

Juveniles

El anime ENTRE LA POLÉMICA Y EL ÉXITO

■ Por Laura L. Blanco Betancourt

No hay un paquete audiovisual semanal sin, al menos, diez GB de *animés*, esos dibujos animados de origen japonés con personajes de ojos grandes y vestuarios extravagantes. Un alquilador de discos «que se respete» tampoco excluye de su colección los DVD de *Naruto*, *One piece*, *Death Note*, por solo citar algunos ejemplos. Ninguna de estas series resulta exclusiva al público infantil. Las hay de todos los colores y para todos los gustos, con temas que comprenden desde el existencialismo filosófico o el discurso político contemporáneo hasta historias de una marcada carga erótica.

Gozan de tanta aceptación que, incluso, han cambiado la percepción de los receptores respecto al país de origen. Para muchos, Japón dejó de ser la tierra de los samuráis de Akira Kurosawa y se convirtió en una especie de *Anime-landia*.

LA HISTORIA

La mayoría de las series animadas japonesas provienen del manga o historieta, una modalidad gráfica muy difundida en ese país. En 1989 casi el 40 % de las publicaciones impresas en Japón pertenecían al cómic, que le transfirió al *anime* la característica de un singular fenómeno de masas.

En Cuba, las películas resultaron los primeros muñes nipones en transmitirse. *Voltus V*, *El pájaro de fuego*, *Cyborg 009* y otros largometrajes llegaron a los cines con el doblaje de prestigiosos actores locales como Rudy Mora, Frank González y Pedrito Silva.

La televisión nacional optó por abrirse a los muñequitos seriados japoneses en la segunda mitad de la década de los 80. Por esa época entusiasmaron al público facturas como *Mazinger Z*, *Los Caballeros del Zodiaco* y *La Princesa Caballero*.

Sobre estos dibujos, el escritor cubano Leonardo Gala Echemendía escribió en un artículo publicado en la revista *La Jiribilla*:

«Alejados tanto del realismo socialista subyacente en los "muñequitos rusos", como del *happy end* a ultranza de los "muñequitos americanos" de antes de la época revolucionaria que se exhibían por entonces, estos animados llamaban la atención por sus personajes de apariencias generalmente occidentales, por el buen trabajo de doblaje de actores nacionales, y por la forma en que podían encontrar un momento para transmitir valores positivos a los más pequeños, como la solidaridad con los más débiles y los más viejos, el trabajo en grupo, la perseverancia y el premio al esfuerzo».

Justo cuando más «animado» estaba el público cubano, llegó el período especial e impuso en la televisión el tedioso método de la reposición. Volvieron a la pantalla chica las series asiáticas pasadas, aunque también se estrenaron otras como *Angel*, *la niña de las flores*, *Capitán Futuro* y *Los Gatos Samuráis*.

Esa etapa, que coincidió con la explosión global de los dibujos animados nipones, permitió identificar rasgos físicos, vestuarios, encuadres, movimientos y argumentos comunes a todos. Reforzó la percepción del *anime* en calidad de estética de diseño, más que de producción audiovisual en sí.

CONCEPCIÓN ESTÉTICA

Las series animadas japonesas se dibujaban a mano. Aunque algunos realizadores todavía emplean esta técnica, la mayoría prefiere la comodidad y dinámica digitales.

Entre las características que tipifican al *anime* como línea estética aparecen, en primer lugar, sus personajes de rostros hexagonales, ojos grandes de colores tan inusuales como rojo o morado, cabellos de variadísimas formas y tonalidades, y cuerpos generalmente esculturales.

Sus estados de ánimo se representan con expresiones exageradas, en ambientes estáticos que potencian la atención hacia el protagonista de la escena. Tales rasgos se perfilan mejor en los *animés* de más reciente factura: *Yu-Gi-Oh!*, *Doraemon*, *Bleach* y *Hunter X Hunter*.

Resultan distintivas, además, las historias fantásticas, con preferencias por la robótica y la mitología asiática. Comunes también son los animales mutantes y personas con poderes mentales.

Los argumentos de las series suscitan los más disímiles comentarios. Para Claudia Martínez, estudiante de preuniversitario, «las historias se vuelven monótonas o repetitivas, con el amor y la venganza como principales incentivos. De poco vale un producto visualmente atractivo si no comunica nada nuevo en sus centenares de capítulos», y ejemplifica con *Astro Boy*, *Full Metal Alchemist* o *K-on*.

Ernesto Andújar, joven universitario, critica los contenidos violentos de los *animés*, y los iguala a «la clásica película estadounidense de acción, con escenas eróticas y toques de humor, solo que hecha por japoneses y como un dibujo animado».

Yandrey Lay Fabregat, periodista, no deja de reconocer el tono simplista de algunas series. No obstante, resalta el fuerte contenido emocional de otras entregas, la constante referencia a valores como la solidaridad, la honradez, el espíritu de sacrificio, y el profundo debate psicosociológico y filosófico incluido en la construcción de personajes y tramas.

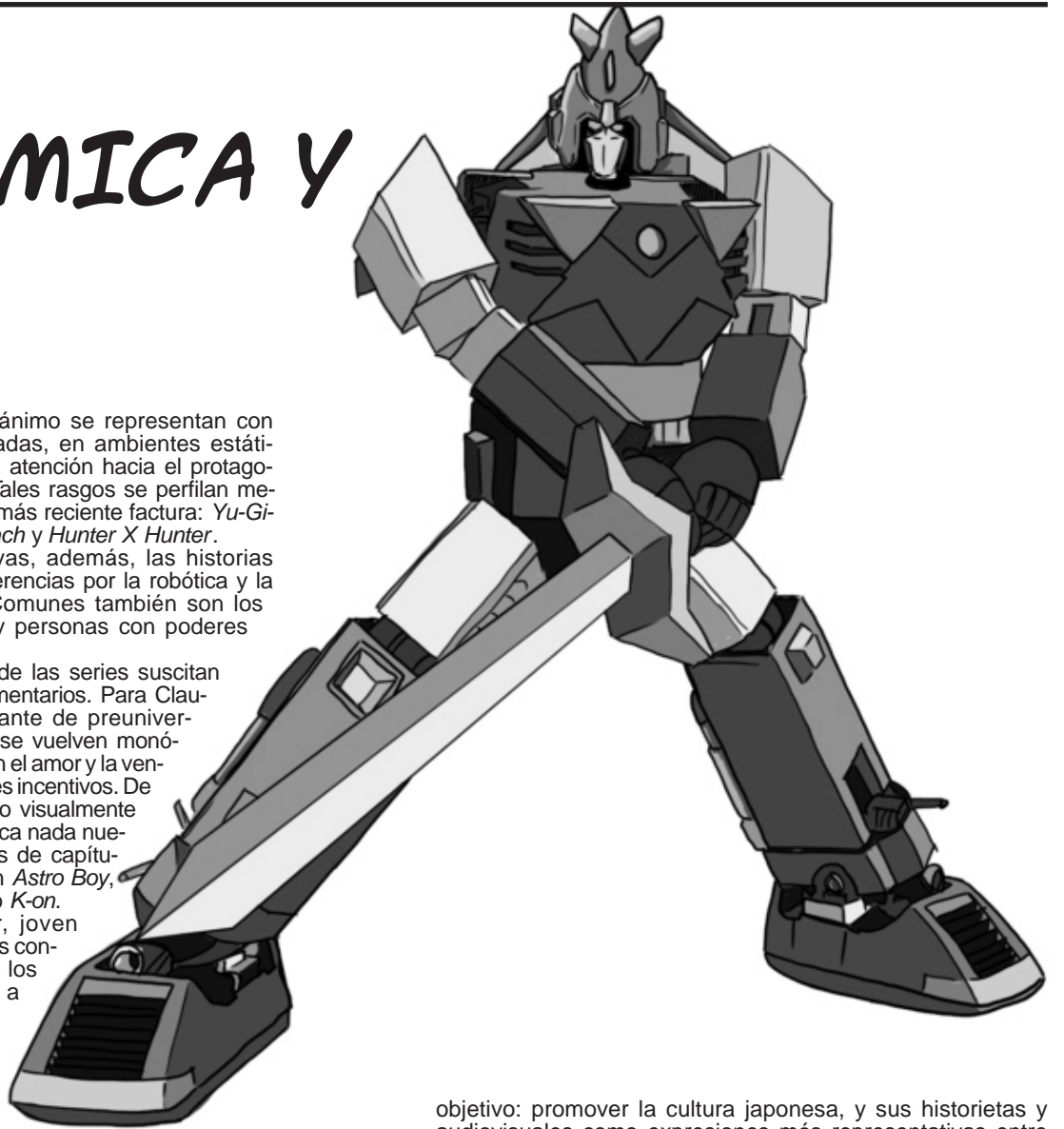
Varios padres entrevistados también consideran este tipo de productos como más complementarios para sus hijos pequeños, pues los entretienen y, a la vez, los educan en el respeto a las personas mayores, la amistad, el esfuerzo por alcanzar sus metas.

UNA MIRADA CUBANA

Unos mejores, otros peores, los *animés* ya se han ganado un puesto entre las preferencias del público cubano. Varios críticos han reconocido su influencia en creaciones nacionales como *Nené traviesa* o *Yeyín y el cazador androide*. Incluso, no ha faltado quien identifique las facciones y modas de los personajes manga con los hábitos de la «tribu urbana» de los emos.

Más allá de cualquier estereotipo, su aceptación tiene respaldo en la parrilla de la televisión y en los *pendrives* y computadoras de los experimentados receptores. Internet sirve de soporte a publicaciones digitales cubanas de ciencia ficción como *Qubit*, *Disparo en Red* y *Onírica*, que promocionan obras nacionales dentro de la línea del manga y el *anime*. También jóvenes realizadores del Icaic reinterpretan la estética del animado japonés en proyectos independientes, con el objetivo de ganar mercado en el escenario internacional.

En Villa Clara, poco a poco, se abre paso el proyecto Tsunami Todoketai (Ola de buena suerte), integrado por un profesor universitario y dos estudiantes de Arquitectura. Su



objetivo: promover la cultura japonesa, y sus historietas y audiovisuales como expresiones más representativas entre el público adolescente y juvenil del territorio.

Orlando Miguel Martínez, uno de los miembros, opina que estas manifestaciones son útiles para «fomentar el conocimiento sobre un país y el acercamiento a las creaciones nacionales de ficción, tanto en la literatura como en los dibujos animados, siempre desde una perspectiva autóctona». Comenta, además, la necesidad de ampliar los eventos relacionados con el *anime* y el manga en el país.

«En nuestra provincia, la Asociación Hermanos Saíz nos ha ofrecido un apoyo invaluable, pero no hay una orientación coherente al respecto entre todas las instituciones culturales cubanas y los medios de comunicación. Desde la Vitrina de Valonia, biblioteca habanera especializada en historietas, se impulsan concursos e intercambios acerca del tema, aunque el programa aún está muy centralizado».

«La televisión, por ejemplo, exhibe los productos más comerciales y, por lo general, de menos calidad entre todas las series niponas. Eso origina opiniones negativas del público hacia el *anime*, pero basadas en el consumo de una serie específica».

Los niños no resultan el único segmento de público concebido por las grandes industrias del *anime* y el manga. Sus producciones abarcan amplias y variadísimas audiencias, cuestión a veces descuidada en la cartelera televisiva, al transmitir series juveniles en un horario y programación previstos para infantes.

La exposición inadecuada o el desconocimiento no pueden conducirnos al rechazo de un fenómeno cultural de tanta repercusión mundial. La técnica, aconsejan los consumidores más avezados, radica en saber seleccionar las propuestas de mayor calidad entre tanta abundancia. Captar el mejor discurso, ese que nos aleje de la crítica injustificada y nos acerque al fantástico e instructivo mundo del animado japonés y su concepción estética.

