



Casa abierta al tiempo

# ESTADOS UNIDOS Y JAPÓN UNA RELACIÓN ENTRE TRAZOS, TÉCNICAS Y MOVIMIENTOS

Trabajo terminal para obtener el título de Licenciatura en Comunicación Social

Erika Alejandra Hernández Morales

Carlos Mario Osorio Guzmán

Asesor: Raymundo Mier Garza

23 de septiembre del 2022



# Índice

<b>1. Introducción</b> .....	1
<b>1.1 Justificación</b> .....	2
<b>1.2 Planteamiento del problema</b> .....	3
<b>1.3 Hipótesis</b> .....	4
<b>1.4 Objetivos</b> .....	5
<b>2. Marco histórico</b> .....	8
<b>2.1 Historia de la animación - Estados Unidos</b> .....	8
<b>2.2 El surgimiento del manga y anime - Japón</b> .....	13
<b>3. Marco teórico</b> .....	20
<b>4. ANÁLISIS DE PRODUCCIONES ANIMADAS ESTADOUNIDENSES Y JAPONESAS (ANIME)</b> .....	31
<b>4.1 Películas por analizar: La Bella y la Bestia de Disney y Belle de Mamoru Hosoda</b> .....	31
.....	33
<b>4.2 Película por analizar: Turning Red de Disney-Pixar</b> .	38
<b>6. Fuentes consultadas</b> .....	47
<b>7. Índice de imágenes</b> .....	50



## Agradecimientos

Este pequeño espacio no es suficiente para expresar todo mi agradecimiento hacia las personas que hicieron de mi estadía en la universidad bastante amena y llena de enseñanzas, como mis profesores y amigos. A mis padres les agradezco de corazón por haberme apoyado en lo que pudieron para cumplir una de mis tantas metas. De igual forma, a todas las personas que me ayudaron en la realización de mis prácticas durante todos los trimestres para desarrollar un mejor aprendizaje; sin duda, sin ustedes no hubiera sido esto posible. Agradezco a mi compañero de este trabajo, Carlos Osorio por toda la dedicación y pasión que puso en esta investigación, fue divertido trabajar contigo. A mis compañeros de cuatro patas siempre les estaré agradecida por su compañía en las noches de desvelo. En especial a mi perro Tino que ya se encuentra descansando, sin ti me hubiera rendido desde hace tiempo.

-Erika Hernández.

Primero agradezco de todo corazón a mi mamá y a mi papá que sin importar como estuvieran las cosas ellos nunca me dejaron de apoyar, nunca me dejaron solo y hasta la fecha me siguen enseñando cosas. Gracias a mis hermanos que siempre estuvieron ahí para ayudarme en todo, agradezco su paciencia y su apoyo, agradezco igual a mis tíos y tías que me apoyaron siempre en todo momento, también agradezco a mis profesores que me formaron en mi camino para lograr ser profesionalista, asimismo también agradezco el apoyo de mis amigos y amigas que me motivaban a mejorar, a seguir y me hicieron pasar con gran alegría la universidad, gracias a ellos he aprendido muchas cosas y espero que sigan conmigo para que me sigan enseñando muchas cosas más, igualmente a mi gran compañera de investigación, fue un placer trabajar con ella y espero sigamos trabajando y cumpliendo nuestros sueños juntos. Gracias a mi pareja, que siempre me motivo a dar todo de mí, estaré siempre agradecido con ella, agradezco todo tu apoyo. Quiero agradecer a unas personas tan especiales en mi vida que son mis abuelitos, nunca olvidare su apoyo en todo. A mis fieles compañeros de trabajo, mi perrita y mis gatos que siempre me acompañaron en los trabajos mas duros y largos. Gracias a todos que sin ustedes no hubiera estado en donde estoy ahora.

-Carlos Osorio



# 1. Introducción

La animación es un medio de expresión artístico a través del dibujo que nos ha acompañado a partir del siglo XX. Sus inicios son inciertos; se ha reconocido a Estados Unidos como el primer país en utilizarla en experimentos audiovisuales a la hora de intentar crear la cámara de vídeo. Este es el caso del cortometraje *The Enchanted Drawing* del productor de películas James Blackton, donde un actor interactúa con un dibujo que parece tener vida propia. Mientras que se ha descubierto que en países como Japón existen cortos animados de autores desconocidos como el *Fragmento Matsumoto* que fue encontrado en Kioto en 2005; investigadores suponen que fue creado entre 1907 y 1911.

Conforme fue avanzando la tecnología, ambos países buscaron otras formas de animar. Estados Unidos comenzó a hacer dibujos en acetatos, dibujando por separado a sus personajes y fondos para poder ilustrar a los personajes en diferentes hojas con distintas poses y reacciones, lo que facilitaba y agilizaba el proceso. Por su parte, en sus inicios, Japón experimentó principalmente con juguetes ópticos como el *utsushi-e*, que es un proyector de imágenes que usaba personas detrás de telas de proyección para generar una ilusión de movimiento. Con los años, también adoptaron la técnica de los acetatos en sus producciones. El animador que llevaría a la cima a Estados Unidos por sus productos animados sería Walt Disney, quien se convirtió en uno de los productores más influyentes de la industria. Fundó la compañía Disney, en donde se han realizado un sinnúmero de cortometrajes y largometrajes animados.

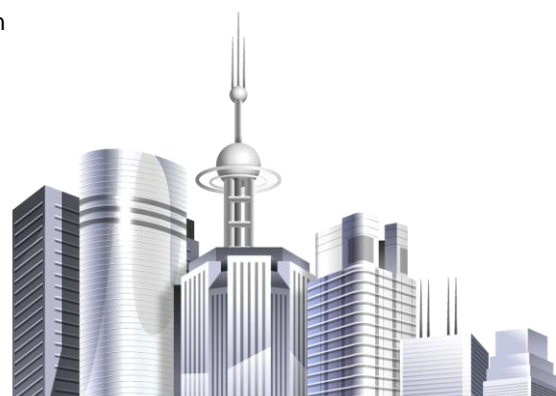
De manera similar, las producciones animadas de Japón se hicieron conocidas gracias a Ozamu Tezuka, un *mangaka* y animador japonés que se dio a conocer por ser el primero en crear series televisivas de anime<sup>1</sup> en su país. La serie que lo llevó a la fama fue Astroboy, que se volvió un fenómeno global por su novedoso uso de encuadres<sup>2</sup> que nos acercan desde el panorama de algún personaje hasta su mirada.

Esta técnica de Tezuka comenzó a implementarse en las demás casas animadoras que fueron surgiendo en Japón y se volvió un recurso distintivo de este país. En cambio, las producciones estadounidenses por muchos años no recurrieron a esta técnica, sino que

---

<sup>1</sup> La definición de la palabra anime tiene mucho debate puesto que existen varias teorías de su origen, pero principalmente se utiliza para hacer mención de las animaciones realizadas por Japón para así diferenciarlas de las demás. Para conocer más sobre este concepto puede consultar el libro *El lenguaje del Anime* de Antonio Horno.

<sup>2</sup> Se le conoce como encuadre al resultado que proviene de la dirección de cámara, se encarga de mostrarnos realidades a través del lente.





preferían enfocarse en la trama y dejar planos más abiertos que nos dejaran ver todo el lugar en donde se desarrollaba la historia.

Por esto mismo, nos hemos cuestionado las diferencias entre el anime y las animaciones estadounidenses, teniendo en cuenta su cultura, tradiciones y su manera de ver el mundo. A lo largo de esta investigación hacemos un análisis y comparación entre la forma que tiene cada país de crear historias y plasmarlas en animaciones, revisando su uso del lenguaje cinematográfico y su proceso de guion.

## 1.1 Justificación

La animación es un arte audiovisual que se expresa a través de imágenes, música, sonidos y voces, de manera semejante al cine, pero con la diferencia de que, en lugar de tener actores en pantalla, tiene personajes animados en 2D o 3D. Por lo tanto, y a diferencia de lo que puede pensarse, la animación también acude a un proceso de creación muy similar al del cine, pasando por preproducción, producción y postproducción. Se utiliza un lenguaje cinematográfico y una puesta en escena para darle una fluidez que atraiga la atención del público y transmita un mensaje. El lenguaje cinematográfico es de suma importancia porque sin este la producción de cualquier filme no se lograría de la manera esperada, puesto que todo lo que lo compone son herramientas que ayudan a llevar a pantalla lo que queremos transmitir.

Hemos observado que, con el paso de los años, las animaciones estadounidenses tuvieron un desarrollo en sus producciones. Este desarrollo es más notorio en el guion; ya que en el pasado las caricaturas tenían tramas más simples con el único propósito de hacer reír al público, sin desarrollar sus personajes o la historia, casos como estos los veíamos en caricaturas como *Los Supersónicos*, *Los Picapiedra* y *Don Gato y su pandilla*, que solo buscaban entretener a su audiencia.

Este mismo formato se podía ver aún en series del año 2010 como *Hora de aventura*, cuya primera temporada solo se encarga de presentar a los personajes de la serie y plantear un problema sencillo durante 10 minutos; el tiempo que duraban los capítulos. Con los años, esta serie tuvo más temporadas con un guion más desarrollado, con personajes más complejos y un argumento que despertaba la curiosidad de los espectadores. Por lo mismo, los capítulos de la serie comenzaron a ser más extensos, de entre 20 y 25 minutos, como suelen ser los episodios de series de anime.

De igual forma, en Estados Unidos, más recientemente comenzamos a ver encuadres más cerrados en cortometrajes y largometrajes animados, a diferencia de sus productos anteriores





en donde solían verse encuadres más abiertos. La comparación de estas animaciones con series y películas de anime que emplearon estos recursos cinematográficos en sus animaciones desde sus inicios es relevante porque trae a la luz similitudes e interacciones entre las entregas americanas más actuales y los animes.

Por consiguiente, el propósito de este trabajo es comparar ambos tipos de animación, señalando sus diferencias para observar el desarrollo de cada una con el tiempo, la influencia que ha tenido la una sobre la otra y ejemplificar cómo el anime ha sido fuente de inspiración para la evolución de los productos animados estadounidenses, profundizando en la creación y desarrollo de su lenguaje cinematográfico.

## 1.2 Planteamiento del problema

La animación ha sido un producto de consumo desde hace varias décadas. Debido al gran avance tecnológico de estos últimos años, hemos podido encontrar varios métodos diferentes para poder crear distintos tipos de animación. Estados Unidos ha sido por muchos años el principal referente de estas producciones, y ha sido reconocido históricamente como el país en donde surgió este tipo de entretenimiento. Sin embargo, con la llegada del internet y subsecuentemente la comercialización de las plataformas de *streaming*, este mercado se ha expandido, acercándonos a animaciones realizadas por países como Japón. Son notorias las diferencias entre las animaciones estadounidenses y niponas, no solo en la técnica de sus productos, sino también en el argumento de sus historias. No podemos dejar pasar desapercibida la gran evolución que han tenido las animaciones estadounidenses en estos últimos años, en las que se pueden observar algunas similitudes con los animes. Concluimos que el anime ha influenciado a la animación de Estados Unidos de múltiples maneras.

### **Pregunta de investigación:**

¿Cuál ha sido la influencia del anime en animaciones estadounidenses?

Preguntas secundarias:

- ¿Cómo se compone la estructura de los animes?
- ¿Cómo se compone la estructura de las animaciones estadounidenses?
- ¿En qué se diferencian la animación japonesa y la americana?





### 1.3 Hipótesis

Las diferencias entre las animaciones estadounidenses con el anime son notorias, no solo en el estilo de dibujo más “realista” de la animación japonesa, sino también en sus guiones escritos de formas diferentes. El anime ha alcanzado el éxito no solo en su país de origen sino también en otras partes del mundo, ocasionando que directores y animadores de distintos países tengan un cariño hacia al anime y lo utilicen como fuente de inspiración para escribir sus guiones y desarrollar mejores historias con las que su público pueda sentirse identificado. Tal es el caso de la directora y animadora de la película *Turning Red*, que durante una conferencia de prensa hablo sobre su trabajo en la película y la influencia que ella tuvo de estos productos nipones:

Oh, sí, esa fue nuestra intención desde el principio: tratar de impulsar el estilo de la película, para reflejar realmente el punto de vista de nuestro personaje de Mei. ¿Cómo ve ella el mundo? Y estaba muy emocionada de impulsar el estilo, de tratar de combinar todas las cosas que me encantan del anime japonés, que me inspiraron e influyeron mucho en mi crecimiento, con el estilo de la casa de Pixar, que es tan rico, y detallado, y los personajes se sienten tan vivos, y dicen, cómo combinarlos de una manera que no se sienta distraído, o como si estuvieras siendo alejado de la historia, y los personajes, y las emociones de la escena. Pero también algo que la audiencia nunca ha visto antes. (Palmer, 2022)

Consideramos que el anime ha sido una gran fuente de inspiración para las animaciones de Estados Unidos, notándose en el uso de encuadres, el guion y su forma de desarrollar narrativas. Nos hemos percatado del gran avance en el lenguaje cinematográfico y los guiones de las series y películas animadas americanas. En el pasado, la televisión era cautivada por caricaturas como *Looney Tunes*, que narra una historia diferente en cada episodio; utilizando a sus personajes sin un orden secuencial. Mientras que en la actualidad podemos encontrar series animadas como *Steven Universe* y *Hora de Aventura*, historias mucho más complejas y con una trama secuencial, donde lo que pasa en un capítulo repercute en los consiguientes.

Un ejemplo que nos permite ver el cambio en los guiones estadounidenses son dos producciones de la misma industria, *Blancanieves* y *Turning Red*. La primera fue realizada en 1937 y narra la historia de una chica blanca como la nieve que es envenenada por su madrastra, pero es salvada por un príncipe que apenas conocía y del cual se enamora.

La otra, una producción realizada por Disney-Pixar en este 2022, narra la historia de Mei, una niña entrando en su adolescencia que sufrirá cambios físicos y descubrirá nuevos intereses, mal vistos por su madre, que quiere que siga siendo la niña “perfecta” que crio. Esta película





deja un mensaje sobre los cambios que atravesamos a esa edad y la relación complicada que puede formarse con los padres si estos no nos aceptan por quienes somos.

Este tipo de estructuras narrativas en donde los protagonistas se enfrentan a situaciones complejas que los harán atravesar por varios sentimientos con los que el público pueda sentirse identificado por relacionarlo con un suceso de su vida eran comunes desde los inicios de los animes con obras como *Heidi*. En donde una pequeña e inocente niña que había perdido a su madre es llevada a casa de su abuelo para que cuide de ella. Heidi vivirá momentos llenos de felicidad junto a sus amigos y su abuelo, pero también se enfrentará a la tristeza al tener que separarse de ellos. Por esto, podemos encontrar similitudes en la estructura narrativa de las actuales producciones animadas de Estados Unidos con la manera que tiene Japón de contar las historias en los animes.

De manera similar, en las antiguas animaciones estadounidenses no se preocupaban por darle diferentes enfoques a sus obras, ya que los encuadres que utilizaban en su mayoría eran planos abiertos que nos permiten apreciar el lugar en dónde se desarrolla la historia y así, enfocarnos en está. A diferencia de sus productos más actuales que nos dejan ver más partes de los personajes como sus expresiones o accesorios; una técnica que ha sido aplicada por los japoneses desde sus primeros animes.

## 1.4 Objetivos

Dentro del enfoque de la investigación, los objetivos van a consistir en las diferencias que existen en el proceso creativo de los animes y las animaciones estadounidenses, analizar la manera en la que el anime puede influir en el desarrollo de historias de las producciones animadas creadas en Estados Unidos. De igual forma, consideramos importante tener un panorama general de la historia de la animación y el anime.

Con estos objetivos se pretende:

- Realizar una investigación de los inicios de la animación americana y el anime.
- Estudiar el lenguaje cinematográfico y la creación del guion en ambas animaciones y compararlas.
- Demostrar la influencia que ha tenido Japón en el desarrollo de las producciones animadas americanas.





## 1.5 Método de análisis

El método de análisis utilizado en esta investigación es cualitativo ya que investigamos y recopilamos información de entrevistas, autores, películas y productos audiovisuales que nos permiten conocer de esta industria de entretenimiento, desde su historia hasta los pasos que se deben de seguir para poder hacer una serie o película animada.

Asistimos y analizamos una entrevista realizada al productor mexicano Humberto Cervera en dónde nos cuenta todo el proceso creativo de una serie animada americana, abordando temas como la creación del guion, storyboard y diseño de personajes.

Un gran pilar de esta investigación fue el investigador y animador Antonio Horno López que nos auxilió con sus escritos sobre el mundo del anime; que abordan temas cómo el lenguaje qué maneja este tipo de animación, el diseño de personajes y cómo este ha evolucionado a la industria.

Para poder observar la influencia del anime en las animaciones estadounidenses, primero tuvimos que acercarnos a los orígenes de ambas animaciones; consultamos blogs de internet y videos que nos relatan la historia de la animación y el anime, esto con el propósito de conocer acerca de ambas y cómo se fueron creando cada una. Así mismo, asistimos a una conferencia del Doctor David Almazán en el Museo Franz Mayer que nos aportó con la historia y arte de la estampa japonesa conocida como ukiyo-e, una pieza fundamental para los inicios del manga y anime.

Además, también tuvimos que profundizar en textos que explican el concepto del lenguaje cinematográfico y la puesta en escena para conocer el papel que juegan a la hora de hacer un producto audiovisual para más adelante observar cómo lo utilizan los estadounidenses y nipones en sus producciones animadas.

Una vez realizado esto, procedimos a hacer una comparación entre ambos tipos de animación; ayudándonos de tres películas animadas que analizamos. El primer análisis fue de *La Bella y la Bestia* de la empresa Disney y *Belle* de Mamoru Hosoda, dos películas basadas en la misma obra; elaboramos una comparativa de su trama, personajes y lugares para mostrar sus diferencias argumentativas y de técnicas de animación; la tercer película analizada fue *Turning Red*, realizada por el estudio Disney-Pixar en dónde señalamos la influencia de la animación japonesa en el producto estadounidense y las notorias referencias que tiene esta película del anime.



# Historia de la animación Estados Unidos



## 2. Marco histórico

Para entender nuestro trabajo de investigación es importante tener antes de nuestro análisis un contexto sobre la historia de la animación; conocer de dónde vienen las historias que se adaptan, saber los principios de la animación y descubrir cómo está industria fue creciendo. Por lo mismo, hacemos un recorrido a la historia de la animación en Japón y cómo fue que esta se construyó a lo que en la actualidad conocemos como anime, observando de igual manera el pasado del manga, puesto que es la principal fuente de inspiración de donde se sacan las historias que pasan a la pantalla chica.

### 2.1 Historia de la animación - Estados Unidos

La creación de la animación tuvo que pasar por muchas etapas para tener la calidad que en la actualidad presenta en sus series y películas. Fue gracias al cine que se comenzó a estudiar este fenómeno, ya que tenemos que recordar que los primeros experimentos que se hicieron de “animación” fue durante el descubrimiento de la cámara de video.

Antes de comenzar a explicar los inicios de la animación, consideramos importante dejar en claro de dónde vienen las historias que se presentan en las películas animadas. Muchas de las narraciones que se plantean en los largometrajes animados son adaptaciones de novelas o cuentos. Unos de los principales contribuyentes fueron los Hermanos Grimm, escritores de cuentos con temática cruda; sus obras fueron utilizadas por Walt Disney para crear muchas de sus primeras películas, aunque fueron adaptadas con finales felices y aptas para



Ilustración 1: Humorous Phases of Funny Faces, dirigida por J. Stuart Blackton. (Macadam, 2016)

todo público. Una vez teniendo este contexto, queremos adentrarnos en la historia de la animación y el avance que ha tenido en su país de origen, Estados Unidos. De acuerdo con la información consultada en el blog *Línea de tiempo de la historia de la animación (1900-Presente)* de Matías Vera (2015), los primeros pasos de la animación comenzaron con James Blackton, quien era un productor y guionista de cine mudo. La primera vez que se vio el uso

de la animación en uno de sus trabajos fue en su película *The Enchanted Drawing*, en donde se podía ver interactuar a un humano con un dibujo animado en papel, con movimientos de transición sutiles, haciendo que el dibujo parezca tener vida propia. Aplicando los recursos de la fotografía, en 1906 crea su primer corto animado llamado *Humorous Phases of Funny Faces* (Ilustración 1), este fue creado con recortes en la que emplea la técnica de stop-motion o antes conocido como paso de manivela donde se busca crear la sensación de movimiento mediante una serie de imágenes fijas ordenadas secuencialmente sobre un pizarrón, filmado en 20 fotogramas por segundo.

Émile Cohl, considerado “el padre del dibujo animado”, llega a revolucionar en 1908 la industria del cine con su máquina con paso de manivela, creando su primer corto animado *Fantasmagorie* (Ilustración 2), utilizando su invento que permitía pasar de un dibujo a otro con solo hacer girar una palanca.



Ilustración 2: *Fantasmagorie* de Émile Cohl. (Corberó)

En 1928, Disney realiza *Steamboat Willie* (Ilustración 3) su primer cortometraje animado con sonido sincronizado con el debut de Mickey Mouse en ese entonces llamado Willie en donde está manejando un bote mientras silba una melodía. Años después se volvería la imagen principal de la compañía.

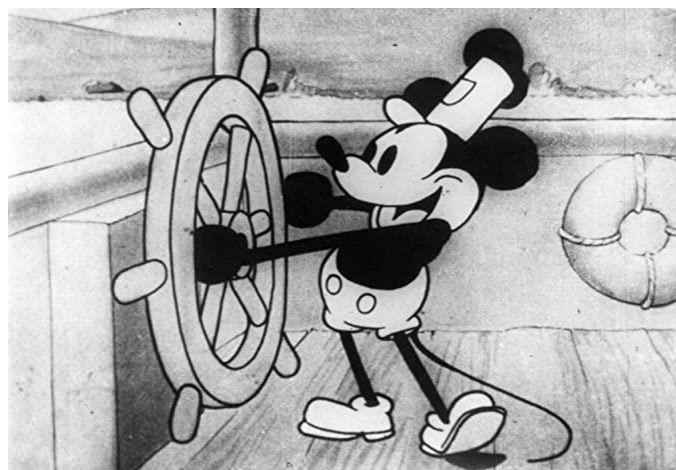


Ilustración 3: *Steamboat Willie* de Walt Disney. (CNN)

Con la llegada del color a la industria del cine en 1909, Disney perfeccionó el uso del 3 strip full color Technicolor, el cuál consistía en poner tres colores en pantalla (verde, azul y rojo). De acuerdo con Esquire (2022), una vez mejor desarrollado el procedimiento tricromático se le consideró a Disney como la primera empresa de animación en implementar este nuevo sistema en sus películas y comercializarlo por primera vez con su cortometraje *Flowers and Trees* estrenada en 1932, logrando ganar un Oscar como el mejor cortometraje de animación.

Aspirando a más, Walt Disney se arriesgó en crear su primer largometraje en 1937 con *Blancanieves*. A pesar de ser algo innovador, *Blancanieves* no fue bien recibida por el público, ocasionando que no se recuperaran sus inversiones y terminará quebrando. A pesar de estar viviendo una crisis económica, siguió produciendo cortos utilizando a sus personajes más representativos de la compañía. Durante ese periodo, el mundo estaba atravesando la Segunda Guerra Mundial y la propaganda nacionalista jugó un papel importante en cada país.

Al concluir la guerra, los diversos estudios de animación continuaron produciendo sus cortometrajes para generar dinero y levantar a Estados Unidos de la crisis económica que se encontraba tras la posguerra. Algunas de las producciones que se hicieron por algunos estudios son: Warner Bros de los hermanos Warner, que creó una colección de cortos de los *Looney Tunes* y *Merrie Melodies* como el *Show de Porky* y *El Show de Bugs Bunny*. Mientras que Hanna-Barbera, estudio fundado por Joseph Barbera, William Hanna y George Sidney realizaron series animadas como *Los Picapiedras*, *Los Supersónicos*, *El Oso Yogi* y *Scooby Doo*.

Disney en 1959 trata de levantar a su empresa con el estreno de la *Bella Durmiente*, la cual había sido hasta ese momento su película más costosa y larga en producir, pero nuevamente no fue bien recibida por el público, ocasionando que no recuperará lo invertido y volvieron a caer en bancarota. Fue hasta 1961 con el estreno del largometraje *101 Dálmatas* que logró salvar a la compañía, pero lamentablemente 5 años después falleció Walt Disney a los 65 años.

Tras la muerte del fundador de Disney, la compañía entró en una era oscura que duró de 1970 a 1988, ya que intentaban revolucionar su animación sin la ayuda de Walt Disney y encontrar un estilo diferente para contar historias. Haciendo largometrajes con temáticas más crudas en donde representaban diferentes tipos de problemáticas sociales ocasionando que se convirtieran en filmes más maduros, pero lamentablemente no tuvieron éxito en taquilla. Algunos de sus proyectos realizados en esos años fueron *Los Aristogatos* y *Robin Hood* donde se empezó a experimentar con diferentes procesos de animación como el uso de la computadora. Su único trabajo que logró atraer la atención del público en esta era oscura fue *Las aventuras de Bernardo y Bianca* dirigida por John Lounsbery y Wolf Reitherman que alcanzó a romper récord de mayor recaudación en cines de un filme animado en su día de estreno.

Mientras la casa productora Disney atravesaba por estos cambios, decidió colaborar en 1986 con Pixar para crear CAPS (Computer Animation Production System), con el propósito de deshacerse del complicado proceso de tinta y pintura a mano en la animación 2D para pasar al coloreado digital.





En 1992, la compañía Disney revolucionó la industria de la animación al incorporar efectos 3D en la película de *Aladdin*, recurso que seguirán utilizando en sus futuras producciones. Así mismo, Pixar estrena *Toy Story* en 1995 y es ganadora del premio Oscar por logro especial al ser la primera película animada por computadora del mundo.

En 2005, esta misma empresa decide crear su primera película totalmente computarizada y realizada en 3D, *Chicken Little*. La cual, cabe destacar por ser la última película en VHS y ser la primera película creada en su totalidad por CGI (computer-generated imagery)<sup>3</sup>, la cuál sería la precursora del camino que seguirán sus siguientes filmes. A principios del siguiente año, la casa del ratón compra a Pixar por 7.4 billones de dólares y pone como supervisor a John Lasseter de todos los proyectos de Disney-Pixar.

Por su parte Steven Spielberg abre su propio estudio de animación *Amblimation* en 1991. Al ya tener experiencia años anteriores con trabajos como *Un Cuento Americano* que realizó de la mano de Don Bluth, el cuál logró destronar en la taquilla a *Bernardo y Bianca* de la empresa Disney. Fue fácil para él crear junto a Universal Cartoon Studios producciones animadas como las secuelas de *Un Cuento Americano* y *Balto*. Lamentablemente *Amblimation* desaparece oficialmente en 1997 para convertirse en Dreamworks SKG, siendo fundado por Steven Spielberg, David Geffeny, Jeffrey Katzenberg y haciendo un contrato con Pacific Data Images para producir sus largometrajes. Estrenando un año después su primera película, *Antz* que es reconocida por ser la primera con agua animada digitalmente. Ese mismo año, los productores de Dreamworks desarrollan el programa *Exposure*, con el fin de utilizar elementos 2D y 3D en un solo entorno. Actualmente la animación de este país sigue creciendo con más producciones de diferentes estudios.



---

<sup>3</sup> CGI son imágenes generadas por computadora siendo gráficos en 3D que se utilizan para simular objetos con diferentes formas, texturas y movimientos en las películas. (Muñoz, 2017).

# EL SURGIMIENTO DEL MANGA Y ANIME JAPÓN



## 2.2 El surgimiento del manga y anime - Japón

Antes de hablar sobre el surgimiento de la animación en Japón y como está se fue convirtiendo en lo que hoy en día conocemos como anime. Es importante tener varias cosas en cuenta cómo: ¿De dónde han surgido las historias que se animan en este país? ¿Cuáles fueron sus primeros pasos para convertirse en manga y de este pasar al anime?

Antonio Horno (2013) nos remonta al año 1953 en Japón, durante la restauración del Templo Hōryū Gakumonji fueron hallados los primeros dibujos de humanos estilizados en el techo del templo (Ilustración 4). Se estima que fueron hechos durante el siglo VII y realizados por los propios artesanos que construyeron el santuario.



Ilustración 4: Fresco del templo Hōryū Gakumonji. (History, 2011)

Dichas imágenes se caracterizaban por sus rostros estilizados cuyas expresiones no son muy diferente a las que hoy en día se utilizan en las producciones audiovisuales animadas. A partir de este siglo (periodo Nara) hasta el siglo XII (época Heian) el arte nipón evoluciona hasta llegar a ser un medio donde se presenta principalmente la estética cortesana.

En este mismo periodo aparecen los primeros rollos ilustrados en formato horizontal denominados emakimono o emaki (Ilustración 5), los cuales son considerados como los precursores del manga. Estos fueron creados por monjes budistas por lo que eran utilizados para contar historias religiosas con ilustraciones y descripciones escritas de las escenas a los costados; está se iba narrando conforme se iba desenrollando el pergamino.



Ilustración 5: Rollo emakimono relacionado con las peleas de gallos, Anónimo, mediados período Edo. (Escudier, 2019)

Conforme fue pasando el tiempo, dejaron de utilizarse para describir solo historias religiosas y comenzar a plasmar historias de la vida cotidiana de ese entonces. Una de las primeras



adaptaciones de esta índole fue Genji Monogatari de Murasaki Shikibu donde plantea una obra satírica en la que los animales antropomórficos adoptan comportamientos humanos<sup>4</sup>.

Siguieron con la tendencia de usar animales para representar a los humanos de forma satírica en sus vidas cotidianas durante varios siglos hasta que en el siglo XVII surgieron los Toba-e (Ilustración 6), los cuales eran libros de recopilaciones de estas imágenes satíricas en los que podía apreciarse un estilo de pintura caricaturesco.



La tradición Toba-e se extendió a toda la población

japonesa hasta llegar a la ciudad de Ōtsu donde se hicieron populares por representar historias de llamativos demonios u otros personajes mitológicos como el poderoso Raijin, Dios de los rayos y los truenos en la religión Shinto (Ilustración 7), el cual sigue apareciendo hoy en día gracias a series como One piece (1999) en donde lo muestran como el “Dios Enel” (Ilustración 8) de Skypea<sup>5</sup> en uno de los arcos<sup>6</sup> del anime.



Ilustración 7: Dios de los reyes, Raijin. Ilustración 8: Dios Enel de Skypea de One piece. (Hiclipart)

En este periodo también surge la estampa ukiyo-e<sup>7</sup> cuyo objetivo era mostrar vivencias de los burdeles y teatros. Desde entonces, el formato vertical se convertiría en estampas de hojas separadas. Esto daría pie que durante este siglo y finales del siglo XIX surgieran los primeros

<sup>4</sup> A pesar de representar a humanos como animales como lo hace la Fábula, es importante no confundir ambas ya que, las fábulas tienen la finalidad de infundir valores y virtudes en los niños y niñas. Además, de que las fábulas son de género literario y los emakimono son pergaminos en donde se cuentan historias cotidianas a través del dibujo.

<sup>5</sup> Isla en el cielo del universo de One Piece.

<sup>6</sup> Arco: Es una historia significativa dentro de la trama original de una serie (en este caso un anime) que se desarrolla a través de más de un episodio.

<sup>7</sup> Ukiyo-e significa “imágenes flotantes” y hace referencia a la creencia budista de que el mundo terrenal está gobernado por la inestabilidad y los placeres efímeros. (Horno, 2020).

libros ilustrados, llamados kusazōshi que eran adorados por mujeres y niños por tener una tapa de color diferente según la temática que presentaran.

Romero (2019) observó que el principal autor de los ukiyo-e:

Katsushika Hokusai, utilizó el término manga por primera vez para referirse a una serie de esbozos que se publicaron en forma de antología en Hokusai manga, imágenes aisladas, que comparten un tono satírico y caricaturesco compuesta por más de 30 mil imágenes.

Estas series de libros de los ukiyo-e narraban historias y leyendas de Japón, al igual que mostraban diseños de personajes, animales, plantas y armas que utilizaban en esa época. Dicha característica la podemos encontrar en la actualidad en la creación de los diseños de los personajes que aparecen en los mangas y animes.

A mediados de 1700 los nipones construyeron su primer aparato que tenía una similitud con lo peep shows europeos, *Nozoki karakuri* que tenía como función mostrar imágenes en el interior de una caja oscura; está funcionaba muy parecida a la cámara oscura, con la diferencia de que los dueños de este aparato podían jugar con el volumen de las imágenes al recortar figuras o personajes para moverlos desde afuera de la caja con las pequeñas cuerdas que tenían a sus lados, generando una ilusión de movimiento, haciendo creer al espectador que la proyección tenía vida propia.



Ilustración 9: Espectáculo de Utsushi-e japonés del siglo XIX. (Pintaric, 2012)

Un siglo después se popularizan los utsushi-e (Ilustración 9) en Japón, que eran espectáculos realizados con proyectores furo que eran bastante ligeros y estaban contruidos con madera de paulownia<sup>8</sup>, en la parte superior tenían una abertura que permitía la entrada de luz y mostraba la imagen que se le colocaba atrás del lente que se dirigía a la pantalla; el espectáculo era dado por dos personas que estaban detrás de la tela de proyección, éstas movían los proyectores para que las imágenes tuvieran movimiento.

Antonio Horno (2020) señala que otra invención que llegó al país nipón es el zootropo de William Horner en 1834 (Ilustración 10), que creaba movimiento mediante la descomposición de imágenes, volviéndose un principio básico de la animación, llamando el interés de los japoneses y tomándolo como inspiración para desarrollar tiras de dibujos secuenciales que al ser girados con el zōtorōpu nipón<sup>9</sup> cobraban movimiento.

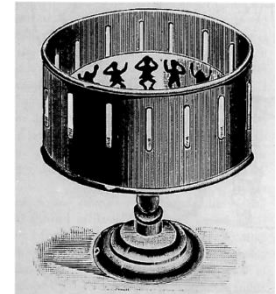


Ilustración 10: Zootropo creado por William Horner. (Mirboca)

Se comenzó a ver una gran influencia extranjera en el diseño de los mangas, gracias a dos artistas europeos que llegaron a residir en Japón y a los cuales se les considera como grandes padres del manga por incluir elementos del cómic como viñetas, onomatopeyas, entre otros. Uno de ellos fue el inglés Charles Wirgman, fundador de la revista *Japan Punch*<sup>10</sup> en 1862, en ella se hablaba de manera humorística de la política y la vida en Japón; fue una de las primeras revistas de cómic publicadas mensualmente<sup>11</sup> y aunque al principio fue creada para los visitantes de otros países, poco a poco la revista fue ganando terreno dentro del público japonés. El otro artista fue el francés Georges Bigot, quién publicaba sus ilustraciones en la revista satírica *Tobae* en donde de igual manera le mostraba al mundo lo que se vivía en esa isla y es recordado por ser el primero en usar una narrativa secuencial en sus tiras y globos de texto (como los cómics estadounidenses).

La influencia extranjera aumentó a medida que llegaban a Japón más muestras de cómic norteamericano, como los populares Yellow Kid y The Katzenjammer Kids de Rudolph Dirks. Tan populares como estos cómics eran unos personajes Donsha y Haneko, creados por el padre del manga moderno, Kitazawa Rakun. Su contribución al manga contemporáneo es considerable pues a lo largo de su vida creó el semanario Tokyo Puck, que sacó al mercado en 1905 y el cual impulsó comercialmente al sector; en 1918; fundó el Manga Kourakukia, una asociación de ilustradores japoneses; 1934 fundaría una escuela especializada en caricatura, comics y pintura,

<sup>8</sup> También conocidos como Kiri, que pertenecen a la familia de plantas paulowniaceae.

<sup>9</sup> Pergamino japonés en dónde se realizaban dibujos de manera secuencial.

<sup>10</sup> La revista "Japan Punch" fue inspirada en la revista londinense "Punch", de dónde era originario el autor.

<sup>11</sup> Consideramos a la revista *Japan Punch* como una de las pioneras de la revista *Shonen Jump*, una revista en la que se publica de manera mensual un capítulo de diferentes mangas de la temporada.





siempre al servicio de lo que le gustaba hacer, llegando a ilustrar soldados muertos en la segunda guerra mundial. (Romero, 2019).

Durante la Segunda Guerra Mundial en 1939, los ilustradores se encargaron de hacer propaganda militar al igual que sus países adversarios, dejando de lado las publicaciones de sus propios mangas para darle todo su apoyo a su nación.

El año 1947 pasa a ser historia al publicarse *Shin Takarajima*, el primer manga creado que adapta una novela de Robert Louis Stevenson, relato que trata sobre un niño que desea vivir aventuras en el mar junto a sus amigos.

Osamu Tezuka, el autor del manga antes mencionado continúa creando otras obras como *Metrópolis (1949)* y *La princesa caballero*, el primer manga dirigido a un público femenino. En estos mangas, Tezuka (considerado como “el Dios del manga”) seguía experimentando con su estilo de dibujo, tomando como inspiración producciones del extranjero:

El célebre mangaka Osamu Tezuka le gustaban tanto las animaciones de Disney como las europeas, pero asimismo el cine expresionista alemán. Después de la Segunda Guerra Mundial se quiso recuperar el tiempo perdido y se comenzó a hacer estudios dedicados a la producción de animaciones. (Poloniato, 2017).

Podía verse la pasión de Tezuka por el cine al tratar de dibujar varios cuadros en donde simula los movimientos de la cámara; gracias a la popularidad que alcanzó en la década de 1950 sus mangas fueron adaptados al anime como largometrajes.

En 1948 nace la que en la actualidad es una de las más grandes casas de animación en Japón, Toei Animation, con la finalidad de ser la competencia a los estudios de animación estadounidenses, utilizando cel-animation, la técnica de dibujo sobre acetato comúnmente usada en las animaciones norteamericanas. Esta compañía crea su primer anime *Doodling Kitty* una historia basada en el famoso *Gato con botas*, este personaje terminaría convirtiéndose en la mascota de la compañía que se vería más adelante en todos los inicios de sus producciones.





En 1961, el éxito de Osamu Tezuka con tan solo 19 años fue muy grande a tal punto que fundó Mushi production logrando que muchas de sus obras sean reconocidas a nivel mundial. Tal es el caso de la serie *Kimba, el león blanco* (1962), el cuál ha ocasionado una gran controversia al asegurar que fue plagiado por Disney con su película *El rey León* (1994), se especula esto al encontrar varias escenas similares en ambas obras y al tener una historia bastante parecida. Incluso en el capítulo 22 de la temporada 6 de *Los Simpson*, titulado *Por la ciudad de Springfield* (Ilustración 11) los escritores hacen burla a esta controversia al poner una escena donde aparece el padre del pequeño león en el cielo hablándole.



Ilustración 11: *Los Simpson*, capítulo 22, temporada 6, referencia a *Kimba el León Blanco*. (Quake, 2020)

En el capítulo de esta serie animada primero llama a Lisa como Kimba e inmediatamente se corrige diciendo que era Simba (nombre del protagonista de *El rey león*).

Otra serie que marcaría la carrera de Tezuka sería *Astroboy* que comenzó su publicación en 1962 para tener una adaptación al anime en 1963. Se trata de una serie de ciencia ficción que nos narra la historia de un androide Astroboy que trata de vivir como un niño normal mientras pelea con los villanos de la serie. Su éxito fue tan grande que años después de solo transmitirse en su país de origen, comenzó a globalizarse en diferentes partes del mundo al ser comprado y transmitido por la cadena estadounidense NBC. A pesar de que las obras de Osamu Tezuka son consideradas como los primeros animes de la historia, desde el punto de vista del doctor Antonio Horno (2020) no es así:

Astroboy no es el comienzo del anime ni la primera serie animada, se podría considerar la primera serie de 30 minutos de duración, verdaderamente ese título, el de primera serie fílmica propiamente de anime, podría corresponderle a la producción Mitsuo Inoue: *The Third Blood*, un especial compuesto por tres episodios dirigido por Keiko Kozonoe y que comenzó a emitirse justo tres años antes que *Astroboy*, en 1960.

A partir de Mushi production comenzaron a crearse otros estudios de animación. A continuación, mencionaremos algunas de las casas productoras más conocidas y algunas de sus producciones más emblemáticas.

En 1970, se construye el estudio de animación Madhouse a cargo de los animadores Mushi Pro, Masao Maruyama, Osamu Dezaki y Rintaru. Esta casa de animación ha conseguido





popularidad con el pasó el tiempo por animes como *Metrópolis* (2001), *Death note* (2003), *Paprika* (2006) y *One Punch Man* (2015).

Studio Ghibli, nace en 1985 a manos de Hayao Miyazaki, Isao Takahata y Toshio Suzuki. Un año antes, fue llevada a la animación el manga de *Nausicaa del Valle del Viento* de Miyazaki; a pesar de no ser producida por Studio Ghibli se le considera parte de su catálogo y pieza clave de la fundación del estudio. A partir de 1986 comienzan a producir sus propios proyectos, por mencionar algunos como la ganadora del Oscar como mejor película de animación *El Viaje de Chihiro* (2001) (Ilustración 12), *Mi Vecino Totoro* (1988) de donde se saca la imagen de Totoro para utilizarlo como mascota del estudio, *Kiki: Entregas a domicilio* (1989) que fue la primera en ser distribuida por Disney, *La Princesa Mononoke* (1997) en donde el estudio utilizó por primera vez ordenadores para animar.

Ghibli no sólo se caracterizó por sus protagonistas femeninas, sino también por abordar la guerra en algunas de sus películas como *El castillo Vagabundo* (2003), *La tumba de las luciérnagas* (1988) considerada como la más cruda de sus producciones y *Porco Rosso* (1992) que a diferencia de sus demás obras tiene a un protagonista varón.

Conforme fueron pasando los años, las casas de animación fueron creciendo y, por ende, muchos mangas populares han sido adaptados al anime hasta llegar a ser una de las industrias más importantes en su país y convertirse en un fenómeno global.



Ilustración 12: Chihiro y Haku de *El Viaje de Chihiro*



### 3. Marco teórico

Este trabajo tiene la intención de exponer las diferencias entre los animes y animaciones estadounidenses, mediante una comparación de películas animadas producidas en Japón y Estados Unidos.

Para el desarrollo de este apartado nos hemos enfocado en explicar el lenguaje cinematográfico y todo lo que lo engloba; con el objetivo de dar a conocer el papel importante que tienen los elementos del cine en el desarrollo de las animaciones de ambos países. También, retomamos algunos de los datos mencionados en el marco histórico para poder analizar ambos tipos de animación y más adelante poder comparar sus diferencias.

De igual forma, nos auxiliamos en una entrevista realizada por Industria Animación a Humberto Cervera, director creativo y productor ejecutivo de Cartoon Network; en el libro *El Lenguaje del Anime* del autor Antonio Horno, donde explica a detalle el proceso creativo de los animes; y en videos para indagar en la preproducción y producción de ambos tipos de animación para compararlas y registrar las similitudes que demuestran la influencia que ha llegado a tener el anime en la animación estadounidense y cómo Estados Unidos ha ido adaptando en sus producciones algunas técnicas utilizadas en Japón.

Antes de comenzar con las comparaciones entre ambos países, es importante dejar en claro el proceso que hay durante la producción de una animación; desde adentrarnos en la creación de la trama de la historia hasta el lenguaje cinematográfico y la puesta en escena, recursos de gran importancia para la creación de un producto audiovisual.

Como toda historia narrada, la animación tiene una estructura en su guion, cuenta con un inicio, desarrollo y desenlace; para poder llamar la atención del espectador es necesario que tenga una trama que atrape a este y que tenga sentido; no es necesario que tenga un orden secuencial siempre y cuando esté bien justificado a lo largo del filme. La historia ha contar debe de construirse desde el argumento que se quiere dar, desarrollar a cada uno de sus personajes y escenarios, esto debe de hacerse antes de comenzar a escribir toda la historia

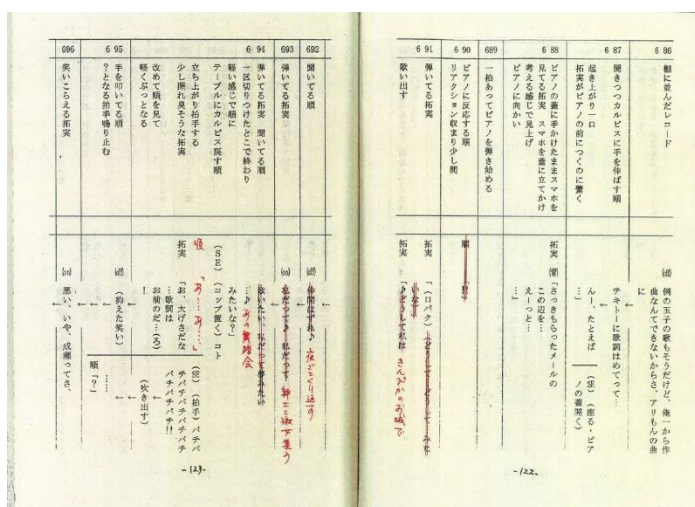


Ilustración 13: Así son los guiones de anime. La parte de arriba son explicaciones de escena. Abajo están los diálogos. (Bernade, 2017)

para poder conocer qué es lo que se va a narrar, cómo se hará y así el público pueda entenderlo a la hora de verlo en la pantalla grande.



*Ilustración 14: Shizuku Tsukishima de Susurros del corazón.*

La animación y el cine cuentan con similitudes en su proceso de creación como la preproducción, en dónde se elaboran las ideas de lo que se verá en el producto final, como la creación del guion y storyboard; la producción, en donde las producciones cinematográficas filman la historia y los animadores elaboran la animación; y la postproducción, donde se realiza la edición del video.

Durante la preproducción se lleva a cabo la construcción de personajes, en donde debe de elaborarse el trasfondo del personaje y las características psicológicas y físicas de cada uno para poder encontrar un actor que pueda interpretar de la mejor manera su papel.

Además de la creación de personajes en el guion, en el anime y la animación estadounidense también tiene relevancia el diseño de los personajes; aunque ambos tipos de animación cuentan con un proceso similar, tienen algunas diferencias. De acuerdo con la información proporcionada a Industria Animación por Jeff Trammel y Kate Tsang, editores y escritores de series animadas de Cartoon Network, en el caso de la animación estadounidense se reúne un equipo creativo de escritores para escribir un guion de cada episodio y después es llevado al director de arte y a los productores de la serie.

“No se limita únicamente a colaborar con otros escritores, seguido es necesario tener juntas con los artistas de storyboard, diseñadores de personajes y escenarios, productores y demás miembros del equipo creativo. Esto no solo lo hace más divertido, sino que te facilita poder pensar en nuevas ideas y descubrir otros puntos de vista”. – Jeff Trammell, escritor y editor en Cartoon Network. (Trammell, como se citó en Dondé, 2020)



Depende de la serie animada y el equipo creativo, la historia puede darle más prioridad al guion o al storyboard; por ejemplo, si una serie se enfoca más en el storyboard los escritores solamente aportan un guion donde se describe la trama del capítulo, posteriormente los artistas se encargan de hacer los dibujos de los personajes en los diferentes ángulos y tomas que se van a usar y complementan con diálogos y textos. En caso de que se enfoque más en el guion los escritores son los responsables de todos los textos y diálogos de los personajes y los artistas se encargan de ilustrar lo que se describe en el guion.



Ilustración 15: Storyboard de Hora de aventura. (Dondé, 2020)

Con respecto al anime, los productores y el director de la serie tienen una reunión con el equipo creativo para llegar al acuerdo de lo que se animará en cada episodio y poder pasarlo al storyboard.

Aunque el proceso de diseño de los personajes del anime y animaciones estadounidenses es bastante similar, puesto que una vez que los artistas tienen la descripción física de los personajes se encargan de hacer múltiples bocetos de cada uno en diferentes ángulos y acciones; no se puede negar la clara diferencia entre ambas animaciones.

Esto es porque los animes suelen tener un diseño de personajes más "realista" ya que cuentan con una apariencia parecida al cuerpo humano con la excepción de tener algunos rasgos más exagerados; en cambio, la animación de Estados Unidos está más alejada de las proporciones reales al tener diseños más simples y caricaturescos.

蛙吹 梅雨 あすいづゆ

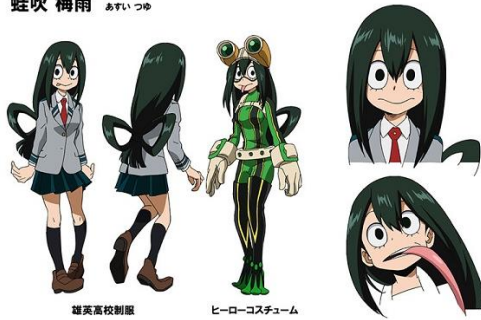


Ilustración 17: Tsuyu del anime My Hero Academia. (Dandy, 2017)

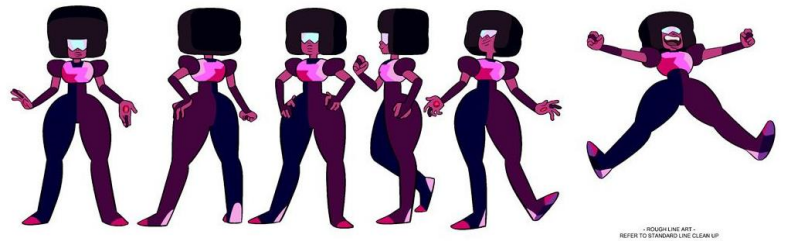


Ilustración 16: Boceto de Garnet de la serie Steven Universe. (Wiki)

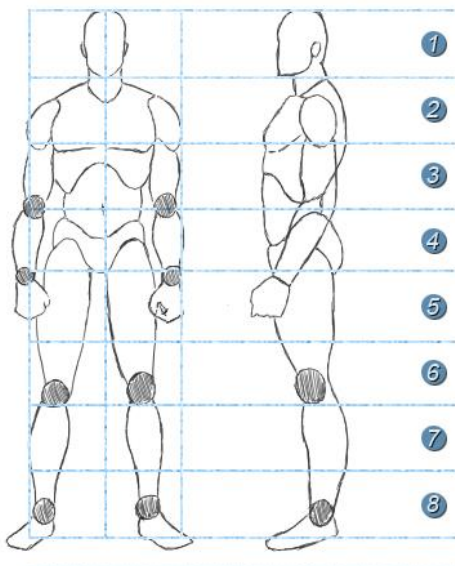


Ilustración 18: Canon de ocho cabezas. (FlyingCookies, 2014)

Horno (2021) señala en su libro *El lenguaje del anime*, la existencia del famoso canon de “ocho cabezas” (Ilustración 18), instaurado por el escultor griego Praxíteles en el siglo IV a.C y definido como canon para la figura ideal humana<sup>12</sup>. En este apartado de su libro se encarga de explicar el esquema de este escultor y mostrar cómo se aplica en el diseño de los personajes de las series animadas japonesas, mostrando que los artistas se apegan mucho a este modelo con la diferencia de que algunos elementos como las piernas y el pecho se modifican para hacerlos ver más “extravagantes”.

Los ojos son otro rasgo en donde los artistas japoneses hacen énfasis, puesto que son el mejor medio para transmitir emociones. Los personajes de anime se caracterizan por tener unos ojos grandes y redondos.

Los ojos de los personajes tienen un tamaño mucho mayor de lo normal, con forma redondeada y carente de detalles reales, como producto lagrimal. Un diseño que, si bien en sus orígenes podría corresponder a la simple trasposición del modelo norteamericano, a fin de adaptar, imitar, o simplemente copiar los enormes ojos del popular personaje de dibujos animados Mickey Mouse, algunos especialistas en animación afirman que realmente podría estar relacionado con un intento de “humanizar” algo tan artificial como la imagen dibujada. Y los ojos son, sin duda, el medio idóneo para expresar visualmente el estado de ánimo, los sentimientos o incluso el carácter de las personas. (Horno, 2021)

<sup>12</sup> Si se desea conocer más sobre este canon de “Ocho cabezas”, le recomendamos leer el *Capítulo 5 Proporciones y expresiones faciales en la figura anime* del libro *El lenguaje del anime* de Antonio Horno.

Horno (2021) define este modelo de ojos redondos como “Don’t hurt me” (No me lastimes), una estética implementada post-Tezuka, donde se representa a los sentimientos a través de la mirada, dicho método ha sido de gran eficacia puesto que se ha adaptado en películas de los estudios Disney y Pixar, por la popularidad que ha tenido en los aficionados de la animación.



*Ilustración 19: Kanna Kamui de Kobayashi Chi no Maid Dragon*

A pesar de la gran relevancia que tiene la creación de los personajes, no podemos dejar de lado todos los demás elementos que lleva la animación como la iluminación, el sonido, etc. Es por esto, que es importante conocer el lenguaje cinematográfico para que lo que llevemos a la pantalla tenga el resultado esperado.

Para entender el lenguaje cinematográfico se tiene que profundizar en el conocimiento de la imagen, el sonido, la escritura audiovisual, el tiempo y el espacio. Cuando se domina todo eso, un cineasta obtiene las respuestas para dirigir a un actor, sabe situar la cámara de forma dramática sin entorpecer el desarrollo de la historia, genera el ritmo necesario porque está viendo la película premontada en su cabeza, y, finalmente, lo tiene absolutamente todo bajo control. (Racionero, 2008).

Durante un filme se busca transmitir diferentes mensajes en cada uno de sus actos, para conseguirlo se debe de ser meticulosos con varias cosas, por ejemplo: la iluminación, es parte primordial de un producto cinematográfico, ya que gracias a esta se logra dar variaciones expresivas mediante la luz; el montaje también es una parte fundamental, ya que el orden



*Ilustración 20: El atrás de cámaras de una producción audiovisual*

en el que se edite, será el sentido que se le dará a todo el filme; el color y el tono es un gran



ayudante a la hora de comunicar diferentes tipos de sentimientos por lo que es importante tener en claro qué mensaje busca transmitirse en una escena; la fluidez de un producto audiovisual es un recurso fundamental durante la creación de este, ya que, es lo que permitirá que el público no se aburra, por lo mismo, debe cuidarse la duración del plano, la intensidad dramática o el tipo de montaje y los detalles que se quiere mostrar en pantalla como los encuadres, angulación de cámara, profundidad de campo, plano y punto de vista para que el filme tenga una buena fluidez; y por último y no menos importante es el sonido ya que permite tener una identidad propia a cada película y sin un buen audio, todo el trabajo previo se vería afectado. Todos estos aspectos se tienen que tomar en cuenta cuando se habla de cine.

Para lograr un lenguaje cinematográfico también se le debe de dar importancia a la puesta en escena ya que de ella depende lo que se transmitirá en la pantalla. La puesta en escena y el lenguaje cinematográfico se complementan ya que la puesta en escena es todo aquello que conforma los elementos en una escenografía, el vestuario, iluminación, sonido, dramaturgia, interpretación y caracterización.

Desde una concepción propia, la escena –y su consecuente puesta en escena– es: una unidad espacial (un lugar) y temporal (continuidad de acciones físicas y dramáticas) configurada desde la lógica y el desarrollo de una acción humana estructurada para la representación. Una unidad caracterizada, ambientada y significada con recursos de naturaleza diversa: técnicos, sonoros, escenográficos y humanos que constituyen parte sustancial del contenido y la forma de y para una situación dramatizada en el filme. (Cabañas, 2019, como se citó en Cabañas, 2021).

Lo que se busca con la puesta de escena es trasladarnos a una época, tiempo y espacio determinado a través de las locaciones, utilería y vestuario; transmitir diferentes emociones con la interpretación de los actores y plasmar situaciones sociales. El peso que tiene la imagen y el sonido sobre el espectador es fundamental para narrar historias y hacer que estos entren de lleno a ellas, por eso el proceso de la puesta de escena es de las cosas que más se cuidan y se analizan.

Quien domina la puesta en escena sabe que un silencio, una pausa o cualquier otro gesto de un personaje pueden decir tanto o más, que una gran posición de cámara. El dominio de este arte no disminuye el lenguaje cinematográfico, sino todo lo contrario, lo complementa y lo potencia. Si pensamos en imágenes y queremos ser cinematográficos, tenemos que crear un equilibrio entre la posición de cámara, el encuadre, el movimiento de los actores y el montaje, sin olvidar nunca las posibilidades del sonido. No es una cuestión de escoger, sino de saber unir la potencia de una cámara plenamente cinematográfica con el arte de la puesta en escena y la buena

coordinación del resto de elementos que conforman el lenguaje cinematográfico. (Racionero, 2008).

Como se mencionaba anteriormente, los encuadres son un recurso fundamental para el cine. Aunque parezca que la animación no toma la importancia necesaria a este parámetro ya que estamos acostumbrados a consumir planos abiertos que son los que mayormente manejan las producciones animadas estadounidenses; la realidad es que los nipones si consideran relevante el uso de encuadres a la hora de realizar una serie o película de anime. Esta es otra de las características en donde podemos encontrar una diferencia entre ambas animaciones y el método que utilizan al animar. Mientras en la mayoría de las animaciones de Estados Unidos se utiliza el full-anime, en el anime la mayoría de sus obras recurre al limited-anime.

Fullanime, significa recuperar casi totalmente las ilusiones de movimiento y de tridimensionalidad del cine que fotografía lo existente.

Pero junto a esa hay otra posibilidad: la del limited anime. Esta implica fotografiar tres veces el mismo dibujo de modo que, con solo ocho dibujos, se obtienen los 24 fotogramas requeridos. Originada también en Estados Unidos a finales de la década de 1940, tuvo origen, precisamente, como reacción frente al clásico de animación de Walt Disney (Azuma, 2008, como se citó en Poloniato, 2017).

La razón por la que los japoneses recurren principalmente al limited-anime es por los diferentes encuadres que quieren mostrar al espectador, a diferencia de lo que vemos en las animaciones de Estados Unidos, podemos encontrar una variedad de planos en el anime, no solo planos generales, los cuales son utilizados por el país norteamericano.



*Ilustración 21: Ejemplo de Limited-anime, primer episodio de Astroboy (1963)*

Esta decisión se tomó desde que Tezuka comenzó a involucrarse en el mundo de la animación; en esos años este director e ilustrador reconocido tuvo que utilizar el limited-anime con fines de ahorrar dinero, ya que no contaba con un gran recurso económico ni un equipo de animadores como lo hace Disney. “Para reducir los costos, después de mucho probar consiguió un resultado excelente utilizando menos imágenes a veces retomando las



mismas”<sup>13</sup>, por lo que Usamu Tezuka se las ingenió para insertar imágenes de fondos (paisajes) o close up, para hacer énfasis en las expresiones o alguna parte que quisiera mostrar de sus personajes y así poder ahorrarse el tiempo y dinero al crear más dibujos.

Otro aspecto destacable del anime es el peculiar uso que se hace de la “animación limitada”, es decir, animación de escaso movimiento basada generalmente en fórmulas repetitivas. En los inicios de la industria de la animación japonesa estas limitaciones ya aprovechaban la utilización de recursos cinematográficos como el corte entre dibujos estáticos, el movimiento de la cámara o el desplazamiento independiente de las capas de acetatos para aportar dinamismo sin apenas realizar dibujos. Estrategias que servían para mantener en todo momento la ilusión de movimiento en una animación producida bajo la presión de un presupuesto y tiempo muy limitados.

No obstante, en las series actuales, esta forma heredada de animar, que en principio suponía un asunto puramente económico, ha evolucionado y se ha convertido en un procedimiento que, además de reducir el trabajo de los dibujantes utilizando trucos del montaje fílmico, ajustar la calidad de los dibujos equilibra el movimiento de la animación adecuándolos a las necesidades narrativas de la escena. (Horno, 2021).

Si bien, a pesar de que en Japón se enfocan principalmente en el limited-anime por los recursos cinematográficos que utilizan, no podemos dejar atrás trabajos como los del Studio Ghibli que hacen uso del full-anime; esto es así porque al ser películas y no series de televisión pueden permitirse dar más ingresos económicos en la producción.

Aunque, Azuma Hiroki nos explica que existen dos tipos de artistas, los “expresionistas y los “narradores” que prefieren la técnica del limited-anime:

En palabras de Azuma: “Generalmente se considera de los creadores de dibujos animados de la década de 1970 pueden dividirse en dos grupos diferentes: “los expresionistas”, que se sienten atraídos sobre todo el modo de expresión y los “narradores”, que se concentran más en la historia en el relato” (Azuma, 2008, como se citó en Poloniato, 2017).

---

<sup>13</sup> Poloniato, 2017.



Aunque por cuestiones de tiempo, es más favorable que en las series de televisión se utilice el limited-anime, existen ocasiones especiales en dónde algunos capítulos podemos encontrar el uso del full-anime; es por eso que podemos ver algunos fragmentos de capítulos con una “mejor” animación ya que deciden expresar la belleza de los personajes o escenarios en su totalidad.

Como hemos mencionado en unos párrafos anteriores, el uso de diferentes planos en el anime es un recurso esencial, no sólo porque ayuda a tener menos costos, sino que gracias a esto el anime se ha



*Ilustración 22: Collage de la realización de una parte de un episodio del anime Violet Evergarden, ejemplo de Full-anime. (Navarro, 2018)*

caracterizado por tener una estética memorable, recalcando la importancia de las emociones de los personajes.

Analizando a la animación estadounidense podemos apreciar el uso de planos más abiertos, esto ayudando más que nada a la narración y enfocándose en los diversos personajes que se muestran en la serie, en este tipo de proyectos ilustrados americanos es notorio la falta de planos a detalles y muy diferente al anime, como Azuma menciona la existencia de los creadores de dibujos animados expresionistas en Estados Unidos es muy carente.

Por ello, consideramos que el anime llega a tener un propósito más allá de entretener como las producciones animadas estadounidenses, sino que estás buscan expresar sentimientos y emociones a través de la cámara como se hace en el cine.

La imagen, a partir de la posición de la cámara, los diferentes puntos de vista y la composición, tiene posibilidades infinitas, simplemente se tiene que saber explotar. Como dice Hitchcock, el diálogo es ruido. La información tiene que llegar por medio de la imagen, tal como sucedía en el primer cine mudo. (Racionero, 2008).

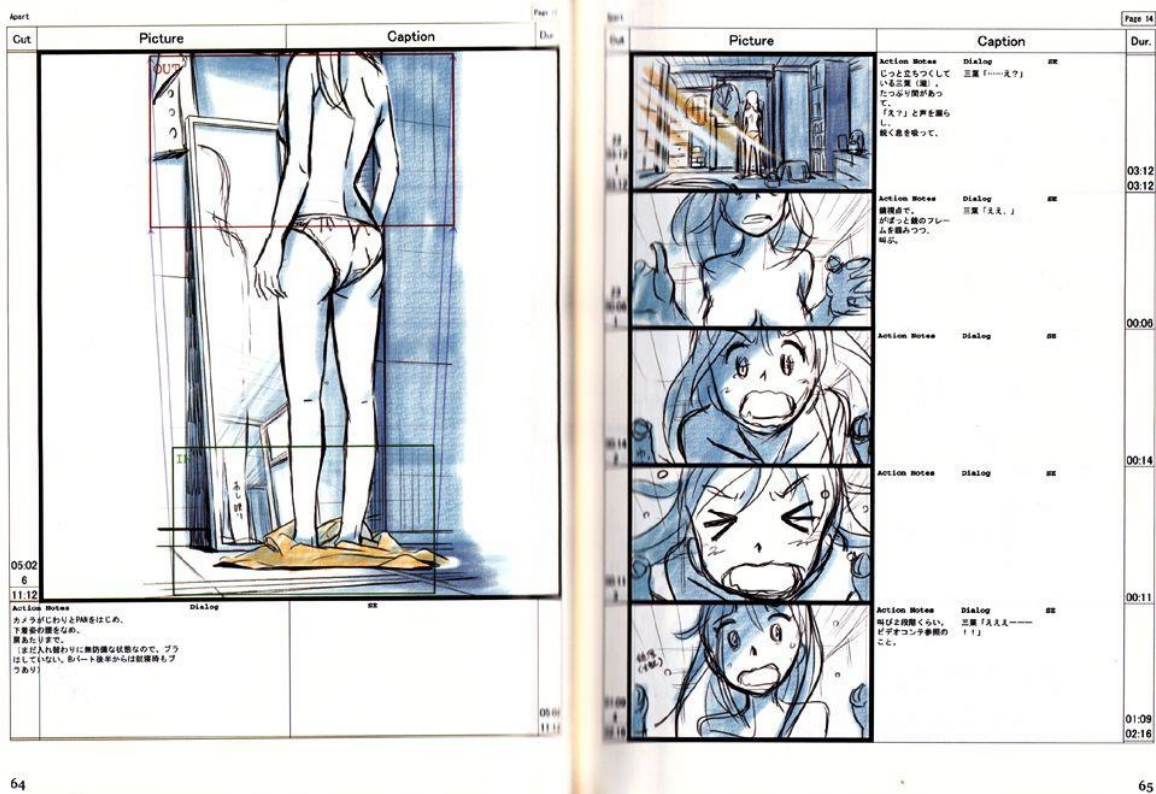


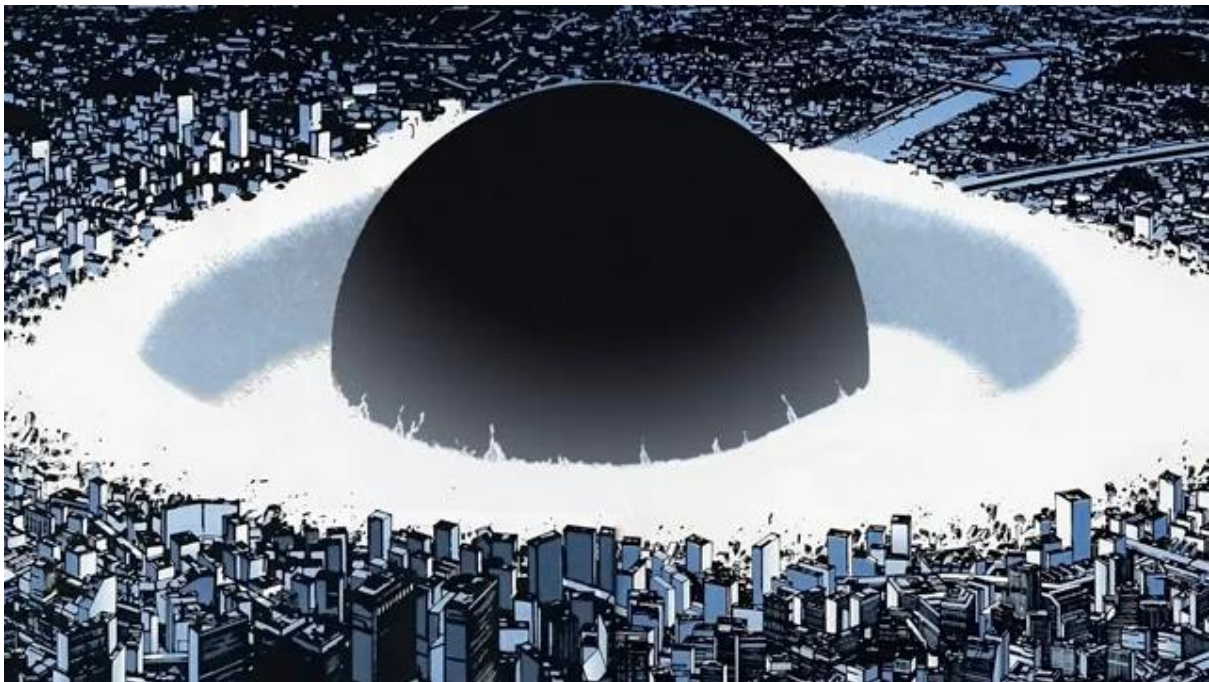
Ilustración 23: Storyboard de la película *Your Name*, creado por Makoto Shinkai. (YGP, 2021)

El anime no solo busca contar la historia a través del diálogo, sino que está interesado en transmitir las emociones de la escena en diferentes encuadres; busca mostrar lo hermoso de lo cotidiano, desde mostrarnos la nostalgia a través de un enfoque en el cielo, en un gesto o en un simple movimiento de las manos. Este tipo de lenguaje y la narración que se utiliza hace sentir identificado al espectador, logrando un mayor impacto e interés en él, por lo que Horno (2021) señala que:

El anime es sobrenatural, y también cotidiano; son mundos imposibles, y también dramas urbanos; el anime es calidad y diversidad de lenguajes, es ingenio, creatividad y dinamismo. El anime es, indiscutiblemente, cultura. El anime levanta pasiones e invita constantemente a la reflexión: en los últimos años se han multiplicado los estudios sobre el género.







*Ilustración 24: Explosión en la película de Akira*

El éxito de las series niponas se puede ver reflejado en el incremento de variedad de estas en los catálogos de las plataformas digitales como Netflix. En el pasado, a este tipo de entretenimiento lo transmitían en la televisión junto a series estadounidenses, haciéndolas ver como iguales, con la diferencia de que las animaciones japonesas no eran tan promocionadas y difundidas en países extranjeros como las producciones animadas americanas.

...La animación japonesa actual se ha convertido en un nuevo modelo de expresión artística audiovisual, con un lenguaje propia que armoniza el movimiento de los dibujos y equilibra el número de fotogramas despojándolo de todo lo accesorio.

Es decir, un modo minimalista de animación que mantiene en todo momento la magia ilusoria del movimiento dibujado y cuya expansión global refuerza el hecho de que, a día de hoy, el anime se ha convertido en un poderoso referente mundial destinado a seguir prosperando y a continuar sorprendiéndonos con sus fantásticas animaciones. (Horno, 2021)

En el siguiente capítulo comparamos ambas animaciones y mostramos la influencia que ha tenido en los últimos años el anime en las animaciones de Estados Unidos y cómo ha cambiado a la industria de la animación, ya que como hemos estado mencionando a lo largo de la investigación, el anime ha tenido peso no solo en la forma narrativa del guion de las demás producciones animadas, sino también en la manera visual de contar las historias.

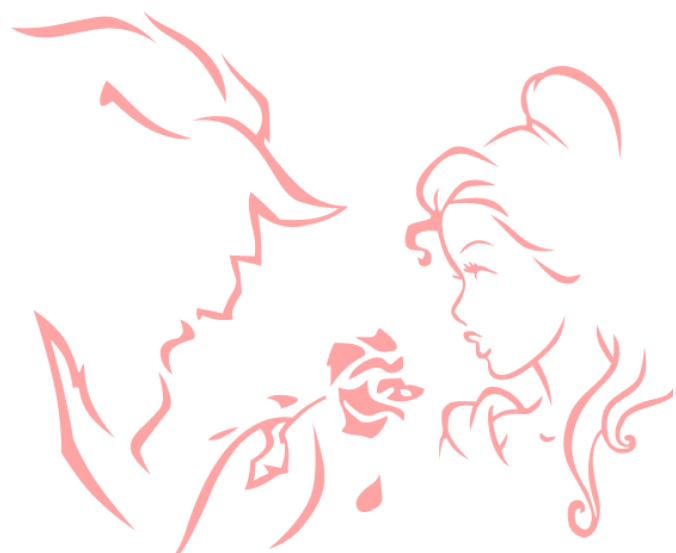
## 4. ANÁLISIS DE PRODUCCIONES ANIMADAS ESTADOUNIDENSES Y JAPONESAS (ANIME)

### 4.1 Películas por analizar: La Bella y la Bestia de Disney y Belle de Mamoru Hosoda

En este apartado hacemos un análisis de la animación estadounidense *La Bella y la Bestia* de Disney y otro de la animación japonesa *Belle* de Mamoru Hosoda. Mostramos sus diferencias en los argumentos narrativos de sus producciones audiovisuales para ver cómo el anime ha influido de manera notoria en el desarrollo del guion y en el uso de diferentes encuadres en las películas animadas de Estados Unidos.

En este primer análisis, realizamos una comparación entre las adaptaciones de dos obras de la animación: *La bella y la bestia* de la empresa Disney y *Belle* del director japonés Mamoru Hosoda. Escogimos estas dos películas ya que ambas se inspiran en la historia original de *La Bella y la Bestia* escrita por Jeanne-Marie Leprince de Beaumont y esto nos permite observar de manera más clara las diferencias entre ambos países.

Elaboramos estos cuadros para señalar puntos claves que se muestran en ambas obras y observar los elementos más relevantes que utilizan y cómo desarrollan de manera diferente la historia.



# La Bella y la Bestia (Disney)

## Personajes

- Bella
- Bestia
- Padre inventor (Maurice)
- Gaston y Lefou
- Ciudadanos del pueblo
- Sirvientes de la bestia: Ding dong, Lumiere, Señora Pott y Chip
- Hechicera

## Locaciones

- Castillo de la bestia
- Pueblo
- Bosque
- Librería del pueblo
- Librería del castillo
- Cuarto de la bestia

## Trama

Bella, una joven amante de los libros; tiene un padre inventor que lo tachan de loco. Un día su padre se va en su caballo y encuentra un castillo, donde se resguarda de la tormenta de nieve. Ahí, conoce a la bestia, quién está molesta con él por entrar sin su permiso. Maurice es atrapado por la bestia pero su caballo logra escapar y llega con Bella. Ella se percató que algo le sucedió a su padre y le pide al caballo que la lleve con él. En el castillo conoce a la bestia y esta accede a perdonar a su padre a cambio de que ella se quede en el castillo.

## Final

Bella y Gaston ven a la Bestia a través del espejo. Gaston va a enfrentar a la bestia en su castillo, ambos pelean y Bella logra salir de donde la encerraron. Gaston cae a su muerte y deja gravemente herido a la Bestia, cae el último pétalo de la rosa encantada y Bella le declara su amor haciendo que el hechizo se rompa. La bestia se convierte en un príncipe, los sirvientes regresan a ser humanos y el castillo tenebroso se vuelve hermoso, la bella y el príncipe (bestia) se casan y viven felices para siempre.

Ilustración 25: Cuadro de La Bella y la Bestia de propia autoría.



# Belle (Mamoru Hosoda)

## Personajes

- Belle (Suzu)
- Dragón (Bestia)
- Tomo (hermano del dragón)
- Hiro (mejor amiga de Suzu)
- Sirenas (IA'S del mundo de U)
- Shinobu (amigo de la infancia de Suzu)
- Ruka (amiga de Suzu)
- Shinjiro (amigo de Suzu)
- Justin (guardián de u)
- Padre de Suzu
- Madre de Suzu
- Las señoras del coro

## Locaciones

- Escuela
- Casa de Suzu
- Rio
- Castillo de la bestia
- Mundo de U
- Rosal de la bestia
- Escuela primaria
- Kawasaki Kanagawa (Tokio)

## Trama

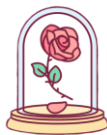
Suzu es una estudiante, bastante tímida. Suzu descubre el mundo de U, donde puedes crear un AS y "rehacer" tu vida en ese mundo virtual. Decide nombrarse como "Bell", pero una vez dentro de ese mundo, se vuelve alguien bastante popular por su hermoso canto, lo que ocasiona que sus fans la nombren como "Belle" haciendo referencia a la belleza de su apariencia y su voz. Decide mantener su identidad en secreto, la única que la conoce es su mejor amiga Hiro. Durante un concierto es interrumpida por un AS conocido como Dragón (y como Bestia por los guardias de U), Belle se interesa por él y al querer conocer más sobre su identidad, hará lo posible para recopilar información y acercarse a él.

## Final

Suzu y sus amigos buscan la ubicación de Kei y Tomo, los cuales son maltratados por su padre y Suzu va en su ayuda tomando un tren a Kawasaki Kanagawa, lugar donde residen ambos. Al llegar se encuentra con Kei (el dragón) y Tomo y confronta al padre de los niños. Suzu regresa a su hogar para encontrarse con su padre y amigos.

Ilustración 26: Cuadro de Belle de propia autoría.





Una vez teniendo un panorama general de lo que tratan las dos adaptaciones, podemos notar las diferencias narrativas, visuales y de cultura, donde cada historia nos transporta a distintas tramas, ambientes y circunstancias.

En la adaptación de la empresa Disney, la trama se desarrolla en la vida de Bella y su amor por la literatura. Al ser una mujer con un noble corazón toma el lugar de su padre para quedarse en el castillo con la Bestia, conforme pasan tiempo juntos ambos se toman cariño. En el transcurso de la historia nos presentan al antagonista Gastón quien al tener una obsesión por querer que Bella sea suya, va al castillo de la Bestia para enfrentarla y matarla, para su mala suerte, Gastón termina muriendo y Bella logra romper el hechizo que fue puesto en la Bestia y sus sirvientes por una hechicera; para al final casarse con el apuesto príncipe que era la Bestia y cerrar con su famoso “y vivieron felices para siempre”.

En la adaptación de Mamoru Hosoda, “Belle” la historia gira en torno a la vida de Suzu, una estudiante que ha perdido a su madre. Ante el dolor de su pérdida, se vuelve una persona bastante tímida e insegura haciendo que deje de cantar en el mundo real ya que le recuerda a su madre y eso le causa un inmenso dolor, pero eso cambia al entrar al mundo virtual U, donde se siente resguardada y por lo mismo con la ayuda de su AS “Belle” vuelve a cantar hasta convertirse en una famosa cantante. Durante uno de sus conciertos, es interrumpida por el AS Dragón (también conocido como la Bestia de esta versión).

En esta interpretación la “Bestia” no es convertida por una hechicera, sino que es un avatar de una aplicación que es controlado por Kei, un niño que reside en Kawasaki, Kanagawa junto a su hermano y su padre. El dragón es perseguido por los guardianes de U ya que interrumpe la paz de ese lugar. De igual manera, Belle y “la bestia” nunca se enamoran, nuestra protagonista Suzu genera un gran cariño hacia él e intenta salvarlo a él y a su hermano ya que son maltratados por su padre. Durante la historia Belle logra conseguir más seguridad en ella misma, revelando su identidad y acercándose nuevamente a su padre y amigos.

La adaptación de Disney permite conocer a profundidad a sus personajes, logrando que su relación fluya de manera orgánica. La empresa del ratón busca con su filme dejar un mensaje sobre la importancia de la belleza interior sosteniéndose en la evolución de la relación de Bella y Bestia.

Por su parte, Belle nos envuelve en un mundo de tecnología, haciendo que la mayor parte de la historia se desarrolle dentro de U. Esta adaptación se aleja del mensaje de la primera obra mencionada, puesto que se enfoca más en el tema de la confianza al plantearnos desde primer momento que Suzu (Belle) es una chica bastante insegura de sí misma por lo que vivió en el pasado y al estar atravesando la adolescencia que es una etapa complicada para muchas personas por todos los cambios que experimentas. Además, el mismo problema de



la confianza se presenta cuando a Kei (la Bestia) le cuesta creer en los demás y dejarse ayudar. Por suerte, conforme va avanzando el filme, tanto como Kei y Suzu logran creer en el otro y en ellos mismos.

A través de este análisis, podemos observar que la película de la empresa Disney nos muestra una historia más fantástica al incluir magia y objetos inanimados parlantes. La película de Belle nos acerca más a la realidad al presentarnos problemáticas de la vida cotidiana como la falta de confianza o el dolor de haber perdido a un ser querido. Dejando en claro, que los japoneses buscan una manera de acercarse más al público al incluir sucesos con los que se puedan sentir identificados o nos hagan sentir que es algo que puede suceder tarde o temprano en nuestra vida; como es el caso del mundo U, que en la actualidad al estar expuestos a la tecnología no vemos difícil que en algún momento exista una aplicación como esta.

En otro aspecto de nuestro análisis nos enfocamos en observar los diferentes recursos que utilizaron ambos filmes como los encuadres y el uso de la iluminación y como estos ayudaron en el desarrollo de la historia, ya que son partes fundamentales del lenguaje cinematográfico. La mayoría de los encuadres que se utilizan en la Bella y la Bestia de la empresa Disney son planos abiertos que te dejan apreciar los lugares en donde se desarrolla la historia, muy pocas veces podemos ver encuadres más cerrados como close-up o american shot. A lo que mayormente suelen recurrir, es al uso del zoom, estos los utilizaban en momentos de suspenso o para mostrar de manera exagerada la reacción de los personajes como la sorpresa de Bella al tener a la Bestia en frente suyo o a la Bestia cuándo mostraba sus emociones.

Las sombras fueron un recurso fundamental en esta película ya que nos percatamos que al inicio la Bestia siempre está rodeada de sombras, que ayudan a señalar lo tenebrosa que es, ya sea a través de solo mostrar su silueta o con la utilización de un contrapicado que muestre la ira de este animal. Conforme va avanzando la historia y la relación de Bella y Bestia evoluciona, podemos observar que dejan de envolver a la Bestia en sombras, ahora al igual que Bella, se encuentra con una iluminación cálida. Este cambio, también puede verse en la ropa de la Bestia ya que en un principio lo muestran vistiendo solo un pantalón roto y una capa roja, que refleja el carácter fuerte de este personaje y al estar bastantes años abajo de este hechizo hizo que perdiera la civilización que tenía; una vez que él y Bella se llevan mejor y ella le ayuda a recuperar sus modales, se aprecia a una Bestia mejor vestida con camisa, pantalones en buen estado y una capa azul (Ilustración 27). El uso de color en el vestuario es un claro indicio de como la bestia hace una transición de actitud, dejando su capa roja para usar un vestuario azul y darnos un lado más amable e incluso tierno de la Bestia.





*Ilustración 27: La Bestia de la película La Bella y la Bestia, del lado izquierdo se muestra al personaje como una apariencia salvaje y del lado derecho se le aprecia con una vestimenta elegante.*

El uso de encuadres en Belle son muy diferentes a los ya vistos en la película de Disney, en

este filme de Hosoda podemos apreciar un mayor uso de imagen, encuadres e iluminación; donde notamos colores vibrantes en escenas que transmiten felicidad, tonos más oscuros en los momentos más tensos y un dinamismo en la imagen que nos dan encuadres muy abiertos para poder apreciar el extenso mundo de U y unos más cerrados para enseñar la expresión de los personajes como el momento donde el padre de Tomo y Kei intenta golpear a Suzu en donde el plano nos muestra su puño y cómo este va perdiendo fuerza conforme ve el coraje de Suzu al intentar proteger a los niños. Por otra parte, en esta versión no se enfocan



*Ilustración 28: Comparación de encuadres de Belle y La Bella y la Bestia*

en mostrar en todo momento en la oscuridad al Dragón (Bestia) como lo hicieron con la *Bella y la Bestia* de la empresa Disney, en ningún momento se intentó representar al Dragón de una forma tenebrosa, si bien, tratan de mostrarlo misterioso, no tuvieron la necesidad de hacerlo con la ayuda de la iluminación ya que trataron de representarlo de una manera más “humana” como a los demás IAS.

El propósito de este primer análisis fue ver las notorias diferencias que existen entre ambos países con la ayuda de estas dos películas animadas, no solo en su forma narrativa, sino también en el lenguaje cinematográfico que utilizan en sus producciones. Dejando ver que Japón utiliza un mensaje más “crudo” y realista en sus animaciones, al igual de que se preocupa de mostrar de manera visual cada detalle, haciéndolo ver de una manera más artística; a diferencia de Estados Unidos, que recurre muy poco a los diferentes tipos de encuadres y sus historias tienen un desarrollo lineal y buscan mostrar una belleza tierna y divertida al espectador para poder entretenerlo.





## 4.2 Película por analizar: Turning Red de Disney-Pixar



*Ilustración 29: Mei en su forma de panda rojo en Turning Red*

Como pudimos observar en el anterior análisis, en el pasado las producciones animadas estadounidenses no utilizaban diferentes tipos de encuadres y el desarrollo de su guion no era tan profundo ya que la mayoría de veces solo recurrían con presentar a los personajes, ubicarnos en la historia y desarrollarla hasta lograr su “final feliz”, sin permitir que nos sintiéramos identificados o empaticemos con alguno de sus personajes porque solo les importaba entretener al espectador sin tener la necesidad de dejar un mensaje en todas sus obras. En la actualidad, podemos ver una diferencia en el desarrollo de su guion ya que muestran un mensaje más profundo logrando lo que en años anteriores no conseguían, como simpatizar más con los personajes y un uso de encuadres más amplio en sus animaciones más recientes.

En este segundo análisis examinaremos a profundidad una de las películas animadas más relevantes del 2022, *Turning Red* del estudio Disney-Pixar, con el propósito de mostrar el nuevo formato que ha utilizado Estados Unidos en sus últimos filmes; es decir, observar el avance que ha tenido en la creación de sus películas animadas donde incluyen más encuadres, un mensaje más profundo y un mayor crecimiento en sus personajes.

Esto se ha podido apreciar en los años más recientes en producciones como *Luca*, *Soul*, *Encanto* y en la película a analizar. Decidimos enfocarnos en esta última ya que consideramos que es el mejor ejemplo para evidenciar la evolución que han tenido los largometrajes animados estadounidenses en el desarrollo de las historias y es la que más presenta





influencia del anime puesto que también encontramos referentes a esta cultura en su estilo de dibujo y en la forma de contar la trama visualmente.

El problema principal que abordan en la película de *Turning red* es el crecimiento de nuestra protagonista Mei y todo lo que conlleva desarrollarse; como la menstruación, los cambios de humor y una búsqueda de identidad propia. Todo este proceso, hará que su relación con su madre se quiebre.

En un inicio de la película, nos muestran a una Mei complaciente de los deseos de su madre, queriendo ser la hija perfecta para ella; por lo mismo se comporta de tal modo que haga feliz a su madre, sacando buenas calificaciones y ayudando a cuidar el templo familiar del panda rojo que es una figura importante en la cultura china a la cual pertenecen Mei y su familia y la llevan con orgullo a Toronto, que es la ciudad en donde residen.

A pesar de que Mei es una chica dulce que ama y respeta a sus padres; sobre todo a su madre. Al estar atravesando la adolescencia no puede evitar sentir curiosidad e interés por cosas a las que su madre no está de acuerdo como los chicos, las boy bands y salir a divertirse con sus amigas; por lo mismo, trata de ocultar esta nueva faceta a su madre. Esta mentalidad cambia cuando se transforma por primera vez en el panda rojo, el cual resulta ser un hechizo en su familia que ha ido de generación en generación, su madre le comenta que puede deshacerse de su panda durante la luna roja, por lo que tendrá que esperar un mes.

Durante este tiempo, Mei se va adaptando a su panda rojo y logra controlarlo con la ayuda de sus amigas Priya, Miriam y Abbi, las cuales le brindan paz con el amor que le dan.

Las cuatro chicas quieren cumplir su sueño de ver a 4 Town, una boy band que está de moda y que dará un concierto en su ciudad el mismo día del ritual.

La madre de Mei la sigue controlando y sobreprotegiendo, haciendo que tenga problemas con sus amigas y no pueda aclarar el malentendido en ese momento por miedo a decepcionarla. Llega el día del concierto y del ritual, pero antes de que se complete, Mei se da cuenta que ella se siente feliz tal y como es, revelándose a su madre y a los demás miembros de su familia. Toma la decisión de quedarse con el panda y va con sus amigas al concierto, donde se disculpa con ellas y esperan emocionadas que el evento inicie.

Ming Lee, la madre de Mei se siente herida por la decisión de su hija y al mismo tiempo angustiada por los comentarios de su madre, desatando una gran ira en ella y ocasionando que libere a su panda rojo, el cual es un enorme y salvaje animal. Interrumpe el concierto para llevarse a Mei, originando una pelea entre madre e hija en sus formas de panda. Su abuela, tías, padre y amigos le ayudan a hacer el ritual para volver a encerrar al panda de su madre, logrando su cometido.

En el "otro mundo" Mei se reencuentra con su madre en su forma joven, la cual está llorando, repitiendo que nunca será suficiente para su madre. Mei se da cuenta que su mamá vivió con



las mismas exigencias que ella, la disculpa y le pide que caminen juntas. Su familia termina el ritual y Mei y Ming Lee hacen las paces, rompiendo un trauma generacional familiar. Nuestra protagonista toma la decisión de vivir con el panda rojo y de exigirse menos para disfrutar su propia vida. Al final del filme podemos observar que la relación de Mei y Ming ha mejorado y aunque Mei aún tiene responsabilidades que cumplir, también le dan la libertad de divertirse y disfrutar las cosas que le gustan.

En este filme a diferencia de los otros que produjeron años atrás en Estados Unidos, se puede apreciar un mayor uso de encuadres, desde planos abiertos y close up en las caras de los personajes que nos dejan ver cada una de las reacciones de estos; complementándose con la iluminación que la utilizan para ambientarnos en situaciones específicas como de suspenso y tensión en dónde oscurecen al personaje y su alrededor para mostrar la angustia por la que está atravesando nuestra protagonista en los momentos incómodos que le hace pasar su madre (Ilustración 30).



*Ilustración 30: Escena de Mei preocupada en Turning Red*

Algo que tampoco pasa de desapercibido, son las referencias que utilizan de series anime como los fondos que son una clara inspiración en la paleta de colores y el estilo de dibujo al anime de Sailor Moon de los 90's (Ilustraciones 31 y 32) o incluso, transformar a las personas en animales que es un patrón recurrente en los animes, ejemplos de ello son: *Ranma ½*, *BNA*, *Los niños lobo*, *Fruits Basket* y *Odd Taxi*.





Ilustración 32: Toronto en Turning Red

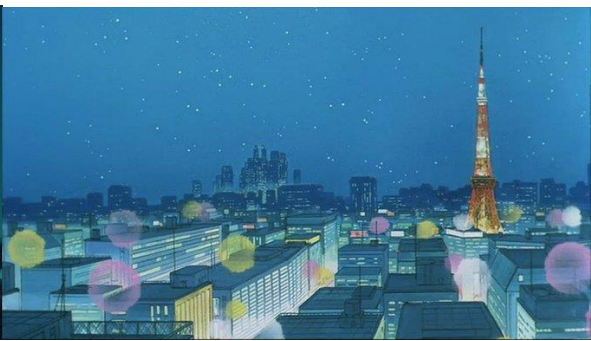


Ilustración 31: Tokio en Sailor Moon

Estás mismas transformaciones nos recuerdan a los animes de magical girl<sup>14</sup>, sobre todo en una de las escenas finales donde la abuela y las tías de Mei rompen sus objetos encantados que tienen atrapados a sus pandas rojos para convertirse en éstos de una manera bastante épica y salvar a Ming Lee (Ilustración 33).

Pese a que encontramos magia y transformaciones como en los animes; en este caso, al panda rojo le dan un significado, puesto que, al ser conocido en la cultura china por representar la ruptura familiar y antepasados, lo utilizan para ejemplificar la confianza que tiene Mei en ella cuando se transforma en él y deja de ser complaciente con su familia para ser fiel a sí misma. Además de vincularla con la menstruación y los cambios que trae a su vida una vez que entra a la adolescencia.

De igual forma, en el estilo de dibujo podemos encontrar una semejanza en su animación con la japonesa, aunque sigue siendo un estilo muy apegado a las últimas entregas de Disney-Pixar, encontramos más diversidad en los cuerpos y en las nacionalidades de los personajes y no solo los estereotipos de belleza

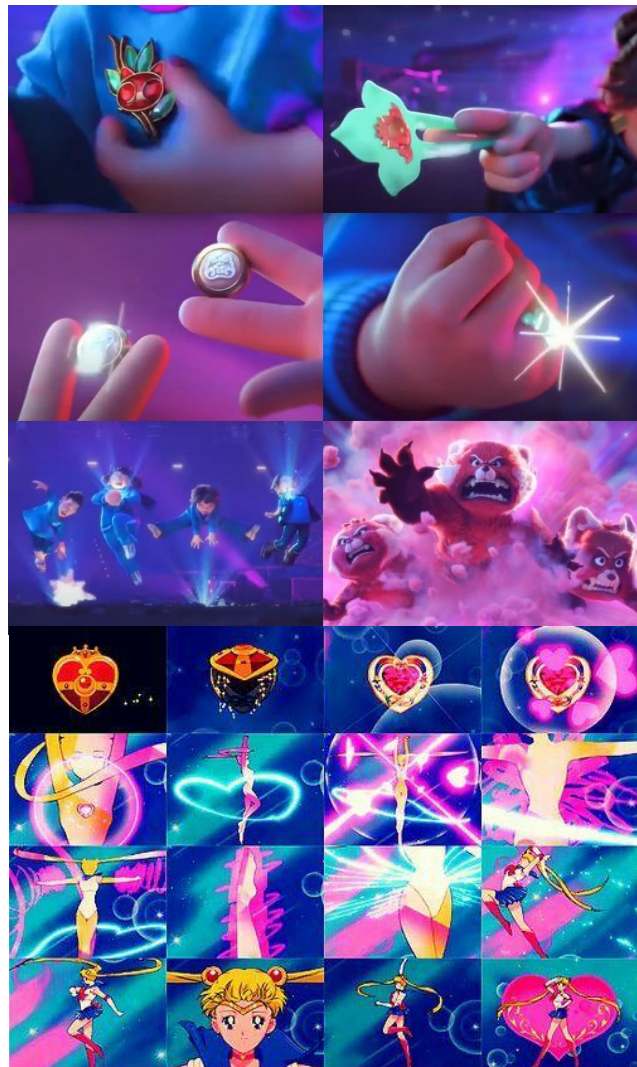


Ilustración 33: Comparación de las transformaciones de las tías de Mei con las de Sailor Moon.

<sup>14</sup> Animes de chicas normales que se transforman en chicas mágicas, como en Sailor Moon el anime anteriormente mencionado.

estadounidenses; sobre todo en dónde se ve este referente es en los ojos, que son más grandes y tiernos como en las producciones de anime y el color y el brillo que le dan tiene un parecido indiscutible (Ilustración 34). La misma directora Domee Shi ha aclarado estas sospechas, asegurando que sí tuvo una gran influencia en los productos nipones.

Como resultado del análisis de *Turning Red* se puede observar la diferencia en el desarrollo de las producciones animadas estadounidenses antiguas y actuales, encontrando un mejor uso del lenguaje cinematográfico en los más recientes y un guion más desenvoltado en su trama que ya no solo se enfoca en evolucionar a su personaje principal, sino que también lo hace con los personajes secundarios.



*Ilustración 34: Ejemplo de similitud de los ojos de Mei y de sus amigos con los que son regularmente utilizados en los animes.*



## 5. Conclusiones

Tras este recorrido que realizamos para conocer la historia de la animación en Estados Unidos y Japón, hemos encontrado varios puntos importantes que los diferencian y los igualan.

Mientras que la animación de Estados Unidos surgió durante la búsqueda de los componentes para crear la cámara de video, en Japón fue a través de juguetes ópticos que utilizaban para dar espectáculos callejeros con el propósito de narrar leyendas japonesas de manera visual.

Del mismo modo, es de suma importancia aclarar que las historias que se cuentan en estas producciones no han aparecido por arte de magia. Sino que muchas de las aventuras que se han llevado a la animación vienen de algún texto literario; en el caso de Estados Unidos toma como referencias cuentos, novelas y cómics, y de manera semejante Japón saca ideas de novelas, cuentos, leyendas tradicionales japonesas y mangas.

Si bien, Estados Unidos y Japón toman como fuente de inspiración estos textos. Durante la investigación, descubrimos que los japoneses tuvieron un acercamiento a la cultura estadounidense mediante los cómics, los cuales son parte de los antecesores del manga porque fueron los que incluyeron el uso de globos de texto, viñetas y onomatopeyas. Aunque no hay que olvidar los méritos que también tuvieron los nipones para su creación, ya que su tradición artística fue una parte fundamental para lo que hoy en día conocemos como mangas, desde la elaboración de estampas narrativas en papel como los ukiyo-e, los emakimono que eran pergaminos que relataban una historia a medida que se desenrollan o los consideramos como los “primeros mangas”, los Toba-e que eran un libro recopilatorio de ilustraciones que contaban la vida cotidiana en Japón, que en el siglo XIX se convertirían en los primeros libros ilustrados llamados kusazōshi, los cuales eran muy populares en toda la población por tener tapas de diferente color que ayudaban a identificar al público al que iba dirigido.

A principios del siglo XX, después de varios cortometrajes animados, Walt Disney realiza *Steamboat Willie* su primer cortometraje animado con sonido, naciendo de este la imagen de su compañía, Mickey Mouse. No contento con este logro, Walt Disney siguió experimentando hasta lograr incluir color a sus animaciones con *Flowers and Trees*.

Conforme a estos inventos, la casa del ratón siguió creciendo hasta convertirse en el fenómeno global que hoy conocemos, logrando llegar hasta el continente asiático y a manos de quien sería uno de sus mayores competidores en el mercado de la animación, Osamu Tezuka.

|





El director japonés Osamu Tezuka era un gran amante del cine por lo que combinó sus dos pasiones en uno solo para poder pasar sus mangas a la pantalla chica. Teniendo una gran influencia de Walt Disney, se inspiró para poder crear sus primeras obras que lo convertirían en el padre del anime. Podía notarse el gusto de Tezuka por el cine ya que, al momento de dibujar mangas, simulaba un movimiento de cámara en sus viñetas, haciendo close up en los rostros de sus personajes o cambiando de encuadre poco a poco para dejar más tiempo la escena, una de sus obras más populares fue *Astroboy* el cuál fue el que lo llevaría a la fama. Fue gracias a estos dos creadores que la animación pudo crecer en cada uno de sus países y evolucionar hasta lo que es en la actualidad.

A pesar del avance tecnológico y de la gran variedad de recursos que hoy existen para poder hacer animación, cada país tiene su forma de animar sus largometrajes o cortometrajes; Estados Unidos recurre más a la animación 2D creada por computadora o al CGI (Computer-generated imagery), utilizando estas imágenes en 3D para animar objetos, texturas y movimientos. Esta técnica de animación es conocida como full-anime; mientras que el anime acude a la técnica del limited-anime ya que es una manera más tradicional de hacer animación al usar fotografía para generar movimiento con 24 fotogramas por segundo. Es por esto mismo que emplean distintos planos en el anime, para poder enfocar más de una vez un mismo dibujo.

Para poder llevar a cabo esta investigación, tuvimos que adentrarnos en los componentes esenciales del cine ya que la animación pertenece a este arte por compartir un proceso similar a la hora de crearlo; es decir, cuenta con una preproducción, producción y postproducción. Una de las partes más esenciales es la preproducción porque es donde se lleva a cabo la recopilación de ideas y se llega un acuerdo de cómo se desarrollará el producto a lo largo de su producción.

Tanto Estados Unidos y Japón utilizan un procedimiento bastante similar, diferenciándose en que en la animación estadounidense hay muchas personas que aportan a la historia y no solo los guionistas son los encargados de esa tarea puesto que suelen tener varias reuniones creativas con todos los encargados del proyecto. A diferencia de los japoneses que dejan la historia en las manos de los guionistas y solo el director del proyecto es con quien suelen tener juntas para llevar un buen orden. También, debemos de tener en cuenta que en la mayoría de las veces los animes son adaptaciones de mangas por lo que cuentan con una “ventaja” al elaborar el storyboard, ya que Estados Unidos tiene que crear un storyboard desde cero en donde incluyan la acción de los personajes y en algunas ocasiones, también los diálogos.





Respecto al proceso de creación de sus personajes, ambos países siguen los mismos pasos al realizar un sinnúmero de bocetos de sus personajes para decidir el diseño final y dibujarlo con diferentes poses y expresiones faciales. Aunque no solo se enfocan en construirlo físicamente, sino también psicológicamente para saber cómo actuará conforme vaya desarrollándose la historia; un recurso de suma importancia a la hora de crear una historia y querer llevarla a la pantalla.

Durante el análisis de historia y personajes nos percatamos de la gran diferencia que tienen de plantear y desenvolver la trama de ambos países. Al ver varios largometrajes de Disney, encontramos que se pueden identificar con suma facilidad a los personajes, muchos de estos estereotipados, por ejemplo: los hombres los hacen muy varoniles, musculosos y con una pinta de héroe; las mujeres las dibujan frágiles, delgadas y usan este cliché de que son damiselas en peligro en espera de que su príncipe las rescate y el villano destaca de los demás al diseñarlo con rasgos “monstruosos” o con prendas muy llamativas, dejándonos entender desde un principio que es el malo. En cambio, el anime se encarga de poner en suspenso este descubrimiento al “disfrazarlos” como personas comunes, haciéndolos pasar como personajes secundarios o los mismos protagonistas que esconden su lado oscuro; dependiendo del género del anime, los protagonistas pueden tener un diseño simple o atractivo como es el caso de los animes de magical girl o shonen<sup>15</sup>.

Aunque la mayoría de las personas han denominado a la animación como un medio de entretenimiento dirigido especialmente al público infantil. Lo cierto es que va más allá de solo entretener a la audiencia ya que conlleva un enorme trabajo en su elaboración y cuenta con más elementos artísticos de lo que puede pensarse.

Como lo mostramos a lo largo de la investigación, en la animación se puede apreciar un uso de lenguaje cinematográfico y una puesta en escena; especialmente en el anime. Los japoneses suelen tener máximo cuidado en su forma de narrar la historia de manera visual; desde preocuparse por su guion, los escenarios en donde se llevará la historia, y un uso amplio en el número de encuadres en sus producciones. Lo cual es interesante porque en el pasado se recurrió a esta técnica con el propósito de ahorrar y tener el producto final listo lo antes posible, pero conforme fue pasando el tiempo, vieron todos los beneficios de usarlo y se lo apropiaron para presentar de una manera hermosa su trabajo. Al contrario de la animación estadounidense que siguió apegándose a la idea de que debían crear productos con el solo fin de entretener sin preocuparse por su estética, que con el paso de los años han ido adaptando estos recursos cinematográficos en sus propias producciones.

---

<sup>15</sup> Es un género del anime que está dirigido principalmente al público joven, donde se encuentran poderes y batallas; un ejemplo es la serie de *Dragon Ball* de Akira Toriyama.







*Ilustración 35: Belle y el Dragon (Bestia) de Belle de Mamoru Hosoda*

De ahí que decidimos analizar tres películas animadas, las primeros dos tratan de una adaptación estadounidense y una japonesa del cuento La bella y la Bestia; esto con el propósito de exponer principalmente sus diferencias argumentales y el lenguaje cinematográfico que utilizaban, permitiéndonos observar lo anteriormente dicho acerca de cómo Estados Unidos no acudía a estos recursos y su trama carecía de desarrollo de personajes mientras que Japón desde sus inicios se preocupó por utilizarlo. Una vez teniendo este análisis decidimos contrastarlo con la última película estudiada, Turning red que mostró un gran desarrollo en cada uno de estos aspectos y una influencia del anime no solo en su manera de relatar la historia, sino que también en el diseño de los personaje y escenarios y de contarla de manera visual, dejando ver el gran desarrollo que han tenido las últimas producciones animadas estadounidenses y la inspiración que han tenido los animes sobre ellas.





## 6. Fuentes consultadas

- Ana Muñoz de Frutos. (14 de enero de 2017). *¿Qué es CGI?*. España. Computer Hoy Recuperado de <https://computerhoy.com/noticias/software/que-es-cgi-56804>
- Aumont, Jacques. (2020). *El Cine Y La Puesta En Escena*. Argentina: Ediciones Colihue.
- Benítez, Carol. (2019). Un poco acerca del manga. *Espacio y diseño*, (272), 20-26 pp.
- Cabañas, José. (2021). *El cine y la puesta en escena*. México: Universidad Iberoamericana.
- Daniel Delgado. (20 de septiembre de 2020). *¡Recluta Donald! Los dibujos de Disney y Warner al servicio de la propaganda*. Madrid, España. Muy historia Recuperado de <https://www.muyhistoria.es/contemporanea/articulo/recluta-donald-los-dibujos-de-disney-y-warner-al-servicio-de-la-propaganda>
- Eduardo Dondé. (6 de agosto de 2020). *Diseño de Personajes en Cartoon Network*. Industria Animación Recuperado de <https://www.industriaanimacion.com/2020/08/disenio-de-personajes-en-cartoon-network/>
- Eduardo Dondé. (24 de septiembre de 2020). *Aprende Procesos de Series Animadas*. Industria animación Recuperado de <https://www.industriaanimacion.com/2020/09/aprende-procesos-de-series-animadas/?fbclid=IwAR0rKZQaHFm9fGc44GM13I6yAdlZBiUktiW8WFvp9aM9ubg0n8hJ9JKZ0KE>
- Eduardo Dondé. (6 de noviembre del 2020). *Escribir el Guiñó de una Serie Animada*. Industria Animación Recuperado de <https://www.industriaanimacion.com/2020/11/escribir-el-guion-de-una-serie-animada/>
- Esquire. (2017). *¿Cuál fue la primera película en color?*. 03/04/2022, de Esquire Sitio web: <https://www.esquire.com/es/actualidad/cine/a10335017/primera-pelicula-color/>





- [Glitch]. (31 de diciembre de 2016). La evolución del Anime (Su historia 1943-2017). [Video]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=nxMZdM5v18s&ab\\_channel=Glitch](https://www.youtube.com/watch?v=nxMZdM5v18s&ab_channel=Glitch)
- Horno López, Antonio. (2012). *Controversia sobre el origen del anime*. España: Universidad de Granada.
- Horno López, Antonio. (2013). Recorrido Histórico: Los primeros dibujos japoneses. En *Animación japonesa: análisis de las series de anime actuales*. 25 - 61 pp. Granada: Editorial de la Universidad de Granada.
- Horno López, Antonio. (2020). *Del pergamino flotante a los primeros cortos animados. Los precursores del manga y el anime*. Revista de Estudios en Sociedad, Artes y Gestión Cultural.
- Horno López, Antonio. (2021). *El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla*. Madrid: Diábolo Ediciones.
- Hutcheon, Linda. (2006). *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge
- [Industria animación]. (23 de marzo de 2022). Cómo Vender Una Serie Animada - Humberto Cervera - Escritor, Productor - Cartoon Network. [Video]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=BdsRypHbj9Y&t=2224s&ab\\_channel=IndustriaAnimacion](https://www.youtube.com/watch?v=BdsRypHbj9Y&t=2224s&ab_channel=IndustriaAnimacion)
- [Juan Trela]. (10 de septiembre de 2012). Video Disney y la cámara multiplano (subtitulado). [Video]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=86zPz3J4MdM&ab\\_channel=JuanTrela](https://www.youtube.com/watch?v=86zPz3J4MdM&ab_channel=JuanTrela)
- Leal, Edwin, Uribe, Erica. (2010). *Construcción de la identidad a través del anime*. México.
- [Maciel King]. (14 de enero 2013). La Magia de la animación (Detrás de cámaras). [Video]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=\\_jCQHhKeQuo&ab\\_channel=MacielKing](https://www.youtube.com/watch?v=_jCQHhKeQuo&ab_channel=MacielKing)
- Marc Bernabe. 18 de septiembre del 2017. [Así son los guiones de anime. La parte de arriba son explicaciones de escena. Abajo están los diálogos. / cc @freddyncalm #minihilo]. Recuperado de <https://twitter.com/marcbernabe/status/909764130306953216?lang=eu>





- Museo Franz Mayer. (27 de agosto del 2022). Charla "El arte estampa japonesa Ukiyo-e" con el Dr. David Almazán. [Actualización Facebook]. Recuperado de <https://www.facebook.com/MuseoFranzMayerMexico/videos/862537121791082/>
- Padilla, Roberto. (2019). El cine de animación japonés. *Espacio Diseño*, (199), 28-32 pp.
- [Paris シ]. (16 de septiembre de 2020). La revolución literaria del manga en Japón - Historia del manga I Documental. [Video]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=Hi4Hk0CDcjc&ab\\_channel=Paris%E3%82%B7](https://www.youtube.com/watch?v=Hi4Hk0CDcjc&ab_channel=Paris%E3%82%B7)
- Poloniato, Alicia. (2008). *Percepción (posmoderna) y el "hacer sentido en el anime"*. México: UAM Xochimilco.
- Poloniato, Alicia. (2017). *Mangas y anime. Rostros mediáticos de una seducción*. México: Editorial Terracota.
- Racionero, Alexis. (2008). *Lenguaje cinematográfico*. España: Editorial UOC.
- Roger Palmer. (Febrero, 2022 ). El director Domee Shi explica la influencia del anime en "Turning Red" de Pixar | Qué hay en Disney Plus. Reino Unido. Farandulero Recuperado de <https://notifarandula.club/el-director-domee-shi-explica-la-influencia-del-anime-en-turning-red-de-pixar-que-hay-en-disney-plus/>
- YGP. (20 de enero del 2021). Como funciona una produção de anime? Descubra as principais funções na hora de fazer um anime. Brasil. Sakuga Brasil Recuperado de <https://sakugabrasil.com/como-funciona-uma-producao-de-anime-descubra-as-principais-funcoes-na-hora-de-fazer-um-anime/>
- (124). México: Editorial Terracota. Carol Romero. (2019). Un poco acerca del manga. *El diseño del cómic*, Vol. 2, 20-26.



## 7. Índice de imágenes



Ilustración 1: Humorous Phases of Funny Faces, dirigido por J. Stuart Blackton. (Macadam, 2016) .....	8
Ilustración 2: Fantasmagorie de Émile Cohl. (Corberó).....	9
Ilustración 3: Steamboat Willie de Walt Disney. (CNN) .....	9
Ilustración 4: Fresco del templo Hōryū Gakumonji. (History, 2011) .....	13
Ilustración 5: Rollo emakimono relacionado con las peleas de gallos, Anónimo, mediados período Edo. (Escudier, 2019).....	13
Ilustración 6: Keihitsu Tobaguruma (El carruaje Toba, dibujado con un pincel ligero) Japón 1793. (Salel, 2020).....	14
Ilustración 7: Dios de los reyes, Raijin.....	14
Ilustración 8: Dios Enel de Skypaea de One piece. (Hiclipart) .....	14
Ilustración 9: Espectáculo de Utsushi-e japonés del siglo XIX. (Pintaric, 2012) .....	15
Ilustración 10: Zootropo creado por William Horner. (Mirboca) .....	16
Ilustración 11: Los Simpson, capítulo 22, temporada 6, referencia a Kimba el León Blanco. (Quake, 2020) .....	18
Ilustración 12: Chihiro y Haku de El Viaje de Chihiro .....	19
Ilustración 13: Así son los guiones de anime. La parte de arriba son explicaciones de escena. Abajo están los diálogos. (Bernade, 2017).....	20
Ilustración 14: Shizuku Tsukishima de Susurros del corazón.....	21
Ilustración 15: Storyboard de Hora de aventura. (Dondé, 2020).....	22
Ilustración 16: Boceto de Garnet de la serie Steven Universe. (Wiki) .....	23
Ilustración 17: Tsuyu del anime My Hero Academia. (Dandy, 2017).....	23
Ilustración 18: Canon de ocho cabezas. (FlyingCookies, 2014).....	23
Ilustración 19: Kanna Kamui de Kobayashi Chi no Maid Dragon .....	24
Ilustración 20: El atras de cámaras de una producción audiovisual .....	24
Ilustración 21: Ejemplo de Limited-anime, primer episodio de Astroboy (1963) .....	26
Ilustración 22: Collage de la realización de una parte de un episodio del anime Violet Evergarde, ejemplo de Full-anime. (Navarro, 2018) .....	28
Ilustración 23: Storyboard de la película Your Name, creado por Makoto Shinkai. (YGP, 2021) .....	29
Ilustración 24: Explosión en la película de Akira.....	30
Ilustración 25: Cuadro de La Bella y la Bestia de propia autoría. ....	32
Ilustración 26: Cuadro de Belle de propia autoría.....	33
Ilustración 27: La Bestia de la película La Bella y la Bestia, del lado izquierdo se muestra al personaje como una apariencia salvaje y del lado derecho se le aprecia con una vestimenta elegante. ....	36
Ilustración 28: Comparación de encuadres de Belle y La Bella y la Bestia .....	36
Ilustración 29: Mei en su forma de panda rojo en Turning Red.....	38
Ilustración 30: Escena de Mei preocupada en Turning Red .....	40
Ilustración 32: Tokio en Sailor Moon.....	41
Ilustración 31: Toronto en Turning Red .....	41
Ilustración 33: Comparación de las transformaciones de las tías de Mei con las de Sailor Moon. ....	41
Ilustración 34: Ejemplo de similitud de los ojos de Mei y de sus amigos con los que son regularmente utilizados en los animes. ....	42
Ilustración 35: Belle y el Dragon (Bestia) de Belle de Mamoru Hosoda .....	46



