

JAPANIMATION. LAS CONEXIONES DE «MATRIX» CON EL ANIMÉ JAPONÉS

Alexis Lorenzo

RESUMEN

El autor del artículo establece una comparación entre la conocida película *Matrix* y el cine de animación (animé) y cómics (manga) japoneses. En este análisis la película de animación *Ghost in the shell*, dirigida por Mamoru Oshi a finales de los 80, aparece como la principal influencia de los directores de *Matrix*, los hermanos Wachowski. Tanto el vestuario como técnicas de filmación procedentes de *Ghost in the shell* son recreados en el proceso de producción de *Matrix*. Esto es visto como parte del ascenso del manga y el animé dentro de este sector cultural, constituyendo actualmente un negocio multimillonario.

PALABRAS CLAVE: Matrix, manga, cine japonés, japanimation, cine de animación.

ABSTRACT

The author draws a comparison between the eponymous feature film and Japanese popular culture. In this analysis *Ghost in the shell*, a late 80's anime film by Mamoru Oshi, is seen as an instrumental influence to *Matrix* directors Wachowski brothers. Costumes of the main characters and filming techniques from *Ghost in the shell* are recreated in the production process of *Matrix*. This is seen as part of the rise of manga and anime in the worldwide entertainment industry, now a multibillion bussines.

KEY WORDS: Matrix, Manga, Japanese Cinema, Japanimation, Animé.

Ningún espectador, crítico cinematográfico o publicista del mundo ha quedado indiferente ante el producto *Matrix*, y hablo de producto porque realmente es un proyecto mucho más ambicioso que una saga de tres películas. El resultado de la primera entrega fue tan espectacular que tanto los directores como el propio productor decidieron enriquecer este fantástico universo a través de una película de animación, *Animatrix*, la creación de un espectacular videojuego, que lleva el mismo nombre, y una contundente banda sonora en la cual las bandas más importantes del panorama del rock, nu metal o música electrónica aportaban nuevos temas inspirados en la propia película, destacando los temas de *Linkin Park*, *Marilyn Manson* o *Rage Against the Machine* entre otros. Mención especial merece el film de dibujos animados lanzado poco después del estreno mundial de la segunda parte de la saga, *Matrix Reloaded*. *Animatrix* está construida a través de seis cortos cuya duración

oscila entre los seis y los dieciséis minutos, articulados bajo una estricta visión del *animé japonés* y dirigidos por los grandes realizadores nipones del momento: Mahiro Maheda, Takeshi Koike o Yoshiaki Kawajiri, todo ello bajo la coordinación de Mike Arias, un norteamericano afincado en Japón y especialista en la *cultura pop japonesa*.

Es evidente que nada en esta superproducción está creado al azar: los hermanos Wachowski concibieron este megaproyecto como un todo. Tanto los cortos de animación como el propio videojuego nos ofrecen una serie de claves que nos permiten acceder a los numerosos enigmas que nos plantea la propia película. Para intentar descifrar el universo *Matrix*, es indispensable acceder a los tres formatos que conforman este complicado y maravilloso producto de mercadotecnia; pero, por otro lado, tendremos que ahondar en las raíces más profundas del *manga* que, desde mi punto de vista, es una pieza básica para entender cómo ha surgido este tipo de estética tan novedosa y espectacular.

El cómic japonés moderno es una fusión del dibujo o trazo occidental desarrollado en Estados Unidos y de una tradición japonesa de hace mil años: el dibujo e ilustraciones en madera que alcanzan su máxima creatividad en los siglos XVII y XIX; son los llamados *ukiyo-e*¹.

Tras la Segunda Guerra Mundial, muchos elementos de la cultura pop norteamericana, como el rock, fueron importados por Japón. Durante los años 60 se produjo un período de crecimiento económico que impulsó el desarrollo del consumo, el tiempo libre y la asimilación de más elementos de la cultura pop occidental. En este contexto surge la figura de Osamu Tezuka², gran admirador de Walt

¹ *Ukiyo-e* o la estampa japonesa es una obra completamente desconocida en Occidente pero muy meritoria artísticamente. El *ukiyo-e* refleja bellamente los paisajes y las costumbres del Imperio del Sol Naciente. Se descubrió en Europa a finales del siglo XIX y los impresionistas se sintieron atraídos e influidos por ella. Innumerables obras de muchos artistas llenan los museos nipones pero son difíciles de ver en Occidente. Las características principales de la estampa japonesa las podemos resumir en:

- Realismo. Las obras reflejan los paisajes típicos, volcanes, costas, puentes curvos, campesinos en plana faena, etc.
- Temática variada: paisajes, teatro Kaburi, barrio de los placeres en Edo (Tokio), escenas cotidianas etc.
- Generalmente son grabados sobre madera.
- Estrecha colaboración entre el pintor, el grabador, el impresor y el editor.
- Humor y ternura en el tratamiento de los temas.
- Dibujo nítido y seguro.
- Colorido variado e intenso.

Entre los pintores japoneses cultivadores de este género destacan Katsushiko Hokusai (1760-1849) y Ichiryusai Hiroshige (1797-1858). <http://www.cossio.net>. 8/10/03

² Osamu Tezuka, Japón (1928-1989), es el autor más importante e influyente de toda la historia del cómic de Japón, y uno de los más importantes de toda la historia del cómic mundial. Tezuka es responsable de la concepción que hoy en día tenemos del manga, tanto gráfica como narrativa y comercialmente. Como muestra de su importancia, baste decir que en Japón se le llama también *Manga no Kamisama* (literalmente Dios del Manga). En 1994 se inauguró en su ciudad natal el Museo Tezuka, dedicado a su obra y figura. *Shintakarashima* (La

Disney, pero que, siguiendo su propio estilo, convirtió el cómic japonés en una de las fuerzas impulsoras de la cultura popular japonesa, además de ser pionero en la creación de series de animación por televisión, dentro de las cuales no podemos olvidarnos de una de sus grandes obras maestras: *Tetsuwan atom*, más conocido en Occidente como *Astroboy*³.

Por razones de presupuesto, los primeros films de *animé* de Tezuka adoptan la llamada animación limitada, un tipo de animación que ha creado escuela en el *animé* y por lo tanto en *Matrix*. La animación limitada era un truco visual para abaratar costes y consistía en crear un gran dibujo que la cámara iba recorriendo como un *travelling* dando la sensación de dinamismo a través de un plano totalmente estático. Es un proceso de engaño visual, donde los fotogramas aparecen semicongelados y con movimientos más lentos que, por ejemplo, la animación de Disney. Esta forma de rodar permite buscar y explotar ángulos inverosímiles que favorecen en todo momento el desarrollo de la acción. Deslizándose planos estáticos, crean la sensación de movimiento y de fluidez en la película. Este ejemplo lo podemos apreciar en *Akira* (1988), donde diferentes planos de la ciudad de Neotokio se van desplazando a ritmos diferentes, creando una perfecta sensación de movimiento.

En la cultura japonesa, debido fundamentalmente a las características de su idioma, abundan la insinuación y los gestos sutiles, la mayoría de las cosas no se dicen directamente: para ellos es mucho más lógico expresar los sentimientos omitiéndolos. Ésta es la razón por la cual en sus cómics se valora mucho más los gestos y la expresividad que en el cómic norteamericano. En el manga se utilizan múltiples líneas de velocidad y movimiento, dando la sensación de que los personajes vuelan o se sostienen infinitamente en el aire. Uno de los deliciosos tropos de la animación nipona que influyó de forma definitiva en *Matrix* es el recurso de la anticipación a la violencia, hay una pausa en la acción justo antes de un momento de gran violencia. Es una pausa dramática, impulso y parada brusca, donde el sonido y la música desaparecen, el tiempo y el espacio se ralentizan y la cámara circunda el plano viéndolo desde diferentes ángulos. Este recurso es explotado en *Matrix* hasta la saciedad, pero para lograrlo en la realidad, el director de efectos visuales John Gaeta tuvo que idear el llamado *bullet time*, un programa informático, creado especialmente para esta saga,

nueva isla del tesoro, 1947) fue su primera obra destacada. En los años 50-60 crea sus tres obras más populares, *tetsuwan atom* (*astroboy*), *jungle taitai* (*el emperador de la jungla*), *ribon no kishi* (*chopy y la princesa*), todas adaptadas a series de televisión. De las obras creadas en su periodo de madurez, durante los años 70-80, destacan por orden cronológico, *buda*, *black jack* y *adolf*. <http://www.guiadelcomin.com> 10/11/03.

³ *Astroboy*, llamado en Japón *tetsuwan atom*, fue una serie en blanco y negro, animada y producida por Osamu Tezuka en su propia industria Mushi Productions, y que constaba de 193 episodios. *Astroboy* fue un exitoso manga en los años 50, en los años 60 se convirtió en la primera serie animada de televisión producida en Japón y convertida en un éxito mundial. Los grandes ojos ovalados se convirtieron en una norma de la mayoría de otros *animé* japoneses. De los 193 episodios de *Astroboy* producidos, únicamente 104 de ellos fueron reproducidos y mostrados en televisión fuera del Japón. <http://www.iespana.es> 20/11/03.



apoyado por ciento veinte cámaras de fotografía y dos cámaras de cine que describían arcos, círculos o espirales dependiendo de los ángulos que los directores querían adoptar en cada momento de la acción, permitiendo captar al personaje en el momento y movimiento elegidos. Unido a este programa informático, Larry & Andy Wachowski recurrieron a otra de sus grandes influencias cinematográficas: las películas *made in Hong Kong*. Adoptaron tomas largas, ángulos más amplios y la utilización de cables para obtener movimientos extremadamente fluidos, donde los actores parecen saltar y volar en una especie de coreografía casi musical. Para todos estos efectos contrataron al famoso director y coreógrafo de artes marciales Wo Ping, quien adiestró a los actores y supervisó todas las escenas de acción y de lucha, llegando incluso a decir que habían logrado dar vida a la animación japonesa moderna.

En este recorrido a través de las influencias del *manga* que inundan *Matrix*, no podemos olvidarnos de la película que inspiró el guión y la estética del producto creado por los Wachowski; hablamos, evidentemente, de *Ghost in the shell*. Esta película de animación japonesa fue dirigida por uno de los grandes directores del *animé* moderno, Mamoru Oshii⁴, basado en el *manga* del prestigioso dibujante Masamune Shirow⁵.

⁴ Maoru Oshii nació en Tokio el 8 de agosto de 1951. En sus inicios trabajó para Tatsunoko Pro y para el célebre Studio Pierrot, independizándose más tarde. Sus primeros y más celebres trabajos fueron como director en películas como *urusei uatsura 2: beautiful dreamer* (1984) y *mobile police platoon: the movie* (1989), aunque también ha cosechado grandes éxitos en el campo de cine de imagen real, como escritor de novelas, guionista de manga y creador de videojuegos. Su último proyecto de imagen real, *Avalon*, fue todo un acontecimiento tras su estreno en el 2001. Sin embargo su trabajo más notable y laureado ha sido *Ghost in the shell*, película de animación que Oshii dirigió con gran maestría. Nada más acabar *Ghost in the shell* en 1995, empieza a trabajar en la adaptación a la gran pantalla de un manga cuyo guión él mismo había escrito el guión, *Kenro densetsu (leyenda de perros y lobos)*, más conocido en Occidente como *Hellhound: kerberos panzer cops*. <http://www.guiadelcomic.com>. 21/11/03.

⁵ Masamune Shirow, nació en Kobe en 1961, donde reside actualmente. Para empezar, el primer detalle curioso es que Masamune Shirow es un nombre artístico, y prefiere mantener su nombre real en el anonimato, ya que es muy celoso en su intimidad; de hecho no aparece en convenciones, rara vez concede entrevistas y tampoco permiten que le tomen fotografías. Tras estudiar arte en la Universidad de Osaka, Shirow se inició en el mundo de los fanzines, donde debuta con *Black magic*, que sienta las bases de lo que serán sus temas recurrentes: sociedad futurista, ambientación de ciencia-ficción, con gran detalle de los elementos tecnológicos (robots, armaduras de combate) y especial cuidado en la figura femenina (que llegaría a límites insospechados con el tiempo). El presidente de Seishinsa, una pequeña editorial independiente de Osaka, descubrió *Black magic* y le propuso introducirse profesionalmente en el manga. Shirow aparcó la oferta durante un tiempo para acabar sus estudios, y una vez finalizados, comienza a trabajar en esta editorial (con la que ha publicado la mayoría de sus mangas, libros de ilustraciones y calendarios), mientras que paralelamente trabajaba como profesor de instituto, un empleo que abandonaría después de 5 años para dedicarse exclusivamente a la ilustración. Tras *Black magic*, sus siguientes obras son *Applesseed*, *Dominion*, *Ghost in the shell*, *Dominion conflict* y *Manmachine interface: Ghost in the shell 2*. Una de sus características es que siempre ha trabajado totalmente en solitario, siendo uno de los pocos autores japoneses en trabajar sin equipo de ayudantes, lo que explica su lentísimo ritmo de producción.

La acción de *Ghost in the Shell* se desarrolla en el año 2029, donde la sociedad está totalmente informatizada y mecanizada. Uno de los grandes avances de esta era consiste en insertar unos implantes cerebrales que convierten a los seres humanos en auténticas computadoras andantes. De esta manera, se produce una fusión entre la conciencia y los programas insertados que dan paso a lo que se conoce como *espíritu*, un nuevo paso evolutivo que comienza a despersonalizar a las personas, en un mundo donde apenas existen diferencias entre humanos y máquinas. Como podemos deducir, el guión de ambas películas tiene una serie de importantes conexiones: ambos nos plantean el peligro latente del desarrollo de las nuevas tecnologías y la amenaza que esto puede suponer para la raza humana. Sin embargo, existen algunas diferencias: *Matrix* es una ilusión humana colectiva generada por un programa informático, una prisión virtual concebida para controlar a los seres humanos y obtener la energía que las máquinas necesitan para su supervivencia. Pero si el auténtico *leitmotiv* de la saga es la lucha por la liberación de la humanidad y la emancipación del hombre de la máquina, en la película japonesa ocurre todo lo contrario. La agente Makoto Kusaragi, mitad *cyborg* mitad humana, comienza a generar una conciencia propia en la cual se da cuenta que no forma parte de la raza humana pero tampoco es una máquina, es una nueva forma de vida dentro de la evolución de las especies.

Si en *Matrix* la humanidad pretende liberarse de las máquinas, en *Ghost in the shell* la agente Makoto despierta a una nueva conciencia que la empuja a emanciparse de los humanos y de la sociedad tecnológica a la que está atada.

Las similitudes estéticas también merecen un estudio detallado ya que son bastante significativas. Las letras *romaji* y los números que construyen el universo codificado del film de los Wachowski son exactamente iguales que los títulos de crédito de la película de Oshii. Otra gran influencia la constituyen los individuos conectados a redes informáticas a través de orificios situados en la nuca: en ambas películas los cables insertados en el cuerpo son una metáfora de la esclavitud a la que se encuentran abocados, pero, por otro lado, la desconexión de estos hilos umbilicales simboliza la liberación del individuo ante el yugo tecnológico impuesto desde el exterior.

Las coincidencias estéticas de Trinity con Makoto las podemos percibir de una manera muy clara tanto en las gafas, vestimenta y corte de pelo, como en las características psicológicas y la ferocidad en el combate que muestran ambos personajes. De hecho, estoy convencido de que el personaje de Trinity es un homenaje de los Wachowski al creador de la obra nipona, Masamune Shirow.

Akira, *Ghost in the shell*, y me atrevería a decir que *Matrix*, resumen la historia del Japón después de la Segunda Guerra Mundial, un Japón postapocalíptico. No olvidemos que este país sufrió dos desastres atómicos que han influido decisivamente en todos los movimientos artísticos y especialmente en una de sus máximas expresiones, el *manga*. Todo es postapocalíptico: su pensamiento, sociedad, incluso la obra norteamericana se ha dejado seducir por ese sentimiento que aflora en su cultura y que no podemos obviar.

A pesar de todo el éxito económico y mediático que ha suscitado la saga, *Matrix* tiene tantos defensores, entre los cuales es obvio que me incluyo, como



detractores declarados. Personalmente creo que la causa principal de esta animadversión tiene su origen en la escasa acogida que ha tenido el *manga* en la cultura occidental, debido fundamentalmente a su supuesto contenido erótico y violento. Afortunadamente estos prejuicios han ido desapareciendo y a partir de la década de los 80 el público comienza a apreciar notables diferencias con la animación occidental. Películas como *Akira* se proyectan en los llamados cines de arte de Estados Unidos y el público que acudía a las salas de proyección quedaba entusiasmado ante lo que estaban viendo. La revista *Time* comenzó a publicar artículos sobre la animación japonesa. Este tipo de películas comienza a introducirse en el mercado del vídeo y del dvd, convirtiéndose en una industria que mueve en la actualidad millones de dólares. Surge una moda, un tipo de música y una serie de movimientos artísticos que emanan del pop japonés y *Matrix* es una de esas creaciones artísticas, raptada del *Imperio del Sol Naciente* y magníficamente llevada a la pantalla por los hermanos Wachowski.



GLOSARIO DE TÉRMINOS

- *Japanimation*: es el nombre que recibe la animación japonesa en Estados Unidos.
- *Animatrix*: nombre que recibe la película de animación y el videojuego que forman parte de *Matrix*.
- *Animé*: término francés adaptado en Estados Unidos para designar las películas de animación.
- *Soundtrack*: banda sonora musical que acompaña a las películas
- *Nu Metal*: término anglosajón destinado a encasillar aquellas bandas de rock que tienen como base melódica el heavy metal y el hard rock.

