

UNA NUEVA GENERACIÓN DEL ANIME (2000-2020)

Evolución, expansión y progreso técnico en la animación japonesa actual

A New Generation of Anime (2000-2020)

Evolution, expansion and technical progress in current Japanese animation

ANTONIO HORNO LÓPEZ

Y

KEYWORDS

Anime
Animation
Cartoon
Japanese animation
Audiovisual
History
Manga

ABSTRACT

Through the analysis of audiovisual language and the understanding of the creation process of some of the most outstanding anime series of the last decade, this article aims to establish the most representative current aesthetic and technical qualities of this animation model. A set of highlights that could lead to a new stage in the history of Japanese animation, since not only the production techniques have continued to evolve but also its narrative and aesthetics have crossed the border of the established, developing a creation process so efficient that it has become a benchmark for Western productions.

PALABRAS CLAVE

Anime
Animación
Dibujo animado
Animación japonesa
Audiovisual
Historia
Manga

RESUMEN

A través del análisis del lenguaje audiovisual y la comprensión del proceso de creación de algunas de las series anime más destacadas de la última década, este artículo pretende establecer las cualidades estéticas y técnicas actuales más representativas de este modelo de animación. Unos aspectos significativos que podrían dar lugar a una nueva etapa en la historia de la animación japonesa, ya que no solo las técnicas de producción o difusión han seguido evolucionando sino también su narrativa y estética han traspasado la frontera de lo establecido, desarrollando un proceso de creación tan eficiente que se ha convertido en un referente para las producciones occidentales.

Recibido: 21/ 04 / 2022

Aceptado: 29/ 06 / 2022

1. Introducción

Durante las últimas tres décadas, distintos historiadores, investigadores y especialistas en animación han logrado recopilar la historia completa de la animación japonesa y establecer diferentes Generaciones, o Etapas, que siguen un conjunto de normas o reglas establecidas como propias del anime (Bendazzi, 2003; Rodríguez de León, 2009; Tsugata & Takahashi, 2011; Clementes, 2017; Heredia, 2018). Para la delimitación de estas Generaciones se tomaron aspectos determinantes y diferenciadores, tales como el contexto histórico de los inicios de la propia industria de la animación, la aparición de una determinada serie o película de gran repercusión e impacto, la introducción de innovaciones tecnológicas en sus producciones o, incluso, el incremento en la cantidad de estas producciones. Estos aspectos han permitido diferenciar, hasta la fecha, cuatro Generaciones:

- El periodo de Pre-Generación (1910-1950), el cual correspondería a las primeras animaciones de carácter experimental que se hacían en Japón a principios del siglo XX hasta los años 50.
- La Primera Generación (1950-1970), o periodo de *anime* básico, correspondiente a los siguientes 20 años, en los que la animación ya comenzaba a desarrollar su propio estilo de dibujo, surgiendo la industria del *anime* y las series de televisión, aunque la mayoría de sus historias estaban enfocadas a un público infantil.
- La Segunda Generación (1970-1983), en este período la temática de las animaciones comienza a ampliarse, apareciendo series y películas con historias destinadas a un público adulto. Aspecto narrativo que se convertirá, con el paso del tiempo, en una de sus características más destacables.
- La Tercera Generación (1983-1995), también llamada la Edad de Oro del *anime*. En esta época aparecen los primeros vídeos domésticos (OVAs) y empiezan a surgir títulos de multitud de géneros consignados para todo tipo de público. Durante estos años ya se comienza a experimentar con las primeras herramientas digitales y surge una importante demanda de producciones japonesas por parte del público occidental.
- Por último, nos encontramos con la Cuarta Generación, la cual, en principio, abarcaría desde 1995 hasta nuestros días. Caracterizada por un uso abundante de técnicas digitales y del *outsourcing*, es decir, la externalización de algunas partes del proceso de producción (Rodríguez, 2009, pp. 19-20).

Dentro del contexto histórico se aprecia cómo desde mediados de la década de los 60 el mercado de la animación japonesa empieza a ser especialmente significativo en Estados Unidos con la adquisición de series *anime* para televisión. Desde ese momento, ha habido un aumento considerable tanto en el sector de las producciones de series televisivas japonesas, como en la celebración anual de eventos y convenciones enfocados a este particular modo de animación, capaz de atraer a miles de aficionados de todo el mundo. Prueba de ello lo tenemos, por ejemplo, en los datos mostrados por la *SPJA (Society for the Promotion of Japanese Animation)*, la cual indica que, en la *Anime Expo* celebrada en 2018 en la ciudad de Los Ángeles, hubo más de 110.000 asistentes procedentes de más de 70 países diferentes (Ressler, 2018).

En España, del mismo modo que había ocurrido con anterioridad en países como Francia e Italia, el mercado del manga y el *anime* fue adquiriendo interés paulatinamente con el paso de los años gracias, principalmente, a las producciones animadas (Santiago, 2012, p. 15). Esto dio lugar a una nueva tendencia y forma de vida en nuestro país —la cultura *otaku*— y aunque durante su apogeo, en la década de los 90, llegó a existir cierta controversia en relación a la calidad estética del *anime*, al público al que iba dirigido e, incluso, a su contenido (Expósito, 1993), considerado excesivamente violento o poco ético (ABC Madrid, 1993, p. 106), la originalidad de las producciones japonesas fascinaron a un público que hasta entonces había concebido los dibujos animados como un producto infantil, basado principalmente en una combinación de gags humorísticos, y las series que se emitían en las televisiones llegaron para quedarse (Ferrera, 2020, p. 33). Por ello, se establece la época de los 90 como la fecha clave del *anime* en nuestro país. No obstante, en la actualidad la situación ha cambiado gracias, en mayor parte, al auge de Internet y a la proliferación de la cultura *otaku* (Horno, 2021, p. 248). Del mismo modo, la demanda por producciones de animación japonesa ha aumentado a nivel mundial hasta un 118% en los últimos años, según datos del *Parrot Analytic* (2022). Esto ha dado lugar a producciones más elaboradas y, sobre todo, al incremento en la variedad de sus temáticas, consiguiendo que la pasión y admiración por el manga y el *anime* en los países occidentales sea hoy en día una realidad.

En este sentido, no cabe duda que el panorama actual tiene poco que ver al que existía durante los primeros años de la “Cuarta Generación”, en los que el *anime* acababa de adaptarse al formato digital y se consumía mayoritariamente a través de páginas no oficiales de Internet o alguna cadena de televisión privada. Hoy en día, plataformas en *streaming*, como es el caso de *Netflix*, están fomentando indiscutiblemente la expansión de este producto audiovisual, invirtiendo fuertemente en su producción y ofreciendo una extensa y variada parrilla de series. Un servicio que, al ser de pago, no solo evita perjudicar a la industria, como podría ocurrir con los *fansubs*, sino que, por el contrario, además de promover su difusión a todo tipo de público —ya sea aficionado o no—, expande las posibilidades de los artistas japoneses al brindar mayor flexibilidad y libertad en sus creaciones. Ejemplo de ello lo vemos plasmados en obras tan peculiares como *Devilman Crybaby* (2018), *Aggretsuko* (2020) o la controvertida *Made in Abyss* (2017), donde el espectador promedio, posiblemente familiarizado con los diferentes estilos y géneros del manga/anime, se ve sorprendido al encontrarse con una obra tan inusual, en la que el estilo infantil *chibi* de sus jóvenes protagonistas —hasta ahora utilizado para narrativas cómicas e infantiles

(Gen, 2005)— se presenta en contraste con la dureza explícita de algunas escenas y la crueldad del misterioso mundo del abismo creado por su autor, Akihito Tsukushi.

Pero tras más de 20 años de la aparición de esta última Generación, parece lógico pensar que la distribución de esta cuarta etapa precise de una revisión. En este artículo, y a través del análisis del lenguaje audiovisual y del proceso de creación de algunas de las producciones más destacadas de la última década, tales como la popular *Shingeki No Kyojin* (2013), *One Punch Man* (2015), *My Hero Academia* (2016), *Dr. Stone* (2019), *Kimetsu No Yaiba* (2019) o *Dorohedoro* (2020), se pretende establecer las cualidades estéticas y técnicas de algunas de las obras más recientes de la animación japonesa, lo cual podría marcar una nueva línea divisoria en su historia y dar lugar a una posible “Quinta Generación”, donde no solo las técnicas de producción o difusión han seguido evolucionando, sino también cuyas historias y estética han traspasado la frontera de lo establecido, diluyendo los cánones más significativos del *anime* y desarrollando un proceso de creación de animación bidimensional tan eficiente que roza la perfección.

2. Objetivos

Este artículo pretende destacar los aspectos visuales y estéticos de series *anime* recientes, a objeto de demostrar su eficacia técnica y la evolución de la misma, y comprobar si existe un avance considerable en las técnicas artísticas de animación a causa de la incorporación y combinación de técnicas digitales y tradicionales. Unos aspectos reveladores que nos permitirá demostrar la diversidad temática de la industria del *anime* actual, distinguir las posibilidades didácticas que ofrecen algunas de sus obras y, muy especialmente, establecer una nueva línea divisoria en la historia de la animación japonesa que diferencie las características propias de las producciones de los años 90 y principio de 2000 con la programación actual.

3. Metodología

Partiendo de un proceso metodológico diseñado en la tesis doctoral “Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales” (Horno, 2014) y desarrollado específicamente para analizar la animación desde el punto de vista estético, técnico y, en el caso que nos ocupa, también narrativo, a continuación se muestra una selección de series animadas japonesas pertenecientes a la última década, escogidas por su popularidad; particularidades gráficas; calidad en la animación; progresos técnicos y sello narrativo, a objeto de recabar, a partir de los resultados de este análisis, una serie de datos suficientemente concluyentes para lograr los objetivos principales planteados en esta investigación.

4. Análisis y Resultados

4.1. Shingeki No Kyojin (2013)

En los últimos años, el *anime* al igual que su formato de difusión también ha ido progresando estética, técnica y narrativamente, hacia propuestas más experimentales o de temáticas más duras y salvajes, rompiendo con las formulas estandarizadas de sus géneros demográficos y presentándolas en pantalla con un evidente progreso técnico. Es lo que ocurre con series como *Shingeki no Kyojin* (2013), cuya emisión supuso un toque de atención entre los espectadores más exigentes. Esta serie, que comenzó con 25 capítulos en su primera temporada, y lleva hasta la fecha más de 80 episodios, ha recibido un gran número de reconocimientos y premios tanto por su dirección, como por el contenido digital o la propia banda sonora. Del mismo modo, llegó a alzarse con el título a “Mejor Anime Televisivo” del año 2014 en el *Tokyo Anime Award Festival*. Este reconocimiento, y el de los propios espectadores, es todo un logro en un mercado tan masificado como el de la animación japonesa (Victoria, 2015, p. 142).

Figura 1. Fotograma de *Shingeki No Kyojin* (2013).



Fuente: Captura de pantalla del Blue-ray de la serie, distribuido por Selecta Vision. Director: Tetsuro Araki. Año: 2016.

El aprovechamiento de los recursos digitales para la creación de entornos tridimensionales que permiten desplazar a los personajes de forma vertiginosa a través de las escenografías de los edificios, ampara a este *anime* de las limitaciones de profundidad o espacialidad que podría suponer un fondo bidimensional creado por capas. Por ello, aunque las animaciones de los personajes continúen siendo dibujadas fotograma a fotograma, los animadores juegan con la escala y la perspectiva para adaptarlos al fondo que se añadirá durante la producción (Figura 1).

Considerada como única en su género, debido a su particular estilo artístico y al aliciente narrativo de unir a toda la humanidad contra un enemigo común, esta producción ha conseguido atraer a un público diferente, el cual quizás no había visto nunca *anime*, pero que se ha sentido atraído por la extravagancia —tal y como ya ocurrió en España en 1992 con el estreno de *Akira* (1988)— de una serie de animación con situaciones melodramáticas segundos antes de terminar el episodio y muertes imprevistas de personajes principales. Recursos narrativos impactantes pero efectivos, que posiblemente están más próximos del nepotismo literario de George R. R. Martin, que de las particularidades propias del *shōnen* tal y como lo conocíamos (Victoria, 2015, pp. 142-143).

Respecto a los diseños señalar que, aunque los personajes del *anime* siguen el estándar general de estilo de este género, Hajime Isayama, el autor del manga, destacó precisamente por tener un dibujo muy diferente a lo visto hasta ese momento. El propio Isayama ha admitido en varias entrevistas su falta de habilidad para el dibujo (Univision, 2017), hasta el punto de tener que ayudarse de referencias fotográficas de personas reales sacadas al azar de revistas o Internet para los rostros de los titanes (Del Campo, 2020). Sin embargo, esta carencia es la que le ha supuesto su toque de originalidad y, por ende, su mejor baza, superando la criba del modelo impuesto hasta entonces, flexibilizando la industria del manga, rompiendo las reglas y abriendo las puertas a un “titán colosal” de nuevos estilos de dibujo y una animación, técnicamente, mucho más evolucionada. Tal y como concluye Carmen Labinia en su artículo “El verdadero ataque de los titanes: la combinación ganadora internacional de Shingeki no Kyojin” (2015), esta serie podría representar la cabeza visible de una nueva era de la animación japonesa (p. 153).

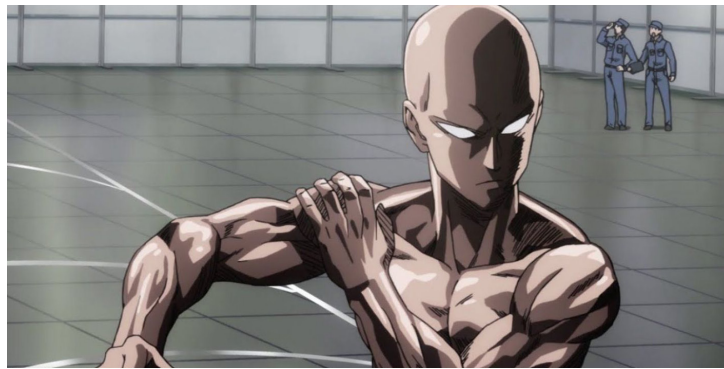
4.2. One Punch-Man (2015) y My Hero Academia (2016)

Han pasado más de 80 años desde que Superman hizo su aparición en el primer número de “Action Comics” de 1938. Desde entonces, la apariencia del personaje —el traje azul y rojo, el emblema en el pecho y la capa— se convirtió en la representación icónica del superhéroe por excelencia. También en algunos *anime* actuales el género de superhéroes japoneses se nutre de esta imagen distintiva proveniente del país de las barras y estrellas. Es el caso de *One Punch-Man* (2015) y *My Hero Academia* (2016), dos series fuertemente influenciadas, estética y narrativamente, por los cómics de Marvel y DC.

En el caso de *My Hero Academia* se cuenta la historia de Izuku Midoriya, un niño inicialmente sin poderes que aspira a ser un gran héroe en una sociedad donde existen personas superpoderosas. Al igual que ocurría en otras series *shōnen* como *Naruto*, este *anime* se inicia con la premisa del desaliento del pequeño Midoriya que intenta parecerse a su gran héroe, All Might, superando sus carencias físicas con un durísimo entrenamiento supervisado por su mismísimo ídolo. Este personaje, que además es el más fuerte de la serie, ya resulta familiar para el espectador al ser muy similar a la figura del héroe de cómics estadounidense. Tanto es así, que sus ataques —designados con nombres de estados y ciudades norteamericanos como el “Texas Smash”— son un tributo al patriotismo estadounidense.

De forma similar a *My Hero Academia*, en *One Punch-Man* también nos encontramos ante un mundo donde los superhéroes son comunes y donde es necesario solicitar una licencia para convertirse en un héroe profesional. No obstante, a diferencia de muchas otras historias cuya trama es un bucle constante de un héroe luchando contra villanos cada vez más fuerte, *One Punch-Man* se centra más en la burocracia del sistema de superhéroes y las luchas de su protagonista, Saitama, para ser reconocido y ganarse la vida de forma estable. Saitama, que tiene la capacidad de derrotar a sus enemigos de un solo puñetazo, se ve frustrado por el aburrimiento y los problemas cotidianos, como no lograr una buena calificación en un examen o perder la posibilidad de conseguir buenas ofertas en una tienda de alimentación.

Figura 2. Fotograma de *One Punch-Man* (2015).



Fuente: Captura de pantalla del Blue-ray de la serie, distribuido por Selecta Vision. Director: Shingo Natsume. Año: 2018.

Respecto a la parte estética, hay que señalar que en animación es costumbre relacionar el grado de simplificación de los dibujos con el género de la historia o el público al que van dirigidos. Hasta ahora, un estilo con un alto nivel de detalle o realista se reservaba, habitualmente, para las series destinadas a un espectador adulto. Pero como se ha comentado anteriormente con *Made in Abyss*, ni un dibujo *kawaii* o mono es sinónimo de serie infantil, ni unos rasgos más realistas y marcados son exclusivos de la narrativa para adultos. Tal y como ocurre en *One Punch-Man* o en *My Hero Academia*, el incremento de los detalles faciales o corporales en los personajes en momentos puntuales de la acción —intensificando las áreas de sombra e incorporando más elementos anatómicos— es una táctica visual que se aprovecha, ocasionalmente, para aumentar el significado, captar la atención del espectador y aumentar el dramatismo de la escena (Figura 2). Unos cambios en el aspecto visual del personaje de apenas unos segundos en pantalla pero que incrementa su significado y lo refuerza (Dondis, 1985, p. 147), rindiendo homenaje al estilo de cómic surgido al otro lado del planeta.

Pero al contrario de lo que ocurre en el cómic estadounidense donde la identidad del superhéroe permanece, generalmente, en el anonimato y actúa sin ánimo de lucro alguno, en el caso japonés naturaliza la labor del héroe, reconociéndolo como un trabajo asalariado. En *One Punch-Man* a través de la “Asociación de Héroe” y en *My Hero Academia*, sistematizando la sociedad en la que viven para que los superhéroes sean formados y entrenados a objeto de ejercer su heroísmo dentro de su propia industria y mercado laboral. Mediante esta sátira, que bebe de la sobredosis mediática de la figura del superhéroe que arrastramos desde hace años, el *anime* incrementa su plantilla de héroes tradicionales con kimonos de colores anaranjados cuyos poderes emergen de la “energía vital” —ya sea a través de “Ki” o “Chakra”— para presentar al público unos personajes embutidos en mallas, luciendo ondulantes capas, pero, como no podía ser de otra manera, seguir siendo los más fuertes del universo.

4.3. Dr. Stone (2019)

Gracias a *Dr. Stone* (2019) es posible situar otro punto de partida en la historia de la industria del *anime*, ya que ahora también puede presumir de contribuir de forma directa a la formación de sus espectadores a través del entretenimiento.

Relacionar *anime* con propuestas didácticas no es algo habitual, aunque existan obras con ciertas connotaciones pedagógicas que han dado lugar incluso a libros centrados en el aprovechamiento didáctico del manga o el *anime*, como es el caso del ensayo “Dragon Ball: Fenómeno Social” (2018) de Vicente Ramírez o el auge de diferentes trabajos académicos fundados bajo esta premisa (González, 2020; Castro, 2021; Gutiérrez, 2021). Está claro que tarde o temprano tenía que ocurrir en una industria tan fructífera y diversa en su producción, pero hasta ahora ningún caso había sido tan evidente como con *Dr. Stone*. Un *anime* que combina lo instructivo con la comedia para hablar de la evolución del ser humano y de ciencia, convirtiéndose en la excusa perfecta y el eje principal de una serie bastante entretenida y con prestaciones claramente didácticas.

Inicialmente la historia parte de que toda la humanidad ha sido convertida en estatuas de piedra por culpa de una misteriosa luz, incluidos nuestros protagonistas Taiju y el joven científico Senku. A pesar de ello, al cabo de 3.700 años, Senku y Taiju consiguen liberarse de ese estado pétreo en el que se han mantenido. Sin embargo, tal ha sido el periodo de tiempo transcurrido, que la naturaleza ha reclamado lo que era suyo y el mundo ha vuelto a la Edad de Piedra, borrando cualquier avance científico. Es aquí donde entra el desarrollo principal de la serie, pues Senku, con ayuda de su compañero, deberán reconstruir el mundo a partir de sus propios conocimientos.

Visualmente con unos diseños atractivos en sus personajes, *Dr. Stone* mezcla humor y ciencia para ofrecer al público un material inusual que, con la excusa de su historia post-apocalíptica, además de asegurarnos el entretenimiento, nos hace una exhibición de numerosos ejemplos didácticos, como la composición de la pólvora, la elaboración de unas gafas o la recreación de la Coca-Cola a partir del agua carbonatada surgida en el interior

de un molinillo de bambú. Aunque es una serie con relativa poca acción, suspense o giros narrativos inesperados y una animación corriente en cuanto a fluidez, sus continuas evocaciones didácticas aportan originalidad en una industria hasta ahora considerada algo estandarizada en sus géneros, logrando mantener la expectación del público más curioso con fórmulas que se alejan del habitual despliegue de escenas de batallas colmadas de llamativos efectos pirotécnicos.

4.4. Kimetsu No Yaiba (2019)

Más reciente aún tenemos el caso de *Kimetsu no Yaiba* (2016), conocida también como *Demon Slayer*, un manga que, a pesar de llevar ya varios años publicado, no ha comenzado a resonar entre los fans hasta que su adaptación animada ha entrado en escena en 2019.

Esta adaptación, de la mano del estudio Ufotable —padre de la valorada *Fate/Zero!* (2011), una de sus mejores obras junto *Tales of Zestiria the X* (2016-2017)— cuenta la historia de Kamado Tanjirōyu, el hijo mayor de un vendedor de carbón que, tras regresar un día a casa, encuentra a su familia asesinada cruelmente por un demonio, dejando como única superviviente a su hermana menor Nezuko, la cual aparece convertida, irónicamente, en demonio. A pesar de ello, Nezuko sigue manteniendo un fuerte vínculo protector con su hermano, por lo que Tanjirō decide convertirse en un asesino de demonios para vengar la muerte de su familia y encontrar la manera de devolverle la humanidad a su hermana. Un trasfondo sentimentalista que cautivará al espectador desde el primer episodio y que servirá de pretexto para el desarrollo de una trama en la que tiene cabida tanto la acción propia del *shōnen* —y que se incrementará de forma progresiva—, como momentos hilarantes y de humor gratuito protagonizados, habitualmente, por unos personajes secundarios la mar de peculiares.

“Mejor serie en emisión” durante 2019, junto con otros premios como “mejor personaje masculino” o “mejor personaje femenino”, *Kimetsu no Yaiba* dejó constancia de su calidad arrasando en los resultados de los “Newtype Anime Awards 2018-2019”.

Igualmente, este mismo año, Google Trends sacó a la luz las tendencias en búsquedas por países. En el caso de Japón, *Kimetsu no Yaiba* se encontraba entre los 10 temas más buscados del año (Anmosugoi, 2019). Aunque esta disposición se dio desde el estreno del primer episodio el 6 abril, se apreciaron picos de esta búsqueda a primeros de agosto del mismo año, cuando se emitió el episodio 19, incrementándose hasta el final de la serie.

Este capítulo, posiblemente el más emocionante del *anime*, —tanto que incluso consiguió cautivar al propio autor del manga que llegó a verlo una veintena de veces— presenta una épica escena de lucha entre Tanjirō y Rui, un demonio con la apariencia de un niño de cabello blanco, miembro de las “Doce lunas demoniacas” o “Doce Kizuki”.

A las puertas de ser derrotado en la batalla, Tanjirō despierta un valioso recuerdo del pasado, el de su padre y la danza de fuego, cuya animación destaca en pantalla al estar creada a partir de un movimiento tan sumamente fluido que parece ser más propio de la captura de movimiento digital sobre un modelo tridimensional que de una animación 2D convencional. Sin embargo, según confirma el propio director del episodio, Toshiyuki Shirai, se trata de una escena totalmente dibujada a mano, en la que han aprovechado la fidelidad de la técnica de la rotoscopia para lograr un movimiento lo más realista posible:

Pese a haber numerosos puntos álgidos en el episodio, el más destacado es cuando se muestra a Tanjuro (el padre de Tanjirō) haciendo la Danza del Dios del Fuego. Ya animarlo con un baile fue una tarea complicada, pero lo que era realmente difícil de dibujar era su ropa. No obstante, ya que se trataba de una escena muy importante en el manga, quería representarla lo más fielmente posible en su versión animada sin escatimar en detalles. Al final, se ha utilizado la técnica de la rotoscopia para ello: creamos la ropa y conseguimos un coreógrafo para que la llevara y bailara para grabarlo y utilizar las tomas como base para la animación. (Selecta Vision, 2021, p. 21)

Este recuerdo muestra el valor de los lazos familiares, haciendo que el protagonista reaccione y sea capaz de evolucionar su técnica al comprender que el control de la respiración no es algo que solo aprendió de su maestro, sino también de su padre, junto con la promesa de transmitir el legado familiar. Es entonces cuando la calma del agua, representada con un efecto que nos recordará en todo momento a la estética de *La gran ola de Kanagawa*, se transforma en la viveza del fuego, reflejada tanto por el propio recurso de las llamaradas como por el incremento de la velocidad del personaje.

El cambio de la técnica de la respiración, el despertar de la técnica de sangre de su hermana Nezuko y la caída de las gotas de su sangre fundiéndose con la técnica del hermano, es todo un espectáculo visual de alucinantes movimientos giratorios; torbellinos; llamaradas; fogonazos; colores brillantes que desgarran el oscuro fondo y el resultado de sincronizar a la perfección cada plano con una majestuosa banda sonora que incrementa el impacto de la escena (Figura 3). Finalmente, el momento culmen se mitiga con unos amables créditos finales que muestran una secuencia cálida y sosegada de imágenes de la niñez de los dos hermanos y su familia.

Figura 3. Fotograma de *Kimetsu no Yaiba* (2019).



Fuente: Captura de pantalla del Blue-ray de la serie, distribuido por Selecta Vision. Directores: Haruo Sotozaki, Shinya Shimomura, Yuki Ito, Takuya Nonaka, Takashi Shara, Ken Takahashi. Año: 2021.

Recientemente, su primera película *Kimetsu no Yaiba the Movie: Mugen Train* (2020) llegó a recaudar aproximadamente 44 millones de dólares en su primer fin de semana de estreno, convirtiéndose en el anime más taquillero de la historia. Una muestra más de que, sin duda alguna, *Kimetsu no Yaiba* es de esas obras maestras que aparecen una vez cada cierto tiempo, con una historia sobre venganza, redención y fraternidad; con una animación impecable y un despliegue de recursos visuales que sorprenderá a cualquier tipo de espectador.

4.5. DoroHeDoro (2020)

Ya han transcurrido más de 20 años desde que la obra original *DoroheDoro* (2000-2018), de la mangaka Q Hayashida, apareciera por primera vez en la revista *Gekkan Ikki*. Sin embargo, debido al enorme nivel de elaboración de sus dibujos colmados de detalles, como a la propia extensión de la historia, *DoroheDoro* fue un manga clasificado como “inadaptable” para su versión en *anime* (Morrissy, 2020).

A pesar de ello, y como se indicaba en la Introducción, el contexto actual de la industria de la animación japonesa poco o nada tiene que ver con la situación que había durante la “Tercera” y la “Cuarta Generación”. La normalización del CGI en el proceso de producción o la libertad creativa y de experimentación por parte de algunos estudios como es el caso de MAPPA, productora de esta serie, posiblemente sea la razón principal por la que se ha tenido que esperar dos décadas para que *DoroheDoro* irrumpiera en el formato animado.

Aunque la mayoría de los aficionados al *anime* prefieren las técnicas artísticas y la animación bidimensional de la vieja escuela, en contraposición a la estética torpe y chocante que suele producir en ciertos momentos el 3D *celshading*, hay que reconocer que, independientemente de las posibles mejoras en cuanto a la naturalidad del movimiento de los personajes en algunas escenas de lucha, *Dorohedoro* es una serie peculiar y con un aprovechamiento del CGI con resultados, como poco, interesantes.

El primer uso destacable del CGI en el *anime* fue a través de la película *Golgo 13* a principios de los 80, en la que se combinó la animación en acetatos con una breve secuencia digital de unos helicópteros sobrevolando una ciudad, resultante de un renderizado muy básico sin apenas texturas, iluminaciones o sombras (Horno, 2017, pp. 114-115). Desde entonces la inclusión de este recurso ha ido siendo cada vez más progresivo, comenzando con ligeras pinceladas para efectos de iluminación, escenografías o elementos recurrentes en la animación —personajes de fondo, vehículos o robots— y terminando con series completamente realizadas de forma digital.

A pesar de que el CGI lleva décadas utilizándose en las producciones japonesas, cuando se aprecia algo tridimensional en el *anime*, la primera impresión suele ser de rechazo hacia algo que se siente fuera de lugar —recordemos, por ejemplo, la última y desafortunada adaptación de *Berseker* (2016)—. Pese a ello, en el caso de *Dorohedoro* la elección de la técnica en relación a las necesidades gráficas de la obra original parece estar más que justificada.

Al inicio de la serie quizás la animación se presente un poco torpe y limitada, pero es algo que se vuelve menos notable con el paso de los episodios e incluso hay momentos en que empiezan a combinar objetos o personajes enteramente realizados en 2D con el habitual 3D de la serie, sin que apenas el espectador pueda percibir la diferencia salvo por ligeros cambios en el sombreado o por la fluidez del movimiento.

En este sentido hay que señalar que, generalmente, cuando un estudio produce una animación híbrida se suele subcontratar a empresas externas, lo que origina que en la mayoría de las ocasiones se distinga el trabajo de los diferentes equipos. Sin embargo, según una entrevista realizada por la revista japonesa CGWorld, en el caso de *Dorohedoro* no fue así y el personal de 2D y 3D de MAPPA trabajó estrechamente y en colaboración durante todas las etapas de la producción (Morrissy, 2020).

Propuestas como la de combinar el modelado y la animación tridimensional, realizadas con *3D Max*, con texturas bidimensionales pintadas con *Substance Painter* —básicamente un *Photoshop* para modelos tridimensionales—, ha permitido dibujar esos detalles únicos —como las escamas del personaje de Caimán— que serían extremadamente laboriosos de recrear en animación de forma tradicional (Figura 4).

Figura 4. Fotograma de *DoroHeDoro* (2020).



Fuente: Captura de pantalla de la serie emitida en Netflix. Director: Yuichiro Hayashi. Año: 2020.

Del mismo modo, el nivel artístico de las escenografías puede compensar con creces las posibles carencias en algunos aspectos de la irregularidad del movimiento. Supervisado por el célebre Shinji Kimura —responsable del diseño de fondos en *Akira* (1988) o *Tekkonkinkreet* (2006) entre muchos otros— el barroquismo de los edificios de la ciudad de Hole, junto con esa ambientación surrealista, oscura y visceral, retratan unos paisajes urbanos post-apocalípticos que distan notablemente de la otra realidad presentada en esta historia, el Mundo de los Hechiceros, representado con colores vibrantes y la elegancia de las arquitecturas góticas.

Estas apreciaciones, aparentemente sutiles, muestran que el estudio MAPPA, conscientes de que salía de su zona de confort al involucrarse en un proyecto de animación tridimensional con una fuerte carga gráfica bidimensional por parte de los diseños originales, ha superado sobradamente el reto, siendo capaz de captar el laborioso estilo artístico, densamente detallado, y la atmósfera de una obra que, en principio, ningún estudio se atrevía a realizar.

5. Conclusiones

Aunque la pandemia del Covid-19 ha afectado también a la industria del *anime* con el retraso o la cancelación temporal de algunas de sus producciones, paralelamente también ha fomentado la demanda de servicios en *streaming* y, con ello, el desarrollo de nuevos títulos como consecuencia de la reclusión de la población en los hogares (Lemes, 2022, p. 28).

Los avances en el proceso de producción como este incremento en la demanda mundial de contenidos *anime*, ha dado lugar a la aparición de series que, hasta ahora, hubiesen sido impensables en una industria cuyos géneros demográficos —*kodomo*, *shōnen*, *shōjo*, el *seinen* y *josei*—, diseños y estilo de animación han estado tan definidos.

En este sentido, y a partir de la revisión aquí realizada del panorama actual de la industria de la animación japonesa y del análisis de algunas de las series más destacadas de la última década, se muestra cómo la utilización de herramientas digitales ha ayudado a mejorar y a acelerar el proceso de creación de las producciones más recientes. Sin duda alguna, las nuevas tecnologías han permitido combinar animación tradicional con modelos tridimensionales, sorteando ciertas limitaciones como la espacialidad entre capas o el movimiento tridimensional de personajes cargados de detalles. Sin este avance técnico, series tan arriesgadas en su ejecución como *DoroheDoro* o *Shingeki no Kyojin* quizás no hubiesen sido posibles o no hubieran alcanzando la calidad gráfica y técnica que exigía la obra original en manga.

Igualmente, es posible confirmar la tendencia hacia nuevas propuestas que se salen del producto hasta ahora habitual: series cuyo estilo más caricaturizado o *kawaii* ahora parecen estar enfocadas a un público más adulto que infantil —como *Aggretsuko* o *Made in Abyss*— historias con un enfoque más didáctico —*Dr. Stone*, *A Silent Voice* (2016) o *Cells at Work* (2018)— o apuestas narrativas que vienen a sumarse a la exitosa demanda de las producciones de Marvel o DC, normalizando el papel del superhéroe y retratando la vida cotidiana de estos personajes dentro del mundo actual, tal y como ocurre en *One Punch-Man* y *My Hero Academia*.

En definitiva, tanto el auge de emisión a través de plataformas en *streaming* —Netflix, Amazon Prime o, más específicamente, Crunchyroll—, como la calidad gráfica y narrativa de estas series más recientes —resultado del avance en su producción—, manifiestan una evidente evolución en las técnicas artísticas, adaptando el propio estilo japonés a la demanda occidental, lo que contribuye, además del surgimiento de productos más arriesgados y originales —que rompen con muchos de los cánones que creíamos conocer sobre la animación japonesa—, a la expansión y flexibilización de su industria, alcanzando a un público diferente y estableciendo las bases de lo que podría considerarse una nueva Generación en el *anime*.

Referencias

- Bendazzi, G. (2003). *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Ocho y medio.
- Castro, F.A. (2021). *Recursos didácticos basados en Animación Japonesa*. Universidad de Jaén.
- Clements, J. (2017). *Anime: A history*. Bloomsbury Publishing.
- Del Campo, J.L. (5 de diciembre de 2020). "Attack on Titan": una Mona Lisa caníbal y más cosas que inspiraron a Hajime Isayama para crear el manga. El Comercio. Recuperado el 25 de febrero de 2022. <https://acortar.link/VEeH00>
- Dondis, D. A. (1985). *La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual*. Editorial Gustavo Gili.
- Expósito, F.J. (19 de agosto de 1993). *La violencia en los dibujos continúa como ingrediente básico en la programación infantil. La serie "Bola de Dragón", punto negro de la programación de Canal Sur*. Radio televisión. <https://cutt.ly/EawxQm4>
- Ferrera, D. (2000). Análisis de la programación de anime en la televisión generalista en España (1990-1999). *L'Atalante: revista de estudios cinematográficos* (29), 25-38.
- Gen, S. (2005). *How to Draw Manga Volumen 18: Super-Deformed Characters Vol.1 Humans*. Graphic-Sha Publishing.
- González, S. (2020). *La animación japonesa como herramienta educativa: diferencias con el cine occidental y posibilidades en el aula*. Universidad de Cantabria.
- Gutiérrez, E. C. (2021). Saint Seiya en el aula de Cultura Clásica de 4º de la ESO: una propuesta didáctica. *Didáctica* (33), 39-47. <https://doi.org/10.5209/dida.77655>
- Horno, A. (2014). *Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales*. [Tesis de doctorado, Universidad de Granada]. Universidad de Granada. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/34010>
- Horno, A. (2017). *El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla*. Diábolo Ediciones.
- Horno, A. (2021). Estudio de la creación del movimiento animado y su evolución artística a través del anime actual, en Martínez S., Eunice P., Olalla, M. (Coord.) *Los nuevos lenguajes audiovisuales*. Tirant Humanidades.
- Heredia, D. (2018). *Anime! Anime! 100 años de animación japonesa*. Diábolo Ediciones.
- Jalex (11 de diciembre de 2019): *Kimetsu no Yaiba y Kyoto Animation fueron los más buscado en Google Japón*. Anmbosugoi. <https://acortar.link/UKtAKK>
- Lemes, A (2022). La industria cultural del anime: desarrollo, retos y perspectivas. *Revista Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad del Japón*, Vol. 13, (37), 16-31.
- Madrid, S.T. (9 de septiembre de 1993). *Telemadrid mantiene los dibujos animados que vulneran el código ético*. ABC. <https://www.abc.es/archivo/periodicos/abc-madrid-19930909-106.html>
- Morrissy, K. (19 de junio de 2020). *The EDCG in Dorohedoro: Yay or Nay?* Animenewsnetwork. Recuperado el 25 de febrero de 2022. <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2020-06-19/the-3dcg-in-dorohedoro-yay-or-nay/.159492>
- Parrot Analytics (25 de enero de 2022): *Anime and Asian series dominate 4th Annual Global TV Demand Awards, highlighting industry and consumer trends towards international content*. Parrotanalytics. Recuperado el 25 de febrero de 2022: <https://www.parrotanalytics.com/announcements/anime-and-asian-series-dominate-4th-annual-global-tv-demand-awards/>
- Ramírez, V. (2018). *Dragon Ball. Fenómeno social*. Tebeos Dolmen Editorial.
- Ressler, K. (11 de julio de 2018). *Anime Expo 2018 Caps Out Attendance at 110,000; Next Year's Dates Set*. Recuperado el 25 de febrero de 2022: <https://cutt.ly/zawxZ7j>
- Rodríguez de León, R. (2009). Los inicios del cine de animación en Japón. Adama Ediciones.
- Santiago, J. A. (2012). Generación Manga. Auge global del imaginario manga-anime y su repercusión en España. *Puertas a la lectura*, (24), 10-27.
- Selecta Vision (2021). *Guardianes de la noche: Kimetsu No Yaiba Temporada 2* [Libreto de la Edición coleccionista]
- Tsugata, N. & Takahashi, M. (2011). *Anime gaku*. NTT Shuppan.
- Univision (9 de junio 2017). *El creador de Attack on Titan también piensa que no tiene mucha habilidad para el dibujo*. Univision. Recuperado el 25 de febrero de 2022: <https://acortar.link/wOM074>
- Victoria, C. L. S. (2015). El verdadero ataque de los titanes: la combinación ganadora internacional de Shingeki no Kyojin. *Con A de animación*, (5), 140-156. <https://doi.org/10.4995/caa.2015.3539>