imagen de animación" y "colorear", a través de la insistencia en plazos de entrega cortos, con plazos de tan solo 1 día. Además, las imágenes clave y las imágenes de animación todavía se dibujan con lápiz y papel en Japón, aunque la tecnología digital que podría reemplazar esta etapa está disponible. Estos productos a medio terminar luego se entregan al responsable en el estudio del cliente. Para hacer esta entrega más rápida y sencilla, los estudios de animación prefieren la proximidad geográfica para mitigar el tiempo en las transacciones, entre socios comerciales.] (p.29)

A su vez un estudio realizado por Yamamoto, demuestra cómo aquellas funciones vinculadas a un nivel de complejidad mayor respecto al nivel de precisión y detalle, y que hacen de la animación japonesa una expresión artística tan distintiva en su calidad, son precisamente aquellas tareas, que a su vez, requieren de un alto nivel de exigencia frente a los tiempos y ritmos productivos, y las que coincidentemente, a nivel contractual, están provistas de una mayor flexibilidad laboral, lo que a su vez se expresa en salarios bajos y

condiciones de trabajo tremendamente precarias, si es que analizamos el nivel del formidable y difícil arte que producen.

Pareciera ser evidente que una mayor expansión del anime a escala global, sólo pudiese enmarcarse en un contexto de mayor alienación, explotación y precariedad en los animadores y trabajadores de la industria, en un mercado que laboralmente parece saturado, y en el que las y los trabajadores de los estudios, son cada vez más dependientes de las reglas del mercado. Un momento en que las antiguas formas de hacer anime colisionan con las nuevas tecnologías de la información, y se devela la contradicción en el capitalismo entre arte y mercancía, tendiendo a la estandarización de tareas propias de la división y especialización del trabajo, en una producción en cadena, cada vez más parecida a la fabricación de un auto o de un electrodoméstico.

La independencia de los artistas de la animación, en este sentido, oscila entre dos posibilidades: trabajar menos y demorarse más, o trabajar más y demorarse menos. Sin embargo, es su salud, su vida y la de su arte, la que se encuentra en juego. Y la única respuesta que pareciera superar esta suerte de antinomia, es quién, en definitiva, controla y gestiona los medios de producción, junto con la distribución, y espacios de exhibición de las obras que van apareciendo permanentemente. Un mercado ampliamente diverso, pero a la vez, conectado y entrelazado entre los distintos actores que participan de la producción de arte y cultura a nivel de masas, y a escala internacional, el cual históricamente se ha encontrado mediado por el interés de capitalistas y especuladores inescrupulosos, que hacen del valor de uso de las manifestaciones artísticas, un valor de cambio, teniendo como base la rentabilidad de las producciones, a costa del sudor y sacrificio de cientos y miles.

De alguna manera, y de algún lugar que aún desconozco, parecieran interpelarnos la frescura de ciertas ideas, que encendieron acalorados debates desde finales de los años 60's y los años 70's. Aquellos en que las problemáticas surgidas a partir de la ideología burguesa presente en las producciones, parecía inseparable de un proyecto político y revolucionario más grande que se intentaba forjar. Quizás rememorando la Francia de aquellos años del Mayo del 68, que enfrentó teóricamente a algunas de las más importantes revistas de cine de aquel entonces, la Cahiers du Cinéma, la Cinétique y La Nouvelle Critique.

Como señala Lebel (2016):

Resulta verosímil pensar que la evolución social de lo audiovisual —es decir, el pasaje cada vez más evidente de su función social actual a una función instrumental cada vez más integrada técnicamente a todas las formas de la actividad social— determinará un desarrollo inusitado e imprevisible del lenguaje audiovisual y, quizás incluso una revolución en sus estructuras.

Pero ésta ya es otra historia, y es muy temprano para enfocar concretamente este fenómeno.
(p.254)

Pero como no hay deuda que no se pague, nos vemos aquí en el centro de la basta teoría del cine, del marxismo, y las distintas corrientes que buscan dar una explicación a la cualidad política de la imagen en la sociedad contemporánea, siendo el caso del anime tan solo un ejemplo, pero quizás demasiado evidente sobre la saturación de un régimen productivo inexorablemente autodestructivo de raíz. Un momento en que las condiciones para el mejoramiento en la salud y en la vida de los animadores japoneses, y los trabajadores afines, producto de los avances técnicos y tecnológicos, parafraseando a Trotsky, pasan de estar maduras, a estar descomponiéndose (2008). Y por fuera de toda idealización sobre si hay que volver a las antiguas formas de hacer animación, o avanzar directamente sobre las técnicas actuales, de lo que hay que tener claridad, es que todo “régimen estético del arte”, como refiere Ranciere (2014), hasta nuestros días, se ha visto mediado por la condiciones materiales de producción, que hoy se traduce en la riqueza de pocos a costa de la explotación de muchos. Y por más maravilloso que parezca el formidable desarrollo de más de 100 años de animación japonesa, la explotación, los bajos salarios, y las paupérrimas condiciones laborales, siguen estando allí, ocultas, invisibilizadas bajo el manto del fetichismo de la mercancía, que Marx reveló hace más de 150 años atrás.

Una interpretación marxista en la obra de Osamu Dezaki

Durante los capítulos anteriores se ha intentado demostrar la correspondencia, y la pertinencia en la utilización de conceptos provenientes de la teoría marxista, para poder explicar el desarrollo de la animación japonesa, como una expresión artística cultural de masas, desde la cualidad de las imágenes audiovisuales, como mercancías dotadas de valor, del cual parecieran desprenderse por medio de su fetichización, y correspondiente circulación, al ser exhibidas. Un proceso que despoja a las obras de animación de su valor real, en cuanto a que es un trabajo que contiene una serie de procedimientos y tareas, en las que participan decenas o incluso cientos de artistas y trabajadores afines, es decir como una relación social. Y si bien durante las últimas décadas se han generado aportes enormemente cualitativos al robustecimiento teórico del anime, por parte de diversos autores en Occidente, las propuestas ontológicas asideras de un determinismo cuyo centro radica en el dispositivo tecnológico y no sobre la economía, nos vuelve a colocar en el atolladero de formulaciones teóricas, desprovistas de un desarrollo histórico, naufragando en los márgenes de la contingencia y el agenciamiento sin logos, justificada en la mera experiencia empírica, y el terreno de la significación, y la fabricación de discursos.

Habiendo dicho lo anterior, ya es momento de entrar de lleno en la vasta obra de uno de los grandes pioneros de la animación serializada en Japón, y uno de los directores de animación japonesa más influyentes en la actualidad, Osamu Dezaki (1943 – 2011). Un autor que quizás del que no se hable, ni se haya escrito mucho por fuera de Japón, así como de algunos contemporáneos suyos, como Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Yoshiaki Kawajiri, Rintaro o Yoshiyuki Tomino, pero con un estilo inconfundible y cuyas técnicas no dejan de deslumbrar a los seguidores y estudiosos del anime.

En los capítulos siguientes se analizarán una serie de características distintivas en Dezaki, profundizando en algunas de sus principales obras desde una óptica marxista, a través de una economía de los recursos en animación, que le permitieron forjar una estética singular, contorneada por las condiciones materiales de producción, las nuevas técnicas y tecnologías, y el novedoso estilo con el que fue trabajando, junto a importantes colaboradores que el acompañaron en sus casi 50 años de trayectoria. Comenzando

tempranamente como un animador intersticio para Tezuka, a estar en la dirección de algunas de las obras más importantes del audiovisual nipón.

Dezaki y el lenguaje cinematográfico desde la mirada

Uno de los aspectos más significativos provenientes de Dezaki, es el haber desarrollado un lenguaje cinematográfico propio, influenciado por un abanico de realizadoras y realizadores sumamente diversos, en un período en que el arte de vanguardia en un sentido transversal, parecía empapar a todo un sector de la juventud japonesa, de aquellos revolucionarios años 60's. Revistas de manga como *Garo*, que proponían una profunda crítica al sistema capitalista, junto con los estragos de la Segunda Guerra Mundial, proliferaron en importantes nichos estudiantiles como los *Zengakuren*, que junto a sectores del sindicalismo combativo, emergen como la expresión de una nueva mirada del mundo, atravesada por el Mayo Francés, las protestas contra la Guerra de Vietnam, y en contra de la Ocupación las Fuerzas Armadas estadounidenses en su propio país.

Para Dezaki, quien comenzó como dibujante de manga de arriendo, pasando posteriormente a desempeñarse como animador de Osamu Tezuka en la reciente *Mushi Production*, comenzó a dar sus primeros pasos en la construcción de un lenguaje de animación japonesa, renovado, fresco y profundamente rebelde, frente a otras producciones de aquellos años, con autores, quienes también buscan desarrollar su propia identidad. Y aunque obviamente Dezaki, no es el primero en crear una serie de elementos provenientes del lenguaje cinematográfico de acción real, el entendimiento en cómo mira la cámara, y las posibilidades de dotar de lirismo animaciones bastante rudimentarias, lo convirtieron en un autor de primer nivel, con el pasar de los años. Quizás a modo de síntesis, es lo que Imamura (1953) señala como la doble exposición donde “montaje y corte, son técnicas que transforman la realidad en ideas” (p.219).

Napier (2005), distingue aspectos significativos respecto a las diferencias presentes en el estilo visual entre la animación serializada estadounidense, y la japonesa, trayendo a

colación ideas planteadas por Ledoux & Rannery (citado en Napier, 2005) en relación a las series japonesas de los años 70's, señalándola como:

absolutely overflow with tracking shots, longview, establishing shots, fancy pans, unusual point-of-view 'camera angles' and extreme close-ups ... in contrast to most American-produced TV animation which tends to thrive in an action-obsessed middle-distance. [absolutamente desbordante con tomas de seguimiento, visión larga, tomas de establecimiento, panorámicas elegantes, 'ángulos de cámara' de puntos de vista inusuales y acercamientos extremos... en contraste con la mayoría de las animaciones de televisión producidas en Estados Unidos que tienden a prosperar en una obsesión por la acción a distancia media.] (p.10)

Tal como señala Rumor (2017) respecto al debut de Dezaki, en la dirección del primer episodio de *Dororo* (1969):

La regia di Dezaki in quella serie confermavano l'eco artistica dei tempi di Tetsuwan Atom: apprezzabili camera works, maturità nell'uso del mezzo e della narrazione, un'ovvia vicinanza al linguaggio del cinema. [La dirección de Dezaki en esa serie confirmó el eco artístico de la época de Tetsuwan Atom: apreciables trabajos de cámara, madurez en el uso del medio y la narración, una evidente cercanía al lenguaje del cine.] (p.61)

Este nivel de sensibilidad y manejo del lenguaje, podemos encontrarlo mayormente desarrollado, incluso en la composición de planos de las obras más tempranas, como *Ashita no Joe* (1970), *Ace wo Nerae* (1973), o *Gamba no Bouken* (1975), las cuales se van refinando y madurando cada vez más con el paso del tiempo.

En la siguiente tabla podemos reconocer ilustraciones pertenecientes a tres obras diferentes de Dezaki. La Ilustración 1, correspondiente al Capítulo 1 de *Ashita no Joe* (1970), la Ilustración 2 correspondiente al Capítulo 3 de *Ace wo Nerae* (1970), y la Ilustración 3 correspondiente al Capítulo 2 de *Gamba no Bouken* (1975). En todas ellas podemos encontrar la sutileza de Dezaki en la composición de los planos proveniente del lenguaje cinematográfico de acción real, generando el efecto de una cámara escondida en algún lugar del espacio físico en el que se encuentra ambientada la historia. En la Ilustración 1, como una suerte de travelling en contrapicado de Joe, que se desplaza por el barrio; en la Ilustración 2, como una cámara pegada justo atrás de la raqueta de Hiromi que devuelve un

servicio; y en la Ilustración 3, como una cámara que acompaña a Gamba que transita por una tubería del barco en el que se encuentra.



Ilustración 1



Ilustración 2



Ilustración 3

Si bien producto de los avances en los efectos especiales, estos planos podrían ser replicados en el cine de acción real, pensar en lograr fragmentos audiovisuales de este tipo, son muy difíciles de pensar en aquellos años. En este sentido desde este ojo-cámara que se ha constituido desde una óptica del anime, parecen bastante pertinentes las palabras de Imamura (1953), refiriéndose a la cualidad de los rollos de papel, presentes en los dibujos animados japoneses, y su trascendencia en la mirada de la animación:

The most important thing the Japanese animated cartoon can learn from the picture scroll is the use of imaginative power. The scroll came out of a backward and stagnated feudal Japan; under such oppression people generally find release in their imaginations rather than in reality. When the picture scroll presented real scenes as though viewed from high above, it implied a celestial point of view, expressing the idea that salvation should be sought in the unearthly world. [Lo más importante que pueden aprender los dibujos animados japoneses del rollo de imágenes es el uso del poder imaginativo. El pergamino salió de un Japón feudal atrasado y estancado; bajo tal opresión, la gente generalmente encuentra alivio en su imaginación más que en la realidad. Cuando el rollo de imágenes presenta escenas reales como si se vieran desde lo alto, implica un punto de vista celestial, expresando la idea de que la salvación debe buscarse en el mundo sobrenatural.] (p.221)

No es raro que tanto Dezaki, como toda una generación de directores, animadores, y trabajadores afines, se detuvieran a estudiar la importancia de la mirada a través de la cámara, y las enormes posibilidades abiertas, para el aún inexplorado mundo de la animación limitada en Japón. Grandes colaboradores permanentes en el trabajo de Dezaki,

como Akio Sugino, Shingo Araki y Shichiro Kobayashi, entre otros tantos, hicieron posible llevar este lenguaje a un nivel mucho más elevado y consistente, teniendo en consideración los aún limitados, y en algunos casos, casi rudimentarios recursos con los que contaban para la realización de sus obras.

Fondos y movimientos en la economía audiovisual de Dezaki

Sin ir más lejos, la genialidad propia de Dezaki, en el manejo de la economía audiovisual de la composición de los fotogramas y consecuentes planos, se evidencia en la dirección de distintos capítulos de sus series, y también en sus largometrajes. Por ejemplo en el uso de fondos.

En el caso de la Ilustración 4, se puede apreciar en el Capítulo 11 de *Ashita no Joe* (1970), un plano panorámico de una pintura estática, en la cual el nivel de detalle es bastante bajo, puesto que el objetivo de Dezaki, pareciera ceñirse a la representación de una persona (Joe), buscando a su gran rival (Rikiishi), en un cuarto oscuro y entre la multitud. En la Ilustración 5, correspondiente al Capítulo 9 de *Ace wo Nerae* (1973), vemos una técnica bastante similar a la anterior, pero mucho más estilizada, donde al provenir del manga de tipo shojo, es decir dirigido al público joven femenino, los colores cálidos y pasteles tienen preponderancia, mientras diversos trazos marcan la silueta de algunos espectadores. En este caso los fondos mayormente definidos, corresponden al gran amor de Hiromi, Takayuki, junto a su compañero Isamu, puesto que marca claramente la relevancia narrativa de estos personajes, por sobre los demás espectadores en general. Y por último en la Ilustración 6, correspondiente al Capítulo 12 de *Gamba no Bouken* (1975), nuevamente vemos a los personajes del público pintados con gris, y sin los detalles de sus rasgos faciales. Y es que a su vez, hay una decisión consciente por parte del autor, en que ningún personaje humano, verbalice alguna palabra o se vea nítidamente su rostro.

Podemos ver por tanto en estos ejemplos técnicas recurrentes, las cuales son utilizadas de manera regular por Dezaki, como una forma de economizar recursos en cuanto a la animación, por medio de fondos dotados de un valor estilístico singular, y que a su vez

permiten ahorrar bastante tiempo en términos de la producción, puesto que la animación del público es uno de los aspectos difíciles sobre los cuales lidiar al momento de realizar un anime, sobre todo a comienzo de los años 70's.

Dezaki detalla la dificultad de aplicar el realismo a los rostros humanos en una entrevista (1997):

Aim for the Ace! was quite hard on us. The Tōei-alumni had a difficult time drawing the girls' and Munakata's human faces. They just couldn't draw stuff adhering closer to realism (...) The Tōei-alumni were much more concerned with movement over illustration. Even though the characters of The Adventures of Gamba are animation-friendly, as far as the composition of the shots that would appear on the screen are concerned, I wanted to impart a bit of the realistic qualities of Tomorrow's Joe onto the drama of these mice. In this regard, it was crucial to maintain this balance between the aforementioned two schools of thought. At first it was quite uncomfortable working with Kabashima and Shiba (yama) from A Pro. They were unsure of the idea of depicting humans in monochrome from the perspective of the mice, but gradually it grew on them. [¡Aim for the Ace! fue bastante duro para nosotros. Los alumnos de Tōei tuvieron dificultades para dibujar los rostros humanos de las niñas y Munakata. Simplemente no podían dibujar cosas que se acercaran más al realismo (...) Los exalumnos de Tōei estaban mucho más preocupados por el movimiento que por la ilustración. Aunque los personajes de The Adventures of Gamba son amigables con la animación, en lo que respecta a la composición de las tomas que aparecerían en la pantalla, quería impartir un poco de las cualidades realistas de Tomorrow's Joe al drama de estos ratones. En este sentido, era fundamental mantener este equilibrio entre las dos escuelas de pensamiento antes mencionadas. Al principio fue bastante incómodo trabajar con Kabashima y Shiba (yama) de A Pro. No estaban seguros de la idea de representar a los humanos en monocromo desde la perspectiva de los ratones, pero poco a poco les fue pareciendo.]



Ilustración 4



Ilustración 5



Ilustración 6

Sin embargo con el transcurso de los años, los avances técnicos, la síntesis de procesos, y por supuesto un mayor financiamiento a distintas producciones audiovisuales, significaron también un incremento en el realismo y fluidez de las animaciones. Aunque claro, esto también dependiendo de si hablamos de una serie de televisión, o de un largometraje, ya que la planificación y la distribución de los recursos para cada capítulo puede diferir totalmente uno de otro.

Tanto en la Ilustración 7 perteneciente a *Ace wo Nerae: La Película* (1979), la Ilustración 8 perteneciente a *Space Adventure Cobra: La Película* (1982), y la Ilustración 9 perteneciente a *Golgo 13* (1983), son expresión del enorme desarrollo de Dezaki como director, pudiendo tener una visión cada vez más rica en expresiones, que luego se verán reflejadas en la composición de los planos, en medio de una permanente dialéctica entre la economía de los fondos y el animismo de ciertos elementos, generalmente personajes.



Ilustración 7



Ilustración 8



Ilustración 9

Sin embargo más allá de las dificultades derivadas de la composición de fotogramas, Dezaki también tuvo ideas notables que fueron más allá de simplemente adecuarse a los recursos de la animación limitada. También tuvo la capacidad de dotar de un alto expresionismo distintos componentes, presentes en el dinamismo de los planos. Esto se ve reflejado en su sensibilidad respecto al movimiento y expresividad del mar, elemento que generalmente es tratado como un simple acompañamiento de los personajes.

Esta relevancia del tratamiento del mar por medio del diseño y la animación, se puede evidenciar claramente en la Ilustración 10, correspondiente al final del Capítulo 2 de *Gamba no Bouken*, y el *ending* de *Takarajima* (1978), donde el movimiento y fluidez mar se encuentra directamente relacionado al trabajo mancomunado de Osamu Dezaki (director), Shichiro Kobayashi (director artístico), Yoshio Kabashima (director de animación), Akio Sugino (director de animación), y siendo determinante la música de Takao Yamashita y Kentaro Haneda.

Es importante destacar, a diferencia de otras obras, que estas dos producciones están basadas en novelas, la primera de autoría de Atsuo Saitoh, y la segunda, de Robert Louis Stevenson, por lo que la creatividad de las y los artistas a nivel audiovisual de estas adaptaciones, es un mérito absolutamente cualitativo por parte del equipo de trabajo, en el que participó el recientemente fundado estudio Madhouse (1972), junto con el Tokyo Movie Shinsha (1946).

El mismo autor se refirió en la entrevista de 1997 mencionada anteriormente, a la importancia que tuvo la manera en que buscó representar el mar en *Gamba no Bouken*, y los distintos matices que podía adquirir al momento de ser diseñado, animado, y coloreado:

In the beginning of the story where Gamba is about to embark on the seas, there's a scene where he is journeying down a ditch which eventually leads to the sea. The Tōei-alumni just assumed that the water was blue. "No way!" I retorted. "At sunset, water is red. At other times, water reflects the clear skies. Water is a substance which reflects light and changes color accordingly. Of course when we consider the color of the sea, by default it appears deep blue. However, the adjustment of light results in a greater variety of colors than just that." Upon delivering this explanation to them, they realized in this moment, "Huh, I guess that's true..." Even from a directing perspective, when you take a shot of a river during sunset, you naturally get a range of red, blue, and white light reflections. I told them, "Please drop the idea that the water must be blue."

Also don't just assume the sky is light blue. Consider both the amount of light and where you're standing in the scene. You can see bright white and yellow, right? I despise clear, blue skies. If the sky is blue, it doesn't appropriately express the mood of the scene. Okay, if I want someone to remark, "Oh that's a pretty, blue sky," then I'll color the damn thing blue. But when I don't, then coloring it blue will just ruin the scene. It's all about how the audience perceives lighting. [Al comienzo de la historia, donde Gamba está a punto de embarcarse en los mares, hay una escena en la que viaja por una zanja que finalmente conduce al mar. Los alumnos de Tōei simplemente asumieron que el agua era azul. "¡De ninguna manera!" Repliqué. "Al atardecer, el agua está roja. En otras ocasiones, el agua refleja los cielos despejados. El agua es una sustancia que refleja la luz y cambia de color en consecuencia. Por supuesto, cuando consideramos el color del mar, por defecto aparece azul profundo. Sin embargo, el ajuste de la luz da como resultado una mayor variedad de colores que solo eso ". Al entregarles esta explicación, se dieron cuenta en este momento, "Eh, supongo que eso es cierto ..." Incluso desde una perspectiva de dirección, cuando tomas una foto de un río durante la puesta de sol, naturalmente obtienes un rango de rojo, azul y reflejos de luz blanca. Les dije: "Por favor, abandonen la idea de que el agua debe ser azul.

Además, no asuman que el cielo es azul claro. Consideren tanto la cantidad de luz como el lugar en el que se encuentra en la escena. Puedes ver blanco brillante y amarillo, ¿verdad? Desprecio los cielos azules y despejados. Si el cielo es azul, no expresa adecuadamente el estado de ánimo de la escena. De acuerdo, si quiero que alguien me diga: "Oh, qué bonito cielo azul", entonces teñiré la maldita cosa de azul. Pero cuando no lo hago, colorearlo de azul arruinará la escena. Se trata de cómo la audiencia percibe la iluminación.]



Ilustración 10



Ilustración 11

Sin embargo esta cualidad en el lenguaje cinematográfico de Dezaki, a partir de la economía audiovisual presente en sus obras, dotadas de una estética singular que va desde el realismo hasta el expresionismo de las emociones, desplegado en la composición de los planos y fotogramas, sólo es una parte expresada a través de su conocimiento de la mirada de la cámara, y la dialéctica entre los personajes y los fondos. A continuación mostraremos una serie de características que componen su estilo, el cual ha influido a diversos directores, y artistas de la animación.

Luz y color en Dezaki

Otro de los elementos característicos en la obra de Dezaki, se vincula al particular tratamiento que hace sobre la relación entre la luz y el color, presente en sus distintas producciones, dotándolas de realismo, pero a la vez, seleccionando ciertos momentos donde da rienda de su expresionismo proveniente de las artes pictóricas.

Tanto en la Ilustración 12 correspondiente al Capítulo 1 de *Dororo* (1969), la Ilustración 13 correspondiente al Capítulo 2 de *Ashita no Joe 2* (1980), y la Ilustración 14,

correspondiente a la OVA 01 de *Ace wo Neare: Final Stage* (1989), se visualiza claramente en los rayos de luz provenientes del sol, similares a los días soleados de la vida cotidiana.

De acuerdo a este elemento Rumor (2017) refiere:

Un altro tratto distintivo del suo stile si è palesato grazie al direttore della fotografia Hirokata Takahashi attraverso la tecnica della nyūsha-kō (luce incidente) e della tōka hikari (luce trasmessa), procedimenti rivoluzionari negli anime che dovevano qualcosa alla visione del film *Easy Rider* (1969) da parte di Dezaki, e gradualmente entrati a far parte del suo linguaggio televisivo e cinematografico. Si tratta di quel caratteristico fascio di luce che attraversa lo schermo, quasi abbagliando i personaggi. L'abilità del direttore della fotografia Takahashi lo ha reso unico, facilmente riconoscibile e temerariamente difficile da replicare nel climax narrativo alla maniera di Dezaki. [Otro rasgo distintivo de su estilo se reveló gracias al director de fotografía Hirokata Takahashi a través de la técnica de nyūsha-kō (luz incidente) y tōka hikari (luz transmitida), procedimientos revolucionarios en el anime que debían algo a la visión de la película *Easy Rider* (1969) por parte de Dezaki, y que gradualmente se convirtió en parte de su lenguaje televisivo y cinematográfico. Es ese característico rayo de luz que atraviesa la pantalla, casi deslumbrando a los personajes. La habilidad del director de fotografía Takahashi lo hizo único, fácilmente reconocible y temerariamente difícil de replicar en el climax narrativo a la manera de Dezaki.] (p.55)



Ilustración 12



Ilustración 13



Ilustración 14

Sin embargo no sólo la luz fue un recurso utilizado por Dezaki, sino también la oscuridad y el enmascaramiento del color, presentes de igual manera en sus producciones, y que generalmente reflejan un estado psicológico de sensaciones relacionadas a la incertidumbre, la tristeza, la melancolía, etc. Esto se puede notar en la Ilustración 15, correspondiente al Capítulo 22 de *Versailles no Bara* (1979), en la Ilustración 16, correspondiente a *Takarajima* (1978), y la Ilustración 17, correspondiente a *Cobra* (1982).



Ilustración 15



Ilustración 16



Ilustración 17

Pero también el color juega un rol fundamental en la estética de Dezaki, en la que las distintas tonalidades y matices, le imprimen un distinguido efecto cromático a fragmentos específicos de sus distintas obras.

En el caso de la Ilustración 18 y 19, correspondiente al Capítulo 2 de *Gamba no Bouken* (1975), podemos visualizar el cambio en los colores de una tonalidad más cercana a los azules, a otra más cerca al amarillo y el rojo.



Ilustración 18



Ilustración 19

También podemos reconocerlo en las tonalidades utilizadas en la Ilustración 20 y la Ilustración 21, correspondiente al opening de *Cobra* (1982). Durante estos años, comienzan a desarrollarse importantes cambios en la estética de las producciones animadas en clave futurista y en luces de neón, con animadores como Ichiro Itano, Koji Morimoto, y Yoshinori Kanada, entre otros tantos.



Ilustración 20



Ilustración 21

En el caso de la Ilustración 22 correspondiente a *Cobra: La Película* (1982), la Ilustración 23, correspondiente a *Golgo 13* (1983), y *Hakugei: Densetsu* (1997), se ve reflejada la estética propia en la robótica de obras distópicas en el anime, y la luz neón propia de las ciudades cosmopolitas, como reflejo de la hipertecnología, o la decadencia en el desarrollo de las ciudades, a través de la bohemia citadina, y el paso del tiempo.



Ilustración 22

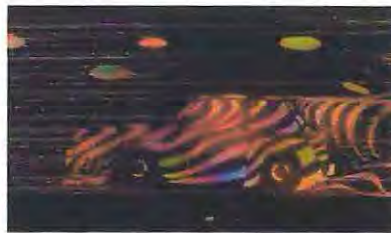


Ilustración 23



Ilustración 24

Materia, movimiento y temporalidad en Dezaki

Como se ha señalado anteriormente, Osamu Dezaki, es reconocido como un realizador que desarrolló una estética singular en su vasta trayectoria, a partir de las limitaciones propias de la animación serializada, en la que la distribución de recursos es generalmente acotada a un gran número de capítulos, a diferencia de largometrajes animados, o posteriores producciones dirigidas directamente al video, las que cuentan generalmente con un mayor presupuesto. Nuevamente, en este sentido, vemos cómo los contornos de la economía determinan la estética de las producciones, por medio de una tensión permanente entre las condiciones materiales de producción, y las cualidades técnicas, creativas y humanas de artistas y trabajadores.

Para Dezaki la relación entre el movimiento y el tiempo, se convirtió en un espacio de creatividad extraordinario, utilizando técnicas y procedimientos que conseguían economizar el número de fotogramas, y por tanto extendían la duración de los capítulos, en fragmentos muy específicos.

Una de estas técnicas es el reconocido *kurikaeshi* o triple toma, como también le denomina el youtuber Caribou-kun, la cual consiste en la repetición de un mismo fotograma tres veces acompañada de un acercamiento de cámara y sonido distintivo, aunque puede diferir y tener algunos matices, dependiendo de la intención del director.

Esto es reconocible por ejemplo en el Capítulo 1 de *Ace wo Nerae* (1973), durante el fragmento en que Jin Munakata, es presentado como el entrenador de tenis de la Escuela Nishi, por medio de un reiterativo acercamiento de cámara, como muestran las Ilustraciones 25, 26, 27. Esto junto a un sonido agudo, que le da aún mayor dramatismo.



Ilustración 25



Ilustración 26



Ilustración 27

Podemos reconocer una situación similar en la película *Lupin III: Bye bye Liberty Kikki Ippatsu* (1989), aunque con matices diferentes, puesto que como se evidencia en las ilustraciones, se termina con un alejamiento de cámara, junto con su técnica *hamoni*, o *harmony cel*, como también se le conoce, en que dota de una cualidad pictórica de tipo expresionista al fotograma, cuestión que se abordará más adelante.



Ilustración 28



Ilustración 29



Ilustración 30

Pero al *kurikaeshi*, se suma otra técnica muy importante y recurrentemente utilizada por Dezaki en sus producciones, que también resulta una suerte de economía de la imagen audiovisual, el *slow motion* que junto con las líneas cinéticas provenientes del lenguaje del manga (*ryusen*), consiguen un efecto visual y psicológico de movimiento, y temporalidad.

Esta combinación podemos apreciarla en el Capítulo 22 de *Ashita no Joe* (1970), en el momento en que Rikiishi se despide de Joe, dándole una palmada en la espalda que lo desequilibra, reaccionando lentamente, hasta cuando ve a su gran rival alejarse, desde ángulos diferentes, mientras suena el icónico tema instrumental del personaje, popularizado por el cantante Hide Yuki.



Ilustración 31



Ilustración 32



Ilustración 33

También podemos identificar la combinación en la Ilustración 34 correspondiente al Capítulo 12 de *Ashita no Joe* (1980), con la pelea de Joe y Carlos, en la Ilustración 35, correspondiente a la OVA 09 de *Ace wo Nerae: Final Stage* (1989), con la devolución de Hiromi, y en la Ilustración 36, correspondiente al Capítulo 2 de *Oniisama-e* (1991), con el correr de Mariko.

Respecto a las técnicas mencionadas, Rumor (2017), señala:

Funzionale allo spettacolo si dimostrerà la slow-motion, fondamentale negli incontri di boxe per punteggiare la potenza o l'efficacia di un affondo. E ancora, altre tecniche largamente utilizzate furono lo ryūsen per riprodurre l'effetto della velocità sullo schermo e il kurikaeshi shot, l'azione ripetuta più volte. [La cámara lenta resultará funcional para el espectáculo, fundamental en los combates de box para acentuar el poder o la eficacia de una estocada. Y nuevamente, otras técnicas muy utilizadas fueron el ryūsen para reproducir el efecto de la velocidad en la pantalla y la toma kurikaeshi, la acción repetida varias veces.] (p.54)



Ilustración 34



Ilustración 35



Ilustración 36

Por último, otros dos componentes importantes utilizados por Dezaki, en cuanto a la espacialidad, será la cámara multiplano, y la pantalla dividida (Split Screen). Y si bien no se puede adjudicar la creación de estos procedimientos a Dezaki, si vale la pena destacar su relevancia, al momento de utilizarlas en sus producciones.

Esta característica se aprecia en la Ilustración 37, correspondiente a *Ace wo Nerae: La película* (1979), en la que vemos una singular pantalla dividida, similar a la trizadura de un espejo. De igual manera se logra apreciar en la Ilustración 38, correspondiente al Capítulo 19 de *Ashita no Joe 2* (1980), la pantalla dividida por medio de una llamada telefónica entre Yoko y el periodista, y por último la Ilustración 39 de *Black Jack* (1996), en que vemos una distribución de los distintos planos que expresan la sensibilidad entre el Doctor Black Jack, y su paciente.

Esta creatividad de Dezaki surge a partir de su conocimiento sobre los momentos en que puede prescindir de la pura acción, retratando en gran parte de las ocasiones, la subjetividad y estado psicológico de los personajes.



Ilustración 37



Ilustración 38



Ilustración 39

Tal como señala Rumor (2017):

Infine c'era il gamen bunkatsu (split screen), di nuovo mutuato dal cinema e per la precisione da Grand Prix, 1966, film di John Frankenheimer che prevedeva la suddivisione dello schermo orizzontalmente e verticalmente in tanti riquadri, consentendo di mostrare i personaggi durante una stessa azione ma ripresi da diverse angolazioni. Lo split screen fu utilizzato da Dezaki con maggiore frequenza al cinema, rendendo il campo-controcampo esperienza sensoriale, non solo semplice stratagemma tecnico. Tutto ciò ci racconta una devozione assoluta per l'immagine che era nata in Mushi all'insegna del culto del disegno, come dimostreranno non soltanto Dezaki e Sugino, ma anche altre celebrità dell'animazione: Kazuo Komatsubara e Yoshinori Kanada. [Finalmente estaba el gamen bunkatsu (pantalla dividida), nuevamente tomado del cine y para ser precisos del Grand Prix de 1966, una película de John Frankenheimer que preveía la división de la pantalla horizontal y verticalmente en muchos cuadrados, permitiendo a los personajes mostrarse durante la misma acción pero desde diferentes ángulos. La pantalla dividida fue utilizada por Dezaki con más frecuencia en el cine, lo que hizo que el campo inverso fuera una experiencia sensorial, no solo un simple estratagemma técnico. Todo esto nos habla de una devoción absoluta a la imagen que nació en Mushi en nombre del culto al dibujo, como lo demostraron no solo Dezaki y Sugino, sino también otras celebridades de la animación: Kazuo Komatsubara y Yoshinori Kanada.] (p.56)

Y es que precisamente, una de las principales cualidades de Dezaki tiene que ver con el entendimiento de una síntesis audiovisual, jugando entre el dinamismo y la estaticidad de los fotogramas, a partir de las técnicas de composición de los planos, buscando incorporar en el anime su comprensión sobre el lenguaje cinematográfico del cine, buscando innovar con nuevas técnicas, en la forma de presentar ciertas imágenes en la pantalla, vinculadas a la relación con el espectador.

La sonoridad performativa en Dezaki

En el transcurso del análisis de la Obra de Dezaki, se ha expuesto bastante de los aspectos visuales en el singular desarrollo de su estética, y sobre cómo ciertas técnicas relacionadas a la relevancia pictórica y tradición heredada del manga, permiten desde una economía de la imagen, hacer del anime un arte de masas bastante singular, en la dinámica de las capas que forman los planos y son exhibidos a los espectadores, generando una iconografía bastante distintiva.

Sin embargo tanto la música como el sonido, juegan un papel fundamental en la composición de sus producciones, donde las técnicas visuales empleadas, cobran su mayor nivel de dramatismo al ser acompañadas de la música y el sonido correspondiente.

Ya se ha mencionado en capítulos anteriores, cómo dentro de las distintas expresiones artísticas heredadas de la animación japonesa, el teatro kabuki y el teatro noh, han tenido una gran influencia en la concepción del drama contenido en las producciones. *El gekiban o acompañamiento dramático*, es parte de estos componentes que potencian el nivel de dramatismo en ciertos momentos, y donde el *hayashi* dedicado a la música y el sonido cobra un sentido excepcional.

La popularización de la música y el sonido de las producciones son fundamentales, puesto que cumplen una doble funcionalidad, tanto en el acostumbramiento de la audiencia a su presencia, y también de sorpresa, cuando aparece en momentos de singular importancia. Esto, sin mencionar que la popularidad que han tomado músicos y actores de doblaje desde el inicio de la animación serializada, y que por cierto en términos financieros, ha significado enormes ganancias para compañías, por medio de la venta de bandas sonoras, la publicidad, y otra clase de negociados, dentro de lo que Marc Sternberg (2012) refiere como el “mediamix” del anime.

En términos de la música, tal como señala Caribou-kun (2020), Dezaki tiene una gran preferencia por la música Jazz en el transcurso de su trabajo. Pero al igual que el Jazz que es capaz de fusionarse con muchos estilos distintos, que van desde la música de cámara,

pasando por el funk, y el rock, entre otros tantos, contando con la participación de artistas como Kentaro Haneda y Yuji Ohno.

A diferencia de las producciones de anime más nuevas, la banda sonora de las series de los años 70's, generalmente contaban con un compositor encargado, por medio de una orquestación, o instrumentalización más sencilla. Otro punto a considerar respecto a la economía audiovisual, y en este caso referido al sonido, se relaciona con que de una misma composición musical, podían derivar múltiples versiones e interpretaciones. Esto se expresa claramente en series como *Ashita no Joe* (1970), cuya música se encuentra compuesta por Masao Yagi, y en que la mayoría de los temas giran en torno al opening, y la presentación de personajes.

Por ejemplo, en el caso de la Ilustración 40, que corresponde al opening de *Ashita no Joe* (1970), se reproduce la canción interpretada por Isao Bito, mientras que la Ilustración 41, corresponde al avance del Capítulo 2, donde el tema se presenta como una instrumentalización en piano bastante sobria. Pero en cambio la Ilustración 42 que corresponde al Capítulo 22, se muestra a Joe siendo vitoreado en la prisión por sus compañeros, mientras suena el mismo tema pero mucho más rápido, sincopado, y de gran intensidad.



Ilustración 40



Ilustración 41



Ilustración 42

Esta utilización de la música también se hará presente con otro de los personajes de la serie, el rival de Joe, Toru Rikiishi, cuya canción formará parte del segundo ending, y siendo reversionada de distintas maneras a lo largo de los 77 capítulos. Es lo que podría considerarse como el leimotiv asociado a la música de fondo,

En el caso de la Ilustración 43, correspondiente al ending 2 de *Ashita no Joe* (1970), corresponde a la canción interpretada por Hide Yuki, mientras que en la Ilustración 44, correspondiente al Capítulo 8 de la misma serie, el tema está versionado en un estilo cercano al swing, precisamente al ser la primera presentación del personaje. Y por último, en el caso de la Ilustración 45, correspondiente al Capítulo 51 de *Ashita no Joe* (1970), resulta ser una versión mucho más estridente que la segunda, y con una orquestación mucho más notoria, cercana a las de las Big Band.



Ilustración 43



Ilustración 44



Ilustración 45

Respecto al sonido, en lo que refiere a la dimensión extradiegética presente en las obras de Dezaki, este cumple un papel tremendamente significativo, como hemos mencionado anteriormente. Desde la sutileza de un vibráfono, hasta la estridencia y aspereza de sintetizadores e instrumentos eléctricos, Dezaki piensa muy meticulosamente en cada detalle, cuando lo que busca es generar un efecto dramático muy característico.

La Ilustración 46, corresponde al Capítulo 12 de *Ashita no Joe* (1970), en que Rikiishi realiza un gesto de victoria hacia Joe, en el patio de la prisión, apuntando al sol, mientras se reproduce un sonido agudo que reverbera durante bastante tiempo, al mismo tiempo que empieza a escucharse su música de presentación. En el ejemplo de la Ilustración 47, correspondiente al Capítulo 20 de *Ie Naki Ko* (1977), se reproduce un sonido agudo parecido a un vibráfono, cuando los pelos que toma Dulce en sus manos, son arrebatados por el helado viento que sopla. Y en el caso de la Ilustración 48, correspondiente al Capítulo 39 de *Versailles no Bara* (1979), se escucha un sonido bastante sencillo de un sintetizador o teclado, que pareciera retratar la incertidumbre de aquellos disparos fatales recibidos por Oscar.



Ilustración 46



Ilustración 47



Ilustración 48

La capacidad para expresar emociones a través del sonido por parte de Dezaki, es tremendamente relevante, puesto que inmortaliza momentos dramáticos, marcando un punto de inflexión en los capítulos, películas, o en la totalidad de una narración. La expresión de la humanidad puesta en determinadas situaciones, en la que el sonido conduce, pero también, en distintas ocasiones, rompe con la continuidad aparente de lo que se está contando.

Lo pictórico en Dezaki: Una resistencia a la depreciación fotográfica de la realidad



Tal como se ha señalado anteriormente, para poder comprender los cambios y transformaciones presentes en la estética de la animación japonesa, primeramente hay que situarse desde su desarrollo histórico, y por tanto desde los distintos momentos que marcan su correspondiente devenir. En ellos, se entrecruzan el capital adquirido, los materiales, las posibilidades técnicas, junto con las cualidades físicas e intelectuales de distintos trabajadores y artistas –entre otros aspectos- necesarios para la producción mercantilizada del anime, es decir, lo que Marx denomina como el desarrollo de las fuerzas productivas. Esto permite que esta expresión artística marcada por la división del trabajo y la especialización de tareas, logre constituirse como una industria cultural de masas, con sus respectivas singularidades.

Son distintos los autores, quienes habiendo estudiando la historia del cine y de sus imágenes, dan cuenta de la dialéctica que ha llevado a la conformación de este, pasando por distintos dispositivos previos, cuyo propósito en un sentido, fue reproducir fielmente la

realidad, siendo antes del cine, la invención de la fotografía. Sin embargo la pintura, con el transcurrir de los siglos, se ha forjado desde el realismo, como un arte asociado a esta característica de reproducción, aunque reinventándose constantemente, entre corrientes nuevas del pensamiento, para así dotar de un valor singular, a las respectivas obras. Sin embargo, la susceptibilidad a la reproducción de las obras, por medio de la fotografía, y luego del cine, termina impactando de manera crucial en su valor autónomo, integrándose cada vez más a las esferas de la vida social, y el denominado arte de masas.

Benjamin (2016) es muy claro en esto, respecto al valor de una obra de arte, a propósito de las transformaciones técnicas de su época:

Las situaciones a las que puede llevarse el producto de la reproducción técnica pueden no afectar a la obra en sí, pero la calidad de su presencia siempre se verá depreciada. Esto aplica no solo al objeto de arte sino también, por ejemplo, a la escena de una película que transcurre ante el espectador. En el caso del objeto de arte, se ve afectado un núcleo de lo más sensible, su autenticidad, mientras que ningún objeto natural es tan vulnerable en ese punto. La autenticidad de un objeto es la esencia de todo lo transmisible desde el comienzo, desde su duración material hasta su valor como testimonio de su historia. En tanto el valor testimonial descansa en la autenticidad, también se pone en peligro con la reproducción, cuando la duración material deja de importar. Y lo que realmente se pone en peligro cuando el valor testimonial se ve afectado es la autoridad del objeto.

Podría definirse el elemento afectado con el concepto de “aura” y decir: aquello que se atrofia en la era de la reproductibilidad técnica es el aura de la obra de arte. Se trata de un proceso sintomático cuya importancia trasciende a la obra misma. Podríamos generalizar y decir: la técnica de la reproducción quita al objeto reproducido del dominio de la tradición. (p.31-32)

Sin embargo, como el mismo Benjamin desarrollará más adelante, y siendo también uno de los propósitos de esta tesis, la existencia de esta “aura” está lejos de cualquier acepción metafísica o meramente empirista, sino de las tareas, procedimientos, y cualidades propias de la época en la cual le toca manifestarse, adoptando en la sociedad capitalista en la que vivimos, la forma de mercancía, cuya fetichización, invisibiliza el esfuerzo de los artistas que han invertido horas de trabajo en su creación.

Osamu Dezaki es totalmente consciente de esta síntesis propia del desarrollo técnico del capitalismo y, por tanto, la fórmula que encuentra para volver al terreno de la autenticidad es el arte pictórico, principalmente la pintura. Puesto que en la exposición frente a ella, pareciera asomarse un instante de suspensión, entre el espectador y la serie o película apreciada, donde se pasa de un momento de inmersión a otro guiado generalmente por cualidad expresionista de la pintura, que buscó el director retratar constantemente en sus producciones.

En este sentido es importante considerar en que la obra de Dezaki, que parte con la animación serializada, comienza con nuevos dispositivos para la reproducción de películas y el audiovisual, el televisor, en el que se transmiten distintas series y películas, con un horario determinado. Y, si bien es un contexto más favorable para su reproducción y por tanto consumo y apreciación, a diferencia de la clásica pantalla de cine, y la butaca, en medio de la sala oscura, para Dezaki siempre fue importante el cómo un fragmento determinado lograba imprimirse en la memoria del espectador, y permanecer ahí todo el tiempo que fuera posible, como un momento trascendente. Y quizás ahora parece un propósito menos decisivo en un aspecto, al estar inmersos en la sociedad globalizada, donde el acceso a todo tipo de material audiovisual pareciera estar a la mano, pero en aquellos años, esta tarea resultaba central, al ser transmitida en horarios particulares, y sólo pudiendo volver a ver el fragmento de un capítulo cualquiera, en alguna repetición. Esto logra cambiar con las grabadoras y reproductoras de video VHS, lo que permitió un estudio mucho más detenido y detallado de las obras audiovisuales, no sólo en el anime, sino en el audiovisual en general, aunque en el caso del anime, generando un tipo de iconografía y estética bastante particular.

Vale la pena traer a colación las OVAS de *Otaku no Video* (1991), dirigida por Takeshi Mori, en la cual se retrata la vida de los otakus, y el especial vínculo que tienen con el anime, teniendo un importante componente sociológico, para entender la industria, y a los grupos de seguidores que van en aumento. En uno de sus fragmentos, puede verse a un grupo de amigos dedicados al estudio de la animación japonesa, coleccionar series televisadas, y grabadas en VHS, para después disfrutarlas, y también analizarlas. Claramente este nicho comercial se ha expandido exponencialmente desde aquellos años

80's en los que se sitúa la historia, en comparación a la era de las redes y la informática en la que nos encontramos hoy, y es en este mismo sentido que se pueden percibir los cambios acontecidos a partir de una estética concebida a partir de la limitación y la precariedad para hacer animación, y los distintos espacios por los cuales se transmiten y circulan las producciones mercantilizadas de distintas maneras.

La utilización de esta predominancia pictórica proveniente de la pintura, puede evidenciarse en gran parte de los endings de las series, en los que van apareciendo consecutivamente distintos cuadros, mientras la cámara realiza un seguimiento.

En el caso de la Ilustración 49, correspondiente al ending de *Gamba no Bouken* (1975), podemos ver cuadros sucesivos que retratan la enorme aventura del Gamba junto a sus amigos, cruzando los mares hasta llegar a la Comadreja Maldita, Noroi. En lo que refiere a la Ilustración 50, correspondiente a *Ie Naki Ko* (1977), podemos ver la visión de Dezaki de esta obra ambientada en Francia del siglo XIX, marcada por la pintura expresionista, distintos rasgos del dadaísmo, a la par de la utilización de la cámara multiplano, que le permite jugar con el dinamismo de las capas que componen el fotograma, cuestión que también utilizará bastante en el transcurso de la serie. Y por último, en la Ilustración 51, se aprecia el ending de *Ashita no Joe 2* (1980), con un cuadro de Joe mirando hacia al ring, mientras la cámara lentamente se va alejando.



Ilustración 49



Ilustración 50



Ilustración 51

Otra cuestión importante a destacar, es que entre más antiguas son las producciones, se reconoce una mayor relevancia en la utilización de fotogramas compuestos con una centralidad en la plasticidad proveniente de la pintura. En cierta manera la expresividad de

la pintura, equilibrará los aspectos más toscos, y las técnicas más rudimentarias que su utilizaban durante aquellos años, al momento de animar.

La Ilustración 52 corresponde a un icónico momento del Capítulo 51 de *Ashita no Joe* (1970), en que Joe se entera que su rival Rikiishi ha muerto tras el combate, y frente a la angustia del momento aparecen una serie de pinturas y fotografías de manera consecutiva, como una forma de representar el caos dentro de la mente de Joe. En el caso de la Ilustración 53, correspondiente al Capítulo 26 de *Ace wo Nerae* (1973), se visualiza la representación de golpe de la raqueta por medio de la aparición de una pintura con un destello en el centro simulando la pelota de tenis. Mientras que en la Ilustración 54, correspondiente al Capítulo 2 de *Gamba no Bouken* (1975), se puede apreciar un momento directamente surrealista en el que Gamba afectado por un mareo, sueña que cae en el vacío, apareciendo detrás una pintura de edificios apilados, y desfigurados por el calor del sol y el delirio del personaje.

Sin embargo, hay una técnica que condensará el conjunto de los elementos mencionados con anterioridad, articulando en un mismo instante, animación, pintura, música, sonido y performatividad, resaltando el expresionismo característico de Dezaki, en momentos absolutamente dramáticos, y que al día de hoy son recordados, y han comenzado a estudiarse y analizarse por distintos teóricos y realizadores de cine de animación.



Ilustración 52



Ilustración 53



Ilustración 54

Harmony Cel: Dezaki y la fulminante economía de lo sensible

Ya se ha hecho mención a una serie de técnicas utilizadas por Dezaki, que marcan su sello como director de anime, con las cuales fue experimentando desde sus inicios en la animación limitada del tipo serial, caracterizándose por la economización de recursos al momento de componer planos y fotogramas, en su extensa trayectoria como artista. Sin embargo, hay una técnica por la cual el autor es reconocido internacionalmente, o quizás la técnica más que el autor, el *hamoni*, *harmony cel*, o *postcard memory*, y cuya influencia la podemos reconocer, hasta el día de hoy, en diversas producciones audiovisuales, particularmente, por su contundente efecto dramático.

Rumor (2017), se refiere a esta técnica como:

Sorta di fermo immagine, che il regista fece derivare dal suo apprendistato nei fumetti, per congelare una scena, un momento della storia, un istante di spaesamento o tentennamento di un personaggio, oppure un colpo di scena ben assestato. Un procedimento che forniva un peso specifico all'immagine stessa, accrescendone l'intensità grazie alla voluta pittoricità, e che rivelava un lavoro di allestimento affatto banale. L'harmony partiva sempre dallo storyboard e dal layout, l'animatore incaricato rifiniva il disegno, ripassandolo con l'inchiostro e una accurata colorazione e ombreggiatura (in'ei). Bastava anche un singolo "quadro" di questo tipo in una scena per riprodurre un'ampia gamma di espressioni: dramma, poesia, romanticismo e perfino una chiusura a effetto come i colpi di scena delle serie Tv dal vivo. Chiusura a effetto che nei serial sportivi voleva dire tutto. L'harmony è diventato tecnica di utilizzo comune nell'animazione, erede della limited animation dello studio Mushi: come se Dezaki avesse ripreso in mano le famose "immagini fisse" del kamishibai e gli avesse infuso vita propria e movimento, ma in absentia. [Una especie de imagen fija, que el director deriva de su aprendizaje en el cómic, para congelar una escena, un momento de la historia, un instante de desorientación o vacilación de un personaje, o un giro acertado. Un procedimiento que proporcionaba un peso específico a la propia imagen, aumentando su intensidad gracias a la intencionalidad pictórica, y que revelaba una puesta en escena completamente banal. La armonía siempre partía del storyboard y la composición del dibujo, donde el animador a cargo refinaba el diseño, repasándolo con tinta, y con cuidadosa coloración y sombreado (In'ei). Incluso un solo "cuadro" de este tipo en una escena era suficiente para reproducir un amplio abanico de expresiones: drama, poesía, romanticismo e incluso un efecto de cierre como los giros de la series de televisión en vivo. Efecto de cierre que lo significó todo en los

seriales deportivos. La armonía se ha convertido en una técnica de uso común en la animación, heredera de la animación limitada del estudio Mushi: como si Dezaki hubiera tomado las famosas "imágenes fijas" de kamishibai y las hubiera infundido con vida y movimiento, pero en ausencia.] (p.55)

En Dezaki, la depuración de esta técnica, no fue simplemente un momento de inspiración, sino el desarrollo dialéctico del harmony cel, a partir de las condiciones materiales existentes, y las distintas maneras en que podía presentarse, de acuerdo al sentido dramático que busca impregnarle el realizador, a determinados momentos de las series o películas.

En cuanto a la plasticidad, ya logra visualizarse en *Ashita no Joe* (1970), *Ace wo Nerae* (1973), y *Gamba no Bouken* (1975), siendo sus producciones más tempranas y en que el uso del color marca un sello cualitativo, por sobre otros autores contemporáneos, en la industria de la animación serializada.

En la Ilustración 55, correspondiente al Ending 2 de *Ashita no Joe* (1970) se puede apreciar la densidad de la coloración y el sombreado característico del Harmony Cel. Esto también se repite en la Ilustración 56 correspondiente al Opening de *Ace wo Nerae* (1973), aunque, notoriamente mayor en la densidad de la coloración, que en el ensombrecimiento. Y por último en la Ilustración 57, correspondiente al Capítulo 4 de *Gamba no Bouken* (1975), en el que se consigue apreciar una mayor definición de esta técnica, utilizada al finalizar el episodio.



Ilustración 55



Ilustración 56



Ilustración 57

La economía de los fotogramas, y el resaltado de la expresividad por medio de la pintura, son las principales cualidades de esta técnica desarrollada por Dezaki, quien se refiere al Harmony Cel, señalando:

Je ne sais pas pourquoi j'ai eu envie d'utiliser ces dessins crayonnés. Peut-être que cela vient de mon expérience dans le manga. Dans les films en prise de vue réelle, on voit aussi parfois des arrêts sur images. D'un point de vue pragmatique, animer est un travail très difficile, et une image fixe permet d'économiser des dessins. Et puis, un dessin arrêté, ça donne aussi le sentiment d'une photo chargée de souvenirs. Comme une photo de famille ou un souvenir de voyage, bref, une image qui reste dans la mémoire. C'est comme si je glissais quelques photos dans mon histoire. Ça fait ressortir l'instant. En fait, cette technique me permet de retrouver la beauté de l'instant. [No sé por qué quería usar estos dibujos a lápiz. Tal vez proviene de mi experiencia en el manga. En las películas de acción en vivo, a veces también vemos imágenes fijas. Desde un punto de vista pragmático, la animación es un trabajo muy difícil, y una imagen fija economiza dibujos. Y luego, un dibujo detenido, también da la sensación de una foto cargada de recuerdos. Como una foto familiar o un recuerdo de viaje, en resumen, una imagen que queda en la memoria. Es como si deslizara algunas fotos en mi historia. Saca a relucir el instante. De hecho, esta técnica me permite encontrar la belleza del instante.]

Pero este efecto de dramatismo también tiene sus variantes dependiendo nuevamente, de la intencionalidad del director.

Desde la Ilustración 58 a la Ilustración 61, correspondiente al Capítulo 21 de *Takarajima* (1978), se puede apreciar una secuencia de fotogramas, en la que se presenta la ruptura de un cráneo por parte de John Silver, que en su progresión finaliza con el Harmony Cel, mientras se efectúa un alejamiento de cámara, con la música de fondo, y el clásico continuará en japonés.



Ilustración 58



Ilustración 59



Ilustración 60



Ilustración 61

Una variación de esta técnica podemos apreciarla desde la Ilustración 62 a la 66, correspondiente al largometraje *Golgo 13* (1983), el momento en que la esposa de Robert, se retira indignada luego de ser toqueteada por uno de los antagonistas de *Golgo 13*.

Podemos ver una consecución de fotogramas en los que se encuentra presente el Harmony Cel, mostrando al mismo personaje desde distintos ángulos, mientras suena una melancólica trompeta de Jazz, y al finalizar el sonido súbito de una cuerda.



Ilustración 62



Ilustración 63



Ilustración 64



Ilustración 65



Ilustración 66

Por último, en las Ilustraciones 67 a la 71 correspondiente a *Black Jack: La Película* (1996), podemos ver otra variante del Harmony Cel, en el que en cada uno de los fotogramas en que los personajes se encuentran en movimiento, y que componen los distintos planos, se encuentra presente la técnica, dando una impresión de fluidez. Esto, a diferencia del propósito con el que generalmente se utiliza, que es la economización de fotogramas, y por tanto de dibujos realizados, resaltando la belleza de una imagen inmóvil, que se prolonga a través del tiempo, generalmente acompañada de música.



Ilustración 67



Ilustración 68



Ilustración 69



Ilustración 70



Ilustración 71

Esto demuestra la versatilidad de Dezaki y su equipo creativo, al momento de realizar una obra, donde producto del mayor presupuesto con el que cuentan las películas u OVAS, tiende a experimentar, y a explorar nuevos terrenos para sus ya consagradas técnicas, en los que la memoria y la nostalgia del espectador, son los componentes que coronan esta forma de transmitir ideas y emociones. La cualidad propia de la pintura, desplegada como una forma de aura que se abre paso por aquellos rincones, en que la persistencia heredada de la fotografía, no logra opacar totalmente en su reproductibilidad, la fulminante unicidad de un

cuadro inmóvil. Y es que pareciera que para Dezaki, la resistencia del anime al progreso, como un arte cultural de masas, en los marcos del régimen capitalista de producción, y su correspondiente circulación como mercancía, es la suspensión súbita o paulatina del movimiento y la prolongación del tiempo, como tiempo aparente y material, donde la pintura y la percepción se intersectan, y son guardadas en la memoria. Una relevancia totalmente diferente, si es que nos trasladamos a aquellos años en los que era mucho más difícil, de adquirir y guardar, aquellos momentos que nos parecen más significativos, y los que hoy en día podemos volver a reproducir una y otra vez.

El legado de Dezaki

En lo que refiere al legado del director japonés, la influencia sobre otros directores, animadores, y artistas relacionados a la industria del anime, y la animación en general, es innegable. Desde Yoshiaki Kawajiri (*Jubei Ninpucho*, *Vampire Hunter D: Bloodlust*), pasando por Takeshi Koike (*Redline*, *Lupin III: Chikemuri no Ishikawa Goemon*), Koji Morimoto (*Animatrix: Beyond*, *Magnetic Rose*) a Peter Chung (*Rugrats*, *Aeon Flux*), el impacto de Dezaki como uno de los pioneros en la animación serializada, y sus respectivas técnicas, tiene un valor que pareciéramos desconocer.

En una entrevista realizada el 2017, el mismo Morimoto señaló cómo la obra de Dezaki lo llevó a convertirse en animador:

It was watching *Gamba no Bōken* [*Adventures Of Gamba*] – I have it over there on the shelf. It was by Osamu Dezaki, who also did *Ashita no Joe* [*Tomorrow's Joe*]. When I saw this, I knew I wanted to get into animation myself. It made me realise that animation is amazing. It was the first production that made me realise how animation could really express humanity, and life, in this way. [Estaba viendo *Gamba no Bōken* (*Adventures Of Gamba*), lo tengo allí en el estante. Fue de Osamu Dezaki, quien también hizo *Ashita no Joe* (*Tomorrow's Joe*). Cuando vi esto, supe que quería dedicarme a la animación. Me hizo darme cuenta de que la animación es asombrosa. Fue la primera producción que me hizo darme cuenta de cómo la animación podía expresar realmente la humanidad y la vida de esta manera.]

Por su parte, Chung en una entrevista realizada el 2021, refiere a la influencia de Dezaki en Japón para muchos directores, pero que a pesar de eso, es poco conocido fuera del país:

What's interesting is that when I went to Japan to work during the 1990s, I spoke to other professionals working in the Japanese animation industry. All the directors — every single one, without exception — cited Dezaki as their inspiration. He really, I think, had a lot to do with what we identify as the Japanese animation style of directing. He innovated a lot of the techniques and methods that they use, but he's pretty unknown outside of Japan. [Lo interesante es que cuando fui a trabajar a Japón durante la década de 1990, hablé con otros profesionales que trabajaban en la industria de la animación japonesa. Todos los directores, todos y cada uno, sin excepción- citaron a Dezaki como inspiración. Él realmente, pienso, tuvo mucho que ver con lo que identificamos como el estilo de dirección de animación japonesa. Innovó muchas de las técnicas y métodos que utilizan, pero es bastante desconocido fuera de Japón.]

A mi parecer, el aspecto más interesante de estudiar -de entre otros tantos- es aquella pregunta sobre ¿Cómo el anime se convirtió en una expresión artística de masas, y cuál fue el papel de Osamu Dezaki en su desarrollo? Y desde mi punto de vista, esta inflexión, se da a partir de su conformación como un lenguaje que nace de la marginalidad, de la imposibilidad de ser cine con el modelo clásico de Disney, que tanto influenció a Toei, y aquella escuela de Otsuka, Myasaki y Takahata. Es la creación de un lenguaje del anime desde la vereda de Tezuka, precario, siempre al borde del colapso, pero tomando los pocos recursos con los que se cuenta, en la búsqueda de algo innovador. Y en el caso de Dezaki, proponiendo un sistema de imágenes, relacionadas directamente a la evocación de una sensibilidad sintetizada, una sensibilidad resumida por la fuerza de la totalidad, puesta en los límites de una economía audiovisual, una apuesta audiovisual que se enfrenta a la inmediatez de la incesante reproductibilidad de los fotogramas.

¿Por qué desde el marxismo?

En este análisis de la obra de Dezaki, lo que se ha buscado es mostrar la aparición y utilización de técnicas por parte del autor y su equipo de trabajo, tomando en consideración una serie de procedimientos existentes al momento de querer animar una obra ya sea película, o en particular una serie, en un momento histórico determinado. Como señala Marx (en Larraín, 2017), respecto a los procesos de inversión de la realidad, en la alienación “no es el trabajador el que usa las condiciones de trabajo, sino que son las condiciones de trabajo las que utilizan al trabajador” (p.95), y es precisamente sobre esta base sobre la cual se construye el modelo de producción de animación japonesa. Y en el caso del modelo productivo y comercial de Tezuka, precarizándose aún más las condiciones de trabajadores y artistas con el modelo, con el objetivo de incrementar la inversión de capitales solo pudiendo ser sostenible por medio del deterioro físico y mental de las y los artistas.

Hemos sido testigos durante más de un siglo de cómo las técnicas de la ingeniería transformaron el conjunto de la actividad humana, donde el arte casi sin excepción, y particularmente el cine, se incorporó al inmenso engranaje de lo que la escuela de Fráncfort denominó como las industrias culturales, siendo la animación japonesa un notorio ejemplo de la relación entre la ideología dominante y el valor de cambio del producto cultural, en su forma de mercancía. Pero las transformaciones se han extendido como un virus formándose nichos como la publicidad y el marketing que adhieren una mayor complejidad, en cuanto a la producción de arte, a niveles desenfrenados, volviendo incluso a los espectadores nuevas formas de mercancía, para compañías y empresas. Y si ya se ha hablado sobre la importancia de artistas como Dezaki ¿dónde se ubican los espectadores?

Por eso como señala Trejo (2009):

El papel de los públicos y las audiencias es la realización de mercancías, constituyéndolas como mercancías-objetos (asociadas a su valor de uso) y como mercancías audiencias (asociadas a su valor de cambio), provocando una articulación dialéctica entre el campo de la producción social y la esfera de la reproducción simbólica de la vida social actual. (p.149)

Tal definición no escapa del anime. Y ya sean las técnicas de Dezaki, Miyazaki, Hosoda o Shinkai, nuestro primer acercamiento a la composición de Dezaki como director, fue marcar el terreno de su concepción de la economía audiovisual con predominancia en el valor pictórico que adquiere un fotograma, la ubicación ontológica respecto de la imagen de anime en esta tesis, es clara, la imagen audiovisual, es una mercancía, y por ende, forma parte de una relación social de producción, cuyo valor está determinado por el trabajo.

Conclusiones

Por medio de la investigación realizada, se pueden llevar a cabo una serie de conclusiones relacionadas al objeto de interés, que es el análisis filmográfico de Osamu Dezaki desde una interpretación marxista.

Lo primero que es importante mencionar, es que si bien ha habido un importante avance respecto a la investigación teórica del anime en lo que refiere a su estética y lenguaje cinematográfico, durante los últimos diez años, aún resulta bastante limitado en occidente, respecto a los países del Asia Oriental y el Sudeste Asiático, siendo los países angloparlantes quienes llevan una principal ventaja.

Existe una clara preponderancia en el interés sobre los estudios culturales y sociológicos, por sobre los estudios relacionados al lenguaje del anime desde el audiovisual, donde las investigaciones y ensayos existentes se encuentran mayormente vinculados a las corrientes del pensamiento, que tienden a denominarse como posestructuralistas y posmodernas. Aunque pareciera que esto no abarca solamente al anime, sino a los estudios sobre la animación en su conjunto.

Los primeros estudios más profundos sobre la animación japonesa desde una mirada marxista en Occidente, surgen a partir de la traducción de los ensayos realizados por el investigador cinematográfico japonés, Taihei Imamura, reconocido por sus libros *Eiga Kirokuron* y *Manga Eigaron*, este último sobre animación, en el que reflexiona sobre el desarrollo de la industria de la animación, a propósito de la consolidación de Disney, junto con la teoría de la cámara, el montaje y el desarrollo del arte pictórico japonés.

El primer intelectual occidental en dedicar un minucioso estudio del anime desde Marx, es Mark Driscoll, durante el “Japan Forum”, con su presentación “From kino-eye to anime - eye/ ai : the filmed and the animated in Imamura Taihei's media theory”. En este ensayo Driscoll, refiere a las reflexiones realizadas por Imamura respecto al anime, desde las categorías de Marx como mercancía, fetichismo, división social del trabajo, etc, proyectándolas a las posibilidades tecnológicas que tiene el anime en la sociedad

contemporánea, y la relación dinámica entre la animación y el espectador, materializada en la propuesta de Driscoll “Anime eye/ai”.

Las reflexiones provenientes del teórico del cine y realizador soviético, Sergei Eisenstein, son aportes tremendamente significativos al estudio de la animación, a partir del desarrollo artístico japonés, vinculando manifestaciones como el teatro Kabuki y Noh, las máscaras, la pintura y la poesía haiku, a las cualidades provenientes del montaje cinematográfico, piedra angular del cine según su autor.

Ya en un sentido más filosófico y estético, los aportes de la teórica Yuriko Furuhashi, a partir de los trabajos de Taihei Imamura, y Kiyoteru Hanada, tomando la concepción de plasticidad proveniente de la filósofa francesa, Catherine Malabou, son muy significativos para la comprensión de la animación desde la dialéctica hegeliana. De igual manera las formulaciones y leyes generales de la dialéctica de Engels, sin ningún ánimo de caer en una visión mecánica o fundamentalista, son pertinentes para el estudio de la imagen, y para el desarrollo de una concepción dialéctica materialista para el estudio de las imágenes, y en este caso de las imágenes animadas japonesas. Esto se corrobora con la mirada selectiva presente en la animación japonesa contemporánea, la cual se constituye por medio de la dinámica y tensión entre fotogramas, en la búsqueda de dar un efecto visual, sonoro, y dramático distintivo.

Precisamente respecto a esa visión dialéctica entre material filmico e ilusión animada, es que se presenta una demarcación teórica con las corrientes posestructuralistas como la del canadiense Thomas Lamarre, quien se posiciona desde su ontología de la máquina abstracta, fundamentada en una visión que él denomina “determinación tecnológica”, la cual releva el aspecto más significativo del anime, a la dinámica de consumo animación-espectador, por medio de la ilusión intersticial entre fotogramas, mediada por la tecnología de la cámara multiplano, la que permite dar una profundidad por fuera de la visión cartesiana. Por mi parte, si bien no desconozco este aspecto cualitativo y distintivo del anime, la ontología que planteo parte del fotograma en su condición mercancía, por lo tanto como una relación social consignada a un desarrollo histórico determinado, que se establece por elementos planteados por Marx, como es el fetichismo de la mercancía, la división y especialización del trabajo, dentro de un marco internacional de tendiente

globalización. Es decir discuto con aquella concepción del anime como expresión de una “evolución creadora” posibilitada por los avances tecnológicos, y por el contrario, miro las transformaciones del anime a partir del desarrollo de fuerzas productivas, marcadas por el ánimo de lucro capitalista a escala nacional, e internacional, haciéndose presentes jerarquías en la producción animada, que se expresan a través de la composición del anime, por medio de las funciones y tareas de artistas y trabajadores de la animación japonesa, generando una estética particular, pero también dinámica. Todo esto, marcado por las contradicciones entre la subjetividad de los artistas, y las condiciones materiales de producción.

Justamente esta relación entre estética y transformación a nivel de la producción, puede evidenciarse con el modelo de animación serializada instalado por Osamu Tezuka, que con *Tetsuwan Atom* en 1963, significó una completa revolución en la industria audiovisual de la animación nipona, dando paso a lo que hoy conocemos como “anime”. Una forma de animación más tosca y rudimentaria, pero no por eso menos profunda e innovadora, cuyo desarrollo se dio a partir, no de las transformaciones técnicas y tecnológicas en sí, sino de la rentabilidad de las producciones, tomando en consideración el menor costo que tenían para producirse, en comparación a los largometrajes. De aquí se desprenden los bajos salarios, y la precariedad laboral, en comparación a las exorbitantes ganancias de capitalistas e inversores. Un modelo que se extendió desde Japón, a otros lugares de Asia, e incluso por fuera del continente.

En el caso de Osamu Dezaki, del que la presente tesis busca dar una interpretación marxista del anime, a partir de su filmografía, se puede reconocer efectivamente el desarrollo de la estética del anime, a partir de las transformaciones acontecidas en la industria de la animación japonesa, de manera dialéctica, por medio del modelo productivo y financiero de Tezuka. En este sentido, tanto por las lecturas de autores como Mario A. Rumor en su libro *Osamu Dezaki: Il richiamo del vento*, entrevistas a artistas como los animadores y directores Koji Morimoto y Peter Chung, e incluso por palabras del mismo Dezaki, es que podemos aproximarnos a cómo él entendió la composición de una producción de anime, y de los fotogramas que le construyen, desde una economía de lo audiovisual. Una concepción materialista y dialéctica del anime -a mi parecer- y que se da a través de un

flujo entre realismo y expresionismo, propio de la pintura de inicios del siglo XX. Y si es que pensamos que la fotografía permitió borrar la distancia entre la fidelidad del momento registrado y el recuerdo que se mantiene. El sueño del ser humano de poder reproducir a su voluntad la realidad registrada con movimiento y tiempo, se desarrolla y empieza a complejizarse hasta nuestros días. Dezaki es consciente de esto, como también de lo difícil y costosa que es una producción de anime, y por eso coloca su peso como artista en una hélice compuesta de dos elementos, la síntesis de la experiencia, y la reverberación en la memoria. Para esto es que repensará la música, el sonido, la performance, el movimiento, incorporando y refinando en un estilo singular, su comprensión del lenguaje cinematográfico y el comic japonés (manga), y culminará en su gran fascinación de inmortalidad, a través de la pintura. En otras palabras el Harmony Cel.

Por tanto, más allá de todas las críticas y comentarios que espero pueda tener esta investigación, puesto que es la base para el crecimiento de todo desarrollo teórico. Esta tesis se constituye a mi parecer como un precedente para estudiar el anime, pero no en términos generales, sino desde una óptica marxista, es decir, desde las bases del materialismo histórico y el materialismo dialéctico, como una aproximación a la comprensión de este fenómeno artístico y cultural de masas.

Sentar una bandera desde el marxismo, al análisis de este medio de un aún reducido alcance en comparación a otras expresiones artísticas de su época, pero que paulatinamente ha venido ganando un mayor espacio en el debate teórico, producto del cambio generacional, y las redes de la información abiertas por la globalización, que reducen las distancias y el acceso a conocimientos, a los que hace unas décadas atrás era imposible siquiera saber de su existencia.

El marxismo no está extinto, no es anticuado, ni es reduccionista respecto a los problemas contemporáneos de nuestra sociedad; el marxismo está vivo, y se mantendrá así, atravesando este destructivo y alienante sistema que nos aplasta, y que arroja a decenas de miles de artistas a la precariedad y a la superexplotación, una realidad invertida en nuestras pantallas, presas del fetichismo de la mercancía y su secreto.

Respecto a esto último me remito a la última frase que aparece en la película *El Joven Marx* (2017) del director haitiano Raoul Peck:

Trotz Krankheit und Entbhrungen schreibt Karl Marx im englischen Exil mit Jennys und Friedrichs Hilfe bis zum Ende seines Lebens an seinem Hauptwerk: _Das Kapital. Ein offenes, überdimensionales, unvollendetes Werk, da der Gegenstand seiner Kritik selbst in ständiger Bewegung ist. [A pesar de la enfermedad y las privaciones, Karl Marx escribió hasta el final de su vida, en el exilio en Inglaterra y con la ayuda de Jenny y Friedrich, su obra principal "Das Kapital." Una obra abierta, vasta e inacabada, ya que el propio objeto de su crítica sigue en movimiento.]

Y este trabajo sobre anime y marxismo, es una pequeña partícula de aquello.

Bibliografía

Adorno, T & Horkheimer, M. (1998). *Dialéctica de la Ilustración*. Editorial Trotta. 3ra edición. Madrid.

Allison, J.C. & Anievas, A. (2010). The uneven and combined development of the Meiji Restoration: A passive revolutionary road to capitalist modernity. *Revista Capital & Class*. Volumen 34, asunto 3. 469-490. <https://doi.org/10.1177/0309816810378723>

Antunes, R. (2009). Diez tesis sobre el trabajo del presente (y el futuro del trabajo). *Revista Trabajo, empleo, calificaciones profesionales, relaciones de trabajo e identidades laborales*. Vol. I. Buenos Aires : CLACSO ; CAICyT, 2009. 29-44.

Badiou, A. (2004). El cine como experimentación filosófica. Compilador Gerardo Yoel. *Pensar el cine I: Imagen, ética y filosofía*. (pp. 23-81). Editorial Manantial. Buenos Aires.

Bazin, A. (2004). *¿Qué es el cine?*. RIALP S.A. 6ta Edición. Madrid.

Bendazzi, G. (2004). *Definir la animación – Una propuesta*

Bendazzi, G. (2015). *Animation: A world history Vol.1*. Editorial Focal Press. Estados Unidos.

Benjamin, W. (2016). *El autor como productor*. Editorial Casimiro. 2da Edición. Madrid.

Benjamin, W. (2016). *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica y otros textos*. Ediciones Gogot. Buenos Aires.

Bordwell, D., Staiger, J. & Thompson, K. (1997). *El cine de Hollywood: Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Editorial Paidós. Barcelona.

Cholodenko, A. (2020). El animador como artista, el artista como animador. Una recapitulación. *Revista Con A de animación*, N°10. 10-23. <https://doi.org/10.4995/caa.2020.13271>

Chow, K. (2013). From Haiku and Handscroll to Tezuka: Refocusing Space and Camera in the Narrative of Animation. Editoras Yokota, M. & Hu, T.G. *Japanese Animation: East Asian Perspectives*. (pp. 183-195). Editorial University Press of Mississippi.

Chung, P. (2021). Entrevista a Peter Chung por Cartoon Brew. Fecha: 7 de mayo de 2021. <https://www.cartoonbrew.com/the-animation-that-changed-me/the-animation-that-changed-me-peter-chung-on-space-adventure-cobra-204913.html>

Clements, J. (2013). *Anime: A History*. Editorial: British Film Institute. Londres.

Clements, J & McCarthy, H. (2006). *A guide to the japanese animation*. Editorial Stone Bridge Press. Berkeley California.

Comolli, J.L. (2010). *Cine contra espectáculo*. Editorial Manantial. Buenos Aires.

De Felipe, F. & Gómez, I. (2008). El imperio del sol creciente: El lenguaje del anime. Coordinador Antonio José Navarro. *Cine de animación japonés*. Edita Donostia Kultura San Sebastián.

Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento: Estudios sobre cine 1*. Editorial Paidós. Buenos Aires.

Deleuze, G. (1986). *La imagen-tiempo: Estudios sobre cine 2*. Editorial Paidós. Buenos Aires.

Deleuze, G. & Guattari, F. (1997). *¿Qué es la filosofía?*. Editorial Anagrama. 4ta edición. Barcelona.

Dezaki, O. (1997). Entrevista a Osamu Dezaki incluida en The Adventures of Gamba: Complete Collection LD box-set. Traducción al inglés por Heisei Etranger. <https://karageko.com/2020/02/22/before-the-golden-days-of-mice-and-osamu-dezaki/>

Dezaki, O. (1998). Entrevista a Osamu Dezaki realizada por Animerica. <https://iwatchanimebecauseprettycolors.wordpress.com/2016/12/08/osamu-dezaki-interview-animerica-1998-17/>

Dezaki, O. (2020). Entrevista a Osamu Dezaki incluida en le coffret DVD Joe 2 - 2nd volume - d'IDP. <https://www.les-archives-de-joe.net/article-30-celluloids-les-harmony-cels.html>

Díaz, A. (2017). Arte y capitalismo: La excepción como norma. *Revista Ideas de Izquierda*. N°37. Mayo, 2017.

Driscoll, M. (2002). *From Kino-eye to anime-eye/ai: the filmed and the animated in Imamura Taihei's media theory*. *Japan Forum*, 14:2, 269-296, DOI: 10.1080/09555800220136383

Eagleton. (2006). *La estética como ideología*. Editorial Trotta. Madrid.

Eisenstein, S. (2013). *La forma del cine*. Editorial Siglo XXI.

Eisenstein, S. (2018). *Walt Disney*. Editorial Casimiro. Madrid.

Engels, F. (1961). *Dialéctica de la naturaleza*. Editorial Grijalbo. México.

Engels, F. (1976). *El Anti-Dühring*. Editorial Grijalbo. España.

Feldman, S. (2002). *La fascinación del movimiento*. Editorial Gedisa. Barcelona

Furuhata, Y. (2011). Rethinking Plasticity: The Politics and Production of the Animated Image. *Animation: An Interdisciplinary journal*. N° 6 (I) 25-38. DOI: 10.1177/1746847710391226

Hanzawa, S. (2019). Geographical dynamics of the Japanese animation industry. *Networks and communication studies réseaux, communication et territoires*. 1-18. <https://doi.org/10.4000/netcom.4546>

Hachero, B. (2015). Deformar a la Gorgona: La imagen animada como estrategia para documentar el horror. *Revista con A de animación*. N°5. 114-125. <https://doi.org/10.4995/caa.2015.3542>

Hegel, G.W.F. (2003). *Lecciones sobre la estética*. Editorial Mestas. Madrid.

- Hegel, G.W.F. (2007). *Fenomenología del espíritu*. Editorial Fondo de Cultura Económica. Argentina.
- Hernández, M. (2017). *Manga, anime y videojuegos: Narrativa cross-media japonesa*. Editorial prensas de la Universidad de Zaragoza. España.
- Horno López, A. (2014). *Animación japonesa: Análisis de series de anime actuales*. [Tesis doctoral, Universidad de Granada] <http://hdl.handle.net/10481/34010>
- Imada, K. (2010). Lupin III and the Gekiban Approach. Editora Rebecca Coyle. *Drawn to Sound: Animation Film Music and Sonicity*. Pp 175-187. Editorial Equinox Publishing Limited.
- Imamura, T. (1953). Art and the Animated Cartoon. *The Quarterly of Film Radio and Television*. Vol. 7. N° 3 (Spring, 1953). Pp. 217-222. <http://www.jstor.org/stable/1209818>
- Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. Editorial University of Minnesota Press. Estados Unidos.
- Larraín, Jorge. (2017). *El Concepto de Ideología Vol.1 Carlos Marx*. Editorial LOM. Chile.
- Lebel, J.P. (2016). Cómo la ideología llega a los films. Compilador Emiliano Jelicié. *Mayo Francés: La Cámara Opaca*. Pp 233-254. Editorial El cuenco de plata. Buenos Aires.
- Lenin, V. (1966). *Materialismo y empiriocriticismo*. Editorial Grijalbo. México.
- Lifshitz, M. (1981). *La filosofía del arte de Karl Marx*. Editorial Siglo XXI. México.
- Lukacs, G. (1966). *Aportaciones a la historia de la estética*. Editorial Grijalbo S.A. México.
- Lukacs, G. (2007). *Marx: Ontología del ser social*. Editorial Akal. Madrid.
- MaCkay, J. & Miallova, M. (2014). Frame Shot: Vertov's Ideologies of Animation. Editora Karen Breckman. *Animating Film Theory*. (pp. 145-166). Editorial Duke University Press. United States.

- Malabou, C. (2013). *El porvenir de Hegel: plasticidad, temporalidad, dialéctica*. Editorial Palinodia y La Cebra. Avellaneda.
- Mandel, E. (2015). *El significado de la segunda guerra mundial*. Ediciones IPS. Buenos Aires.
- Marx, K. (2014). *El Capital: Tomo I: El proceso de producción del capital*. Editorial Fondo de Cultura Económica. Ciudad de México.
- Marx, K. (2017). *El Capital: Tomo II: El proceso de circulación del capital*. Editorial Fondo de Cultura Económica. Ciudad de México.
- Marx, K., Engels, F. (2014). *La ideología alemana*. Editorial Akal. Madrid.
- Meyerhold, V. (2008). El actor del futuro y la biomecánica. Selección Hormigón, J.A. *Meyerhold: Textos teóricos*. (pp. 229-232). Publicaciones Asociación de Directores de Escena de España. España.
- Morimoto, K. (2017). Entrevista a Koji Morimoto por Red Bull Music Academy. Fecha 30 de noviembre de 2017.
- Morisawa, T. (2014). Managing the unmanageable: Emotional labour and creative hierarchy in the Japanese animation Industry. *Revista Ethnography*. Volume 16, junio 2015. 1-23. <https://doi.org/10.1177/1466138114547624>
- Napier, S. (2005). *Anime: From Akira to Howl's Moving Castle*. Editorial St. Martin's Press. New York.
- Nekes, W. (1981). Reflexiones sobre el cine. VV.AA. *Imagen y lenguajes*. Pp 229-235. Editorial Fontanella. Barcelona.
- Ranciere, J. (2009). *El reparto de lo sensible: Estética y política*. Ediciones LOM. Chile.
- Ranciere, J. (2010). *El espectador emancipado*. Ediciones Ellago. España.
- Ranciere, J. (2013). *Aisthesis: Escenas del régimen estético del arte*. Editorial Manantial. Buenos Aires.

- Ristola, J. (2021). Espacios de imágenes del anime: Walter Benjamin y las políticas del consumo. *Revista con A de animación*, N°12. 94-111. DOI: <https://doi.org/10.4995/caa.2021.15086>
- Rumor, M. (2017). *Osamu Dezaki: Il richiamo del vento*. Edición Delos Digital S.R.L. Milano.
- Russo, E. (2012). El espectador reinventado. *Notas sobre el futuro del cine*. (pp. 86-94). Editorial, BAFICI. Buenos Aires.
- Steinberg, M. (2012). *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. Editorial University of Minnesota Press. Estados Unidos.
- Suan, S. (2013). *The Anime Paradox: Patterns and Practices Through the Lens of Traditional Japanese Theater*. Editorial Global Oriental. Netherlands.
- Trejo, R. (2009). *Cine, neoliberalismo y cultura: Crítica de la Economía Política del Cine Chileno Contemporáneo*. Editorial Arcis. Santiago de Chile.
- Trotsky, L. (2006). *Literatura y revolución*. Editorial Proyecto Espartaco.
- Trotsky, L. (2008). *El programa de transición y la fundación de la IV internacional*. Ediciones IPS. Buenos Aires.
- Trotsky, L. (2012). *La teoría de la revolución permanente*. Ediciones IPS. Buenos Aires.
- Tsugata, N. (2013). A Bipolar Approach to Understanding the History of Japanese Animation. Editoras Yokota, M. & Hu, T.G. *Japanese Animation: East Asian Perspectives*. (pp. 25-33). Editorial University Press of Mississippi.
- Watz, M (2021). The Kanada style in context. *Animetudes*. <https://animetudes.com/2021/03/06/the-kanada-style-in-context/>
- Wells, P. (1998). *Understanding animation*. Editorial Routledge. United Kingdom.
- Yamamoto K. (2014). *The Agglomeration of the Animation Industry in East Asia*. Editorial Springer. Tokyo.

Yoon, A.R. (2010). *The Inbetweeners: The Korean Animation Industry Negotiates the Global and the National* [Tesis doctoral, Goldsmiths, University of London].
<https://research.gold.ac.uk/id/eprint/2529/>

Videografía de Osamu Dezaki

- (1963). *Tetsuwan Atom*. Mushi Production
- (1969). *Dororo*. Mushi Production.
- (1970). *Ashita no Joe*. Mushi Production.
- (1973). *Ace wo Nerae*. Madhouse
- (1975). *Gamba no Bouken*. Madhouse y Tokyo Movie Shinsha (TMS)
- (1977). *Ie Naki Ko*. Madhouse y Tokyo Movie Shinsha (TMS)
- (1978). *Shin Ace wo Nerae*. Madhouse y Tokyo Movie Shinsha (TMS)
- (1978). *Takarajima*. Madhouse y Tokyo Movie Shinsha (TMS)
- (1979). *Ace wo Nerae: La Película*. Madhouse y Tokyo Movie Shinsha (TMS)
- (1979). *Versailles no Bara*. Tokyo Movie Shinsha (TMS)
- (1980). *Ashita no Joe 2*. Tokyo Movie Shinsha (TMS)
- (1982). *Cobra: La Película*. Tokyo Movie Shinsha (TMS)
- (1982). *Cobra. Serie animada*. Tokyo Movie Shinsha (TMS)
- (1983). *Golgo 13*. Tokyo Movie Shinsha (TMS)
- (1989). *Ace wo Nerae: Final Stage*. Tokyo Movie Shinsha (TMS)
- (1989). *Lupin III: Bye bye Liberty Kikki Ippatsu*. Tokyo Movie Shinsha (TMS).
- (1991). *Onisama-e*. Tezuka Productions.
- (1996). *Black Jack: La Película*. Akita Publishing, Black Jack Committee, Tezuka Productions.
- (1997). *Hakugei Densetsu*. Studio Junio. Tezuka Productions.

Material audiovisual extra

Bendazzi, G. (2018). *Descubriendo a Quirino Cristiani*. <https://youtu.be/ScyPQWSwFZQ>

Caribou Kun. (2020). *Osamu Dezaki: Anime's Premier Classic Director*.

<https://youtu.be/mKps2-VeN98>

Montero, L. (2020). Conferencia online “*Pioneros del anime: los cineastas que configuraron la animación como industria*”.

<https://www.fundacionjapon.es/jp/Actividades/Arte-y-Cultura/evento/296/conferencia-online-pioneros-del-anime-los-cineastas-que-configuraron-la-animacion-como-industria>

Mori, T. (1991). *Otaku no Video*. Estudio Gainax.

Peck, R. (2017). *Le Jeune Karl Marx*. Velvet Film, Artémis Productions ,Agat Film & Cie.

