

## L'animació Japonesa

Les possibilitats d'entreteniment que ofereix la indústria audiovisual nipona són il·limitades. Però aquestes ofertes es donen gairebé en exclusivament en el camp de la imatge no real: en el camp de l'animació, ja sigui per ordinador o dibuixos animats en dos dimensions (tècniques que es barregen cada cop més).

Ja que es van veure envaïts, igual que la resta del món, per pel·lícules americanes que no podien superar, es van dedicar a explorar un camp que fins aquell moment havia estat menyspreat per occident: el dibuix animat. Mentre que a la resta del món el còmic i el dibuix animat són distraccions infantils, al Japó són autèntics tresors. Seria absurd pensar que films com Akira es dirigeixen als nens: el món del dibuix és al Japó un univers enorme que es dirigeix a un públic que des de la infantesa s'hi ha acostumat. Mentre que aquí el tradicional era veure les poques pel·lícules d'animació existents mentre s'era petit (o amb l'excusa d'acompanyar els nens al cinema) allà els adults veuen productes d'aquest tipus sense cap mena de vergonya: hi ha produccions destinades a totes les edats, i en gran quantitat. Si ara s'ha deixat d'anar a veure aquests films al cinema no és perquè no se'n facin sinó per l'elevadíssim cost d'una entrada de cine (entre dos-mil i tres-mil yens), fet que incrementa el seu consum en vídeo.

Quan ens referim a produccions japoneses es fa difícil distingir el còmic (manga) de l'animació (anime). Tot i això, a Espanya el més habitual és parlar de manga per referir-se a les dues coses (prova d'això és una de les nostres firmes distribuïdores d'animació: manga video o el monotemàtic del Canal 33 destinat a la difusió de dibuixos animats japonesos: Manga!).

Els dos mitjans estan estretament vinculats en una relació de dependència mútua, viuen en una harmònica simbiosi, impulsant-se i inspirant-se l'un en l'altre (no sempre l'animació en el còmic, com semblaria lògic). La indústria del manga al Japó és un fet inimaginable aquí. Els còmics són llibres més o menys de tamany DIN-A4, amb tres-centes o quatre-centes pàgines, tenen una aparició setmanal o quinzenal, estan fets amb paper reciclat de diferents colors (blanc, més aviat grisós, groc, blau o rosa) i els dibuixos són en blanc i negre. Cada revista conté un capítol de deu o quinze històries diferents que varien en funció de l'acceptació de cada una d'elles. Són una mena de llistí telefònic amb paper de mala qualitat, amb dibuixos en blanc i negre i pàgines de diferents colors, i tenen una enorme acceptació. Com a conseqüència tenen enormes tiratges que surten relativament barats a les editorials i que són realment econòmics per als consumidors (entre 300 i 500 yens): un públic de totes les edats i interessos ja que hi ha manga per a totes les edats i temàtiques.

Quan una història en concret ha tingut èxit, se n'edita la seva recopilació en volums independents, en diferents tipus de formats, amb paper d'una qualitat variable segons el furor i el nivell adquisitiu dels seus admiradors. De cops se'n fan edicions a color, es presenten llibres amb esbossos, s'allarga la història fins a extrems que sovint semblen excessius (sobretot als seus autors) i es desenvolupa tota mena de merchandising, a més de potents campanyes de promoció i l'exportació a l'estranger.

L'èxit dels productes s'explota en tots els camps imaginables: si és un film, se'n fa sèrie de televisió i còmic, CD i videojoc.

Abunden els spinn off (en alguns casos, un personatge secundari agrada fins i tot més que el protagonista, llavors se'n fan pel·lícules sobre ell, com és el cas de Guerrero Mercurio o Guerrero Venus de Sailor Moon) i una nova i eficaç manera de distribució són els OVA (produccions d'uns 45 minuts per capítol destinades directament a la seva comercialització en vídeo i per les quals al Japó es poden arribar a pagar unes 6.000 pesetes). Normalment els OVA són una continuació d'un producte d'èxit que ja té el seu públic i de cops només es poden adquirir mitjançant una subscripció, com en el cas d'Els Herois de la Galàxia. Això permet un major control del propi mercat.

De tota manera, i malgrat que sembla que per força la distribució d'anime per vídeo ha de ser limitada, estarem en un error en cas de creure tal cosa: en els videoclubs hi ha una enorme secció destinada a aquest tipus de cinema, que inclou films, OVA i recopilacions de sèries de televisió d'èxit. I els videoclubs, tot i ser una mica més cars que a Espanya (uns 450 yens, al voltant de 500 pesetes) fan els seus lloguers per una setmana, no pas per un dia, cosa que permet prendre's amb més calma la decisió de comprar cintes tan cares. De tota manera és habitual que als autèntics admiradors d'una sèrie no els molesti pagar el preu que sigui per tal d'aconseguir els productes originals.

El manga és un element important en la vida quotidiana del japonès: apareix al diari al qual la majoria de la població està subscripta (normalment són tires bastant àcides), és un component important de la programació televisiva (tot i que no tant com aquí), a les targetes de telèfon (que es col·leccionen amb deliri), ocupa el temps de mestresses de casa i estudiants excessivament estressats, els seus personatges es dediquen a la publicitat i expliquen com funcionen els serveis públics, d'ells se'n fan segells i, un fet més important del que semblaria a simple vista, la lectura de manga ocupa el temps dels llarguissims viatges diaris en tren fins a la feina o l'escola.

Sobre aquest darrer punt, hem de tenir en compte que la majoria de la gent viu als suburbis de les grans ciutats. Les distàncies al Japó són enormes. No és inusual que, malgrat l'abundància de trens i metros, un estudiant que viu a Tòquio o a Osaka tardi una hora o més en arribar a l'escola. Moltíssima gent s'ha acostumat a dormir en aquests trajectes -es desperten en arribar a la seva estació gràcies al sistema de megafonia interior dels transports-, però són també molts els que llegeixen als trens -cosa aparentment impossible durant les hores punta- i el manga és una elecció perfecta en aquest cas: és una lectura que es pot fer encara que se li dediqui només una atenció relativa, pot ser tallada en qualsevol moment i és molt barata. Tenint en compte que el trajecte es realitza dos cops al dia de dilluns a dissabte -al Japó hi ha escola gairebé tots els dissabtes- un tipus de producte així és gairebé essencial.

En això també ajuda la pròpia estructura del còmic: els còmics japonesos tenen poca lletra habitualment, són bàsicament visuals i gairebé interactius ja que, cada cop més, hi ha diferents sentits de lectura de les imatges: a un cop d'ull, un lector pot comprendre perfectament una pàgina tot i que sovint no es conegui del cert quin era exactament l'ordre que havia pensat el seu autor: en realitat, si tot lector és constructor de sentit en qualsevol obra, en el cas del manga ho és encara més (tot i que, evidentment, hi ha marges que s'imposen per crear històries amb sentit... però fins i tot en aquest cas s'ha d'anar amb compte perquè existeixen còmics sense història,

simples suggeriments en forma d'imatges que fan artistes per tal que el seu públic imagini el que vulgui...).

La indústria del manga no és nova al Japó, es considera que les seves primeres expressions estan en quadres humorístics, gairebé surrealistes del segle XIX del mestre Hokusai, d'ells rep el nom: manga en els seus orígens volia dir una cosa semblant a imatges irresponsables, tot i que se'n poden trobar precedents als ukiyo-e (pintures tradicionals) del segle XVII i fins i tot als chojugiga (dibuixos sobre animals que parlen) de fa set segles.

Els nens espanyols des de la generació que ara té fins a trenta anys han crescut veient anime: El perro de Flandes, Heidi, Marco, Mazinger Z, La abeja Maya, Comando G i després El capità Harlock, Candy, La petita Polon, Chopy i la princesa, Donetes i Los chicos de Jo, Dr. Slump, Papá Piernaslargas, Lamu (o Urusei Yatsura), La màgica Emi, Chiquitina, Ane la de Tejas Verdes, Robotech (o Macross), Campeones (o Captain Tsubasa), Dragon Ball (amb totes les seves continuacions, tot i que encara falta que arribi la GT), Ranma, Sailor Moon (també amb una pila de seqüeles), Doraemon, Perrine, Hatori, el petit ninja, Hattchi, Kimagure Orange Road, Sonrisas y lágrimas, El Zorro, Los Caballeros del Zodíaco, Jinete Sable, El lleó blanc, El jardín secreto, City Hunter, Las gemelas en Santa Clara, Los cinco samurais, El libro de la Selva... la llista és de ben segur molt més llarga, però aquesta ja ens serveix per adonar-nos de la importància que ha tingut (i té) aquests darrers anys l'animació nipona a les nostres televisions (això sense comptar amb programes com Manga o La nit del Manga del canal 33, dedicats exclusivament a la difusió de produccions japoneses).

En una oferta tan variada és absolutament cert allò de que aquell qui busca, troba: hi ha productes per a nens i per a adults (sense oblidar la versió per a adults dels productes per a nens, la versió pornogràfica de les aventures dels personatges infantils), per a adolescents, per a dones joves acabades de casar, per a esportistes (fins i tot per a pescadors i jugadors de golf, a més dels que es dediquen a uns altres tipus d'esport, com el baseball -l'esport més popular al Japó-, la gimnàstica rítmica, el handbol, el voley, la boxa, el futbol...), per a metges, cuiners, oficinistes, mestresses de casa, homosexuals i heterosexuals, nois, noies (tot i que aquests dos últims són públics cada cop més barrejats). I dins d'aquests n'hi ha de tota mena de temàtiques i gèneres imaginables (i alguns d'inimaginables).

Al Japó, vista l'eficàcia i popularitat del còmic es van crear fins i tot manga com a element didàctic: n'hi havia que mentalitzaven per al treball, sobre la història recent del país, lliçons d'economia, d'art i d'educació. No era el primer cop que el mitjà era utilitzat per qüestions polítiques: després de la Segona Guerra Mundial, els aliats van prohibir un dels gèneres de manga més consolidats, els manga sobre samurais, per por a que aquests encenguessin de nou una flama imperialista en els derrotats. Aquest tipus de prohibició ja no existeix i d'aquest gènere és un dels còmics que més recentment ha arribat a Espanya: La espada del immortal, còmic que demostra que, malgrat la temàtica aparentment tradicionalista el manga té encara moltes coses a dir.

Aquí segurament els més populars són les adaptacions de clàssics, els que tracten sobre aventures fantàstiques, el shojo manga (històries per a noies, malgrat que cada cop són més acceptades per nois) i els mecha (abreviació de mechanical, són aventures en les

quals les màquines -dissenyades fins el més petit dels seus detalls- juguen un paper molt important).

Tot i això, a tot arreu han aparegut lligues en defensa dels drets dels nens. Aquestes associacions semblen tenir els productes japonesos com a enemic número 1. Aquest fenomen no és únic ni original d'occident: al Japó ja s'havia donat, propiciant la creació de noves lleis de censura. Les noves lleis obligaven a posar en la portada una indicació si eren còmics per a adults, prohibien la mostració explícita de genitals adults i de relacions sexuals... també entre adults.

La censura el que en realitat va propiciar va ser una agudització de l'enginy dels dibuixants que, o bé deixen en blanc tota la silueta dels òrgans que voldrien dibuixar (no hi ha dibuix, però de tota manera, el fragment en blanc queda com un feix de llum inequívoc i sovint més suggeridor que la mostració explícita), també posen taques i fins i tot hi ha un autor que posa el seu hanko (un segell que s'utilitza al Japó com a signatura personal, amb validesa legal).

Aquesta llei, evidentment i paradoxal, deixa lloc per la la mostració del cos femení gairebé en la seva totalitat i per al dibuix de relacions amb o entre nens i amb o entre robots o màquines (fins i tot d'insectes enormes amb nens o nenes, com és el cas d'Encadenada), buits que semblen més perillosos que la manca de censura.

Això no implica que no hi hagi manga pornogràfic. N'hi ha, i bastant, es coneix amb el nom de sukebe i són les revistes que habitualment llegeix el Follet Tortuga de Bola de Drac. Les crítiques no es feien contra el gènere porno sinó a la pornografia que anava inclosa en productes destinats als nens. Un escàndol bastant sonat va ser el que va provocar la sèrie Àngel (que tracta sobre unes adolescents amb aspecte angelical i una vida sexual bastant atrafegada), no per la temàtica en sí sinó per la seva aparició en el Shonen Jump, un còmic per a nois.

L'atre punt de queixa és la violència gratuïta. Sobre aquest aspecte, la censura es mostra incapaç de fer res si no és esborrant del tot la llibertat d'expressió dels autors. De tota manera, hem de tenir en compte que el Japó és (o era fins fa molt poc) un dels països més segurs (sense tenir en compte els terratrèmols) del món. Les violacions eren pràcticament inexistentes, a l'igual que les agressions físiques, els robatoris i els atracaments. En aquest sentit, sembla que l'excés de violència en mitjans de difusió massiva no era pas un exemple.

La ficció és (o com a mínim ha estat) una manera efectiva de desfogar la violència i l'estress d'una societat que té massa pressa, molta pressió (només cal veure l'elevadíssim nombre de suïcidis d'estudiants) i una gran necessitat d'èxit.

Evidentment se n'han donat casos de violència relacionada amb manga i anime: a l'abril es va condemnar a mort un jove per tortures, violacions i crims de cinc nenes (les nenes del Japó fins ara i degut al baixíssim índex de criminalitat existent eren realment confiades amb els desconeguts) que s'assemblaven a les protagonistes dels dibuixos animats. Però aquests casos són més a causa d'una personalitat malalta que dels productes audiovisuals (tal com el dels nens que han intentat volar imitant Superman) i no sembla que s'aturi ni disminueixi amb la censura.

La vida dels estudiants japonesos és realment un martiri, vista des de la nostra òptica: col·legi de dilluns a dissabte (llevant-se habitualment al voltant de les sis del matí), duríssims exàmens de selecció per passar no només a la universitat sinó també a secundària (als deu anys) i a l'equivalent del nostre BUP. Mig hora per dinar (ningú no va a dinar a casa), després de les classes hi ha el que s'anomena club com a matèria obligatòria (esports o activitats culturals) i, habitualment, classes de repàs al vespre (per tal de poder passar els selectius). No és estrany que hi hagi nens de nou o deu anys al tren, tornant a casa d'estudiar, passades les deu de la nit... evidentment necessiten alguna cosa que els tregui de la seva rutina i els traslladi a móns plens de màgia, amors fantàstics i il·lusió. I això és precisament el que aconsegueixen les històries dels manga i els anime: móns meravellosos on el personatge pot amb tot o els protagonistes queden ridiculitzats per una existència que els sobrepassa. Herois que tenen debilitats (sobretot per les noies, en el cas dels adolescents) i es posen en ridícul constantment. L'antiheroi és el protagonista d'una bona quantitat de còmics per a joves, però aquest personatge en la majoria dels casos no està vist de manera negativa ni cruel, sinó amb bon humor, no està abocat al fracàs perquè sempre hi ha algú que li frena la caiguda -normalment algun ésser màgic, com en el cas d'Oh, my Goddess o Lamu-.

Malgrat les seves estructures i temàtiques trencadores, aquest és en general un mitjà de protecció dels valors tradicionals i gairebé universals com l'amistat, el valor, l'amor o l'esforç per aconseguir el que es desitja (per suposat hi ha excepcions), segurament aquest és un dels principals motius pels quals arriben a tot el món... a més d'un acuradíssim disseny de personatges, un tractament molt pensat de les músiques, els sons i els efectes en general, el treball de guions per part de professionals (tant en còmics com en animació), uns escenaris vistosos, una planificació (i paginació en el cas del material escrit) trencadora i efectiva, una experimentació constant, un estudi molt seriós de les veus (fins i tot es fan enquestes per determinar els personatges millor doblats)... la nostra preocupació per l'animació està a anys llum de la dels japonesos. Compten amb més mitjans i amb una indústria desenvolupada, això és totalment cert, però el que també és veritat és que la indústria del dibuix animat a Europa (si és que podem parlar d'una cosa així) s'ha limitat a considerar que gairebé qualsevol cosa és vàlida per als nens, únics destinataris i consumidors de dibuixos animats. Però quan els nens i adolescents han tingut més d'un producte on triar, han demostrat que no accepten qualsevol cosa.

Tot i el que estic dient, és evident que no tots els productes japonesos són bons. Hi ha sèries realment dolentes, independentment del seu èxit. Tampoc no estic intentant defensar que qualsevol producte és apte per a qualsevol públic, ni molt menys. Però hi ha una qualitat indubtable en els productes nipons: no tracten el seu públic d'imbècil.

Sovint a Europa s'intenta desprestigiar aquestes produccions per la seva suposada baixa qualitat. En veritat, l'animació japonesa utilitza menys imatges que la nostra, aprofitant-les al màxim amb panoràmiques i repeticions i, si bé és cert que de cops se n'abusa, no és menys cert que per norma general l'espectador no ho nota.

També se'ls acusa d'un excessiu ús de l'ordinador (suposo que en el sentit que els seus productes no són tan artesanals com els d'aquí), però com que no comprenc que això pugui per sí mateix empitjorar la qualitat del que ofereixen no sé com ho podria rebatre.

Un altre dels errors dels japonesos és, em temo, fer productes d'èxit a preus sense competència al mercat internacional i en aquest cas el problema sembla més d'enveja que de crítica seriosa, ja que el fet que una sèrie tingui èxit s'utilitza aquí per indicar automàticament que és dolenta.

També es parla de dibuixos ràpids i poc acabats, cosa que suposa una generalització enorme (i, com a tal, equivocada), però fins i tot d'això se'n podria parlar, ja que aquests traços mal fets són expressius i vistosos, no és simplement una qüestió d'estalviar temps o pintura, sinó que sovint són estratègies d'economia narrativa i d'implicació del lector, que es veu així forçat a suposar el que s'insinua.

Molt s'ha parlat de com són d'iguals els personatges dels dibuixos animats japonesos, però per als seus espectadors sembla no haver cap mena de problema a l'hora de distingir-los (una prova més de l'aprenentatge que ha fet el públic), en aquest sentit, també s'ha dit molt sobre els enormes ulls de gent suposadament japonesa i aquest punt donaria peu a un complet estudi sociològic que no té cabuda aquí, em conformaré amb dir que els ulls dels personatges ens els fan més propers als occidentals (més, podríem dir, universals), que permeten una gran expressivitat a la mirada i que, evidentment, no tots els personatges dibuixats al Japó tenen aquest tipus d'ulls (alguns exemples són La llegenda dels quatre reis, L'heroica llegenda d'Arislan, Santuario, Crying Freeman, Herois de la Galàxia o Ninja Scroll).

Aquestes crítiques juntament amb el poc prestigi de què els dibuixos animats gaudeixen en els àmbits acadèmics han mantingut el manga allunyat fins fa ben poc d'estudis rigorosos que es donen en unes altres disciplines potser menys influents. Darrerament, però, comencen a aparèixer estudis seriosos i tesis universitàries (instructiu és un passeig per Megamanga -una pàgina web- que està ajudant un estudiant a aconseguir enquestes per a la seva tesi sobre el còmic i el manga, demanant als seus visitants que omplin un qüestionari).

L'animació nipona cada cop té més admiradors, gent que aprèn una terminologia concreta per entendre's, allunyant-se dels tradicionals termes manllevats de l'anglès -i per manllevar-los del japonès o inventar paraules noves, amb sigles angleses, com OVA o SD-, s'han creat grups de fans (otaku) de gairebé totes les sèries i pel·lícules, clubs per parlar sobre elles i visionar-ne, biblioteques, salons de manga, revistes especialitzades, fanzines (revistes d'aficionats), en un moviment que inclou tant nois com noies, que van des dels 12 als 25 anys en el nostre país... i arreu del món.

A Internet, buscant pel terme *japanese animation* podem trobar prop de quatre-mil entrades, moltes més trobem al terme *manga*, nombre que s'amplia a... prop d'un milió quan demanem *japanese and animation* (operació que es refereix a l'existència dels dos termes en un document, és a dir, que s'inclouen documents d'investigació sobre animació en general que també facin referència a la japonesa).

Moltíssimes companyies tenen la seva pròpia pàgina (amb accés a e-mail per facilitar el feed-back) i ofereixen informació en japonès i en anglès, tot i que també abunden les pàgines en francès d'aquest tipus. Cal tenir en compte que aquestes pàgines són bàsicament comercials, estan destinades a la promoció dels productes de

l'empresa, però tot i això no deixa de tenir gràcia una publicitat (que és en realitat del que es tracta) que no només accepta sinó que potencia el feedback i la relació entre consumidors i productors de manera ràpida i eficient (com a mínim potencialment).

La majoria de les pàgines i clubs són de promoció de productes actuals o de novetats, però són molt freqüents les que tracten sobre el que és conegut com sèries i autors de culte.

Sobre aquestes sèries es col·lecciona tota mena de material (i n'ha moltíssim), se'n fan estudis i desglossaments, fins i tot i malgrat que no és habitual, a nivell universitari.

Els autors potser més admirats al Japó són Osamu Tezuka (considerat el major causant del manga i l'anime actuals), Go Nagai (pare de Mazinger i Devilman, entre molts altres), l'omnipresent Akira Toriyama (amb el seu engendre Gokuh, i moltes més criatures), Rumiko Takahashi (una de les autores més conegudes internacionalment per les seves produccions per a adolescents i els seus característics dissenys de personatges), Katsuhiro Otomo (autor d'Akira, un gran impulsor de la entrada dels productes japonesos a la resta del món, també és el creador de Pesadillas i La leyenda de Madre Sara, les dues arribades fa poc al nostre mercat), Hayao Miyazaki (creador de Porco Rosso i Nausicaa) entre moltíssims més.

Japó i Estats Units són els únics països on un dibuixant de còmic pot fer-se ric (i en el cas d'Estats Units únicament si es dedica als superherois), però el preu que han de pagar no és petit: són gairebé esclaus dels editors i les exigències de producció.

Això sí, tenen normalment un humor extraordinari i es prenen ells mateixos amb força gràcia, com demostra l'abundància d'autorretrats-caricatura i dels SD (Super Deformed): dibuixos que ridiculitzen fins el més elegant dels seus personatges, fent-los petits, capgrossos i encantadors.

**Núria Millán López**