

PINTANDO LEYENDAS: LECTURAS DE PINTURAS EN EL LARGOMETRAJE DE *ANIME* CONTEMPORÁNEO

Angélica García-Manso
Universidad de Extremadura

RESUMEN

El género cinematográfico del *anime* posee unas características formales bastante definidas en el tratamiento de la línea y el color; de ahí que las variaciones sobre el modelo estético que lo inspira resulten fuertemente significativas. Dos son las consecuencias a este respecto: de un lado, la evocación de pinturas y artistas concretos (japoneses y occidentales) y, de otro, la relación de las narraciones con leyendas tradicionales, sobre todo de carácter budista, que son recreadas como imagen dentro de la imagen. Por otra parte, la comprensión de los contenidos implica la necesidad de una lectura globalizada de la que se pueden extraer claves didácticas y de conocimiento cultural para el espectador occidental, según revelan filmes recientes como, por citar uno, *El cuento de la princesa Kaguya*.

PALABRAS CLAVE: *anime*, hermenéutica de la imagen, cuadro dentro del cuadro, leyendas tradicionales, cultura japonesa.

PAINTING LEGENDS: READINGS ABOUT IMAGES IN THE CONTEMPORARY JAPANESE ANIME FILMS

ABSTRACT

The cinematographic genre of anime has quite definite formal characteristics in the treatment of line and colour; hence the variations on the aesthetic model that inspires it are highly significant. There are two consequences in this respect: on the one hand, the evocation of concrete paintings and artists (Japanese and Westerners) and, on the other hand, the relationship of the narratives with traditional legends, especially Buddhist legends, which are recreated as images within the image. So, the comprehension of the contents implies the need for a global reading from which one can extract didactic keys and cultural reading for the western spectator, according to recent films such as, for example, *The Tale of the Princess Kaguya*.

KEYWORDS: anime, hermeneutics of the image, painting within the painting, traditional legends, Japanese culture.



1. INTRODUCCIÓN: ANIME JAPONÉS Y MUNDO OCCIDENTAL

Los términos *manga* y *anime* (es decir, historieta sobre papel y versión de esta misma en movimiento) se han generalizado en la cultura contemporánea hasta el punto de que, en lo que se refiere a la lengua castellana, en sus últimas ediciones el *Diccionario de la Real Academia Española* admite el primero con normalidad, si bien a fecha de hoy no sucede otro tanto con el segundo. Ello puede deberse a que, en realidad, los hablantes suelen usar *manga* como genérico que incluye en su acepción la versión animada propiamente dicha.

Ahora bien, ¿qué ocurre cuando la imagen dibujada incluye a su vez lienzos? ¿Qué cuando la imagen en movimiento inserta pinturas y dibujos fijos? La respuesta supone efectuar una mirada tanto hacia la historia del arte en su conjunto como a la cultura japonesa; se trata de una mirada ambivalente, la cual, de esta manera, pasa a integrarse en el relato de los filmes (Brown, 2016). De ahí la importancia que adquieren las leyendas, más aún cuando estas aparecen ilustradas en la tradición literaria del país de procedencia, con las importantes consecuencias didácticas que de unos conocimientos de estas características se derivan, relativos a los orígenes y el sentido de las nuevas realidades culturales en un mundo globalizado como es el contemporáneo (Rodríguez, 2016). De hecho, uno de los primeros largometrajes de *anime*, el primero en color, *Panda y la serpiente blanca* (*Hakuja Den*, 1958), de Taiji Yabushita, está inspirado en una leyenda oriental (Idema, 2009), sin cuyo conocimiento se escapan numerosos matices del relato, aun cuando este se haya editado en versiones específicas para el mundo occidental.

En otro orden de cosas, el análisis de la interrelación entre pintura y leyenda refuerza la idea de lectura multimodal (en el sentido de nuevas posibilidades de lectura y de «coescritura» surgidas ante el desarrollo de las nuevas tecnologías de la comunicación y la interacción entre información alfabética, sonora y visual; cf. Soto, Cremades & García-Manso, 2017: 41), que es posible conferir pedagógicamente al *anime*, y, por consiguiente, subraya la dimensión didáctica de este. Aprender a «leer» *animes* en calidad de producto cultural y de ocio juvenil contemporáneo incumbe inevitablemente a la escuela actual (Caldeiro y Aguaded, 2015), y ello tanto en lo que se refiere a su soporte gráfico y de ilustración como textual o del relato –por lo demás, tradición y modernidad suponen hitos de convivencia que reconocen los jóvenes como marca singular de su generación–. En fin, los estudios sobre la influencia de la cultura japonesa y su interrelación con la occidental, tanto en la historia de la pintura como en lo relativo a los intereses juveniles, se encuentran en pleno apogeo (Gómez, 2016).

En este contexto, el motivo del «cuadro dentro del cuadro» (Gállego, 1978) como expresión de una leyenda constituye un modelo sintomático de las posibilidades de lectura e interpretación que ofrece el fenómeno del *anime*. Es más, se puede concebir el propio tema de la pintura como un contenido de carácter iniciático dentro del *anime*, es decir, con un tratamiento propio acerca del acceso a la madurez, según apunta Hayao Miyazaki en el filme *Nicky, la aprendiz de bruja* (*Majo no takkyubin*, 1989), película en la que la joven protagonista contacta con una pintora en el inte-





Fig. 1. Motivo pictórico inspirado en Chagall en el filme *Nicky, la aprendiz de bruja*.

rior de un bosque (Aguado y Martínez, 2016), entre cuyos cuadros se encuentra un caballo alado (referente mitológico de la propia bruja protagonista), en cuya estética simbolista se aprecia una marcada influencia de Marc Chagall (Cavallaro, 2006). Por lo demás, también está presente el hecho de pintar al aire libre, a la manera de Van Gogh, en la percepción japonesa de Occidente –tal como lo reflejaría el filme *Sueños* (*Yume*, 1990), de Akira Kurosawa, constituyendo el tema de la pintura campestre un icono de otro importante film de *anime* del citado Miyazaki, de *El viento se levanta* (*Kaze kachinu*, 2013)–.

De acuerdo con estas reflexiones, un filme como *El cuento de la princesa Kaguya* (*Kaguya-hime no monogatari*, 2013, de Isao Takahata) llama la atención por ofrecer un tipo de dibujo que se aleja del habitual y casi generalizado en el *anime* contemporáneo (Hang, Patmore & Scott-Baron, 2008), pero lo realmente importante radica en cómo la propuesta gráfica por la que se opta guarda íntima relación con la leyenda que se recrea y, sobre todo, con su apoteosis final, en paralelo con las ilustraciones tradicionales que existen acerca de dicha leyenda¹.

¹ Isao Takahata se presenta como el reverso del maestro Hayao Miyazaki, más conocido en Occidente; y es que, frente a la propuesta de subjetividad creativa de Miyazaki, Takahata interpreta los relatos fuente a partir de una lectura más literal, la cual, con el trasvase a la imagen, adquiere connotaciones diferentes; de ahí que potencie tanto la expresividad de su trazo de forma que deshace la literalidad de las fuentes de inspiración de sus tramas y actualiza su contenido. Sucede de forma evidente en el relato tradicional referido al cuento del cortador de bambú que inspira *El cuento de la princesa Kaguya*.



2. FUENTES LEGENDARIAS DE INSPIRACIÓN PICTÓRICA EN EL ANIME. *EL CUENTO DE LA PRINCESA KAGUYA* COMO EJEMPLO

La película de Isao Takahata cuenta una leyenda tradicional de inspiración religiosa, más concretamente budista, que gira en torno a la Luna, presentada esta como una divinidad que descendió a la Tierra en un momento y en un entorno rural de reminiscencias medievales (tanto en el sentido europeo como en el japonés, aunque uno y otro períodos no sean cronológicamente coincidentes), y que vivió experiencias humanas para culminar su periplo terrenal manifestándose como modelo de actitud de autonomía y desprendimiento y, por ello mismo, objeto de contemplación mística (Bryce & Davis, 2015). El arquetipo narrativo –tal como lo presentamos en esta síntesis– no está lejos de la influencia cristiana, sobre un dios encarnado en hombre y retornado al ámbito celestial (Suzuki, 1957).

No obstante, el relato originario posee claves de lectura mitológica con raíces propias, pues Kaguya, la protagonista, nace de una planta de bambú. De hecho, la leyenda tradicional lleva en su título tanto la planta como a su referente humano: *El cuento del cortador de bambú*. Se trata de un relato que, al margen de la trama, posee un marcado sentido etiológico, relativo a una característica vegetal de la planta de bambú, cuyo crecimiento responde a ciclos biológicos particulares, que superan el período anual, con un marcado efecto visible en lo inesperado y rápido del aumento de tamaño. De ahí que, a partir de los dos ancianos protagonistas que encuentran un brote de bambú que se transforma en una niña, la contraposición de tiempos constituya uno de los *leitmotifs* de la narración. No obstante, a los maduros padres adoptivos de Kaguya el rápido crecimiento de la niña los colma de plenitud y de inquietud: la plenitud de quien descubre los sentimientos acelerados de las etapas vitales y la inquietud por el futuro de la niña. Y es que el ritmo del tiempo constituye uno de los temas característicos de la tradición legendaria japonesa, más aún cuando se refiere al carácter contemplativo que promueve una religión como la budista (Tamura, 2000).

La relación de una trama naturalista con una clave contemplativa o mística se hace más patente cuando ni el mismo emperador en sus dominios palaciegos puede utilizar su preeminencia social para acceder a la princesa, pues esta es en realidad una diosa. La recompensa que se promete responde a la de un éxtasis religioso, una apoteosis que da sentido a la vida de sacrificio de los ancianos padres adoptivos de Kaguya. De ahí la clausura del filme, cuando se revela la personalidad de la protagonista, que será identificada con la Luna, y su reaparición apoteósica en presencia de Buda, a cuyo cortejo pertenece.

En otro orden de cosas, el filme *El cuento de la princesa Kaguya* hunde sus raíces en el cine japonés basado en leyendas tradicionales y antiguas, según hemos señalado a propósito del filme *Panda y la serpiente blanca*, pero que se aprecia en otras manifestaciones universales del relieve que posee; por hacernos eco de un destacado ejemplo, el filme *Cuentos de la luna pálida de agosto* (*Ugetsu monogatari*, 1953, de Kenji Mizoguchi), con un tema lunar concomitante con el que ofrece el *anime* de Takahata. En este contexto, cuento y leyenda se convierten en referencias





Fig. 2. Póster del filme *El cuento de la princesa Kaguya* en el que se aprecia la línea estética del dibujo.

de la tradición y, al tiempo, de su actualización estética. ¿Cómo se logra? El dibujo abocetado de carácter impresionista se aleja de la línea blanca y los contornos pulidos además de colores lisos habituales en la tradición del *anime*. Pues bien, una vez que Kaguya, la protagonista, retorna a su ser divino y se aleja de lo humano, se muestra su presencia junto a Buda mediante unas escenas inspiradas en grabados antiguos. Así, el motivo se documenta, por ejemplo, en iluminaciones de manuscritos del siglo xvii en los que aparecen recogidas leyendas tradicionales, caso de «The Tale of the Genji», custodiado en la British Library (con signatura Or.-1278), e incluso en grabados de libros impresos del siglo xviii también con temática legendaria, como *The Tale of the Bamboo Cutter*, depositado también en la British Library (signatura 16055). En las viñetas de Buda encuentra Takahata la estética del filme, que se ve corroborada en su cierre, cuando los fotogramas reproducen el tranquilo desfile apoteósico, con un tono traslúcido que resulta aún más diáfano en el tratamiento visual de esa línea sumaria que caracteriza el conjunto del filme.

Por lo demás, el tema sobre el paso del tiempo implícito en filme e inspiración está presente en una de las leyendas tradicionales más conocidas en Japón, la de «Urashima Taró» (Ozaki, 2016). Se trata de la historia del pescador Urashima, quien rescata a una tortuga y esta, en realidad una princesa de las profundidades, le recompensa haciéndole visitar su reino submarino. El pescador añora a sus viejos padres y anhela retornar a su patria, pero regresa a un lugar que no conoce, pues





Figs. 3 y 4. Fotograma del filme *El cuento de la princesa Kaguya* donde los ancianos contemplan la apoteosis de su hija y grabado del libro impreso *The Tale of the Bamboo Cutter* (circa siglo XVIII; British Library 16055, cap. 31), en el que se muestra a la princesa Kaguya en su retorno a la Luna.

han transcurrido décadas sin que él se haya apercibido de ello². Uno de los primeros filmes animados japoneses adapta esta leyenda en un pequeño cortometraje rodado en 1918, que se creía perdido y ha sido recientemente redescubierto, una vez que el filme de Hayao Miyazaki *Ponyo en el acantilado* (*Gake no Ue no Ponyo*, 2008, de Hayao Miyazaki)³ ya había sido realizado. Así pues, según veremos a continuación, de forma llamativa, tiempo y pintura aparecen fundidos como *leitmotiv* singular del *anime*⁴.

² La película puede verse en el enlace <http://youtube.com/watch?v=vLYLiFYkMsw>.

³ En un tratamiento concomitante, de hacerse un ejercicio de literatura comparada, con la leyenda del monje y el ruiseñor (*vid.* Filgueira, 1982).

⁴ Por lo demás, la trama ofrece una inspiración concomitante con la del conocido relato de Oscar Wilde *El retrato de Dorian Gray*, publicado por vez primera en 1890.



Figs. 5 y 6. Fotogramas de *En este rincón del mundo* con dos tipos de dibujos integrados en el filme y ejecutados por la protagonista.

3. LA FIJACIÓN DIBUJADA DEL TIEMPO COMO FORMA DE MEMORIA EN EL ANIME

El trazo en un filme como *En este rincón del mundo* (*Kono Sekai no katasumi ni*, 2016), de Sunao Katabuchi, posee cierta semejanza al que presenta *El cuento de la princesa Kaguya* en virtud de su carácter etéreo, de línea sutil, aunque sin el aire de esbozo del filme de Takahata. No obstante, la propuesta narrativa de Katabuchi resulta más próxima a *La tumba de las luciérnagas* (*Hotaru no Haka*, 1988), del mismo Takahata, que a la inspiración en leyendas tradicionales de Japón, si bien, ciertamente, buena parte de la cultura nipona contemporánea se caracteriza por integrar la debacle atómica en el sustrato del imaginario colectivo, como si, en cierta medida, los sucesos se hubieran transmutado en leyenda o fábula —de ahí el apogeo de relatos y filmes sobre monstruos como Godzilla en ciudades contemporáneas—.



Figs. 7 y 8. Pósteres de *El viento se levanta* y de *En este rincón del mundo*, en los que se aprecia el carácter programático que posee la pintura en uno y otro filmes.

En cuanto al tema propiamente dicho de la pintura, en la citada película *En este rincón del mundo* no se muestran en general tanto motivos pictóricos cuanto el acto de dibujar, que constituye para la protagonista una forma de no olvidar, de fijar el recuerdo (en lo que insisten los créditos finales, a la manera de repaso de la película). Se trata de dibujar para no olvidar cómo era Hiroshima y la vida antes de la bomba atómica, antes de la II Guerra Mundial, predominando en el dibujo el trazado a lápiz. No obstante, el relato fílmico parece plasmarse en realidad desde la mente de la joven e ingenua protagonista, a la manera de *flashes* de su memoria; fruto de ello son dibujos simbolistas como el de conejos que parecen correr sobre el agua, además de otros, relativos a edificios característicos de Hiroshima y a la bahía con barcos de guerra, sin que falten sueños que adoptan la forma de la noche estrellada de Van Gogh —con ecos al respecto de *Los mundos de Coraline* (*Coraline*, 2009, de Henry Selick)—, o el despertar de una explosión traumática a través de una pantalla en la que chisporrotean gusanos de luz sobre un fondo negro como en el cine experimental de los inicios del séptimo arte. Al cabo, es la fijación del tiempo pasado lo que busca fundarse para, así, encarar el futuro, por traumático que dicho futuro se presente. A este mismo respeto, el acto de pintar constituye también, según hemos señalado, el motivo icónico central de *El viento se levanta*, de Hayao Miyazaki, presente a su vez en *El recuerdo de Marnie* (*Omoide no Mani*, 2014), de Hiromasa Yonebayashi, filme inspirado en una novela de la escritora inglesa Joan G. Robinson



Figs. 9, 10 y 11. Algunos fotogramas de *El recuerdo de Marnie* relativos al acto de pintar y dibujar.

destinada a lectores jóvenes, pero en el que lo que trasciende es que, de nuevo, una pintura funciona como catalizadora de la memoria y la ubicación del sujeto en un pasado que ignoraba pero que le condicionaba vitalmente.



4. OTROS SÍMBOLOS Y LEYENDAS DEL TIEMPO EN LA PINTURA DEL ANIME CONTEMPORÁNEO

En una película como *Miss Hokusai* (*Sarusuberi*, 2015, de Keiichi Hara) el tema del tiempo se plasma de forma efectiva no solo por el carácter elíptico del relato, sino por el énfasis que se concede a la ubicación de la trama en Edo, la ciudad que décadas después será conocida con el nombre de Tokio. La narración se centra en la biografía de la pintora protagonista, hija de un artista clásico de la pintura japonesa, es decir, responde a un relato en el que lo pictórico es omnipresente si bien apenas se ofrecen en pantalla motivos pintados, entre los que cabe citar –al margen de grabados y tintas– los siguientes:

- un dragón, dibujado como motivo tradicional de la cultura japonesa;
- un tema erótico expresado en el cuadro de una *geisha*, que se transforma en ogro según la leyenda a la que asisten los protagonistas;
- un biombo, en el que se pintan escenas infernales;
- y, finalmente, una estampa que evoca a la hermana ciega de la protagonista con los colores florales propios de la estética de Hokusai padre, del célebre pintor.

Por otra parte, las pesadillas y los diálogos que evoca una estampa budista en la iniciación sexual de Oei, la protagonista, también se reflejan en imágenes de inspiración religiosa en la línea apreciada a propósito de *El cuento de la princesa Kaguya*. Tales pinturas constituyen los hitos del relato, dado que el conocido cuadro *La ola de Kanagawa*, obra de Tetsuo Hokusai, se integra formalmente en el filme como paisaje de fondo (se trata, además, de una recreación literal, no un motivo de inspiración, según sucede con la aparición del cuadro en filmes como *Mis vecinos los Yamada –Hohokekyo Tonari no Yamada-kun*, 1999, de Isao Takahata–, o la antes citada *Ponyo en el acantilado*).

Entre las pinturas señaladas merece especial atención en el filme la tela con la descripción del infierno y, por consiguiente, la leyenda religiosa que sirve de inspiración, la cual remite en realidad a los «Jigoku Koshi» o «descripciones del infierno» tradicionales. Dibujada por Oei, la protagonista, será retocada por su padre a instancias de un atribulado comprador y, finalmente, se abrasará (metáfora del contenido infernal abordado en la pintura y de cómo se quemaban los antiguos celuloides filmicos). La pintura del biombo, en fin, recoge un tema de reminiscencias religiosas budistas, si bien para un espectador occidental tal tema resulta en buena medida paralelo a lo que aparece en los cuadros de El Bosco.

El recurso al arte pictórico constituye un tema presente en otros largometrajes de *anime* contemporáneos, caso de *Colorful* (*Karafuru*, 2010, del mismo Keiichi Hara, director de *Miss Hokusai*), basado en una novela de la escritora Eto Mori, también autora de guiones para mangas, y en el que se resalta desde su propio título la clave pictórica. La presencia de la pintura se presenta, sobre todo, mediante motivos simbolistas, en particular, un caballo sumergido en el mar que se eleva hacia la superficie iluminada como tema del cuadro central. El recurso al simbolismo permite poner en conexión las personalidades anterior y posterior del joven





Fig. 12. Dibujo de dragón tradicional de la mitología japonesa pintado en colaboración entre Oei y Tetsuo Hokusai.



Figs. 13 y 14. Fotograma del filme e ilustración del pintor Tsuyuki Koshu (1843), coetáneo a la trama del filme.



Figs. 15, 16 y 17. Fotogramas del biombo de tema infernal que provoca pesadillas a Oei y del retoque que Tetsuo Hokusai hace de la pintura para, mediante la inserción de la imagen de Buda, transformar unos motivos que, en realidad, se inspiran en un «Jigoku Zoshi» o «rollo manuscrito del infierno», como el de la imagen (Tokyo National Museum, s. XIII).



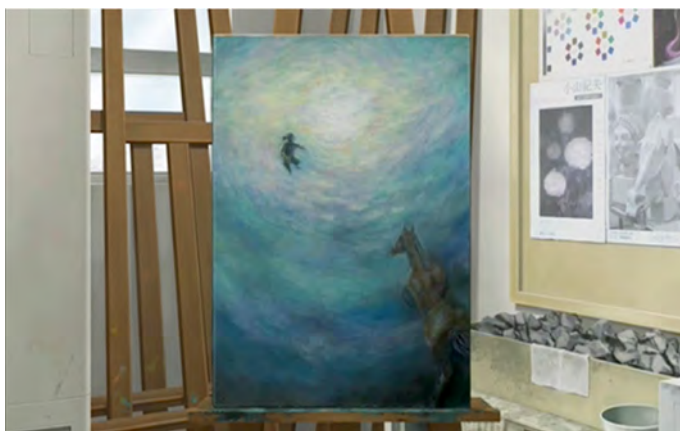
Fig. 18. Fotograma de imagen de Buda presentado como pensamiento subjetivo de Oei Hokusai que ofrece una estética de ilustración tradicional, que contrasta fuertemente con la estética del *anime*.



Fig. 19. Fotograma de pintura de la hermana de Oei Hokusai, cuyo grafismo se inspira en motivos florales de dibujos auténticos de Tetsuo Hokusai y una estética diferente a la del *anime*.

protagonista, que vacila a la hora de descifrar el sentido de la segunda oportunidad que se le ofrece de volver a la vida con un nuevo cuerpo –que en realidad es el suyo, aunque él ignora esta circunstancia– tras su aparente suicidio. En principio, el carácter de la pintura inserta choca con la estética del *anime*; no obstante, la inserción del lienzo se produce en un contexto de taller de dibujo escolar. Precisamente es dicho ámbito el que se refuerza la diferencia entre los niveles de la imagen, el del relato (*anime*) y el del cuadro (pintura). El joven protagonista vive entre dos mundos, sin saber que verdaderamente se trata del mismo. Lo intuirá de alguna manera a través de la pintura (de ahí el título de la película), pues se trata de una habilidad que nace innata en él, para extrañeza suya. Así, la integración de pintura y dibujo del *anime*





Figs. 20 y 21. Fotogramas con «cuadro dentro del cuadro» en el *anime*, con uso de técnicas pictóricas diferentes, de imitación del óleo en un entorno gráfico caracterizado por la línea.

se ofrece como un resultado natural, por cuanto ambos responden al mismo proceso de representación de la realidad, como sucede también en los mangas que inspiran los filmes que citamos.

El filme *La chica que saltaba a través del tiempo* (*Toki wo kakeru shōjo*, 2006, de Mamoru Hosoda) se centra, al igual que los filmes considerados hasta el momento, en las segundas oportunidades que el destino –y, por consiguiente, el tiempo– parece otorgarle a Makoto, la joven protagonista, en este caso con la posibilidad de reiniciar continuamente sus vivencias cotidianas, aunque algunas sean de carácter trágico. El tema de la pintura aparece de forma indirecta, a través del personaje de una tía de la joven, restauradora en el Museo Nacional de Tokio, y de un compañero y amigo de Makoto. Dicho amigo resulta ser, en realidad, un viajero en el tiempo –como ella misma–, que, procedente del futuro, busca contemplar un cuadro desaparecido en su época. Así, únicamente tendrá la posibilidad de contemplarlo en el momento en



Fig. 22. Fotograma del cuadro supuestamente colgado en el Museo Nacional de Tokio en el que se aprecian las diferentes estéticas de pintura y *anime*.

que se restaure, razón por la que ha emprendido su expedición al presente de Makoto (pasado para él). Se trata de una pintura que, una vez restaurada, ofrece motivos sutiles y evocadores, a la manera de la imagen de un Buda femenino –o, acaso, de una representación erótica– que emerge del fondo del lienzo.

5. CONCLUSIÓN: *THE LOST CANVAS* (2009-2011) COMO PARADIGMA DE LECTURA SOBRE LEYENDAS Y TIEMPOS

Se podría decir sin temor a error que una de las señas de identidad de la cultura contemporánea globalizada procede del *anime*. Igualmente se podría decir que, a pesar de la amplitud del fenómeno, es posible extraer líneas de lecturas culturales como las establecidas en el presente estudio, tanto en lo que se refiere al conocimiento de leyendas tradicionales como a la pintura. Las competencias de lectura que se establecen proponen profundizar en el conocimiento del relato, de su inspiración tradicional y religiosa (budista más concretamente, conforme es habitual en manga y *anime*: Porcu, 2015), y de la forma, es decir, de cómo se intercalan imágenes de naturaleza diferente en un mismo fotograma. La simbiosis entre leyenda y pintura confiere una lectura singular a *animés* como *El cuento de la princesa Kaguya*, y otros en los que el tema del tiempo y la historia del arte constituyen parte esencial de la propuesta creativa que se hace, sin menoscabo de aspectos más evidentes como, por poner dos ejemplos, la importancia que se concede a la fantasía y a los tratamientos paradójicos en la confusión entre la realidad y la irrealidad.

De cualquier forma, no se trata de reivindicar porque sí el conocimiento de la cultura japonesa, sino de comprender cómo, convenientemente adaptada, esta ha pasado a formar parte de la cultura globalizada del presente. Y es que, desde la



perspectiva de las fuentes de las producciones culturales destinadas a niños y jóvenes, el tratamiento que tales producciones muestran no procede exclusivamente de repertorios ideológicos nacionales o meramente enciclopédicos acerca de los lugares, nombres y hechos asociados, sino que permite descubrir cómo las nuevas lecturas se alimentan en un proceso de intertextualidad que denota su autonomía (Mendoza Fillola, 1999 y 2001). El *anime* es ejemplo del viaje de ida y vuelta y de la fuerza de la mezcla de tradiciones culturales distintas, fundamentalmente la occidental (tanto en lo que se refiere a la mitología grecolatina como a la religión cristiana) y la nipona: Occidente influyó fuertemente en la cultura japonesa y, a cambio, Japón está dejando su impronta cultural en la forma de entender la imagen a finales del siglo xx y en el siglo xxi. Más aún cuando existen propuestas relativas a la simultaneidad de tiempos, según veremos.

En definitiva, se hace necesario comprender la amplitud del fenómeno manga/*anime* en la cultura japonesa contemporánea, aunque sea a partir de una aproximación parcial, muy limitada. Y es que, en virtud del idioma y la escritura y, sobre todo, ante la ingente producción, lo cierto es que al mundo occidental llega un número reducido de propuestas, y, de forma lógica, las que llegan han pasado el filtro del éxito inicial en el país de origen. El fenómeno es de tal calibre que los creadores y productores han recurrido a absolutamente todas las posibilidades temáticas y formales, contando para ello, por lo demás, con el hecho de que se trata de un producto cultural en papel o directamente en formato digital, es decir, sin manufacturación mecánica costosa y sin necesidad de exponer a seres vivos a situaciones de rodajes y vivencias reales.

Así, uno de los manga/*anime* de mayor trayectoria es el titulado en España *Los caballeros del Zodiaco/Saint Seiya* (*Saint Seiya*, 1986-1989, continuado hasta el presente en diferentes derivaciones en forma de mangas, novelas, videojuegos y *ovas* –animaciones no destinadas originariamente a su emisión televisiva–), caracterizado por la hibridación de historias, personajes, mitologías, referencias culturales, espacios, tramas, momentos históricos, etcétera, en forma de «saga», es decir, de planteamientos dinásticos en las relaciones entre personajes y de serialización en cuanto a sus formas de difusión. Ejemplo reciente de continuación de *Saint Seiya* es, si bien en calidad *ova*, *The Lost Canvas. Hades Mythology*, creado por Masamu Kurumada y adaptado por Osamu Nabeshima, 2009-2011 –si bien solo se han emitido dos temporadas y ha sido cancelado, a pesar de que el manga que lo inspira sí ha culminado el conjunto del relato– (Wikipedia [s.d.]: «Saint Seiya: The Lost Canvas–Hades Mythology»).

The Lost Canvas/El lienzo perdido presenta un relato en el que se abordan algunos de los antecedentes de la trama originaria de *Saint Seiya*. Pues bien, en la serie de Kurumada y Nabeshima se descubren arquetipos mitológicos, legendarios y religiosos de, al menos, tres fuentes: la lucha entre cosmos y caos de raigambre grecolatina, la búsqueda de la paz interior de índole budista y la idea de purgatorio cristiano. La síntesis de tales temas –que sobrevuelan lo que son las tramas en sí, de carácter coral por cuanto se sigue a personajes diferentes– se plasma en la pintura a la que se refiere el título y en la caracterización como pintor de uno de los protagonistas, Alone/Hades, que encarna y encabeza el frente del caos.





Fig. 23. *El lienzo perdido* es, en realidad, un dibujo del firmamento.

Tanto en lo que concierne a la narración como al objeto del presente estudio, tres son los motivos pictóricos más destacables en la primera temporada de las dos emitidas de *The Lost Canvas*: así, en el capítulo primero *Alone*, el protagonista maldito, aparece como un niño que vive en el siglo XVIII en Italia y es aprendiz de pintura mural religiosa. Frente al motivo del relato, más destacada resulta si cabe la pintura que organiza el capítulo undécimo, en el que se produce la mostración teológica del misterioso lienzo que da título a la serie: se trata del firmamento como registro universal de muertes; en otras palabras, como un altar cristiano en la propia naturaleza (no ya en el espacio de un templo neoclásico en Italia). Entre ambas pinturas, la que se presenta como un retablo y la estelar, en el mismo capítulo existe un cuadro como retrato, que se utiliza como táctica y como arma para atrapar al protagonista benefactor, Tenma/Pegaso, defensor del cosmos.

La percepción de la pintura como leyenda está presente en las tres propuestas, estéticamente muy parecidas entre sí por otra parte: 1) en lo que se refiere al retablo, en cuya bóveda se busca dibujar con un color puro y, con el fin de obtener tal pigmento, se vende el alma de forma fáustica; 2) el cuadro que atrapa el alma, de forma concomitante al relato de *El retrato de Dorian Gray*, de Oscar Wilde (publicado originariamente en el año 1890); y 3) el cuadro que finalmente adquiere dimensiones metafísicas al plasmar la descripción del cielo nocturno y presentarse simultáneamente como una pintura mitológica (filosófica o no religiosa) y teológica (religiosa).

El descubrimiento de estos tres argumentos como soporte temático confiere un aspecto de *patchwork* al conjunto de *The Lost Canvas*, pero tal aspecto se presenta con un sentido unívoco —es decir, al servicio de una percepción globalizada del relato del *anime*, con la voluntad de llegar a todo tipo de receptores—. Por lo demás, el carácter multimodal de la propuesta se aprecia no solo en lo que se refiere a la



Fig. 24. Motivo de la pintura que atrapa a la figura retratada.

combinación de imagen y relato (con antecedentes en Italia, según hemos visto), sino a las posibilidades de lectura susceptibles de ser descubiertas en la serie, toda vez que los tres motivos pictóricos señalados generan por separado lecturas singulares en cada capítulo en los que aparecen, además de ofrecer tiempos diferentes.

En fin, el hecho de que uno de los temas de las pinturas refleje a Buda permite enlazar esta idea a la de *El Cuento de la princesa Kaguya* con la que abríamos las presentes reflexiones: se debe ser consciente del trasfondo cultural que subyace (caso del budismo) sobre una trama con otras claves como las ecológicas, las etiológicas, la educación en la naturaleza, el cuento a la manera de Hans Christian Andersen (es decir, donde se produce un extrañamiento que es el que justifica la moraleja, y no un prejuicio ético que antecede a dicha moraleja), entre otras. Además, se presenta la alternancia de tiempos como uno de los *leitmotivos* de un relato que, al cabo, ofrece la pintura del firmamento como una apoteosis del fin de la historia humana.

Es entonces, con la comprensión de cómo funcionan las etapas históricas y las corrientes estéticas de la pintura, cuando el *anime* puede integrarse en la mentalidad juvenil contemporánea para el desarrollo de competencias auténticamente culturales acerca de tramas que, en definitiva, versan sobre literatura y sobre historia del arte.

RECIBIDO: diciembre-2017, ACEPTADO: marzo-2018

BIBLIOGRAFÍA

- AGUADO PELÁEZ, D. y MARTÍNEZ GARCÍA, P. (2016): «El modelo femenino en Studio Ghibli: un análisis del papel de las mujeres en Hayao Miyazaki», en GÓMEZ ARAGÓN, A. (ed.), *Japón y «Occidente»: el patrimonio cultural como punto de encuentro*, Sevilla, Aconcagua Libros, pp. 203-212.
- BOUQUILLARD, J. y MARQUET, C. (2007): *Hokusai: First Manga Master*, New York, Abrams.
- BROWN, S.T. (2006): *Cinema Anime: Critical engagements with Japanese Animation*, New York, Palgrave MacMillan.
- BRYCE, M. y DAVIS, J. (2015): «The Tale of Princess Kaguya», *Resilience*, vol. 2, pp. 139-146: <https://muse.jhu.edu/article/614506/pdf>.
- CALDEIRO PEDREIRA, M.C. y AGUATED GÓMEZ, J.I. (2015): «Alfabetización comunicativa y competencia mediática en la sociedad hipercomunicada», *Ridu*, vol. 9, pp. 37-56.
- CAVALLARO, Dani (2006): *The Animé Art of Hayao Miyazaki*, Jefferson (North Carolina), McFarland.
- CLEMENTS, J. y MCCARTHY, H. (2001): *The Anime Encyclopedia. A Guide to Japanese Animation since 1917*, Berkeley (California), Stone Bridge Press.
- CONDY, I. (2013): *The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*, Durham/London, Duke University Press.
- FILGUEIRA VALVERDE, J. (1982): *Tiempo y gozo eterno en la narrativa medieval*, Vigo, Edicións Xerais de Galicia.
- ELLINGTON, L. (2002): *Japan. A global studies Handbook*, Santa Barbara (California)/Denver (Colorado)/Oxford (England), Abc-Clio.
- GÁLLEGO, J. (1978): *El cuadro dentro del cuadro*, Madrid, Cátedra.
- GARCÍA GUTIÉRREZ, F. (1999): «La pintura de Hokusai y su influencia en Europa, a los 150 años de su muerte», *Boletín de Bellas Artes*, vol. 27, pp. 183-198.
- GERMER, A., MARTINS, R.V. y ZHAN, T. (2017): «A “Japanese” Cinema of Reassurance. Queering, Passing –and Reifying Normativity in Hosoda Mamoru’s *Wolf Children*», *ejcs: Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies*, vol. 17: <http://www.japanesestudies.org.uk/ejcs/vol17/iss2/germer.html>.
- GÓMEZ ARAGÓN, A. (ed.) (2016): *Japón y Occidente. El patrimonio cultural como punto de encuentro*, Sevilla, Aconcagua Libros.
- HANG LI, C., PATMORE, C. y SCOTT-BARON, H. (2008): *Animación manga. Manual de técnicas de anime*, Barcelona, Acanto.
- HORNO LÓPEZ, A. (2012): «Controversia sobre el origen del anime: una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés», *Con A de animación*, vol. 2, pp. 106-118.
- HORNO LÓPEZ, A. (2014): «El arte de la animación selectiva en las series de anime contemporáneas», *Con A de animación*, vol. 4, pp. 84-97.
- IDEMA, W.L. (2009): *The White Snake and her Son*, Indianapolis, Hackett Publishing.
- LEVI, A. (1997): «The Animated Shrine. Using Japanese animation to teach Japanese religion», *Education about Asia*, vol. 2, pp. 26-29.
- LEVI, A. (2001): «New Myths for the Millenium: Japanese Animation», en LENT, J.A. (ed.), *Animation in Asia and the Pacific*, Bloomington, Indiana University Press, pp. 33-50.



- MACWILLIAMS, M.W. (2008): *Japanese visual culture: exploration in the world of manga and anime*, New York, M.E. Sharpe.
- MENDOZA FILLOLA, A. (2001): *El intertexto lector. El espacio de encuentro de las aportaciones del texto con las del lector*, Cuenca, Universidad de Castilla-La Mancha.
- MÍNGUEZ GÓMEZ, X. (2015): «El papel de la animación en el desarrollo de la competencia literaria», *Elos: Revista de Literatura Infantil e Juvenil*, vol. 2, pp. 155-172.
- NAPIER, S.J. (2007): *From Impressionism to anime. Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*, New York, Palgrave MacMillan.
- NAVARRO, A.J. (2003): *Cine de animación japonés*, Donostia, Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián.
- ODELL, C. y LE BLANC, M. (2015): *Studio Ghibli. The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*, Harpenden (UK), Kamera Books.
- OZAKI, Y.T. (2016): *Fábulas y leyendas de Japón*, Madrid, Quaterni.
- OZAWA, T. (1999): *How to Draw Manga, Anime and Game Characters*, Tokyo, Graphics-sha Publishing.
- PIÑÓN PERALES, F. (2010): «La representación grotesca en el anime», *Perífrasis*, vol. 1.2, pp. 95-113.
- PLUMB, A. (2010): «Japanese Religion, Mythology, and the Supernatural in anime and manga», *The International Journal of the Humanities*, vol. 8, pp. 237-246.
- PORCU, E. (2015): «Down-to-Earth Zen: Zen Buddhism in Japanese Manga and Movies», *Journal of Global Buddhism*, vol. 16, pp. 37-50.
- RODRÍGUEZ FERNÁNDEZ, I. (2016): «El anime como valor cultural», en GÓMEZ ARAGÓN, A. (ed.), *Japón y Occidente: El patrimonio cultural como punto de encuentro*. Sevilla, Aconcagua Libros, pp. 183-192.
- SOTO VÁZQUEZ, J., CREMADES GARCÍA, R. y GARCÍA MANSO, A. (2017): *Didáctica de la Literatura Infantil*, Cáceres, Universidad de Extremadura.
- SUZUKI, D.T. (1957): *Mysticism: Christian and Buddhist*, New York, Collier Books.
- TAMURA, Y. (2000): *Japanese Buddhism: A Cultural History*, Tokyo, Kosei Publishing.
- WIKIPEDIA (s.d.): «Saint Seiya: The Lost Canvas – Hades Mythology», https://es.wikipedia.org/wiki/Saint_Seiya:_The_Lost_Canvas_-_Hades_Mythology [consultado 30/01/2018].

