

Universidad Nacional de Rosario

Facultad de Humanidades y Artes

Escuela de Bellas Artes

Tesina para optar a la

Licenciatura en Bellas Artes

Especialidad en Producción Artística Tecnodigital

**El espíritu japonés en la cultura occidental:
del japonismo al arte contemporáneo**

Giuliana Bisciglia

Directora: Dra. Lorena Mouguelar

Rosario, septiembre de 2019

Índice

Introducción.....	2
-------------------	---

Capítulo I. Japonismo

1. Primeros encuentros.....	4
2. Las bases de la estética japonesa.....	6
3. Difusión del japonismo en Europa.....	9
4. Fuentes artísticas del japonismo europeo: Hokusai, Hiroshige y Utamaro.....	15
5. La escuela RIMPA y la difusión del arte decorativo.....	17
6. Artistas impresionistas y el japonismo.....	18
7. Los nenúfares de Claude Monet.....	27

Capítulo II. Neo japonismo

1. Definición del término.....	35
2. La estética <i>Mukokuseki</i> como base del Neo Japonismo.....	37
3. El proyecto “Cool Japan” y la estética <i>kawaii</i>	39
4. Del <i>ukiyo-e</i> al <i>manga</i>	44
5. Breve historia del <i>manga</i>	46
6. Anime: surgimiento y evolución hasta la actualidad.....	56
7. Los rasgos artísticos del <i>anime</i>	64

8. El universo de Makoto Shinkai.....	66
---------------------------------------	----

Capítulo III. Propuesta personal

1. Junto al estanque de nenúfares.....	71
2. Siguiendo el cielo, partida y llegada.....	78

Conclusión.....	83
------------------------	-----------

Bibliografía.....	85
--------------------------	-----------

Introducción

La cultura japonesa ha atravesado silenciosamente las barreras del tiempo y del espacio de una manera pacífica, sencilla, natural, armoniosa y espontánea, siendo representativa del espíritu que rige sus principios y valores nacionales.

Una cultura poco conocida en sus comienzos debido a su aislamiento geográfico y a su fuerte sentido de pertenencia a su raza y a sus costumbres. Ubicada en el Lejano Oriente, es un lugar que, al ser tan diferente, sorprende a las culturas occidentales, que con aire de conquista atravesaron todos los obstáculos posibles para lograr el acercamiento que permitiera conocer sus caras ocultas. Según expresa Tomás Almazán (2003: 83): “El intercambio cultural entre el Lejano Oriente y Occidente es uno de los acontecimientos artísticos más importantes de nuestra historia. La llegada a Europa de piezas de arte y manufacturas chinas no supuso una transformación del arte occidental, pero sí una importante tendencia en los lenguajes ornamentales (*chinoiserie*) que floreció desde el siglo XVII. En el siglo XIX, la influencia de Japón fue mucho más decisiva. Este impacto del arte japonés se denominó como el fenómeno del Japonismo.” Los artistas europeos, en especial los franceses, fueron atraídos por este arte exótico, alejado de las normas academicistas de la época y manteniendo así la distancia con la mentalidad artística reinante en ese período, siendo los pintores impresionistas los representantes de este nuevo movimiento pictórico, quienes les agregaron a sus obras un toque personal, creando un verdadero impacto artístico. Pero este fenómeno de admiración por la cultura nipona tiene representación también en el siglo XX, apareciendo una nueva oleada de reconocimiento de la cultura japonesa en occidente, esta vez en un mundo más globalizado, llamada *neo-japonismo*, que se extendió a otras artes y que surgió debido al crecimiento económico y comercial de Japón.

Japón siempre resultó un territorio atractivo para el mundo occidental debido a su peculiar cultura que genera curiosidad y a esa “imagen amable” que se tiene de la idiosincrasia oriental, características que podemos encontrar tanto en el clima decimonónico en que se desarrolló inicialmente la “moda por lo japonés” como en la actualidad.

Particularmente, la investigación de esta tesina estará centrada en Japón y en los intercambios culturales con Occidente, especialmente en el ámbito artístico, que es lo que

concierno a mis estudios académicos. En lo personal, esta cultura milenaria suscitó mi fascinación desde una temprana edad, resultando en una de las motivaciones que me llevaron a estudiar Artes. De este modo, lo referente a Japón dejó tanto huella en la mayor parte de mi producción artística como la necesidad de continuar indagando el tema con mayor profundidad.

Durante mi recorrido universitario, prácticamente toda mi producción artística fue signada de una manera u otra por la admiración hacia lo japonés, tanto a nivel temático como en cuanto a las características estéticas. En el desarrollo de mi expresión artística fueron determinantes ciertas cuestiones propias del arte japonés: el sentido introspectivo de la producción estética y la búsqueda de interrelación entre el ser y la naturaleza. Asimismo, el énfasis en la simplicidad y la austeridad de las formas, característico de la estética japonesa, fueron elementos determinantes en mi producción. Las temáticas por las que me incliné en un principio por lo general hacían alusión a Japón: el arquetipo de la *geisha*, que ha sido una figura idealizada representante del encanto del Japón tradicional y asociada a la vestimenta del *kimono*; la naturaleza, encontrando su mayor símbolo en los árboles de cerezo, además de los lirios y las flores de loto; el Monte Fuji, otra imagen directamente vinculada a este exótico país; y en cuanto a las estructuras arquitectónicas, los arqueados puentes rojos que se suspenden sobre las aguas. En el trayecto final de la carrera, comencé a despegarme de estos íconos del Japón tradicional, acercándome a la versión más globalizada y tecnológica de su arte y volcando mi producción hacia un estilo más próximo a la cultura del *manga* y el *anime*.¹ Esto mismo ocurrió en el plano de las técnicas utilizadas, ya que comencé con técnicas tradicionales occidentales como la xilografía, la pintura al óleo y la acuarela, para luego volcarme al trabajo con técnicas digitales, como la ilustración digital.

¹ El *manga* es lo que se conoce como cómic de origen japonés, según la Real Academia Española. Y el término *animé* es una palabra de origen francés (*dessin animé*) que significa “dibujo animado” y fue acuñado a partir de 1985 para referirse a los dibujos animados japoneses.

Capítulo I: Japonismo

I.1. Primeros encuentros

Desde la antigüedad, Oriente sedujo a Europa a través de la ruta de la seda. El archipiélago aparece citado por primera vez en las crónicas de Marco Polo, con el descubrimiento en 1487 del Cabo de Buena Esperanza al que se lo llamó Cipango. Sin embargo los expertos denominan al primer contacto entre Europa y Japón como el Siglo Ibérico de Japón, que va desde 1543 a 1643, ya que fueron los españoles y los portugueses los protagonistas del mismo, ocurrido éste de forma accidental cuando una tormenta desvió la nave y ésta debió acercarse obligadamente a las costas niponas. Luego llegaron los sacerdotes misioneros con la intención de evangelizar a esa cultura y propagar el cristianismo en esas tierras desconocidas aún. El sacerdote jesuita Valignano, visitador de la Compañía de Jesús en Asia Oriental, decidió que la evangelización de Japón se haría a través de la cultura y ordenó a todos los misioneros profundizar en el conocimiento de la cultura japonesa. Por esto decidió crear en Japón la principal academia de arte de Asia. Lo que pretendía Valignano era dar a conocer el arte y la cultura del cristianismo e impulsar su asimilación por la cultura japonesa. Sus resultados fueron enormes y estos contactos entre civilizaciones tan diferentes produjeron choques inevitables entre ambas culturas. A partir de entonces comenzaría una historia de admiraciones mutuas y una relación de intercambios y descubrimientos que perduraron a través de los siglos y que sobreviven en la actualidad. Sin embargo, a pesar de los primeros apasionantes contactos entre ambos pueblos, la imagen idílica de tan culta y civilizada nación oriental se resquebrajó en 1587 con la publicación del primer edicto de expulsión de los cristianos (Música Esnarriaga, 2017). La persecución de los cristianos fue haciéndose cada vez más manifiesta, debido a los rumores de que los españoles tenían la intención de conquistar el archipiélago nipón. Así en 1613 el régimen Tokugawa prohíbe el cristianismo y los misioneros son expulsados del archipiélago, interrumpiendo las relaciones internacionales.

A partir del siglo XVI la producción artística japonesa se aleja de la estética budista, recibiendo las primeras influencias de occidente, reflejadas en el estilo *nanban* (bárbaros del sur, nombre dado a los europeos que llegaron a sus costas), destacándose la escultura miniaturista, de tema profano, y objetos decorativos en porcelana y biombos, alcanzando la alfarería su momento

de máxima expresión. Allí surgieron dos corrientes: una de artistas japoneses que practicaban la pintura tradicional representando la vida y costumbres europeas en los famosos biombos, y otra donde los artistas nipones realizaban representaciones religiosas con procedimientos pictóricos occidentales. Con esta tendencia nació el óleo en Japón, y las escuelas que fundaron los jesuitas adoptaron la enseñanza de la pintura y el grabado occidental (Ruiz Carrasco, 2007).

A partir del siguiente siglo Japón se cierra a todo contacto exterior, estableciéndose la capital en *Edo*, futura Tokio, fomentando las artes, especialmente el grabado, cerámica, lacas y productos textiles. Se desarrolló enormemente la pintura en murales, pergaminos, abanicos y se destacó el grabado en madera, que inicialmente eran en tinta negra y a partir de mediados del siglo XVII surgió la impresión en color.

A comienzos del siglo XIX surge la figura del maestro *Hokusai*, máximo representante de la técnica de grabado policromo en madera o *ukiyo-e*, autor de más de 30.000 dibujos donde reflejó fielmente la vida urbana con cierto toque humorístico y también fue el gran representante del paisajismo, representando espectacularmente al Monte Fuji y sus diferentes vistas. Se produjeron también objetos de laca, metal, marfil, porcelanas y el arte textil alcanza su mayor auge con la confección en seda de los famosos *kimonos*, de brillantes colores y refinados dibujos. Comienza aquí la influencia del arte japonés y sus diversas manifestaciones en Europa, dando lugar al movimiento llamado *japonismo*.

Si examinamos la historia de los intercambios culturales entre Japón y Europa, llegaremos a la conclusión de que la primera manifestación artística japonesa en obtener el reconocimiento de los países europeos no fueron los grabados del *ukiyo-e* (o imágenes del mundo flotante), sino las obras en porcelana. La porcelana comenzó a desarrollarse en China, donde era adquirida por las familias reales y la nobleza, pero con la decadencia de la dinastía Ming, su exportación comenzó a ser sustituida por la japonesa a mediados del siglo XVII. Se calcula que entre 1652 y 1683 llegaron a Europa 1,9 millones de piezas de porcelana provenientes de Japón. También las vajillas y los utensilios lacados estuvieron entre los objetos importados más representativos, hasta el punto de que la palabra *japan* servía para designarlos.

Luego de dos siglos de reclusión nacional, con la llegada del emperador Meiji al trono, el país sufrió profundos cambios, terminando con el largo aislamiento al que fue sometido el

archipiélago, y comenzó con la apertura de Japón al mundo, surgiendo así el interés de occidente por el arte extremo oriental representado por el movimiento denominado como *japonismo*. El término aludía en un principio a “la moda por lo japonés”. Hoy se utiliza para referirse a ese movimiento artístico de mediados del siglo XIX y comienzos del siglo XX, en el cual ciertos artistas europeos, residentes en París y Londres mostraron en sus obras su gusto por lo japonés. Según David Almazán y Elena Barlés Baguera (2011: 872) “se originó una renovación del arte europeo por la influencia del arte nipón, especialmente a través de lacas, pinturas, esculturas, porcelanas, pero sobre todo por los atractivos *ukiyo-e* en color”.

Sin embargo, debemos mirar más allá y no quedarnos en la observación de la superficie y en la mera apariencia estética. La presencia de Japón en Occidente es más importante de lo que se puede llegar a imaginar. De hecho, ha estado presente en la cultura occidental desde hace tres siglos sin interrupción, influyendo en los artistas más representativos del arte y la cultura, dejando sus huellas en sus obras y manifestaciones artísticas más variadas, a través de un intercambio pacífico y sutil.

I.2. Las bases de la estética japonesa

El arte tiene en la cultura japonesa un sentido introspectivo y de interrelación entre el hombre y la naturaleza. Esto se manifiesta en el valor dado a la imperfección, al sentido emocional y al carácter efímero de las cosas. Para los japoneses, la paz y la armonía están asociadas a la calidez y la comodidad, que son también reflejo del concepto de belleza y del sentido estético que otorgan a cualquier acto, logrando así un elevado grado de vinculación con su obra. Todas sus manifestaciones externas están indisolublemente ligadas a su filosofía de vida. Un ejemplo lo constituye la ceremonia del té, momento en el cual los japoneses valoran la tranquilidad que consiguen en este sencillo ritual.

Para entender la manera de sentir y de pensar del pueblo japonés, nos remitiremos a analizar brevemente los escritos del famoso intelectual japonés Nitobe Inazō (1862-1933), quien en su libro *Bushido, el alma de Japón* (1899), habla del papel que jugó la doctrina del famoso samurai en la cultura nipona, persistiendo algunos de sus principios y valores en la sociedad

actual (Martí Oroval, 2007). Su vida se desarrolló durante la era Meiji (1868-1912), período durante el cual Japón inició un proceso de modernización que lo llevaría a equipararse con las potencias occidentales. Pertenecía a la llamada “generación de virtuosos del inglés”, difundiendo así a través del conocimiento del idioma, el legado cultural japonés a las naciones occidentales. Nitobe expone en su libro la idea de que los samurais japoneses seguían una especie de código ético no escrito que constituía la esencia de la espiritualidad japonesa. *Bushido* (武士道) se podría traducir como el camino (道, *do*) del guerrero (武士, *bushi*), cuyos códigos éticos se basan en ser leales a su señor, fieles a los compañeros, llevar una vida austera, servir de ejemplo a los miembros de la sociedad y así justificar la posición de privilegio que ocupaban. Las teorías que formulaba sobre la clase samurai y las afirmaciones del espíritu originario eran una recreación de su pasado. Pero el código samurai constituye la esencia de la cultura japonesa dando a conocer virtudes que aún hoy son valoradas a nivel global: la rectitud, el valor, la cortesía, la benevolencia, el honor, el autodomínio, la abnegación de la mujer samurai, el desprecio del dinero y la lealtad. En el contexto histórico donde vivió Nitobe, ya no se trataba de fomentar la lealtad hacia los señores feudales de la época de los samurái, sino de toda la población japonesa hacia el Emperador y por extensión a la patria japonesa. Nitobe expresa: “es realmente llamativo hasta qué punto coinciden los códigos de honor caballerescos de un país con el otro: la benevolencia con los débiles, los oprimidos o los vencidos fue ensalzada como algo adecuado para un samurái” (Martí Oroval, 2007: 338). Japón se resistía a quedar encasillado en el discurso de Oriente determinado por los europeos, conocido bajo el término de orientalismo. Los japoneses participaron activamente en la confección del discurso occidental sobre su país, llegando a tomar la palabra en idiomas extranjeros con el objetivo de dar a conocer su rica tradición. Nitobe afirma que Oriente y occidente serían dos entidades con características muy diferenciadas. Según Nitobe los vicios occidentales se contraponen a las virtudes japonesas donde se antepondría la visión de grupo al de individuo, primando la naturaleza y el instinto sobre el artificio. El bushido sostiene que “el interés de la familia y de sus miembros es intacto, único e indivisible ya que está vinculado al afecto natural, instintivo e irresistible” (Martí Oroval, 2007: 343).

Dentro del arte japonés, como todas las artes provenientes de culturas asiáticas, las bases de su estética se centran en los elementos sagrados. Sus creencias se basan en la existencia de

múltiples fuerzas invisibles, los *kami* (神), las cuales no están individualizadas ni personificadas (dioses locales, espíritus de las cosechas y del hogar y de los antepasados) y que se encuentran presentes en la vida diaria del japonés. El arte trasciende como reflejo de algo más elevado, es intuitivo, carece de racionalidad y es resultado de las emociones a través de las cuales se manifiestan la sencillez de los actos y pensamientos. Es un arte simple en sus formas, carente de elementos ornamentales, donde la relación entre arte y naturaleza refleja su vida interior y pretende lograr la armonía universal más allá de la materia y encontrar el principio generador de la vida. La belleza no está en la forma exterior sino en el significado que expresa y pretende a través de la parte captar lo esencial, que sugiere la totalidad: el vacío es un complemento de aquello que existe. También el arte japonés ha recibido la influencia de sus vecinos continentales como Corea y especialmente de China a partir del siglo VI, habiéndose transmitido el perfil del budismo en el cual lo vacío es la fuente primaria del sentido y la expansión vital.

En Japón es difícil encontrar alguna actividad que no haya sido influida por el zen. *Do* es la traducción de la palabra china *Tao*, que significa vía, sendero, camino, pero que tiene un significado de “camino espiritual”. El *Do* es la manera o espíritu utilizado en la ejecución de ese arte y esta vía es la expresión del pensamiento *zen* (禪). El espíritu del *zen* se caracteriza por un estado de concentración mental ubicado en el presente. El pasado no existe, salvo en nuestra memoria, y el futuro no existe, salvo en nuestra imaginación y nuestros proyectos. Para el *zen* y su filosofía, sólo nos tiene que importar el presente, es decir, el “ahora”, porque es nuestra verdadera vida la que vivimos cada instante, es la realidad y por consiguiente lo importante (Raymond, 1986).

El zen es un camino y concepción de vida que no pertenece a ninguna de las categorías formales del pensamiento occidental moderno. Se trata de una experiencia contemplativa que tiene por objeto alcanzar la iluminación o *satori* (悟り). Según expresa Javier Villalba (citado en Mugica Esnarriaga, 2017: 47): “el arte zen podría ser definido como la expresión artística de la práctica de la meditación en un proceso que puede conducir a sus practicantes hacia la iluminación espiritual.”

Por eso es muy diferente la forma de expresarse de un artista occidental con uno oriental: el occidental se dirige siempre a la inteligencia o sentimentalismo del espectador, en cambio el

oriental se centra en la intuición y sensibilidad del observador. La pintura *zen* es sencilla, muestra sólo lo esencial, eliminando todo elemento decorativo y es el reflejo de la meditación, donde la belleza es el resultado de la forma de pensar del artista. Éste aplica en su obra los conceptos del *wabi* y *sabi*. *Wabi* (侘) es un principio estético y moral que aprecia la simplicidad, y *sabi* (寂) significa rústico, algo sin artificios, sencillo, reduciendo los elementos a su mínima expresión. Los rasgos de la pintura donde la presencia del *zen* se manifiesta son: simplicidad, naturalidad (las cosas tal como son), asimetría (la regularidad no existe en la naturaleza, por lo tanto se encuentra la belleza en la imperfección), austeridad, sutileza (las cosas se sugieren con tacto y discreción), serenidad y libertad absoluta.

I.3. Difusión del japonismo en Europa

Japonismo es un término cuyo origen es discutido ya que para algunos fue acuñado por Charles Baudelaire, para otros fue ideado a fines del siglo XIX por el crítico de arte Philippe Burty y hay otros que sostienen que es Emile Zola el primero en emplearlo, para designar la “moda de lo japonés”, según investigaciones realizadas por Eva Fernández del Campo (2001: 329). Según ella, el término se utiliza para hacer referencia a cualquier manifestación del arte occidental que haya recibido la influencia de obras de arte japonesa. Pero por otro lado, la palabra se utiliza en forma más concreta para referirse a un momento acotado del arte que se identifica con la corriente artística europea que se desarrolla unos años antes de la irrupción de las vanguardias y que tiene como protagonistas a los artistas amantes (y en muchos casos coleccionistas) del arte japonés que trabajaron fundamentalmente en París, aunque también en Londres, en el último tercio del siglo XIX y primeros años del siglo XX. Muy frecuentemente se ha relacionado al *japonismo* con la influencia en Europa del *ukiyo-e hanga*, pero en realidad abarca muchas otras manifestaciones artísticas que llegaron a este continente por diversas vías: desde los coleccionistas, las galerías y tiendas especializadas en arte, pasando también por las exposiciones universales. La admiración que había despertado el arte oriental en los europeos estaba basada en lo exótico y la rareza de sus composiciones. Las obras japonesas se mostraban como un símbolo de status social, valoradas más por su extravagancia que por su valor estético.

Así, la cultura japonesa que había permanecido aislada y desconocida sale a la luz a mediados del siglo XIX, enseñando a otras sociedades sus sorprendentes particularidades. Japón también adopta un cambio, admirando las costumbres occidentales. Este espíritu se convirtió en la nueva identidad de Japón, dándosele el nombre de *bunmei-kaika*, el florecimiento de la civilización y la ilustración. El modelo chino, que había definido la identidad cultural japonesa desde el siglo VII, había dejado de ser admirado ya que significaba un estancamiento en el tiempo. Cabe destacar que la llegada a Europa de piezas de arte y manufacturas chinas entre los siglos XVII y XIX no transformó estilísticamente el arte occidental. Sin embargo, sí lo hizo la influencia de Japón, siendo ésta más decisiva, ya que no sólo se propagaron los grabados de *ukiyo-e*, sino que también se multiplicaron sus temáticas, colores y perspectivas en la obra de artistas impresionistas y postimpresionistas, creando un verdadero impacto artístico.

El punto de partida del *japonismo* puede situarse en el año 1858 cuando con la firma de tratados de amistad y comercio con E.E.U.U., Rusia, Francia, los Países Bajos y el Reino Unido, Japón comenzó a abrir sus fronteras. Es a partir de este momento cuando comenzó el flujo que permitió la introducción de la cultura y de los productos japoneses en el mundo occidental. Según Ricard Bru (Mabuchi Akiko, 2013: 37), investigador del tema del *japonismo*, “ha de dejarse bien clara la diferencia entre dos tendencias: la del *exotismo*, entendida como evolución del orientalismo, y la que condujo a la creación de nuevas imágenes y expresiones estéticas. El *exotismo* sólo buscaba en Oriente motivos y temas principales que se expresaran de manera realista, mientras que las nuevas formas no eran fruto de la copia sino de la voluntad de pensar y desarrollar formas artísticas renovadas (...). El *exotismo* surgió como una moda popular y pasajera, mientras que las nuevas maneras de expresar llegadas de Japón se integraron modificando las formas artísticas”. El *japonismo* se difundió en Europa antes en las artes decorativas que en la pintura, ya que éstas se difundieron con mayor facilidad y se produjeron masivamente. Esto causó que muchos artistas europeos viajaran a Japón para conocer de cerca aquel mundo exótico. Estos artistas mostraron en sus obras paisajes y detalles populares de Japón con mucha exactitud, pero eso no es el *japonismo*. El *japonismo*, según Akiko Mabuchi (2013: 39): “(...) más que la voluntad de entender o representar el Japón real, fue el fruto de una serie de ideas y expresiones propias creadas por los artistas occidentales. (...) Los que desarrollaron con mayor profundidad el *japonismo* fueron los que conocieron y estudiaron el arte japonés sin visitar Japón”.

Si el *japonismo* hubiera sido una moda pasajera no se hubiese mantenido durante medio siglo cambiando su apariencia. Esta permanencia se explica por la necesidad de una renovación estética de la región donde echó sus raíces. En efecto, los artistas europeos estaban deseosos de nuevas formas de expresión, sabiendo que debían modificar ciertos elementos de la práctica artística para poder construir algo nuevo. Aspectos como las temáticas utilizadas, el uso de la perspectiva tradicional y la forma realista de expresarse no daban lugar a la introducción de la experiencia personal. Así, en Francia, tanto los románticos como los realistas y naturalistas habían tratado de promover este tipo de cambios en el campo de la pintura. Pero fueron los impresionistas quienes, más tarde, lograron imponer los cambios más radicales, mostrando sus resultados en sus obras a partir de mediados de los años 1860 y al inaugurarse las primeras exposiciones de los setenta, llegando a influir también en la renovación de las artes decorativas, donde tuvieron un margen de creación más libre. París fue la ciudad difusora de todo tipo de objetos de estilo japonés y a ella arribaban artistas provenientes de distintas ciudades europeas para estar al tanto de las novedades artísticas. Varios artistas y escritores viajaron al archipiélago nipón para ver y admirar de cerca la cultura que tanto los había sorprendido, escribiendo diarios de viaje, crónicas y artículos descriptivos. Sin embargo, el *japonismo* surgió como resultado de las expresiones propias de los artistas occidentales deseosos de crear un nuevo arte y en cuya búsqueda se sirvieron de elementos provenientes de la cultura japonesa. No copiaron el arte japonés sino que se inspiraron en él, comprendiendo la manera en que los japoneses observaban la naturaleza y la expresaban a esa conexión a través del arte.

En París, el *japonismo* se tornó visible a través de varios canales de circulación: en las cafeterías donde se reunían los artistas, en las galerías, tiendas y almacenes especializados, en la calle a través de los carteles y en los bares y lugares de espectáculos. París fue la capital desde donde se irradió la moda del *japonismo*, una ciudad moderna apasionada por el arte donde se escribía, se leía, se discutía y se debatía sobre gustos, estilos y modas. Los artistas que visitaron la ciudad absorbieron la nueva corriente y la transmitieron en sus países de origen, arraigándose en diversas regiones atravesadas por la renovación artística (Fernández del Campo, 2001). El término *japonismo* posiblemente haya sido utilizado por primera vez por Philippe Burty en la revista *Renaissance Littéraire et Artistique* de 1872, pero tampoco está clara la fecha en que se considera que nace el movimiento, situándose aproximadamente a mediados del siglo XIX. Para algunos sería el año 1853 en el que el comodoro Matthew Perry llega a Japón, mientras que otros

consideran que sería 1856, cuando aparece en Washington el relato de dicha expedición. Se identifica especialmente al *japonismo* con la influencia en Europa del *ukiyo-e hanga*, la estampa xilográfica, pero en realidad abarca muchas otras manifestaciones, aunque las estampas tuvieron un carácter decisivo en la inserción del arte japonés en Europa.

Como señalamos anteriormente, siguiendo a Tomás Almazán (2003), existen dos corrientes que guían la influencia oriental en Occidente: la *chinoiserie* (entre los siglos XVII y XVIII) y el *japonismo* (desde mediados del siglo XIX hasta el período entreguerras). Este autor señala que la *chinoiserie* es “la continuidad en la Edad Moderna de la mítica imagen de China en la Antigüedad y la Edad Media. (...) [Surge con] la expansión europea por el mundo y las formas de gobiernos absolutistas, [donde] lo oriental se transformó, más que nunca, en un símbolo de riqueza y poder. (...) [De esta manera] se idealizó el imperio chino como el reflejo oriental del déspota ilustrado europeo” (Almazán, 2003: 90). Oriente proveyó objetos de ricos materiales, lujosos y muy valorados por la sociedad europea de esa época. Se coleccionaban valiosos objetos chinos como la porcelana, los paneles y muebles de laca, los tejidos y marfiles, los cuales se utilizaron para la decoración de los palacios, reflejando esplendor y admiración. Los temas que representaron fueron desde animales y plantas, hasta vistas de palacios chinos y escenas costumbristas. Catalina de Austria fue una de las impulsoras del coleccionismo oriental y una de las primeras promotoras de esta moda en los ambientes cortesanos europeos, visible por ejemplo en el uso del abanico desplegable de Japón. El coleccionismo tuvo su mayor protagonista en Felipe II, quien fue el primer monarca en recibir a la primera embajada japonesa en Europa en 1584.

A partir de mediados del siglo XIX, el *japonismo* impulsó la presencia del extremo Oriente en el ámbito de la cultura burguesa de una manera más extensa, manifestándose en el arte, la decoración, la moda, los espectáculos y la publicidad. Las temáticas profundizaban la exaltación de la naturaleza así como la vida cotidiana y sus actividades ordinarias o los ambientes de encuentro social. Este movimiento surgió gracias a la apertura de la cultura japonesa en la Era Meiji, llamando la atención de artistas e intelectuales franceses. Su expansión a las principales ciudades europeas fue favorecida por la divulgación a través de revistas ilustradas y exposiciones internacionales.

La presencia de Oriente en Occidente a través de las imágenes fue variando desde el arquetipo del emperador chino en los siglos XVII y XVIII hasta la representación de la *geisha* japonesa en el Siglo XIX. En tanto protagonista de las apreciadas estampas *ukiyo-e*, fue objeto de admiración en los círculos europeos por sus elegantes trazados y su vistoso cromatismo, así como por estar ataviada con el principal símbolo del encanto tradicional japonés: el *kimono*.²

Antes de que el arte japonés llegara masivamente a Europa, su conocimiento era muy escaso y sólo se observaba en algunos libros ilustrados como el *Atlas Japonés* (Londres, 1670), *La historia de Japón* (Londres, 1727) y *La historia y descripción general de Japón* (París, 1736). Ya en el siglo XVIII hay conocimiento de las estampas japonesas que llegaron a Europa gracias a la Compañía de Indias Holandesa y a viajes de europeos por tierras niponas. Sin embargo es “el artista gráfico y diseñador Bracquemond (...) [quien refiere haber] visto por primera vez grabados japoneses (...) [de manera accidental], envolviendo unas porcelanas llegadas a la tienda del grabador Delâtre, (...) [donde él trabajaba. Esta] anécdota que relata sobre la forma en que encontró las estampas tiene gran interés porque pone de manifiesto el carácter «menor» y el poco prestigio que por entonces tenían las xilografías entre los japoneses” (Fernández del Campo, 2001: 330). Las estampas no eran un género bien considerado en Japón debido a que se trataba de una manifestación popular que se hacía mediante impresión gráfica en forma masiva, lo que anulaba la individualidad y el carácter único de la obra esenciales para el arte tradicional japonés. Además, era “rechazada” por la nobleza ya que constituían la representación de la burguesía que había generado en las ciudades una vida cultural paralela a la oficial. Estas nuevas costumbres se desarrollaron en barrios de las ciudades de Edo y Osaka y por su frivolidad le valieron el nombre de *ukiyo-e* (el mundo flotante), un mundo que dio prioridad a las manifestaciones culturales más populares: frente a la literatura tradicional surgió el género humorístico; frente al elitista teatro, el *kabuki* y el teatro de marionetas; frente a la pintura tradicional, las estampas.

En París fueron los hermanos Goncourt quienes difundieron el arte japonés y describieron una imagen idealizada del país asiático en sus novelas *Manette Salomon* (1864) y *Maison d'un artiste* (1881), la cual encaja perfectamente con la visión utópica del paraíso perdido buscado por

² Según la Real Academia Española, se define al *kimono* o *quimono* como una túnica de origen japonés, de mangas anchas y largas, abierta por delante y que se ciñe, cruzándola, mediante un cinturón. En su significado según sus *kanji* o caracteres de escritura japonesa, *ki* que proviene del verbo *kiru* o “vestir” (着) y *mono* que significa “cosa” (物), entonces literalmente sería “cosa para vestir”. Es una vestimenta tradicional de la cultura japonesa.

los artistas europeos de la época. También el alemán Philipp Von Siebold, en sus viajes a tierras japonesas había comprado más de dos mil grabados y en 1850, Dubois de Jansigny publicó el libro *Japón, Indochina, Empire Birmain* donde se observaban estampas japonesas desconocidas en ese momento en el continente. Las exposiciones universales de Londres en 1862 y la de París en 1867 fueron decisivas en la propagación de las obras y estampas niponas entre los artistas europeos, ayudando a consolidar la difusión de este arte. El gobierno japonés llevó a la citada Exposición Universal una nutrida representación de grabados, caligrafías, pinturas colgantes enrolladas, kimonos, lacados con dibujos de polvo de oro y plata y objetos de porcelana. Otro de los propulsores del *japonismo* fue Samuel Bing, coleccionista y empresario que viajó a Japón en 1875 y trajo una colección de estampas que luego expondría y vendería en su local parisino. En 1888 creó la revista de arte *Le Japon Artistique* en el momento en que el *japonismo* se había extendido masivamente. La revista se publicó hasta 1891, mostrando láminas a todo color y presentando aspectos salientes de la cultura japonesa. En 1890 Bing organizó una exposición de *ukiyo-e* en L'École Supérieure de Beaux Arts que impresionó a los artistas de la época como Henri Toulouse Lautrec y Claude Monet, entre otros. También en 1895 fundó la galería “L’art nouveau” junto a su socio Hayashi Tadamasa, que se convertiría en centro de la vida artística parisina. El objetivo de Bing era ampliar el círculo de admiradores del arte japonés y abrir así nuevas vías de comercialización de esa cultura tan apreciada por los artistas europeos. Así proveyó de colecciones de esas estampas a varios artistas de la época como Vincent Van Gogh, Claude Monet, Emile Bernard y Auguste Rodin. Van Gogh tuvo en su poder las reproducciones de Hokusai que aparecen publicadas en la revista *Le Japon Artistique* (cubrió todas las paredes de su estudio artístico en Arlés con estampas japonesas) y su admiración por Japón fue tan grande que una vez dijo: “de alguna forma todo mi trabajo se funda en el arte japonés” (Fernández del Campo, 2001: 335).

En torno a Félix Bracquemond, durante los años sesenta, había comenzado a reunirse en París una sociedad de artistas amantes de lo japonés, entre quienes se encontraban Baudelaire, Burty, Whistler, Manet, Degas y Monet. Se llamaba la Sociedad de Jin Lar y sus miembros discutían sobre arte nipón, estudiaban las adquisiciones que hacían y vestían kimonos. En la crítica que escribió para la Exposición Universal de 1878, Ernest Chesneau exclamó refiriéndose a la pasión por lo japonés: «Ya no es una moda, es una locura» (Fernández del Campo, 2001: 341). Pero no solamente las estampas estuvieron presentes en las charlas de los artistas en dicha

Sociedad Secreta, también las artes aplicadas como la cerámica tuvieron un lugar preponderante. Aquí se destacan el prestigioso ceramista Theodore Deck, en la fábrica de Sevres, y Émile Gallé, fundador de la escuela de Nancy, quien realizó vasos de vidrio decorados con motivos naturalistas basados en los motivos japoneses, en los que dice: “propagar el sentimiento de la naturaleza, de la gracia de las flores, de la belleza de los insectos” (Fernández del Campo, 2001: 341).

I.4. Fuentes artísticas del *japonismo* europeo: Hokusai, Hiroshige y Utamaro

La principal fuente artística para los pintores impresionistas que admiraron la cultura japonesa fue la stampa japonesa o *ukiyo-e*, género que agrupa las xilografías realizadas por diversos artistas entre los que se encuentran nombres reconocidos como Hokusai, Hiroshige y Utamaro. Las estampas se realizaban en papel japonés y deben su transparencia al aglutinante que era simplemente el agua. Se las denomina también estampas del “*mundo flotante*”, haciendo alusión a la temática de la burguesía que surgió en el período Tokugawa (1603-1868): mujeres hermosas, paisajes, escenas históricas, eróticas, actores de teatro o *kabuki* y a toda la frivolidad que caracterizaba a dicha clase. Algunas de sus características enumeradas por Beatriz Múgica Esnarriaga (2018: 44) son: “la simplicidad, la asimetría, las composiciones en diagonal para obtener una dinámica sensación de profundidad, el desinterés por la perspectiva arquitectónica (...), la ausencia del claroscuro, la aplicación de intensos colores planos sin degradar, la presencia de fondos neutros que resaltan las figuras, las líneas curvas dibujadas con movimientos rápidos y precisos, contrastes por la alternancia de línea y mancha, figura y fondo, papel blanco e impreso”.

Los artistas europeos no se limitaron a copiar las famosas estampas y sus temáticas sino que incorporaron estas nuevas técnicas y elementos visuales, como los efectos de brillo de luces, el contraste entre blanco y negro, la valoración del vacío, la creación de espacios abstractos que alejan a la pintura de la visión naturalista del paisaje y los formatos alargados que abandonan la tradición reinante creando una nueva concepción del espacio. Katsushika Hokusai es admirado por los grabados de paisaje siendo su series más famosas *Treinta y seis vistas del Monte Fuji*

(1823-1832) y también *Manga* (1814-1878), serie de quince libros con bocetos y diseños de personajes, animales y plantas, ilustrados con xilografías de tinta negra, rosa y gris. Estas imágenes sirvieron de inspiración a los artistas europeos, sobre todo en la forma de representar la figura humana expresando por primera vez el lenguaje corporal de las acciones cotidianas, siendo maestro de los rasgos fisonómicos de cortesanas y luchadores de *sumo*.³ Hiroshige es admirado por sus paisajes tal como lo materializan sus obras como *Cien famosas vistas de Edo* (1856-1858) y *Cincuenta y tres estaciones de Tokaido* (1833-1834), reflejando en esta última obra como cambia la vida de los japoneses en las diferentes estaciones del año. Él nos acerca a través de sus obras los lugares pintorescos que unen Tokio con Kyoto, dando protagonismo al elemento humano en sus actividades cotidianas y dejando al paisaje en un segundo plano. Utamaro realizó composiciones de mujeres casi siempre de medio busto alejadas del naturalismo y representadas de forma idealizada y con dibujo expresivo y colores planos. De este modo, la estampa japonesa muestra al objeto sin necesidad de tridimensionalidad, ofreciendo nuevas herramientas para sugerir el espacio profundo como tales perspectivas a vuelo de pájaro, la diagonal o el agrandamiento del objeto principal, generando una imagen ultradimensional con una verdadera capacidad de abstracción capaz de representar la esencia de la naturaleza. Como expresión artística de este fenómeno observamos la famosa “ola de Hokusai” (*La gran ola de Kanagawa*), donde se plasma con absoluto realismo la sensación de la cresta de la ola que está por caer sobre las barcas de unos pescadores que navegan por el mar embravecido y al fondo se visualiza el símbolo sagrado de Japón que es su Monte Fuji, ambos en perfecta armonía entre la quietud de la montaña estática y la ola cambiante y dinámica, dependiendo una de la otra en un inestable pero perfecto equilibrio.

³El *sumo* (del japonés *sumō*), según la Real Academia Española, es un arte marcial de origen japonés, en que los adversarios, cuyo peso excede siempre de los 100 kg, luchan cuerpo a cuerpo.



Página del *Hokusai Manga*, Katsushika Hokusai, 1814-1878.



La gran ola de Kanagawa (1829), Katsushika Hokusai. Xilografía. 25.7 cm × 37.8 cm.

I.5. La escuela RIMPA y la difusión del arte decorativo

La estampa japonesa no fue la única forma de expresión artística que llegó a Occidente. Fueron igual de importantes los objetos decorativos de uso cotidiano como cerámicas, cajas de laca, peines, abanicos y prendas textiles como los famosos kimonos, los cuales invadieron rápidamente las tiendas europeas y fueron adquiridos por las clases pudientes, despertando la

admiración de los artistas. En Japón esta tendencia del arte decorativo estaba muy desarrollada debido a la creación de la Escuela Rimpa o Gran Escuela de Arte Decorativo, a través de la cual Japón creó un estilo artístico propio, liberándose de los conceptos del arte chino. Otras obras de la Escuela son los biombos y puertas corredizas decorados con motivos de paisajes naturales, donde se captan los elementos de la naturaleza de una manera simbólica y abstracta, resaltando la sencillez de las formas. Según Eva Fernández del Campo (2001: 349): “Su espíritu puede muy bien apreciarse a través de la famosa caja de laca de Koetsu (...). Se trata de una caja de laca cuadrada, con la tapa muy abombada y con el fondo dorado. (...) En la caja de Koetsu vemos pues varias características que luego serán propias del Art Nouveau en Europa: el sentido decorativo, la asimetría del diseño, la introducción de la escritura como elemento ornamental y una composición que no se limita a la superficie que ocupa, sino que se desparrama hacia afuera”.

La exposición de 1867 en París mostró por primera vez en Europa las obras de arte japonesas en sus diferentes manifestaciones. Pero fueron las exposiciones de 1878 y 1889, también en París, las que terminaron por introducir las artes decorativas y el grabado japonés en Europa. El *japonismo* quedó así consolidado como corriente artística tal como lo expresó Samuel Bing en su revista *Le Japon artistique* de 1888: “no existe nada en la creación, ni la más ínfima brizna de hierba, que no sea digna de encontrar su lugar en las concepciones elevadas del arte (...) bajo su influencia, la inerte sequedad de las líneas a las que nuestros artistas industriales creen deben sacrificar, se superará poco a poco, y nuestras producciones se animarán de un soplo de esta vida intensa que basta para explicar el encanto secreto del que toda obra de Japón está impregnado” (citado en Fernández del Campo, 2001: 356).

I.6. Artistas impresionistas y el *japonismo*

París se convirtió en una gran ciudad moderna donde se inició un acelerado proceso de renovación artística. Estas nuevas tendencias fueron presentadas ante el público, en primer lugar con la Exposición Universal de 1869 y luego con la Primera Exposición Impresionista. Esta última fue organizada por un grupo de artistas vinculados al realismo y al naciente impresionismo, quienes por tener dificultad para acceder a los grandes Salones, se juntaron adoptando una estrategia grupal para defender sus criterios artísticos y mantener la

independencia de los cánones academicistas. El artista tenía un compromiso ético, reflejando la realidad que le tocaba vivir de un modo veraz. Con el apogeo de la ciencia, surgió una tendencia de mostrar en sus obras los efectos de la luz, del clima y de las diferentes estaciones del año. Trataron con frecuencia temas de la vida cotidiana y contemporánea, apareciendo así asuntos inusuales en la pintura hasta ese momento, tales como las escenas urbanas o las nuevas formas de ocio moderno. De esta manera, los artistas preservaron su autonomía e independencia, manteniéndose al margen de las normas estéticas detentadas por las autoridades en materia cultural, buscando nuevos espacios de exhibición y luchando por imponer nuevos criterios de consagración.

A este movimiento se lo conoció como *impresionismo* y el historiador Charles Harrison lo definió en estos términos: “En la década de 1870, el concepto de arte como impresión se encontraba asociado a un reconocimiento moderno de la condición subjetiva de la percepción o de la experiencia. También se encontraba asociado con un estilo que recogiera un tipo de mirada personal y espontánea (...). Impresionista era cualquier artista que utilizara una técnica no convencional que reflejara una visión del mundo que fuera al mismo tiempo instantánea e individual” (1998: 148). Monet fue uno de los iniciadores de este movimiento de innovación artística y su cuadro *Impresión, amanecer* (1872), tuvo una importancia clave como imagen característica del grupo.

Los críticos modernos intentaron poner en palabras aquello que los artistas querían mostrar a través de sus obras y así el famoso crítico Clive Bell expresó en su libro *Art* (1914): “existen dos tipos de formas que utiliza el artista y la respuesta que provoca en el espectador (...) una forma descriptiva, que imita la apariencia de las cosas y una forma, que, en otro lugar, define como la forma significativa que un conjunto de líneas y colores combinados de una determinada manera que despiertan nuestras emociones estéticas. (...) Los logros más importantes del arte son aquellos que nos ofrecen algo más, algo que está fuera de nosotros mismos (...) la causa primera de nuestra respuesta emotiva” (citado en Harrison, 1998: 158).

Este movimiento artístico encontró eco en una sociedad donde se aceleraba el cambio de las modas y las variaciones en los criterios del gusto estético, trayendo consigo una ola de innovación y una lucha sin descanso por lo nuevo. La técnica moderna introdujo un dinamismo

sin precedentes en la actitud ante la vida y este nuevo sentimiento de cambio encontró expresión en el Impresionismo.

Según señaló Hauser (1951: 422): “La representación de la luz, del aire y de la atmósfera, la descomposición de las superficies de color en manchas y puntos, el juego de las reflexiones de la luz y las sombras iluminadas, (...) la pincelada abierta, suelta, libre, toda la pintura improvisada con su dibujo rápido, abocetado, (...) expresan la realidad en movimiento, dinámica, concebida en constante modificación”. El Impresionismo es estilísticamente un fenómeno completo, así la pintura impresionista descubre sensaciones que después se expresan en otras artes como la poesía y la música. Interpreta un movimiento colectivo de la expresión pictórica de los artistas de la ciudad y es a la vez un arte íntimo, arraigado en el sentimiento de la originalidad individual y de la soledad.

En la segunda mitad del siglo XIX el fenómeno del *japonismo* se difundió en el ámbito de la vida cultural europea, especialmente desde París, no sólo en el mundo del arte sino también en la decoración, el diseño, la literatura, la moda, los espectáculos y la publicidad. Según expresiones de David Almazán (2003: 95): “En el terreno de las Bellas Artes, apreciamos una doble lectura del fenómeno del *japonismo*. Por una parte, atendiendo a su temática, puede ser entendido como género, por otra parte (...) puede ser considerado como una influencia estilística que influyó en la renovación del arte académico occidental y aportó elementos de vanguardia”.

Dentro de las temáticas que aportó el *japonismo* se observa la utilización de objetos típicamente nipones, especialmente la flora (cerezo, lirios y crisantemos), la fauna (aves e insectos), vestimentas femeninas que aportaba la imagen idealizada de la *geisha* (*kimonos*, *abanicos* y *quitasoles*) y objetos decorativos como los *biombos* decorados. Por otra parte fueron primordiales para la difusión de la cultura japonesa en territorio occidental no solamente las publicaciones, como las revistas ilustradas y otros medios de comunicación impresos, sino también la celebración de las Exposiciones Internacionales. Estas instancias de difusión cultural favorecieron la gran admiración de los artistas europeos por este arte oriental. “Whistler, tras conocer los grabados japoneses en París, fue uno de los primeros pintores en representar con gran sensibilidad cromática todo el repertorio temático del *japonismo* a partir de 1864 (...) con independencia de que en el cuadro aparecieran objetos o decoraciones japonesas, observamos la influencia de los grabados *ukiyo-e* en la forma de componer y aplicar el color” (Almazán, 2003:

96). James Whistler fue uno de los primeros artistas en incluir “japonerías” en sus pinturas, y comenzó a adoptar los principios japoneses de composición y organización espacial, con superficies decorativas planas y armonías de tonos. Los patrones de los fondos eran geométricos, sin perspectiva, con colores suaves y accesorios exóticos. Su obra *Capricho en morado número 2: el biombo dorado* (1864) lo resume perfectamente, mostrando a una joven de facciones occidentales vestida con un kimono negro con estampado floral, sentada en el suelo sobre una alfombra de estilo oriental, mirando coloridos grabados de *ukiyo-e* y cuyo fondo es un biombo de tonos dorados e imágenes orientales, que da el título a la obra. Aquí observamos como figura destacada en la temática del artista a la *geisha*, protagonista infaltable en las estampas japonesas *ukiyo-e*, portadora del colorido y original *kimono* y que fuera representada en otros ámbitos artísticos como *Madame Chrysanthème* por Pierre Loti en la literatura o como *Madame Butterfly* en la ópera de Giacomo Puccini (Almazán, 2003).



Capricho en morado número 2: el biombo dorado (1864).
James Whistler. Óleo sobre panel de madera.

Edgar Degas fue otro artista que adaptó muy bien escenas de la vida cotidiana con las composiciones del maestro *Hokusai*, cuyos libros de dibujos *Manga*, tuvieron gran repercusión en el mundo occidental. El pintor francés acaba con el tabú de mostrar la espalda de los personajes e introduce en occidente nuevos puntos de vista forzados, perspectivas en esquina o a vista de pájaro, que liberan de las perspectivas frontales y permiten espiar a los protagonistas de sus cuadros, observarles sin ser vistos e introducirse en su quehacer cotidiano e íntimo. Sus pinturas de mujeres bañándose nos hacen pensar en las del maestro Utamaro, retratos de las cortesanas de los barrios de placer de Edo, donde son sorprendidas mientras se arreglan y

maquillan, o durante el día cocinando, lavando o cuidando de sus hijos (Fernández del Campo, 2001).

Otro maestro japonés que inspiró a artistas europeos fue Utagawa Hiroshige, cuya obra será definitiva para la nueva concepción del espacio, los encuadres y el marco. Así en su obra *Cincuenta y tres paradas del Tokaido*, el artista nos muestra el paisaje del recorrido de Tokio a Kyoto desde un punto de vista lleno de anécdotas, dando importancia al tema humano y a sus tareas cotidianas y dejando al paisaje en un segundo plano. Además, en sus obras ofrece nuevas posibilidades para sugerir el espacio: picados y perspectiva a vuelo de pájaro, así como el uso de la diagonal. El agrandamiento del objeto principal y puntos de vista que desencuadran la imagen y cortan los objetos. Artistas como Degas y Manet se inspirarán en su obra para sus perspectivas en contrapicado o en sus composiciones diagonales, útiles en las escenas de barcos y botes de paseo (Fernández del Campo, 2001).



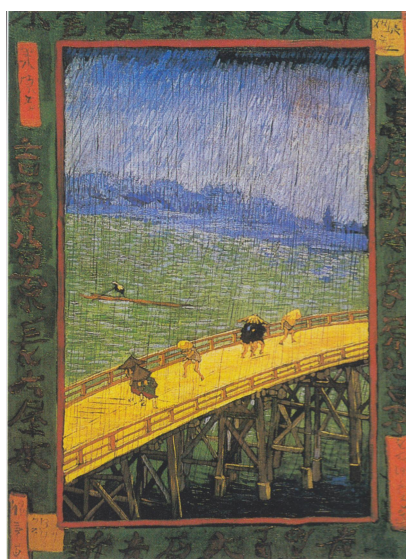
Estación 38: Okazaki, *Cincuenta y tres paradas del Tokaido* (1833-1834). Utagawa Hiroshige. Xilografía.

En 1871 se instala en París un gran aficionado del arte japonés, el coleccionista Samuel Bing, quien había comprado gran cantidad de estampas en Japón, que expondría y vendería en su local parisino. En 1890 organiza una exposición de *Ukiyo-e hanga* en L'école Supérieure de Beaux Arts y allí impresionó, entre otros artistas parisinos, a figuras como Monet, Van Gogh,

Toulouse Lautrec, Pierre Bonnard. Entre los pintores que se aficionaron al grabado japonés Claude Monet y Vincent Van Gogh están entre los más destacados. Éste último estaba fascinado con las estampas a tal punto que cubrió las paredes de su estudio en Arlés con las mismas. Su admiración era tanta que se autorretrató con la cabeza rapada siguiendo la tradición de los bonzos. No sólo aprendió el arte de la copia sino sus composiciones y el tratamiento del color, como lo expresa su obra *Japonaiserie: puente bajo la lluvia*, donde reprodujo una obra de Hiroshige pero con su estilo tan particular. Van Gogh, que pintaba en Holanda con colores terrosos y “pesados”, cuando llegó a París y se apasionó por la temática japonesa cambió su paleta. Fascinado por las estampas del *ukiyo-e* de los maestros japoneses, comenzó a pintar con colores vivos y con superficies planas “a la japonesa”. Copió grabados como *La Cortesana* del artista Keisai Eisen, quien retrataba mujeres hermosas, pero Van Gogh agregó un toque personal pintando un bosque de bambú. Además, en esta obra, Van Gogh planteó su visión de las damas de compañía japonesas vestidas con un colorido *kimono*, vestimenta característica del japonismo en tanto moda europea. Otras obras del artista que se destacan son *Ciruelo en flor*, la cual es una imitación de Hiroshige no sólo en la composición, dibujo y color sino también copiando la inscripción en japonés. Del artista Hokusai copia los famosos *Lirios*, que es una obra de composiciones florales ya que su extensa obra no se limitó solamente a pintar el famoso volcán Fuji. Como homenaje a su admiración por lo japonés, colocó en el fondo de algunas de sus obras estampas japonesas como en su conocida obra *Retrato de Père Tanguy* (1887).



El puente Ohashi en Atake bajo una lluvia repentina (1857), Hiroshige. Xilografía. 34 x 22,5 cm.



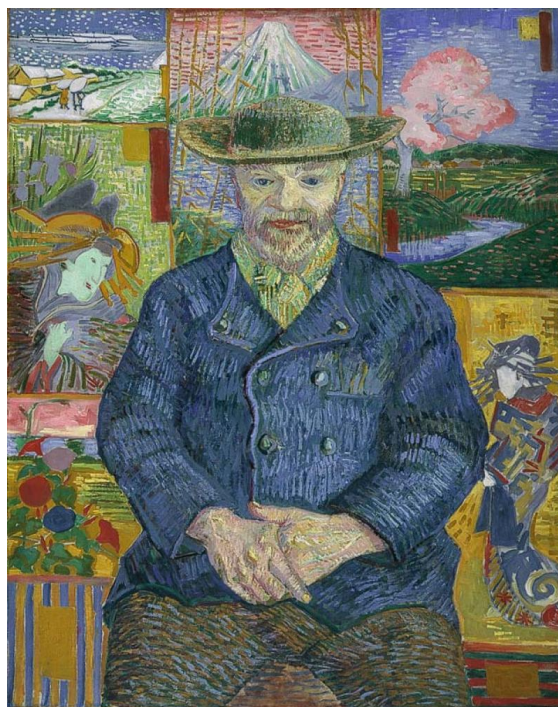
Japonaiserie: Puente bajo la lluvia (1887), Vincent Van Gogh. Óleo sobre lienzo. 73,3 x 53,8 cm.



Parque de ciruelos en Kameido (1857), Hiroshige. Xilografía.



Ciruelo en flor (1887), Vincent Van Gogh. Óleo sobre lienzo. 55,6 x 46,8 cm.



Retrato de Père Tanguy (1887), Vincent Van Gogh. Óleo sobre lienzo. 75 x 92 cm.

Henri de Toulouse Lautrec también dejó numerosos testimonios de su interés por el arte japonés. Realizó numerosos carteles litográficos en los que se destacan los diseños compositivos de la estampa *ukiyo-e*: simplicidad en el diseño y un trazo enérgico, bien definido, que siluetea la figura sobre fondos neutros, buscando un planismo de gran fuerza visual. Las marcadas diagonales configuran un espacio profundo en el que flotan las figuras. Los encuadres son atrevidos y cortan abruptamente el cuerpo de los personajes, inspirados en el paisajista Hiroshige. No obstante, los principales puntos de encuentro entre los carteles del artista y el *ukiyo-e* fueron el sociológico y el temático, las estampas mostraban las diversiones de los barrios de placer de Edo mientras que Toulouse Lautrec mostraba la vida en los barrios licenciosos de París, como los emblemáticos *Moulin Rouge* o *Le Divan Japonais* (Mabuchi, 2013). La colección de litografías de Toulouse Lautrec es muy amplia y en ellas el artista no representa mujeres con prendas japonesas típicas, ya que su gusto por lo japonés se basa más en la técnica que en la temática específica. La más reconocida de sus litografías es *Divan Japonais* donde aparece la famosa bailarina Jane Avril del Moulin Rouge junto a otros dos personajes (Diez Galindo, 2016).



Divan Japonais (1893), Henri Toulouse-Lautrec. Litografía coloreada sobre papel pegado sobre cartón. 80 x 61,5 cm.

Paul Cézanne pintó una serie de obras de la montaña de Santa Victoria, claramente influenciado por las *36 vistas del Monte Fuji* de Hokusai, dándole un enfoque fotográfico a sus obras como lo hacían los artistas nipones en quienes se inspiraron sus obras. James Tissot fue otro artista en cuyas obras se observan la expresión del japonismo, pero se destaca más por los detalles que por el realismo que proponía el impresionismo. Su obra más representativa es *Mujeres jóvenes a la moda inspeccionando un biombo japonés*, mostrando la escena donde mujeres jóvenes inspeccionan asombradas un objeto desconocido para ellas hasta entonces, como era un biombo de origen japonés. Además de estar representado en los grandes artistas impresionistas y post-impresionistas, el arte japonés también dejó sus huellas en algunos simbolistas y en artistas menos reconocidos. Pintores e ilustradores como Gustave Moreau, Odilon Redon, Felicien Rops o Charles Guilloux mostraron a través de sus obras la atracción al arte nipón y sus famosas estampas. Este último pintó las vistas nocturnas del río Sena como una composición monocroma azulada con un encuadre moderno, donde se observa la diagonal del barco-grúa situado en primer plano del dibujo, tal como se puede ver en las estampas japonesas.



Mujeres jóvenes a la moda inspeccionando un biombo japonés (1869), James Tissot. Óleo sobre lienzo. 60, 96 x 48, 26 cm.

I.7. Los nenúfares de Claude Monet

Con el impresionismo cobró un nuevo énfasis la pintura al aire libre, contraria a las prácticas de estudio propias de la pintura academicista. La obra se sometió a las cambiantes situaciones atmosféricas y propició en los pintores nuevas maneras de pensar el arte, en la medida en que pequeños bocetos o “trabajos incompletos” fueron pensados como la obra final del artista. Claude Monet fue considerado el padre del impresionismo, ya que a través de su obra *Impresión, amanecer* de 1872, expuesta en la primera exposición del grupo, constituyó la imagen pública del movimiento. Las características de este paisaje se basaban en una nueva forma de vínculo con el mundo que planteó el impresionismo: el acercamiento del espectador desde un punto de vista estético en detrimento de lo narrativo. El lienzo no sólo representa un paisaje al alba, sino que traslada la sensación que experimentó Monet frente a los colores y a la luz de la escena que estaba viviendo en directo, al aire libre, en un momento determinado. En esta obra, el artista deja de lado las reglas clásicas (perspectiva lineal, contornos dibujados y acabado perfilado) y ofrece un panorama de la atmósfera de un puerto de Le Havre. Según relata Diane Marie Towle (2013: 225): “Monet no era un hombre religioso y no era dado a la especulación sobre la divinidad y causas últimas. Él miraba a la naturaleza desde un punto de vista positivista, sintiendo que la correcta observación del mundo físico era la que más se acercaba al verdadero entendimiento”. Monet valoraba las estampas japonesas por su cercana observación del fenómeno natural y por la estética decorativa, la cual presentaba una enérgica armonía de colores, patrones rítmicos, unidad en el diseño así como sujetos de la naturaleza, mujeres hermosas, actividades de ocio. Su asimilación del acercamiento de los artistas japoneses le ayudó a lograr una frescura de la visión en su composición y color. Su estudio de las estampas lo llevó a redefinir el espacio pictórico y a darle importancia a las características superficiales del color, la textura, el patrón.



Impresión, amanecer (1872), Claude Monet. Óleo sobre lienzo. 48 x 63 cm.

Otro de sus cuadros, *El puente de Europa, estación Saint-Lazare* (1877, Museo Marmottan-Monet, París) no era fácil de interpretar por los críticos de la época de acuerdo con los criterios habituales en la medida en que no hay una anécdota para relatar, haciendo énfasis en la superficie y los efectos pictóricos. Y así, el impresionismo había adquirido la condición de elemento fundamental en la construcción del arte moderno. Para Greenberg (citado en Harrison, 1998:166), “las pinturas de Monet se convirtieron en los primeros cuadros modernos gracias a la franqueza con que ponían de manifiesto la superficie pictórica (...). Los colores que utilizaban eran auténtica pintura, en otras palabras, que estos colores tenían existencia propia y no estaban limitados a la construcción de una imagen”. En este sentido, la primera impresión que tiene cuando entra en contacto con el asunto a representar es fundamental y constituye la base de cada una de sus composiciones. Su intención no es captar el motivo en sí mismo, sino observar los efectos lumínicos sobre él. Sus series tienen por lo tanto el objetivo de mostrar los cambios generados por la luz sobre un mismo tema.



Pont de l'Europe, estación de Saint-Lazare (1877), Claude Monet. Óleo sobre lienzo. 64 x 81 cm.

En 1869 pinta los óleos conocidos todos con el nombre de *La grenouillere* (Metropolitan Museum of Art, Nueva York), mostrando un lugar típico donde los parisinos iban a bañarse y andar en barca en sus días de descanso, reflejando así aspectos de la vida moderna en esos tiempos. Lo sorprendente de estos cuadros radica en la relación que se puede establecer entre el amplio abanico de tonalidades que muestran y lo llamativo de sus colores con el tipo de pincelada, aparentemente rápida y corta, con la que se han realizado, orientados claramente a conseguir un efecto visual determinado, una impresión concreta (Harrison, 1998).

En 1870 Monet viaja a Londres donde conoce a Whistler, a quien admiraba y con quien compartía su entusiasmo por coleccionar arte japonés. La evidencia de su fascinación por la obra de Whistler se aprecia en su reconocida serie de pinturas *Londres: el parlamento* (1871) y en *Impresión: amanecer* (1873). En estas pinturas donde la niebla, la bruma, el smog, o la oscuridad nocturna oscurecen la vista, Monet toma prestada la técnica de Whistler para pintar escenas similares (Towle, 2013).

Su famoso cuadro *La japonesa* de 1876 es una de las pocas obras exóticas de Monet, donde retrata de cuerpo entero a su primer esposa Camille, vestida con un kimono de seda roja donde aparece representado un actor kabuki, sobre un fondo decorado con abanicos. La obra

generó un escándalo entre los críticos por la figura del samurái con su espada estampada sobre la seda, que resultó desagradable por sus connotaciones eróticas y por el contraste con los patrones usuales de los kimonos, figuras de la naturaleza como motivos florales, hojas, patrones geométricos, grullas u objetos poéticos.



La Japonesa (1876), Claude Monet. Óleo sobre lienzo. 231,8 x 142,3 cm.

A pesar de que con el tiempo se tornó difícil reconocer evidencias directas de las características del arte japonés en las obras de Monet, sí se podían observar detalles significativos referentes al mismo. Al respecto, Towle (213: 232) afirma que: “Jules Antoine Castagnary escribió en 1874 que el grupo de Monet había sido llamado “japonés”, antes de que se acuñara el término impresionista. (...) Estos factores que los críticos identificaron como características de las estampas japonesas eran aspectos importantes de la estética decorativa: armonía de colores, temas de la naturaleza y actividades de placer y una disminución de la profundidad en favor de los elementos de la superficie como la línea, el color y el patrón”.

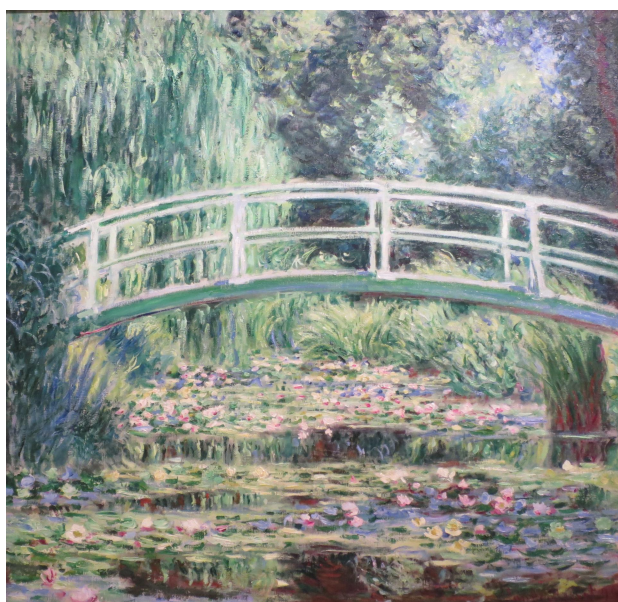
Después de la muerte de su esposa Camille, Claude Monet se mudó a Giverny con su familia donde organizó su propio estudio de pintura y construyó un jardín estilo japonés, el cual sería fuente de inspiración para sus obras en sus últimos años. Allí decoró el interior de su casa con una variada colección de estampas japonesas, remarcando así sus conexiones estilísticas con el arte nipón. Las características que otorgó a su casa y jardines confirma que Japón fue una parte importante de la identidad de Monet y la manera en la que deseaba presentarse a sí mismo al mundo (Towle, 2013). Prueba de esto fue la construcción del puente sobre el lago de su jardín, con una glicina que caía con sus flores sobre el agua, probablemente inspirado en una de las estampas de Hiroshige conocida como *En el santuario de Kameido Tenjin* (1856) que era parte de la serie *Cien famosas vistas de Edo*.



Nº 57, *En el santuario de Kameido Tenjin* de *Cien famosas vistas de Edo* (1856), Hiroshige. Xilografía. 36.2 x 24.8 cm

A partir de la década de 1880 comenzó a trabajar en serie, jerarquizando los efectos lumínicos y atmosféricos sobre un mismo asunto, e inspirándose en las estampas de Hiroshige *Cien famosas vistas de Edo* (1856) y Hokusai *Cien vistas del Monte Fuji* (1835). En el año 1897 comenzó a pintar su serie de *Los nenúfares* (*Les nymphéas*) que flotaban en el estanque de su

jardín. Estas pinturas que se iniciaron como estudios de la manera en la que la luz y los árboles se reflejaban en el agua, tenían ciertas características muy peculiares, entre las cuales se puede destacar la verticalidad del reflejo de los árboles. Esto lleva a pensar en que el artista no estaba representando el objeto en sí mismo, sino su reflejo. Por otra parte la ubicación de las hojas de nenúfar junto a sus flores en el soporte, sugerían la profundidad espacial a partir de la variación de tamaño en el espacio pictórico. En este sentido, afirma Towle (2013: 259): “El puente, con la característica de regularidad geométrica de la construcción humana, contrasta con la exuberante naturaleza orgánica presente”. En esta serie de pinturas Monet prosiguió con el mismo método y su característico entusiasmo por experimentar con los efectos de la luz en diferentes momentos del día.



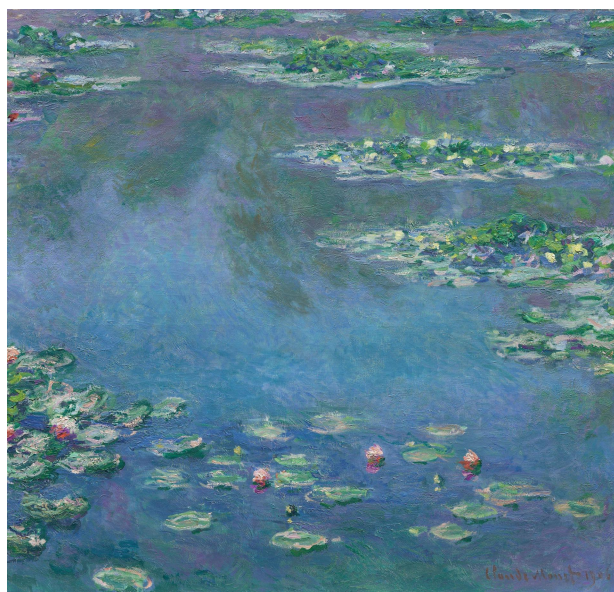
Nenúfares blancos (1895), Claude Monet. Óleo sobre lienzo. 89 x 93 cm.



Nenúfares y el Puente Japonés (1899), Claude Monet. Óleo sobre lienzo. 90.5 x 89.7 cm

Desde 1903 hasta 1909 pintó una serie de sesenta y cuatro pinturas solamente del reflejo en el agua y los nenúfares flotando en su superficie, lo que dio lugar a un tipo de representación del espacio sin precedentes. El espectador sólo se orientaba con la posición y disminución de tamaño de los nenúfares, los colores y formas reflejados en el estanque, que según Monet era el elemento principal en sus pinturas. En una versión de 1906 (Art Institute of Chicago, Chicago), se puede apreciar además una combinación de perspectivas: una vista desde arriba hacia los nenúfares con otra hacia el resto del estanque, como si hubiese levantado la cabeza y plasmado ambos puntos de vista observados. De esta manera, Monet libera a la pintura de sus limitaciones

naturalistas, ya no había horizonte ni cielo. Al centrarse únicamente en lo que reflejaba el agua, daba paso a una libertad espacial inconmensurable, descentrando a la pintura de la atención antropomórfica que se le había dado hasta el momento (Towle, 2013). En cuanto a las variadas interpretaciones que han recibido estas pinturas, Monet decía que prefería mantener un aire de misterio. Según Towle (2013: 264), “algunos interpretaron estas pinturas como representaciones realistas del mundo natural, otros como referencias a las visiones de la naturaleza del Tao o Zen Budistas, y otros como invitaciones a soñar y seguir libremente una cadena de asociaciones”:



Nenúfares (1906), Claude Monet. Óleo sobre lienzo.
89.9 × 94.1 cm



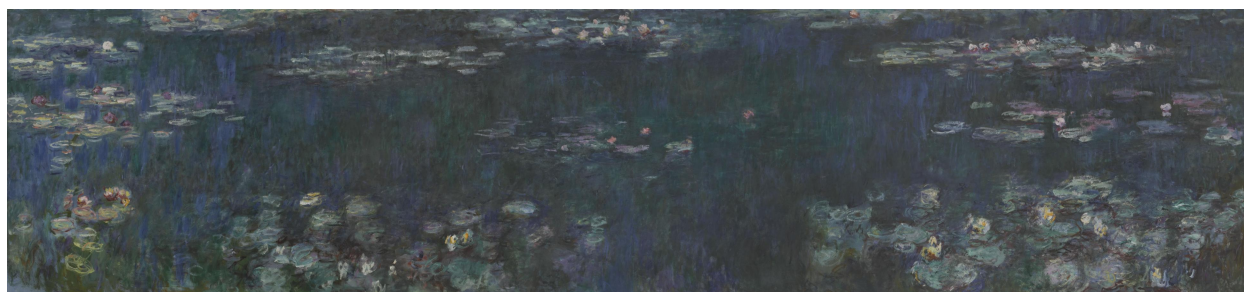
Nenúfares (1908), Claude Monet. Óleo sobre lienzo.
81 cm de diámetro.

Posteriormente, en la década de 1890, comenzó a trabajar en su última gran serie pictórica, una especie de continuación a las pinturas de *Les Nymphéas* (Musée de l'Orangerie, París). Vale destacar el casi monumental tamaño de estas últimas, que llegaban a los dos metros de altura, empleando pinceladas mucho más amplias y grandes que en sus anteriores pinturas. También se puede mencionar que estas enormes pinturas decorativas habían sido pintadas con la intención de que rodearan al espectador si se ubican uno al lado del otro, en lo cual Monet pudo haberse inspirado en los *fusuma*, paneles instalados sobre rieles y utilizados en las habitaciones japonesas para separar espacios a manera de puertas. Sobre estos elementos, destaca Towle (2013, 268), la “mayoría de los *fusuma* están sin decorar, pero en edificios importantes a veces están pintados con escenas de belleza natural: plantas creciendo, árboles, pájaros, o flores, que

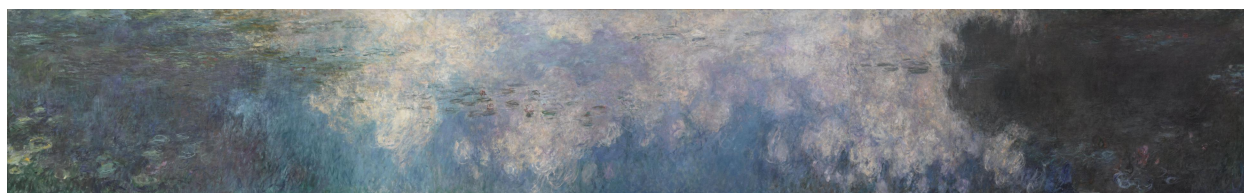
continúan alrededor de la habitación para producir una decoración unificada a gran escala que rodea a los ocupantes”.

Este último proyecto que llevó a cabo Monet fue desde 1914 hasta 1926, justo al comienzo de la Primera Guerra Mundial. Con la necesidad de contribuir a ayudar a su nación, donó dos de estas últimas pinturas al Estado de Francia, para demostrar su apoyo, debido también a su cercana relación con quien fue el posterior Presidente Georges Clemenceau, quien luego de concluir su servicio durante la guerra fue personalmente a visitarlo a Giverny para seleccionar las pinturas que serían donadas por el artista, ampliando así su generosa contribución a Francia. Posteriormente, seleccionó otras de sus veinte obras de grandes dimensiones para entregar nuevamente al Estado Francés, las cuales fueron llevadas y emplazadas en el corazón de París.

Esta generosidad del artista de donar sus últimas pinturas al Estado, nació a partir de que experimentó en su estudio, de manera cercana, las señales de esta guerra. De esto, se puede sacar en claro que le afectaron profundamente las consecuencias sociales e históricas de este acontecimiento. Esto se puede interpretar como una concepción idealista del arte moderno, expresando los valores y sentimientos humanos, incluso cuando está sometido a condiciones extremas como es el caso de una guerra. Monet expresa una sensibilidad evidente, representada claramente en el valor estético de sus últimas obras.



Les Nymphéas, reflejo verde (1814-1826), Claude Monet. Óleo sobre lienzo. 200 x 850 cm.



Les Nymphéas, las nubes (1814-1826), Claude Monet. Óleo sobre lienzo. 200 x 1275 cm.

Capítulo II: Neo Japonismo

II.1. Definición del término

El *japonismo* que floreció en Europa a mediados del siglo XIX, se manifestó como uno de los fenómenos culturales más importantes del intercambio entre Oriente y Occidente. La estética japonesa que fascinó a los artistas europeos de esa época, sigue presente en la actualidad de maneras muy diversas, expresándose especialmente en el campo de la cultura visual: desde los videojuegos, la difusión del *manga* y *anime* como a la divulgación del *budismo zen*. Aún hoy, Japón sigue ejerciendo atracción entre una nueva generación de jóvenes y adultos, quienes admiran una cultura extensa y mítica, pero que a su vez ofrece expresiones culturales modernas y de vanguardia.

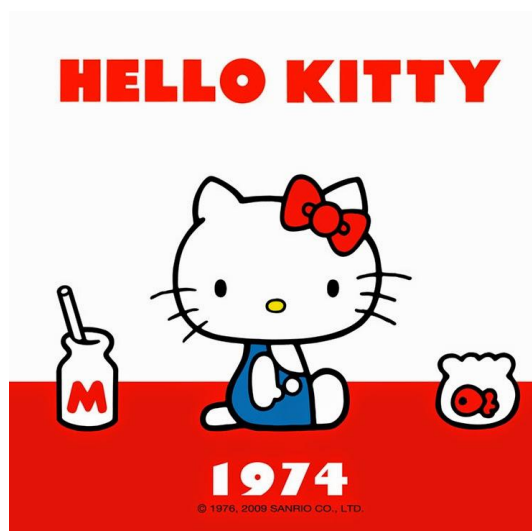
La tradición, cultura e identidad japonesa son esenciales para la manifestación de un nacionalismo cultural, expresado gracias a la globalización y el avance tecnológico. Así, “analizando el *japonismo* que surgió en la segunda mitad del siglo XIX, se puede establecer un paralelismo con el presente y por esta razón se ha propuesto el término *neo japonismo* para denominar la nueva oleada japonesa en la cultura visual. Ésto refleja la concomitancia que tiene el japonismo histórico con este fenómeno actual, pues el interés por el *manga*, los videojuegos y la moda por lo japonés de nuestros días, está muy relacionada con la visión de lo japonés creada desde el redescubrimiento de Japón en la Era Meiji (1868-1912). Este *neo japonismo*, más allá de su dimensión de corriente cultural de nuestros días, puede ser una llave para profundizar en la historia de las relaciones interculturales y en la historia del arte japonés, así como en su cultura y tradiciones”, según expresiones de David Almazán (2011: 871).

Desde finales del período Edo, con la apertura de los puertos japoneses, Japón fue redescubierto y la moda por lo japonés se expandió rápidamente entre las clases burguesas occidentales, originando una renovación del arte europeo con la influencia cultural nipona. Actualmente, Japón mantiene su atractivo de cultura “distinta” y esa imagen amable que tanto sedujo a los artistas y al público en el tiempo en que se desarrolló la admiración por lo japonés. Además, en nuestros días, gracias a internet y el desarrollo de la tecnología, ya no es necesaria la

presencia del objeto real para su conocimiento e influencia, ya que pese a la distancia se puede observar casi todo como si estuviera a nuestro alcance, incluso en forma tridimensional.

El desarrollo económico de Japón posterior a la Segunda Guerra Mundial produjo un éxito en la expansión de la industria japonesa, ya sea en el ámbito de la tecnología, el manga, la animación, el cine, el diseño o los videojuegos, en una etapa en que la influencia japonesa se produce en un mundo más globalizado, diluyendo los límites entre las diferentes culturas. La cultura de masas presenta una intensa tendencia hacia lo japonés, especialmente en el consumista mercado juvenil, definida por la creciente innovación tecnológica y la agradable estética de lo *kawaii*. El *neo japonismo* surge en un contexto histórico de fuertes relaciones con Estados Unidos y de gran crecimiento económico y comercial de Japón desde mediados de los años setenta y en los ochenta, gracias a la alta productividad nipona en tecnología de punta y en la fabricación de aparatos electrónicos (Almazán Tomás, 2011).

El inicio del *neo japonismo* es difícil de definir con una fecha o acontecimiento en particular, pero según algunos estudiosos del tema podría ser ubicado en el año 1974 cuando Ikaka Shimizu y Yuko Yamaguchi crearon el ícono de la cultura *kawaii*: Hello Kitty, según refiere en su texto David Almazán Tomás (2011). En el siglo XX se han producido numerosas transformaciones a partir de la Segunda Guerra Mundial y la era de la influencia norteamericana, pero la sociedad japonesa ha mantenido a través del tiempo sus tradiciones, y fueron la tecnología y el turismo las que nos han acercado al Japón más que nunca.



Diseño de Hello Kitty de 1974 por Sanrio Co.

La fascinación mundial por el *manga*, el *anime* y los videojuegos fueron características de la cultura Pop surgida en la década de los setenta, que adoptó como propios determinados íconos de la cultura japonesa. A este movimiento cultural se lo llama *neo japonismo* ya que los artistas no pintan al óleo mujeres en kimono ni coleccionan grabados de *ukiyo-e* como en la época del *japonismo*, pero siguen atraídos por la cultura visual de Japón que llegan a través de los medios masivos de comunicación.

II.2. La estética *Mukokuseki* como base del *Neo Japonismo*

El concepto *mukokuseki* (apátrida) ha sido utilizado en el contexto del *neo japonismo* como elemento fundamental de la estética del *manga*, siendo las bases del surgimiento del nuevo interés por lo japonés surgido en occidente a partir de 1980. Japón ha experimentado desde finales del período Edo, momentos repetitivos de inestabilidad política, social y cultural que obligó al país al comercio e intercambio con las potencias occidentales. La estrategia fue acercarse a los mercados europeos y norteamericanos florecientes y mostrar un Asia unida y fortalecida cuya cabeza comercial fue el país nipón. Esto dependería de los modos y maneras en las que los otros mercados mundiales acogerían la nueva imagen de Japón. En el contexto de las relaciones internacionales, Japón había sido definido como un país híbrido, y occidente accede a él a través de los productos de su *entertainment*, entre éstos el manga, anime y videojuegos.

Según expresa Jaime Romero Leo: “A pesar de las considerables semejanzas entre el primer *Japonismo* (siglo XIX) y el segundo *Japonismo* (finales del siglo XX) en sus modos de acción y de “promoción” de lo nipón en Europa y América, (...) pretende detenerse en uno de sus elementos diferenciadores: el concepto *Mukokuseki*, el cual podría traducirse como “apátrida”. Dos son las definiciones que podrían darse sobre el concepto en cuestión: [que] implica la eliminación de toda etnicidad o característica cultural visible [y] sugiere la mezcla de elementos con múltiples orígenes” (2018: 3). Estos elementos permiten evidenciar la continuidad entre ambos *japonismos* pero también reflejan los motivos que han llevado a este período de *neo japonismo* a tener algunas particularidades.

Entre el *japonismo* y el *neo japonismo* se produjo la Segunda Guerra Mundial, suceso que tuvo grandes consecuencias en la psicología nipona. Desde el período Meiji, los japoneses imaginaban su lugar en un mundo que tendería hacia la globalización. Estos pensamientos cobraron sentido tras la guerra, cuando occidente se acercó a Japón para consumir sus productos que resultaban atractivos para una cultura tan diferente. Pero la novedad es que a través del nuevo movimiento del *neo japonismo*, los intercambios culturales y comerciales ayudaron a expandir la marca de Japón con un claro sentido de novedad, pero no con características que los pudieran identificar como de procedencia japonesa. Aquí aparece el concepto *mukokuseki* para referirse a la pérdida de la identidad de algunos de los productos culturales más representativos de Japón.

La palabra *mukokuseki* (無国籍) formada por los caracteres o *kanji* de vacío o negación (*mu* o 無), de país (*koku* o 国) y de afiliación (*seki* o 籍), remitía a esta forma apátrida del producto. Esto se explica porque a finales del siglo XX, la situación de Japón como potencia económica lo llevó también a situarse como potencia cultural. Así el concepto de que Japón no producía nada de valor cultural que no fuese una copia o réplica de occidente dejaba de existir, promoviéndose como exportador de cultura popular a través de la manifestación de un nuevo *japonismo*. Según Romero Leo: “para tratar de abordar este complejo contexto deben tenerse en cuenta los tres ámbitos que Iwabuchi señala como los protagonistas de la exportación de la cultura popular. Las tres Cs, como las denominó: *Consumer technologies*, *Comic and cartoons* (anime) y *Computers/video-games*” (2018: 5).

El segundo grupo o movimiento estético (la estética *manga*), sería el protagonista del llamado *neo japonismo* debido a que poseía un carácter atractivo para los europeos y norteamericanos por su falta de naturaleza o características niponas que lo identifique, produciendo así una colonización cultural invisible. Un personaje de anime no poseía la característica de una xilografía de Hokusai ni irradiaba la pura japonesidad de un kimono. Para los consumidores occidentales, el manga y el anime eran otra cosa, ya que sus personajes no parecen japoneses en su fisonomía y tampoco tienen similitudes con otras etnias, manifestándose como un híbrido cuyo valor supera a la simple suma de sus componentes. De esta forma, el término *mukokuseki* implica la eliminación de toda etnicidad o característica cultural visible y sugiere también la mezcla de elementos de múltiples orígenes.

Según esta última acepción antes mencionada, se hace referencia a una de las figuras más relevantes en la evolución del manga moderno, Osamu Tezuka, quien era admirador de Walt Disney, y no es ningún secreto que los diseños que inspiraron al “rey del *manga*” provenían de los dibujos animados del autor norteamericano. Allí se observan las características que poseen los personajes de la estética manga, como por ejemplo los redondeados y grandes ojos. Con esto, a pesar de la gran variedad de estilos y géneros en el manga-anime todos los personajes parecen iguales. El artista japonés crea a partir de una serie de apropiaciones culturales y estilísticas, acudiendo al “database” del manga-anime para hacerse de una serie de códigos estipulados de antemano como una forma de creación-copia. Los personajes del manga-anime no se parecen a los nipones ni se comportan como ellos, en cuanto a la efusividad en las relaciones interpersonales. Los creadores japoneses se proponen crear otra realidad paralela a la real, como un mundo desligado de todo, apátrida, como un mundo nuevo donde habitar. Estas identidades post-étnicas en los entornos del manga-anime no quedarán enmarcadas de manera fija bajo ningún modelo de país o rasgo racial, constituyéndose esta característica como el elemento fundamental del éxito y divulgación masiva de estos géneros. Estos rasgos culturales que refieren al todo o nada permiten su identificación por parte del consumidor que anhela experimentar estos mundos paralelos de fantasía. Así, la *geisha* y la *katana* del samurai dieron paso a personajes que, sin poseer elementos dentro de su idiosincrasia que los relacionan como japoneses, se han alzado como los grandes representantes del Japón actual. Sin embargo, sus consumidores occidentales tienen gran interés por el manga-anime y los relacionan directamente con su lugar de origen: Japón, cumpliéndose el deseo del gobierno y cultura japonesa en trascender sus fronteras y de desarrollar una atracción a los consumidores que es el eje del movimiento llamado *neo japonismo* (Romero Leo, 2018: 9).

II.3. El proyecto “Cool Japan” y la estética *kawaii*

El proyecto “Cool Japan” es una iniciativa japonesa para llevar a cabo la reforma cultural, consiste en promover hacia el exterior una imagen “cool” o atractiva a través de diferentes industrias creativas que atraigan el interés extranjero de sus productos comerciales. Este ambicioso proyecto se puede llevar a cabo gracias al trabajo en conjunto y conlleva intereses

comunes del gobierno, la academia, las empresas y los artistas, con el fin de lograr un éxito para todos los autores intervinientes.

Después de los años ochenta se inicia un proceso de intercambio en el comercio y otros sectores, con motivo del proceso de globalización. El mundo con diferentes culturas, idiomas, costumbres, razas y creencias se comporta como si fuera una unidad. Este movimiento pasó a poner a la cultura como una prioridad en la agenda internacional de Japón, debido también a la rapidez de la transferencia de la información de un lugar a otro. Así, surgen nuevas modalidades de trabajo para buscar el poder internacional por medio de la imagen y la cultura, apareciendo el llamado “*soft power*”. Este modelo surge en contraposición del “*hard power*”, que significa el uso de la fuerza para conseguir lo deseado y que fue muy utilizado por los Estados Unidos. En contraposición, el gobierno japonés utilizó el “*soft power*” o poder blando, presentando un modelo innovador en el plano cultural llamado “*Cool Japan*”, que ha sido el emprendimiento gubernamental para promover la cultura y la creatividad artística en todos los ámbitos. Vale destacar que el “*soft power*” de un país está compuesto por tres recursos: su cultura aplicada en lugares atractivos para otros países, sus valores políticos demostrados tanto en su país como en el exterior, y sus políticas extranjeras depositarias de autoridad moral y legitimidad. De esta manera, el 12 de mayo de 2011, Japón anunció la creación de una nueva política de Estado llamada “*Cool Japan*”, cuyo principal objetivo era reconstruir la imagen que el mundo tenía del país, mostrándolo más moderno y atractivo a la cultura joven. Japón se muestra como una superpotencia cultural y atrae al mundo con su animación, su moda, su música pop, su gastronomía, su electrónica, entre otros aspectos del arte y la cultura. Construye una imagen simbólica y difunde cualidades interesantes y llamativas de su cultura a través de negociaciones y participaciones políticas internacionales, pero más que nada lo logra mediante la colaboración entre el gobierno y la sociedad, gracias al trabajo en conjunto de todos los participantes (Rodrigues, 2014: 10).

La expresión estética de lo *kawaii* adoptada por los jóvenes japoneses en las décadas de los setenta-ochenta, en contraposición con las rígidas reglas impuestas en la sociedad japonesa de esas épocas, fue la base de las manifestaciones artísticas del denominado *Cool Japan*, especialmente a través de sus principales medios de difusión masiva como son el *manga* y el *anime*.

La palabra *kawaii* (可愛い) está formada por dos ideogramas: el primero se lee *ka* (可) y se traduce como “tolerable”, “posible” o “pasable”, y el segundo se pronuncia *ai* (愛) y es el *kanji* para designar a la palabra japonesa para “amor”. Así, se puede interpretar que lo *kawaii* denota amor, pasión o euforia por algo o alguien. Es una manera de expresar un amor tolerable, manifestando pasión por algo sin que choque con los patrones sociales, utilizándose en todos los ámbitos, trascendiendo tanto edades como períodos históricos, prevaleciendo hasta la actualidad (Romero Leo, 2017: 14). De este modo, Martorella enriquece este concepto expresando que: “lo *kawaii* es un concepto estético que permea en la sociedad japonesa contemporánea, influenciando las mayores tendencias de la moda, del comercio y del arte. El adjetivo *kawaii* significa “tierno”, “gracioso”, con numerosas facetas que incluyen el sentido de pequeño, simple, frágil, inocente e ingenuo, pero también dulce, infantil y tierno” (2017: 262).

Fue en la década del setenta cuando este término cobró importancia y comenzó a utilizarse de manera familiar en los medios de expresión artística como la ilustración, el *manga*, el *anime* y en lo cotidiano a través de gestos y en la manera de escribir. Lo *kawaii* nació como una revolución a través de la infancia, la cual Japón utilizaría para presentarse ante el mundo futuro con una estética propia, con la que expandiría su cultura y productos de manera global. De esta forma, la imagen de un Japón clásico, contemplativo, sobrio y estructurado se contrapone con esta imagen infantil, tierna, *cool* que tanto atraería al mundo occidental y que sería el antecedente histórico de la potente y exitosa categoría del movimiento *Cool Japan*. Esta “revolución” surgió en el seno de una sociedad reglada estrictamente y lo *kawaii* fue interpretado por el segmento juvenil de la sociedad como un modo de huir del mundo adulto japonés, de sus valores y responsabilidades desgastadoras, de manera sutil e inadvertida.

Esta tendencia estética se ha manifestado en múltiples aspectos de la vida japonesa, formando parte de su identidad nacional, lo cual se puede observar en diversos aspectos de su cultura popular, como el *manga* y *anime*, videojuegos, publicidad, moda, gastronomía, arte, diseño gráfico y hasta en la imagen corporativa de compañías e instituciones gubernamentales. Numerosos artistas y creadores japoneses se vinculan con esta tendencia, como pueden ser el famoso Takashi Murakami, un verdadero ícono de la postmodernidad, o la marca Hello Kitty con su gatita representativa, o autores como Osamu Tezuka en la profusión del *manga* y el *anime*. La publicidad utilizó esta estética como elemento de potente atracción, encontrando en ella la

manera de potenciar el consumo de sus productos. Este recurso estético fue utilizado hasta en instituciones gubernamentales, ya que era muy común que aparecieran estas representaciones en elementos como las señales urbanas. De esta manera, en las últimas décadas el gobierno ha promovido la estética *kawaii* en la renovada imagen que quiere dar como proyección al exterior y fomentando su economía a través del ya reiteradamente mencionado *Cool Japan*. Es importante agregar que lo *kawaii*, lejos de mostrar una tendencia surgida de una sociedad consumista, oculta mensajes complejos y críticos de sus artistas, cuyas obras muestran un profundo significado escondido detrás de producciones con formas y aspecto infantiles.



Con Uran (1960s/Fujimidai, Tokyo). Osamu Tezuka en el estudio de animación Mushi Production.



Takashi Murakami posando frente a una de sus obras murales.

Analizando las obras del “padre de lo *kawaii*”, manera en la que se lo llama a Takashi Murakami, quien ha desarrollado el concepto de “*superflat*”, el cual alude a la planitud tanto de la superficie como de los colores utilizados, lo que recuerda al grabado *ukiyo-e*, que reflejaba el mundo de la subcultura de la misma manera en la que lo hace el manga. Murakami convierte su arte para el consumo de masas, aportando a través del mismo una visión crítica frente a diferentes temáticas, como la creación de personajes divertidos a la vez que deformes que

representan al trauma japonés posterior a los sucesos con la bomba nuclear de Hiroshima⁴. Su popularidad ha crecido hasta el punto de llevar su obra al ámbito de los museos y a las más afamadas salas de exposiciones artísticas. Esto es destacable, ya que al conseguir llegar a estos ámbitos, puede decirse que se consagró finalmente como un arte o, por lo menos, se lo incluye como parte de él, como elemento que aporta. De esta manera, luego de varias décadas, las artes de Japón vuelven a cautivar a nuestra cultura occidental, introduciéndose en ella, presentándose a los jóvenes, quienes fueron atraídos a ver dibujos animados japoneses, leer libros de *manga*, jugar a los videojuegos a través de los aparatos de Nintendo o Sony, o comprar peluches y accesorios alusivos a personajes famosos del *manganime*. Así se introdujo la estética *kawaii* que moviliza cariño y empatía, que es interpretada por todos más allá de su procedencia o lenguaje como si fuera un vínculo universal que todos comparten (Rigual Mur, 2017). Tal y como explica Favell: “Este obviamente adolescente arte resultó atractivo al sentido occidental por lo que ellos pensaban que sería la cultura joven japonesa” (2011: 9). Con esto, se puede decir que artistas como Takashi Murakami fueron tan exitosos internacionalmente por hacer arte que vendía una visión particular de Japón a Occidente, siendo esto mismo parte del ya mencionado “plan” del *Cool Japan*. En este sentido, Japón se convirtió en una especie de “caricatura” o tierra de ensueño para el público del que se apuntaba llamar la atención, en la cual se encuentran nuevos términos, algunos ya señalados y explicados, pero también así otros nuevos como *otaku* o *moe*⁵ que convirtieron lo que antes representaba la figura de Japón y su antigua Edo, con sus *geisha*, sus ceremonias del té, sus jardines *zen* y sus estampas *ukiyo-e*, en una imagen rejuvenecida y atractiva en sentido moderno, con sus *maid cafés*, su moda callejera y sus publicidades caricaturescas (Favell, 2011: 10).

Para aclarar brevemente uno de estos términos mencionados, que es de bastante importancia, ya que es un término que adquirió diferente connotación al globalizarse tanto esta nueva imagen de Japón, Gómez Aragón aclara que: “El término japonés *otaku* (お宅) suele usarse en Japón para hacer referencia a personas entregadas a sus hobbies hasta el extremo de alcanzar un tipo de vida asocial, por lo que se tiñe de un matiz peyorativo. Sin embargo en

⁴ El incidente ocurrido en la ciudad de Hiroshima fue uno de los ataques con bombas nucleares realizado por la Armada de los Estados Unidos que implicó el final de la Segunda Guerra Mundial. El hecho dió lugar el 6 de Agosto de 1945.

⁵ El término *moe* se utiliza para describir o designar la adoración que tiene un joven fanático por una chica joven y tierna o *kawaii* (Favell, 2011: 10).

España [como en el resto de países occidentales], el término *otaku* refiere simplemente al aficionado al *manga* y al *anime* japonés. Además de estas aficiones, los *otakus* suelen ser afines a otras diversiones como: videojuegos, juegos de estrategia y/o de origen japonés, rol, ciencia ficción, etcétera” (2012: 60).

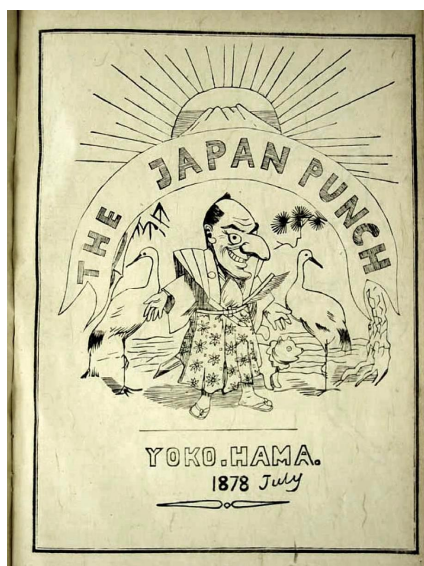
II. 4. Del *ukiyo-e* al *manga*

Como se sabe, Japón se acercó a la cultura occidental a pesar de su lejanía geográfica en el pasado, brindando una imagen misteriosa por lo desconocido, que llegó a la contemporaneidad silenciosamente a través del avance tecnológico y de una imagen “cool” que ha resultado atractiva nuevamente por ser novedosa, diferente y distinta a lo cotidiano. Japón sedujo por su espíritu de convivencia y a la vez de contradicción: pasado y presente, tradición y modernidad. De esa unión o dicotomía entre lo antiguo y lo nuevo, entre oriente y occidente, surge la primera manifestación cultural nipona: el *manga*.

La palabra *manga* fue acuñada por Katsushika Hokusai para referirse a sus bocetos en tinta china. Por ello, recurrió a los *kanji* de *man* (漫), que significa “involuntario” o “indisciplinado” y *ga* (画) que expresa el término “imagen” o “dibujo”, por lo que se traduciría literalmente como “imágenes involuntarias o grotescas”. Actualmente *manga* es el nombre que se le otorga al cómic japonés. Se puede decir que el cómic nace en el siglo XIX a partir del auge del periodismo en Estados Unidos y Europa. Consiguientemente, con la intención de emular el desarrollo de estos países occidentales, se publicaron a mediados de ese siglo en los diarios de Japón las tiras cómicas que dieron paso a los inicios del *manga*, el cual surge de esos primeros intentos gráficos, con la intervención de la característica idiosincrasia japonesa que agrega elementos innovadores a su creación artística, sin descuidar la presencia de su tradición.

El *ukiyo-e* es el antecedente más claro y reconocido del *manga* actual, no solamente porque su nombre provenga de los bocetos de Hokusai, sino que también porque son los elementos y similitudes entre ambos los que los erigen, como su representación actual de un arte del pueblo que llevó a la cúspide del mundo a la cultura del lejano Japón a través de las manifestaciones visuales de esas imágenes del llamado “mundo flotante”, plasmadas en papel.

Las ilustraciones de Hokusai son de corte realista e incluyen temas variados como naturaleza, paisajes, escenas de la vida cotidiana e incluso fantasía⁶. Muchos de sus grabados muestran un fuerte componente narrativo estableciendo una relación directa entre texto e imagen. Con esto, se puede decir que el *manga* desde sus comienzos nace gracias a la inspiración que causó el cómic occidental, y de allí es de donde adquiere sus principales códigos y fórmulas narrativas. Según aclara Hernández Pérez: “Esta influencia de Occidente aparece por primera vez en las figuras de Charles Wirgman, británico creador del periódico *Japan Punch* y George Bigot, el francés responsable de la publicación *Tôbaé*. Wirgman introduce el uso de los “bocadillos” (*balloons*), mientras que Bigot el de las páginas estructuradas en viñetas, ambas características esenciales del medio” (2013: 86).



The Japan Punch (1878), Charles Wirgman.



Tôbaé, numéro 6 (1887), George Bigot.

Cuando finalizó la Segunda Guerra Mundial, el *manga* fue el principal entretenimiento en un país que necesita de nuevas distracciones para olvidar su dolor. Así, en 1947 toma relevancia la figura más importante del desarrollo del *manga*: Osamu Tezuka, artista de fuerte vocación, humanista que introdujo en sus narraciones temas trascendentales y personajes con marcados perfiles psicológicos. En esta época, a mediados del siglo XX, comienza a diversificar su público,

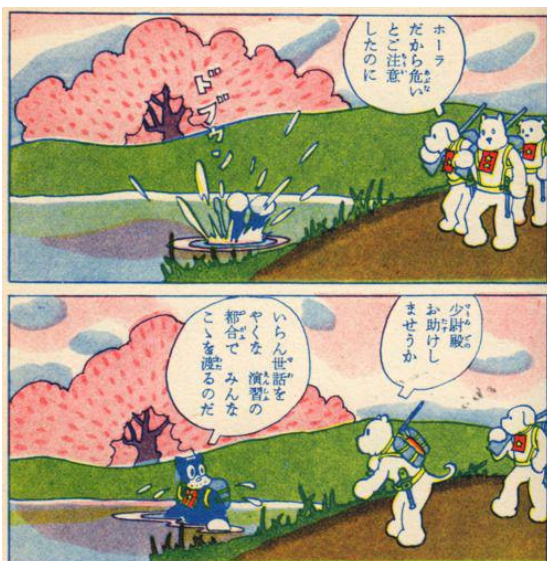
⁶ Hokusai poseía algunos trabajos con toques fantásticos en el sentido de que agregaba personajes como los *yōkai* o 妖怪 que eran fantasmas o espíritus pertenecientes al folclore japonés, los cuales le aportaban un toque casi sobrenatural a su obra.

interesando no sólo a los niños sino también a los jóvenes, con tramas elaboradas y diversidad de contenidos.

II.5. Breve historia del *manga*

En los comienzos del *manga* en el país asiático debemos citar las historietas cortas que narraban los viajes de los samuráis del período Edo y las aventuras que los acompañaban. En estas imágenes el texto no aparece dentro del dibujo, sino en un lado y a la derecha del lector, que nos recuerda a muchas glosas caligrafiadas de los siglos XI a XIV, como se observan en las producciones de Shigeo Miyao (1902-1983). Este artista interesado en la cultura popular y en el período Edo, crea a Dango (1924), quien en sus ilustraciones aparecía mostrando su habilidad con la katana, partiendo a la mitad a sus adversarios mucho más grandes que él, siendo este inocente personaje el punto de partida del género.

Luego de su viaje a Estados Unidos, interesado en las publicaciones del cómic occidental, Rakuten Kitazawa comenzó a publicar su versión para niños de *The yellow kid*. Con esto, entre 1931 y 1934 se publica una tira con el personaje de *Norakuro* (のらくろ) creado por Suiho Tagawa, que relata las historias cotidianas de un perro callejero y sería el primer personaje adaptado de una historieta manga. A ese ritmo, la popularidad del personaje se transformó en un instrumento propagandístico muy eficaz de la temática *manga*. A partir de este momento, el cómic alcanzó dos de sus nichos principales: las publicaciones de carácter infantil y las secciones humorísticas de la prensa nacional (Hernández Pérez, 2013: 87).



Norakuro (1931), Suiho Tagawa. Fragmentos de las tiras cómicas en japonés.

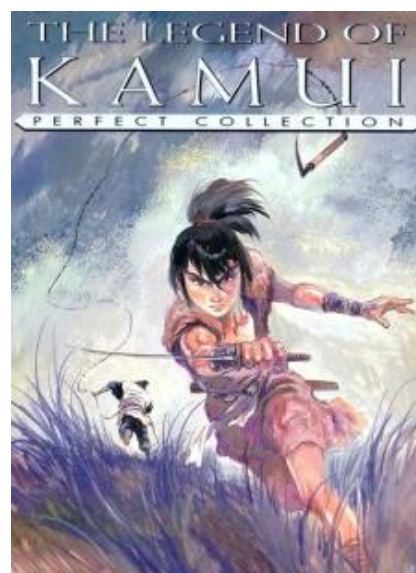


Norakuro (1937), Suiho Tagawa. Fragmento de las tiras cómicas publicadas en inglés en la sexta antología de Kramer Ergot.

Posteriormente a estos hechos, en 1964 aparece el *manga* más famoso de todos los tiempos en la temática de la época de los samuráis: *La leyenda de Kamui* o *Ninpū Kamui Gaiden* (忍風カムイ外伝), cuyo protagonista es un *ninja*⁷ rebelde perteneciente a una clase social baja que lucha contra las injusticias sociales con la esperanza de un mundo mejor.



La leyenda de Kamui (1964), Sanpei Shirato. Portada de una de sus ediciones originales del *manga* en japonés.



La leyenda de Kamui (1964), Sanpei Shirato. Portada de una de las ediciones por Viz en inglés.

⁷ La palabra *ninja* según el Diccionario de la Real Academia Española, significa “guerrero japonés experto en artes marciales”. Se dice que en la antigüedad estos guerreros estaban especializados también en el espionaje y en asesinar sigilosamente, siendo así una especie de asesino a sueldo.

En la década del sesenta, la llegada de la televisión marca el principal punto de inflexión en la expansión de la narrativa manga, adquiriendo una complejidad narrativa y estética en manos de los nuevos artistas, que quieren mostrar en sus historias una nueva faceta del manga más adulto, que poseía ciertos rasgos de crítica y revisionismo histórico, los cuales se identifican con el término *gekiga* (劇画) también traducido como “historias oscuras” o, en un sentido literal, “imagen dramática”. Consiguientemente, en esta época surge una generación de jóvenes consumidores de *manga* y *anime*, aficionados que se reunían en clubes temáticos y congresos específicos de esa temática, como los grandes eventos norteamericanos, llamados por la sociedad japonesa como *otakus*, término ya explicado anteriormente.

A pesar de la importancia del *manga* en la industria editorial japonesa, no fue hasta la década del ochenta que penetró en otros mercados mundiales como Europa, Estados Unidos y Latinoamérica, debido no sólo a las medidas proteccionistas de la industria japonesa sino que también a los procesos de adaptación y modificación de las obras japonesas a los estándares editoriales occidentales y a las tediosas traducciones del idioma nacional. El *manga* no fue concebido para ser exportado sino que sus historias estaban dirigidas al público japonés, de allí su valor radica en transmitir una historia universal y su éxito se debió a que atrajo a un público global joven que se reinventó, asimilando la imagen de los *otakus* japoneses y amoldándola a cada cultura en particular (Santiago Iglesias, 2012).

Es a partir de las décadas de los ochenta y noventa, con la aparición de los conglomerados mediáticos y ante la enorme diversidad de productos de entretenimiento y *merchandise*, que el país nipón se transforma en uno de los productores de contenidos a escala global y se coloca en la mira del público occidental debido a la variedad, calidad y competitividad de sus productos. Esto se produjo gracias a la adaptación progresiva de la industria japonesa de medios a las nuevas audiencias surgidas en estas décadas, al carácter transcultural de sus productos y a las diferentes manifestaciones que la componen desde el arte secuencial (cómic), desde la televisión hasta los medios interactivos (videojuegos, páginas web, etc.). De esta manera, con la difusión de estos productos, adoptan la forma de franquicias que, a diferencia de las producciones norteamericanas, no se centralizan en el cine sino en el *manga*.

A pesar de la enorme importancia del *manga* dentro de la industria cultural japonesa, hasta la década del ochenta apenas se exportaron novelas gráficas niponas, debido a que la

adaptación, distribución y comercialización de las obras resultaba muy costosa. Además, el mercado norteamericano se mostró reacio ante las importaciones de *manga* y *anime* por la competencia con las potentes industrias nacionales del cómic y animación. Mientras que, por otro lado, el público francés comenzaba a sentirse atraído por el género conocido como *shojo* (少女). Según explica Torrents González: “El género *shojo* (que literalmente significa “mujer joven”), está dirigido a una audiencia femenina adolescente. Por lo general, se trata en retratar relaciones sentimentales de las protagonistas, chicas jóvenes, aunque también puede incluir elementos de acción o sobrenaturales” (2015: 163). Se puede decir que este género repercutió más en Francia que en otros países debido a su gran romanticismo, ya que es bien sabido que este país es conocido por tener altos valores románticos, incluso similares a los japoneses, lo cual fue dando origen a lo que más tarde se conocería como la “nouvelle manga”.⁸

Pero, volviendo a lo que compete a Estados Unidos, el estreno en 1977 en la televisión norteamericana de la adaptación de la nueva serie *Kagaku Ninja Tai Gatchaman* (科学忍者隊ガッチャマン) bajo el título de *Battle of the planets* fue un punto de inflexión en la importación y distribución del *manga* y *anime* japonés en los Estados Unidos. Ese mismo año se estrenó concomitantemente la primera película de la saga de *Star Wars*, lo cual influyó en su éxito de aceptación por parte del público debido a las similitudes a la temática galáctica del histórico estreno cinematográfico. Sin embargo, el verdadero logro de *Gatchaman* radica en la compleja psicología de sus personajes, que eran frágiles, imperfectos y moralmente cuestionables, alejados del arquetipo de los superhéroes norteamericanos.

⁸ “Nouvelle manga” fue, en resumidas palabras, un movimiento artístico protagonizado por artistas tanto franceses como japoneses, que se dedicaron a crear cómics al estilo *manga*.



Kagaku Ninja Tai Gatchaman (1972),
Tatsunoko Production.



Battle of the Planets (1977), Sandy Frank
Entertainment. Volumen 1, edición en DVD.

Por otra parte, vale mencionar aquí que la huella que dejó Japón en esta serie de películas de *Star Wars* por George Lucas y en occidente mismo fue trascendental, partiendo desde esos años hasta incluso el día de hoy. Esto se puede evidenciar en la exposición *Kimono: Kyoto to Catwalk* en el *Victoria and Albert Museum* de Londres⁹, en donde, junto a una amplia variedad de piezas y accesorios relacionados a la vestimenta naturalmente japonesa conocida como *kimono*, se encuentra el “traje” usado por el actor Alec Guinness en la película *Star Wars: Episodio IV - Una nueva esperanza* del año 1977 diseñado por John Mollo (reconocido diseñador de moda británico) para el personaje de Obi-Wan Kenobi. La presencia de este traje dentro de esta exhibición es fundamental para demostrar el papel esencial que tuvo la cultura japonesa a partir de estos años en occidente, llegando al punto de que los diseños de la vestimenta de esta película se asimilaran ampliamente a los de los *kimonos* japoneses.

⁹ Esta exposición fue presentada en Febrero del 2020 a un público exclusivo, pero que está programada para ser exhibida al público desde el 21 de Junio de 2020.



(Izquierda): Traje para Obi-Wan Kenobi, interpretado por Alec Guinness en el *Episodio IV - Una nueva esperanza* (1977), diseñado por John Mollo. LucasFilms Ltd. (Derecha): Varios quimonos en *Kimono: De Kioto a la pasarela* en el Victoria and Albert Museum de Londres. Fotografía: Neil Hall (2020).

Posteriormente, en 1988 la editorial Marvel Comics publicó *Akira*, la epopeya futurista de Katsuhiro Otomo que se convirtió en un gran éxito comercial, prosiguiéndole en 1990 la aún más legendaria serie de *anime* conocida como *Dragon Ball*, basada en el *manga* del mismo nombre y trayendo un éxito sin precedentes, constituyéndose como un auténtico referente generacional. Así, Japón se reivindicó como potencia cultural y epicentro de un nuevo desarrollo creativo, estableciéndose una nueva y silenciosa colonización cultural, dirigida a un nivel generacional antes que a un nivel regional determinado (Santiago Iglesias, 2012).

Posteriormente, esta difusión y expansión de los productos japoneses en forma global fue potenciado por una mirada a Japón desde una perspectiva etnocentrista que supone la asunción de cualidades intrínsecas del “yo japonés”, que se manifiesta como metodología orientada a la comprensión de la identidad japonesa y como modelo de comportamiento, a través del discurso sobre lo que significa ser japonés, concepto también designado como *nihonjinron* (Hernandez Perez, 2013: 27). El término puede ser traducido como “lo que debe ser un japonés”, y este concepto sirve a la construcción de una imagen útil a los japoneses, sustentado por las autoridades. Esta imagen proyectada por el país refiere a un común denominador de las relaciones internacionales. Para esto, se debe tener en cuenta que antes Japón era visto como una

gran potencia cuya principal arma era su empedernida metodología, que se asocia con el término en japonés de *kaizen* o 改善 (2013: 31).

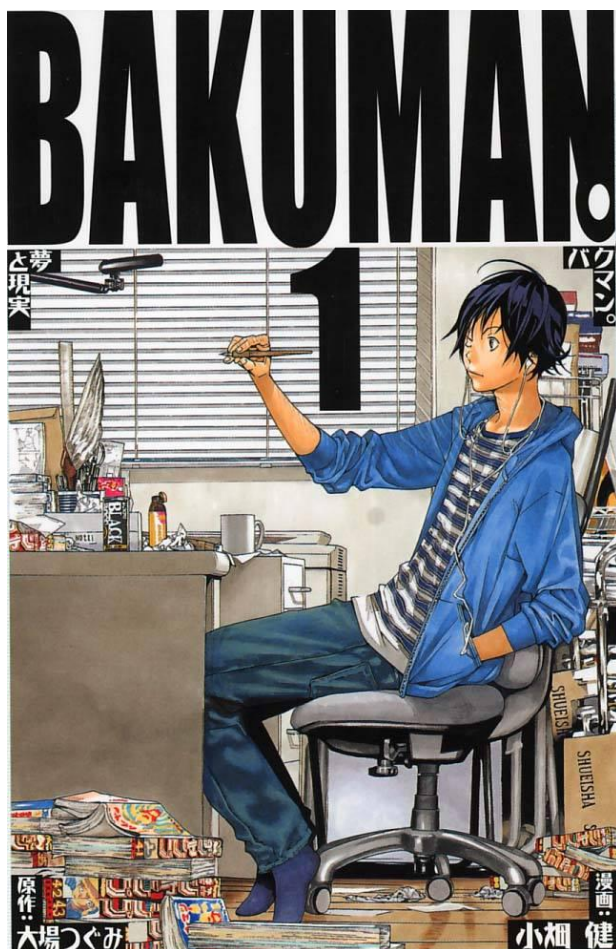
Luego de una larga recesión económica, Japón se recuperó proyectando una imagen de hegemonía cultural con la que pretendía liderar a toda Asia. El gobierno japonés llevó años promulgando políticas que mejoren la venta de sus productos y desarrollando la estrategia de presentar a su país como una “marca”, por lo que en 1986 promocionó la “internalización del país”. De este modo, los llamados “media arts” (como *manga*, animación y videojuegos, entre otras disciplinas artísticas) se utilizaron como una manera de atraer la atención internacional, lo que ocasionó a su vez un mayor interés y comprensión por el país nipón. Es entonces que en la década del noventa, en plena recesión, gran parte del éxito de las exportaciones culturales japonesas se debían a la carencia de rasgos japoneses. Pero ulteriormente, en 2004 el gobierno creó el primer programa estratégico de propiedad intelectual con el propósito de convertir a Japón en la primera potencia de contenidos a escala mundial. En 2007 se convocó por primera vez a los International Manga Awards, con el objetivo de posicionar a Tokio como capital internacional del medio. Luego, en los años posteriores, se fomentó la exportación de variados productos relacionados con la industria de los contenidos del *manga-anime* y otras formas de entretenimiento, existiendo fundamentalmente en ese momento una motivación comercial por encima del intercambio cultural. En los años posteriores, coincidiendo con el detrimento de la economía japonesa, China experimenta un crecimiento sostenido en la década de 2002 al 2012, debido a que la promoción de los *media arts* y la industria del *manga-anime* ya no juegan un papel destacado en la agenda política japonesa.

No obstante, entre la industria del *manga-anime* y la cultura japonesa existen fuertes vinculaciones, como pueden ser seguir un criterio estético y como continuación de ciertos valores tradicionales, además de emplear personajes de la mitología nativa como elementos para historias de corte fantástico y abordar temas protagonizados por *samurais* o *ninjas* que son considerados arquetipos de la identidad japonesa. Otra característica del *manga-anime* es la forma en la que se conjugan elementos japoneses con temáticas, personajes o ambientaciones que nada tienen que ver con su cultura tradicional. Con esto, es importante agregar que el deseo de Japón de proyectar modernidad estuvo presente desde la era Meiji y la industria del *media-*

*mix*¹⁰ japonés se ha desarrollado a través del *manga*. Es así que Japón recicla la idea de “lo moderno frente a lo tradicional”, promocionando discursos orientalistas a través de nuevos medios. Esta transculturalidad, que es un rasgo básico de la industria japonesa, vendría determinada por el empleo de diferentes medios y canales, conocidos como *cross-media*.

En cuanto al proceso que se utiliza para la producción, se puede decir que en primer lugar se desarrolla el *manga*, y tras asegurar una cierta audiencia de éste, se constituye un comité de producción que gestiona los derechos para el desarrollo del resto del *media-mix*, que comenzará con el *anime* televisivo mientras otras industrias comienzan a crear productos relacionados al mismo como juguetes, merchandising, videojuegos y otros. Un buen ejemplo de este proceso se evidencia en el *manga* conocido como *Bakuman* (バクマン。), creado por los famosos autores de la célebre serie de *Death Note* (デスノート), el escritor Tsugumi Ohba y el artista Takeshi Obata, lanzado en el año 2009. Como explica Puji Lestari: “la serie sigue al talentoso artista Moritaka Mashiro y al inspirador escritor Akito Takagi, ambos chicos de noveno grado que desean convertirse en artistas de manga (*mangaka*)” (2014: 6). Como “retrata” esta serie que comenzó siendo *manga* y que, debido a su éxito, fue llevada al *anime*, se puede observar todo el dificultoso proceso que conlleva la elaboración de un *manga*, comenzando por su exhaustiva revisión de sus páginas y su trama, luego siendo publicado en alguna *revista-manga*, para tal vez alcanzar su posible éxito y ser llevado a la pantalla, lo cual significa un logro ampliamente gratificante para el *mangaka* (漫画家) mismo y todos los involucrados en su producción. Vale la pena agregar que la expresión *mangaka* refiere al artista creador de *manga*, y está compuesto por los *kanjis* que conforman la palabra *manga* (漫画) y el sufijo de *ka* (家) que se utiliza para denominar a cuando alguien tiene un cierto grado elevado en su profesión. Como dice nuevamente Puji Lestari: “al *mangaka* o creador de *manga* en Japón se lo llama como *sensei*, que significa “maestro”, debido a que son expertos en el *manga*” (2014: 15), por lo que esta profesión no puede ser tomada a la ligera al estar cargada de una labor que requiere experiencia y una dedicación casi religiosa.

¹⁰ *Media-mix*: término que se utiliza para designar los canales empleados en la difusión de un plan de marketing o campaña publicitaria. Se refiere a un conjunto de acciones por medio de las cuales las historias creadas pueden llegar a un público determinado.



Portada para el primer tankōbon del manga *Bakuman* distribuido en Japón por Shueisha, Takeshi Obata (2009).



Portada para el primer tankōbon del manga *Death Note*, distribuido por Shueisha, Takeshi Obata (2004).

El *manga* es una publicación serial que puede ser semanal o mensual, dependiendo del autor y la complejidad de su arte, y puede publicarse tanto en revistas especializadas del tema como en volúmenes recopilatorios de historias. Las que se encuentran en estas especies de “revistas” *manga* conocidas como *zasshi* (雑誌), son publicaciones voluminosas, de entre 200 a 850 páginas que recogen historias de diferentes autores en capítulos cortos, pero que también pueden incorporar artículos y entrevistas. Los tipos incluidos en estas *revistas-manga* están definidos por los ejes de edad y sexo del público, por lo que el mercado editorial japonés distingue cinco categorías generales de publicaciones de *manga*: *kodomo* (niños), *shonen* (varones jóvenes), *shojo* (mujeres jóvenes), *seinen* (varones adultos) y *josei* (mujeres adultas). Desde un punto de vista técnico, una de las principales características de la *revista-manga* se encuentra en la ausencia de color, ya que la mayoría de su contenido se imprime en una única tinta y el color sólo se utiliza en las portadas o páginas especiales para publicidad relacionada

con el contenido presentado en cada una. Además, vale destacar que se utiliza papel reciclable para las páginas de estas mismas, siendo la principal causa de esto la necesidad de llegar al mayor público posible economizando los recursos al máximo. Como recalca Santiago Iglesias: “las publicaciones japonesas son periódicas, como enormes guías telefónicas, impresas con muy mala calidad y preferentemente en blanco y negro, sobre papel muy barato o reciclado, con una alta proporción de fibras de madera, que puede ser de varios colores. Estas revistas se pueden encontrar a la venta en cualquier parte, librerías, supermercados, kioscos, bazares o centros comerciales, por un precio realmente bajo, tanto que se han convertido en un producto de usar y tirar similar a los periódicos. Conviene recordar, por tanto, que la verdadera naturaleza comercial del manga es la servir como producto de consumo masivo” (2006: 14).

En cuanto a su repercusión, según declara Javier Martínez Herrero: “Quizás la revolución del *manga* simbolice el alcance de la singularidad japonesa: (...) su aceptación entusiasta por jóvenes de todo el mundo muestra claramente la afinidad de gustos y sensibilidades que, cada vez con más fuerza, va imponiendo la globalización en un contexto socio-cultural” (Santiago Iglesias, 2012: 24).

Se puede decir que los japoneses adoptaron elementos de la civilización occidental y los transformaron para lograr un producto cultural universal. La cultura japonesa es, en parte, “de adquisición”, asimilando lo útil e integrándolo a sus conceptos. De este modo, a medida que Japón asimila conceptos y expresiones de otras culturas, también lucha por fortalecer el carácter nacional nipón. Así, el cómic japonés ha buscado a lo largo del tiempo la diversificación de géneros, temáticas y tendencias, encontrándose su éxito en su planteamiento versátil y ambivalente, aprovechando la similitud generacional entre sus consumidores. Su estructura visual y narrativa, así como las características de sus personajes y la meticulosa atención prestada a los detalles, le otorgan al *manga* su trascendencia transnacional. Incluso se puede decir que ha superado al cómic en algunos aspectos, lo cual puede notarse en las palabras de Santiago Iglesias que expresa que: “A pesar de la popularidad universal del cómic, el manga se reconoce instantáneamente por la forma en que se divide el espacio pictórico, la estructura compositiva, los gestos y porte únicos de los personajes, y la meticulosa atención prestada a los detalles; y más aún, en el universo simbólico que se genera en torno a éste y del que al mismo

tiempo se nutre, y cómo todo ello deviene en una potente subcultura urbana de trascendencia e impacto internacional” (2012: 27).

II.6 Anime: surgimiento y evolución hasta la actualidad

La animación es una de las disciplinas artísticas de mayor relevancia presente en la actualidad. Es un medio de expresión realizado de diferentes maneras, que depende de las técnicas utilizadas y de la creatividad de los animadores. La Asociación Internacional del Cine de Animación define la animación: “como la creación de imágenes en movimiento por medio de la utilización de diferentes técnicas, con la excepción de la toma de vistas directas” (Horno López, 2013: 3).

Partiendo de lo mencionado, se puede decir que el modelo de animación japonesa conocida como *anime* tiene características propias como la animación limitada, la expresión en plano o dos dimensiones, la suspensión del tiempo, la amplitud de temas, la presencia de personajes históricos, la compleja línea narrativa y el estilo de dibujo con personajes de ojos grandes y ovalados, colores llamativos y movimiento reducido de los labios. Pero el *anime* es algo más que un estilo de animación, es una nueva tendencia que se propaga entre los sectores jóvenes, que son atraídos por estos nuevos formatos y temáticas diferentes a las ya conocidas, reuniéndose en las diferentes comunidades virtuales de *otakus*, presentes en todo el mundo, superando las barreras geográficas y las distintas culturas e idiomas. De esta manera, se hace posible que Japón ocupe el primer puesto del entretenimiento animado gracias al significativo potencial del *anime*. Además, gracias a internet, han proliferado sitios donde se pueden ver online y de forma gratuita gran cantidad de series y películas sobre la temática en cuestión, lo cual ha favorecido la propagación de la cultura del *anime* en forma global.

Se puede decir que las leyendas, mitos y personajes fantásticos de las antiguas estampas japonesas han motivado muchas de las temáticas de historias del *manga* y *anime*. Basta comparar las leyendas niponas más populares con las animaciones japonesas actuales, las cuales confirman ese vínculo con el pasado al encontrar en sus historias referencias a personajes y mitos que tuvieron su origen en el pasado, tal cual lo evidencian series tan conocidas como *Dragon Ball*,

Naruto o *Pokémon*. Por ejemplo, el personaje Meowth de la serie *Pokémon* está basado en el popular “gato de la suerte” o *Maneki Neko* (en japonés 招き猫, perteneciente a una leyenda del Siglo VII) representado con la pata levantada en actitud evocativa y que presenta una antigua moneda de oro o *koban* (小判) situada en su cabeza, representativa del personaje original.



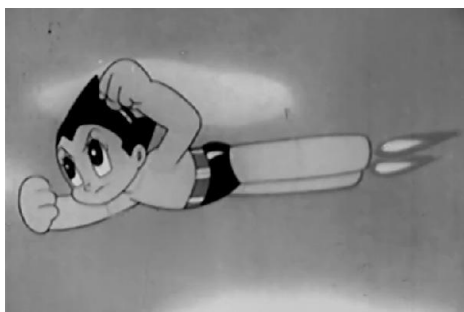
Apariencia de Meowth de la serie *Pokémon*, ilustrado y diseñado por Ken Sugimori (2004).



Figura de *Maneki Neko* en venta por Amazon en Japón. 23,3 cm.

La palabra *anime* que se utiliza para identificar películas y series de animación en general proviene del término occidental *animation*, independientemente del género, estilo o nación de origen. En sus inicios, alrededor de 1910, se la conoce a la animación japonesa con el nombre de *senga eiga* (線画映画, literalmente “películas de líneas dibujadas”), cuando más tarde se la designaría con el término *doga* y luego en 1960 pasaría a llamarse *animēshon* (アニメーション), de ahí que se abreviase a la palabra *anime*. Además, la raíz “animación” proviene del verbo animar del latín *animare*, que significa “dar vida” (Horno López, 2013: 43). Posteriormente, hubo controversias en definir al *anime* como la animación producida únicamente en Japón y otro tipo de animaciones extranjeras que se acercaban a un estilo, el cual está determinado por un tipo de dibujo con ojos grandes y pelos puntiagudos o por el tipo de narrativa, es decir, la manera en la que están contados los hechos y cómo se presentan al espectador, o si se deben incluir las técnicas de edición japonesas. Aún así, su significado se sigue utilizando para referirse a animación sea dentro o fuera de Japón de la creación artificial de la ilusión de movimiento.

Con respecto al inicio de la animación japonesa, hay algunas controversias, ya que en el año 1956 es fundada en Japón la compañía Toei Animation Co. con el objetivo de hacerle competencia a los estudios norteamericanos de animación. Ésta realizó las primeras historias japonesas animadas con la técnica de dibujo sobre acetato, apareciendo en 1957 su primer *anime* llamado *Doodling Kitty*, que nunca fue difundida por televisión. Es por ello que la primer creación de *anime* japonés en realidad se le adjudica en el año 1963 al gran artista y dibujante japonés Osamu Tezuka, creador del famoso personaje *Astroboy* (o *Tetsuwan Atomu*, 鉄腕アトム en japonés), quien fue el primero en comenzar la era de la animación japonesa inspirada en la estética del manga, además de ser quien impulsó la industria de animación japonesa más allá de su país de origen. Este artista recrea una versión futurista de la historia de Pinocho, aportando un ímpetu a la creciente industria de animación nipona y creando una generación de animadores que produce contenidos tanto para la televisión como para el cine. En sus propias palabras éste expresó: “mis *manga* tienen una amplia variedad de temas -son un canto a la vida, contra la guerra, antinucleares y abogan por la preservación de la naturaleza, pero al final son una misma cosa. Es el siguiente llamamiento a los jóvenes lectores, para que piensen sobre nuestra frágil Tierra: Cuando seas mayor, no te olvides de mirar a la Tierra y a la humanidad de manera objetiva. Y pensar siempre en lo que significa ser humano” (Horno López, 2013: 91).



Escena de los primeros capítulos de *Astroboy* (1963), Tezuka Productions y Mushi Productions.



Osamu Tezuka sujeta uno de sus personajes más icónicos: *Astro Boy* (1963).

Consiguientemente, Osamu Tezuka, considerado “el padre del manga”, se inspiró a nivel estético en Walt Disney, dibujando a sus personajes con los característicos ojos grandes de tipo occidental que los dotaban de gran expresividad. Su ejemplo fue seguido por muchos autores de manga japoneses, lo cual se trasladó también al *anime* y a los videojuegos, siendo luego lo que caracterizó a este estilo estético como “estilo anime”. Otra de las características de éste es la gran importancia del componente visual de la narrativa, que es una característica intrínseca de la

cultura japonesa reflejada en su propio sistema de escritura con *kanji*. Con esto, una de las particularidades que presentan tanto el *manga* y el *anime* es la manera de conjugar elementos orientalistas y japoneses con temáticas, personajes o ambientaciones que poco tienen que ver con su cultura tradicional. Así, el *anime* es definido por su apertura a otras influencias estéticas y al concepto de “hibridación cultural”, resultado de una amalgama de oriente y occidente que se aprecia en las historias. Seguidamente, el éxito de Tezuka seguiría en las décadas posteriores a través de su propia productora Mushi Productions, realizando numerosas series para televisión y largometrajes. A partir de entonces, el *manga* de Tezuka sería reconocido a nivel internacional, ya sea entre el público juvenil como el adulto, abordando para este último tipo de público temas poco frecuentes en el *manga* como la homosexualidad, la corrupción política o las armas químicas. En toda su vasta carrera Tezuka realizó alrededor de setecientos *manga* publicados y sesenta películas en tan sólo treinta y cinco años de dedicado trabajo y pasión por su obra. Vale agregar que la inmensa repercusión que tuvo la figura de Tezuka en la historia del dibujo japonés se puede apreciar en un párrafo publicado en un periódico japonés el día posterior a su fallecimiento: “A los extranjeros que visitan Japón a menudo les resulta difícil entender el por qué de tanta pasión por el cómic de los japoneses. (...) Una explicación de su popularidad en Japón es que este país disponía de Tezuka Osamu, mientras que en otras naciones no era así. Sin el Dr. Tezuka, la explosión del cómic de posguerra, habría sido inconcebible” (Horno López, 2013: 98).

Por otro lado, otra figura de importancia en la historia del *anime* es Hayao Miyazaki, quien se desempeñó como animador en la empresa Nippon Animation, donde adquirió grandes capacidades y experiencia. Esta empresa produciría *anime* muy reconocidos en el mundo occidental como *Heidi*, *Marco* y *Ana de las tejas verdes*. Pero en 1978 se convierte en director de la serie animada *Conan, el chico del futuro* y, a partir de ese momento, comienza su etapa como director de largometrajes, convirtiéndose en uno de los directores más reconocidos del cine japonés a través de sus films: *Mi vecino Totoro* (1988,) *La princesa Mononoke* (1997), *El viaje de Chihiro* (2001) y *El castillo ambulante* (2004). Fue reconocido por su arduo trabajo y éxito no sólo en Japón, donde batió récords de taquilla en el cine, sino que también fue galardonado con el Óscar al mejor largometraje de animación en 2003 por su película *El viaje de Chihiro*, siendo así la primera vez que se premió una producción japonesa en la historia del cine mundial. Así se expresa la especialista en *manga* y *anime* Laura Montero Plata sobre Miyazaki: “Su modo de

abordar la narrativa de su filmografía, la construcción fractal de sus personajes, la reformulación de los elementos culturales, su conexión con el Estudio Toei, su imaginación inagotable, sus temáticas recurrentes o sus autorreferencias que unen el tejido de su obra: la memoria, la fantasía, la didáctica, elementos que ayudan a dar forma y consistencia a la identidad de su trabajo audiovisual; un conjunto que, en definitiva, sirve para configurar un discurso rico en matices en el que se esconden multitud de referencias e intencionalidades en cada plano, en cada frase, en cada personaje demostrando que detrás de la belleza y complejidad del discurso de Hayao Miyazaki se oculta todo un mundo invisible con innumerables posibilidades por descubrir” (Horno López, 2013: 105).



Escenas de la película *El viaje de Chihiro* (2001) dirigida por Hayao Miyazaki. Distribuida por Toho.
(Izquierda): La protagonista Chihiro junto al representativo personaje conocido como *Sin Rostro*.
(Derecha): Chihiro junto al coprotagonista Haku en su forma de dragón.

Esta generación de animadores del mercado cinematográfico y televisivo como Miyazaki e Isao Takahata fueron los creadores de los afamados Estudios Ghibli, quienes lanzaron en 1984 su primer película *Nausicaä del valle del viento* y realizaron numerosas obras que fueron marcadas por la guerra y la tragedia atómica de Hiroshima y Nagasaki como las exitosas: *Mi vecino Totoro* y *La tumba de las luciérnagas*.

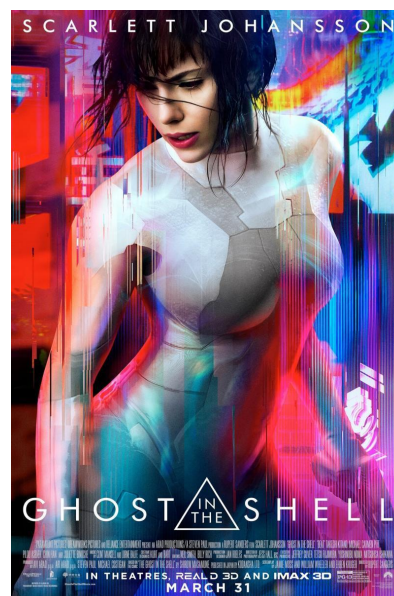
Se puede señalar que en los primeros años de la aparición de los creadores del *anime*, las creaciones tenían un estilo propio y estaban enfocadas a un público infantil, pero entre las décadas del setenta y ochenta se amplió la temática de las animaciones realizando historias para un público más adulto. Ulteriormente, fue a partir de la década del ochenta que apareció la generación dorada de los creadores del *anime* y se crearon títulos para todas las edades con infinidad de géneros. Además se empezaron a utilizar las herramientas digitales y es en esta

época donde aparecieron los primeros videos domésticos (OVAs)¹¹ y comenzó una demanda a escala del mercado exterior de la producción de series de animación japonesa. En estos tiempos de cambios, el cine y el anime televisivo mostraron mayor madurez en sus temas apareciendo como protagonista la reflexión y revolucionando la narrativa. El principal hito de esta generación fue el filme *Akira* (1995) de Katsuhiro Otomo, que se transformó en el representante de la internacionalización del cine *anime*. Esta época fue muy significativa por la importancia que el *manga* y el *anime* adquirieron en su dimensión cultural, siendo por primera vez consideradas como “formas artísticas” (Hernández Pérez, 2013: 100). Ese mismo año se estrenó otra película muy influyente en el género conocida como *Ghost In The Shell* (*Kōkaku Kidōtai* o 攻殻機動隊) de Mamoru Oshii, cuya temática de ciencia ficción comenzó a ser atrayente para el público extranjero. Cabe destacar que esta película luego daría origen a una serie de *anime* y varias otras películas donde se contaría en más detalle y de otras maneras la historia de la protagonista, la “Mayor” Motoko Kusanagi, una comandante cibernéticamente modificada, que formaba parte del cuerpo policial en un “setting” futurista. Dentro de todos estos derivados de la primera película, se encuentra el filme *live-action* protagonizado nada más y nada menos que por la conocida Scarlett Johansson quien interpretó a esta potente figura femenina. Con esto, es interesante destacar la gran repercusión que tuvo esta creación del *mangaka* Masamune Shirow, quien realizó el *manga* original de donde derivaron todos los mencionados, ya que fue llevado al punto de ser producido a nivel cinematográfico en occidente.

¹¹ OVAs: el término es un acrónimo de *Original Video Animation*, en el cual una historia, debido principalmente a su contenido, se considera que tendrá poco éxito en su lanzamiento para cine o televisión y es desarrollada como OVA, donde adquiere el formato de miniserie de entre cuatro y ocho capítulos de mayor duración a un capítulo original pero con alta calidad técnica.



Póster promocional de la primera película de *Ghost in the Shell* (1995), dirigida por Mamoru Oshii.



Póster promocional de la película live-action de *Ghost in the Shell: Vigilante del Futuro* (2017), dirigida por Rupert Sanders.

Esta es la época donde las populares producciones de *anime* inundaron el mercado de animación occidental, entre las cuales se pueden mencionar principalmente *Dragon Ball*, *Los caballeros del Zodiaco*, *Oliver y Benji*, *El guerrero samurai*, *Neon Genesis Evangelion* y una larga lista de títulos que recrean el interés en occidente por la cultura japonesa en los jóvenes apareciendo en forma global la denominada “cultura *otaku*”.

En la etapa de 1989 a 2001 se destaca la narración *crossmedia* marcada por el éxito internacional de la saga Pokémon (1999), anticipando la importancia que estos productos tendrían en un futuro, y con la aparición de internet se produce la expansión no sólo de las audiencias sino del fenómeno fan u *otaku*. Además, esta saga pone en evidencia la dependencia de los productos japoneses hacia los distribuidores en mercados extranjeros para expandir a nivel mundial su capital cultural y económico. Es así que en 2006, el Ministro de Asuntos Exteriores funda en Akihabara la llamada “meca de la animación y el *manga*”: la Digital Hollywood University y respalda la creación de un premio internacional de *manga*. Con esto en mente, vale destacar que la gran aceptación por parte del público de las series de *anime* actuales convirtieron a la animación japonesa en un producto globalizado que ha incrementado su producción de forma mantenida a través de los años transcurridos desde su aparición.

El éxito global del *manga*, *anime* y los videojuegos se debe a la estrecha relación entre las industrias y la forma en que los creadores japoneses desarrollaron franquicias mediáticas y licencias de explotación de productos derivados de sus creaciones. Asimismo, la narración transmediática se caracteriza por presentar una historia en diferentes medios haciendo que se complementen y dar al usuario una experiencia más activa y enriquecedora. En el caso del *manga*, el *anime* y los videojuegos, el *manga* suele ser el origen de la experiencia transmediática que posteriormente se expande a la televisión y al cine en forma de *anime* para luego llegar a los videojuegos. Algunos de los ejemplos más populares de narraciones transmediáticas basadas en *manga* son: *Astro Boy*, *Doraemon*, *Naruto*, *Dragon Ball* y *One Piece*, entre otros. Existen también *manga* basados en *anime* como es el caso de *Gundam* y *Neon Genesis Evangelion*. Por otra parte, *Pokémon*, la franquicia transmediática de mayor éxito, tiene su origen en un videojuego que posteriormente se convirtió en *manga* y *anime* (Mangirón, 2012: 34). Otro hecho que favoreció la difusión del *manga*, *anime* y videojuegos fueron las estrategias de globalización e internacionalización del gobierno y las empresas japonesas que supieron adaptar sus productos a las necesidades de los mercados extranjeros, así como el arduo trabajo de sus traductores para que estén disponibles en su propia lengua lo que favoreció su difusión masiva.



Neon Genesis Evangelion (1995), serie de *anime* dirigida por Hideaki Anno.



Portada del Volumen 1 del *manga* de *Neon Genesis Evangelion* (1995), Yoshiyuki Sadamoto.

II.7. Los rasgos artísticos del *anime*

Se puede decir que los dibujos del *anime* son muy realistas, aunque su característica más sobresaliente y llamativa es la estilización y exageración de ciertos rasgos faciales como la forma de los ojos y, en menor medida, de la nariz y la boca. Los ojos han sido el elemento principal que ha caracterizado al estilo de animación japonesa con el propósito de imitar el modelo norteamericano del popular personaje de Disney, Mickey Mouse. El motivo de dibujar esos enormes ojos a los personajes sería el de humanizarlos, ya que a través de ellos se dejan evidenciar una amplia diversidad y variedad de sentimientos, emociones y estados de ánimo sin necesidad de la expresión de forma verbal. El color que se les da a los dibujos está basado en tintas planas con muy poco sombreado en capas para dar volumen a las figuras y las líneas de contorno son muy delgadas e incluso algunas están coloreadas para diferenciar algunos elementos como el cabello o la ropa de los personajes.

Otra característica del *anime* es el uso de animación limitada, simplificando algunos elementos de la animación para economizar el trabajo de los dibujantes, dando como resultado un dibujo más sintetizado. Por otra parte, en cuanto a las temáticas de las historias, se puede decir que están usualmente basadas en un *manga* y son dirigidas a un público adolescente o adulto. Constan generalmente de un gran número de capítulos, en donde a veces se evidencia hasta el envejecimiento y evolución de los personajes, quienes van cambiando con el paso del tiempo. Los temas tratados son muy ricos en fuentes históricas, con personajes y cuentos familiares de la cultura japonesa, pero con cierto tono de complejidad tanto en las narrativas como en los protagonistas. Pero el *anime* ha estado en continua evolución desde sus inicios y gracias a su bajo costo de producción ha sido posible su expansión en un mundo completamente globalizado (Horno López, 2013: 115).

En el *anime*, el color también es utilizado como un recurso estético que participa de manera importante en la propia animación, cuya finalidad es la manifestación de estados de ánimo y de valores emotivos o simbólicos. Este recurso es conocido en animación como “uso dinámico del color”. Además, los cambios de color se utilizan en las series de *anime* para mostrar los cambios climáticos que se suceden durante el relato.

En la actualidad, la animación tradicional realizada en dos dimensiones ha sido reemplazada por la animación digital tridimensional, observándose diferencias desde el punto de vista estético entre ambos tipos de animación. Según indica Horno López: “En la animación tradicional, todo sucede en una plataforma de dos dimensiones, básicamente fondo y personaje. Las imágenes son planas, sin profundidad espacial y sólo ofrecen una perspectiva “artística” conseguida a través de efectos pictóricos o plásticos. Los objetos y los personajes se dibujan generalmente con colores planos, con sombras limitadas y de matices recortados. En la animación 3D digital, todo sucede en una plataforma de tres dimensiones. Imágenes compuestas a partir de un espacio, con profundidad, múltiples perspectivas y volúmenes, los colores son suaves, con sutiles sombras degradadas y fundidas con el color base. Los cambios en la perspectiva en los objetos realizados en 3D suelen darse, siempre que existe esta técnica, aprovechando que el elemento está modelado en su totalidad” (2013: 203).

Con la era digital, las imágenes creadas a través de la computadora han revolucionado el mundo de la animación. De este modo, las tareas más comunes dentro de la producción de una animación, como el montaje o el coloreado y los efectos especiales, se realizan con aplicaciones digitales que agilizan la labor de los dibujantes, acelerando el proceso de producción. Aunque la mayoría de los estudios de animación japoneses mantienen aspectos propios del proceso de producción tradicional con acetato y papel o la animación de personajes fotograma a fotograma, donde hay una combinación entre lo tradicional y los nuevos programas computarizados.

A través de su historia, desde el *Astroboy* del maestro Osamu Tezuka, el *anime* tiene un estilo con características concretas que ha evolucionado para competir en los exigentes mercados internacionales: desde animación sin apenas movimiento, basado en fórmulas repetitivas, con un dibujo estilizado, hasta la aplicación actual del uso de técnicas digitales más recientes que mejoraron, por ejemplo, los movimientos faciales y su coordinación con las emisiones vocales. Esta transformación creativa de los dibujantes y creadores ha permitido la expansión de la animación japonesa a nivel mundial y es así que las producciones occidentales aprenden de las producciones japonesas, las cuales muestran diseños atractivos, numerosos y diversos géneros e historias enfocadas a públicos de diferentes edades y gustos, acompañadas de estrategias de mercado para expandir sus productos. Se puede decir entonces, que en la actualidad muestra un

nuevo modelo de expresión audiovisual que despoja al dibujo de todo lo accesorio para dotarlo de expresividad y transmisión de un lenguaje que impacte al espectador en todos los sentidos.

II.8. El universo de Makoto Shinkai

Dentro del contexto moderno del *anime* japonés, aparece el conocido *mangaka*, animador y director Makoto Shinkai, quien no realizó un impacto mundial importante hasta el año 2016 con el estreno de su película *Kimi no Na wa.* (君の名は。 en japonés o *Your name* en inglés, que significa literalmente “tu nombre”), pero que en realidad comenzó con su trayectoria de éxitos desde el 2007¹², con el filme *5 Centímetros por Segundo* (秒速 5 センチメートル). Lo que destacó a Shinkai en territorio japonés e internacional se remonta a su método intimista, romántico y casi fotográfico de construir las escenas de cada una de sus películas. Esto puede notarse extensamente en su película más taquillera, *Kimi no Na wa*, que según Jaime Romero se trata de: “la ternura y calidez de las tramas, generosas en lo que a los tiempos lentos se refiere, son revestidas de un cierto aire melancólico potenciado por el fuerte preciosismo de las imágenes que el director frecuenta. Estas imágenes se caracterizan por el uso de unos colores cuya viveza y pulcritud solo han sido posibles gracias a las oportunidades que la animación por ordenador, impulsada durante los últimos años, ha favorecido” (2016: 2). Se puede decir que con estos recursos visuales, y también agregando los auditivos de la banda sonora, los cuales le aportan una sobrecarga de emoción a lo que el espectador presencia, logró generar un impacto a nivel tanto emocional como visual, lo que ha permitido llegar al público mundial de manera equitativa. Entre los elementos a destacar se encuentran la representación realista de encarnar el entorno, agregándole detalles como el brillo de las gotas de agua de lluvia que caen sobre un paraguas o la calidez de los rayos de una puesta de sol que cae sobre los rostros de los personajes. Junto a estos recursos y sumándole una animación sumamente detallada y cuidada en todo sentido, logró así impactar mundialmente y llegar a ser la sexta película japonesa más taquillera históricamente, además de ocupar el primer lugar por seis semanas en los cines después de su estreno.

¹² Vale aclarar que se menciona este año a pesar de haber tenido trabajos anteriores, pero que éstos no tuvieron tanta repercusión como los que prosiguieron al mencionado año.



Póster de lanzamiento de la película *5 Centímetros por Segundo* (2007), Makoto Shinkai.



Póster de lanzamiento de la película *Kimi no Na wa* (2016), Makoto Shinkai.

Otra cuestión a destacar sobre Makoto es que los escenarios de sus películas se encuentran en lugares reales que verdaderamente existen en Japón, es decir, están anclados a la realidad en cierto sentido, basados en la realidad tangible. Esto mismo puede notarse en el ambiente general que ofrecen sus películas, u obras como se podrían denominar, unos escenarios reales pero que a la vez tienen cierto encanto fantástico, casi supernatural. Visualmente, se puede decir que emplea una técnica casi fotorrealista al punto de poner una atención casi obsesiva a los detalles lumínicos y de color, y que utiliza estas herramientas para generar escenas de carácter romántico y emocionalmente cargado. También se destacan los planos generales que utiliza para mostrar a los personajes como una parte pequeña de un escenario bastante más colosal, con el objetivo de hacer sentir al espectador que está envuelto en las escenas e involucrarlo en este estado de ánimo, convirtiéndolo en toda una experiencia estética. Como explica Alistair Swale en su artículo: “(...) las técnicas de manipular la luz en el trabajo de Shinkai, lo cual está ciertamente más cerca de conseguir un análisis de su estética visual. Esto reposa en una serie de referencias a Ozu Yasujiro quien es ciertamente un punto útil de comparación; el uso de estructuras construidas (todo desde los canales, hasta los caminos, hasta los templos e incluso largos corredores) combinados con la hábil disposición de los ejes y la luz para resaltar el

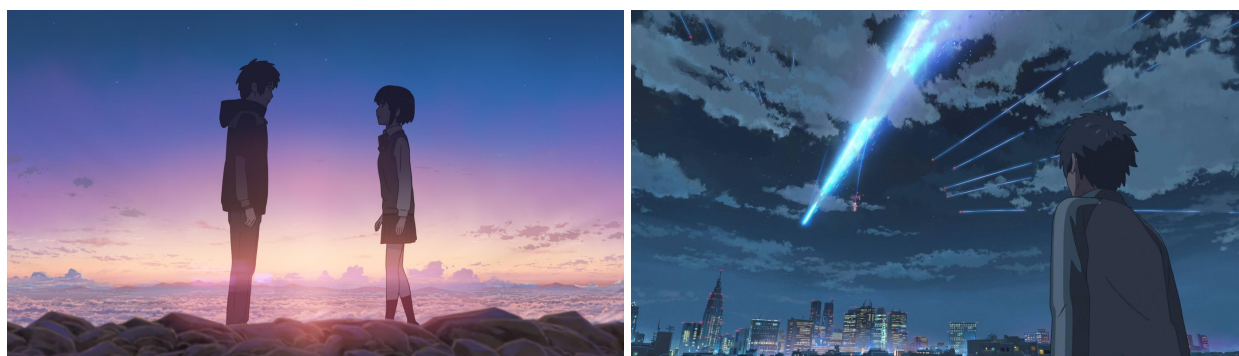
espacio, al lado de un ocasional y amplio panorama de perspectivas que intensifica el sentido de una perspectiva cósmica. Éstos son realmente relevantes para desarrollar una más amplia apreciación de qué es lo que hace funcionar al léxico visual de Shinkai” (2016: 266).



Fotografías de los lugares reales sobre los que se basaron las escenas de la película *Kimi no Na wa*, Bryan Mendoza (2019). 5-6 Sugacho, Shinjuku Ward, Tokio. A una caminata de 10 minutos de la estación Shinanomachi.

Ciertamente, Shinkai ha logrado revolucionar el mundo de la animación en cierto modo, ya que a través de medios digitales pudo incorporar elementos compositivos de manera vívida y efectiva. Ha encontrado la combinación perfecta utilizando una técnica nueva que incluye el Photoshop y Lightwave, ambos programas digitales para animación y dibujo digital, aprendiendo de animadores que ya han utilizado ciertas maneras de componer, ya sea desde los más antiguos como Katsushika Hokusai o Utagawa Hiroshige con sus *ukiyo-e*, más específicamente sus llamados *fūkei-ga*, grabados de paisajes, hasta Ozu Yasujiro y Mizoguchi Kenji, ambos grandes cineastas de los años veinte, treinta y cuarenta. Lo que más distingue a Shinkai en este sentido de apropiarse de este tipo de composiciones es la atención especial a los ambientes en los que se desenvuelven los personajes. Como observa Swale: “(...) el talentoso desarrollo de las fuentes de luz para tanto resaltar elementos en el marco como para, en algunos casos, proveer toques de color que enlazan varias capas juntos dentro de la *mise en scène*. Otra dimensión que podría agregarse es la atención que Shinkai le da a la composición de los componentes básicos en el marco como el primerísimo primer plano, el plano medio y el fondo. El fondo está típicamente

en un área expansiva, generalmente el cielo, y en el plano medio hay bloques de tanto edificios como de otras estructuras que conectan el fondo con el plano medio donde se suele encontrar la conexión menos frecuente pero más intensa con los protagonistas en el cuadro. El plano medio usualmente impone un ángulo que intensifica el sentido de perspectiva, llevando al ojo a dirigir su mirada hacia el fondo. Algunas veces estructuras como postes de luz o incluso torres de alta tensión pueden ser usadas para literalmente integrar el plano medio con el cielo. (...) Los interiores presentan un orden diferente de dificultad pero esto es superado por emplear hábilmente las ventanas o puertas para evocar un espacio más amplio—a menudo acentuando ese espacio haciendo que la luz se adentre en el interior” (2016: 268).



Escenas de la película *Kimi no Na wa* (2016) donde pueden verse los protagonistas de la misma y los diferentes ángulos y detalles utilizados, Makoto Shinkai.

Otra de sus particularidades, ya antes ligeramente mencionadas, tiene que ver con el hecho de que la obra de Shinkai pareciera extraída de plantillas fotográficas, en el sentido de que su estilo es casi hiperrealista, pero esto no es así ya que si se le presta especial atención se notará que es capaz de transformar una escena física del mundo real en una pieza única utilizando recursos como el agregar un foco lumínico en ángulos inusuales para resaltar texturas y formas en los paisajes. Esto se puede notar en una de sus últimas películas, *Your Name*, en la cual puede verse una cierta idealización hacia las escenas de Tokio como hacia las rurales, como una manera de darle un enfoque positivo hacia las metrópolis en las que vivimos sin dejar de lado la importancia de los espacios rurales. Así hace también con *The Garden of Words* o *El Jardín de las Palabras* (言の葉の庭, *Kotonoha no Niwa* en japonés), quitándole peso a esa visión algo trágica de sus anteriores obras para otorgarle un matiz positivo, desde lo visual hasta en el guión y la conclusión de cada filme, sin quitarle ciertas escenas emocionalmente impactantes y dramáticas.



Escenas de la película *El jardín de las palabras* (2016) donde pueden verse los protagonistas de la misma y los diferentes ángulos y detalles utilizados, Makoto Shinkai.

Se puede decir que Shinkai ha logrado crear una estética que ha evidenciado los elementos que particularizan a su generación, siendo inevitable que fuese evolucionando a través de sus trabajos para concluir en su más reciente obra, *Weathering with You* que comienza a tener gran éxito mundialmente gracias a su previo renombre. Pero siempre teniendo en cuenta el mundo que lo rodea, como explica Swale: “Shinkai demuestra una fuerte preocupación por el mundo en el que habitamos hoy, tanto visual como temáticamente, incluso cuando se involucra en la ciencia ficción. Él también, como se ha mencionado anteriormente, presenta una igual fascinación por el ambiente urbano en el que vive así también como en el del campo. (...) es ésta preocupación por los paisajes (風景) en el sentido más amplio lo que yace en el corazón de su estilo distintivo y su estética (...)” (2016: 270).



Escena con los protagonistas del último filme de Makoto Shinkai, *Weathering with You* (2019).

Capítulo III: Propuesta personal

III.1. Junto al estanque de nenúfares

Tomando como punto de partida mi recorrido universitario, se puede decir que prácticamente toda mi producción artística fue signada de una manera u otra por la admiración hacia lo japonés, tanto a nivel temático como en cuanto a las características estéticas. En el desarrollo de mi expresión artística fueron determinantes ciertas cuestiones propias del arte japonés: el sentido introspectivo de la producción estética y la búsqueda de interrelación entre el ser y la naturaleza. Asimismo, el énfasis en la simplicidad y la austeridad de las formas, característico de la estética japonesa.



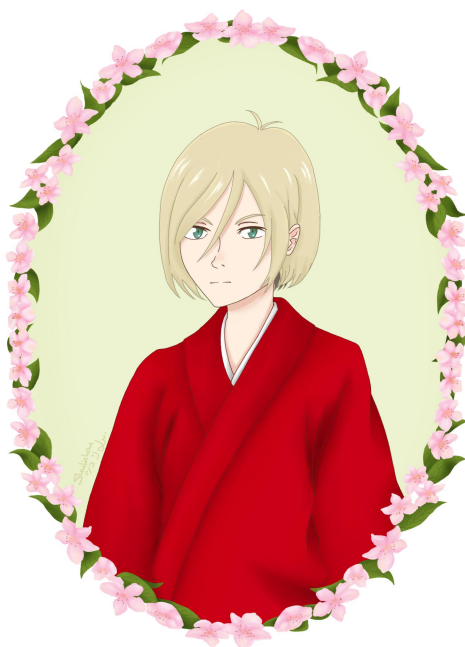
Monte Fuji en primavera desde el puente (2014), Giuliana Bisciglia. Óleo sobre lienzo. 90 x 70 cm.



Geisha y flores de loto (2014), Giuliana Bisciglia.
Tríptico de óleo sobre lienzo. 80 x 40 cada uno.



Geisha (2015), Giuliana Bisciglia. Óleo sobre lienzo.



Yuri Plisetsky en kimono (2016), Giuliana Bisciglia. Pintura digital. 3500 x 5000 píxeles.

Con la primera pintura que realicé en el marco de esta tesina, intento avanzar siguiendo la línea de producción estética antes mencionada y tomando como referencia las temáticas al Japón que visité en distintas ocasiones durante mi formación. Así, se puede considerar esta primera pintura como resultado de los temas analizados en la primera parte de este escrito: las figuras e ideas ligadas al japonismo. Teniendo en cuenta los desarrollos realizados anteriormente, se irán explicando cada una de las características de esta pintura, dejando en claro que nada de lo que la compone es al azar sino que cada elemento incluido tiene su significado y su razón de estar presente.



Junto al estanque de nenúfares (2020). 3000 x 3000 píxeles

Comienzo con la elección del tipo de paisaje. Se puede observar que está basado en algunos principios de origen japonés, como lo es el “camino” *zen*¹³. Como explica Raymond Thomas, el espíritu *zen* se pone en manifiesto por medio del arte. Es decir, esta idea se concentra en el aquí y el ahora, en la acción y lugar que ocupa el individuo, por lo que el mismo vuelca todo su esfuerzo y dedicación en hacer lo que sea que esté realizando de la mejor manera posible, con un poder de concentración e inmersión exorbitantes. De esta manera, este autor indica que: “esta

¹³ Se propone como un “camino” porque no se puede ubicar dentro de lo que es una filosofía ni una religión, ni tampoco en una ciencia o rama de la psicología. Es una especie de senda a seguir, donde sólo se puede la aprender experimentándola uno mismo.

forma lenta, hierática, calma y solemne de efectuar todos los movimientos, por insignificantes que éstos sean, mover el té en la taza, abrir y cerrar un abanico, colocar la flecha en su cuerda, la reencontramos aquí en forma de sentarse, levantarse, saludar, andar; mismos gestos, mismo tiempo de actuación, lenta, concentrada, la mirada dirigida hacia adentro” (Thomas, 1986: 16). Aquí se habla del nivel al que son llevados estos principios, lo cual indica el carácter introspectivo de los mismos.

Reafirmando lo mencionado anteriormente sobre el *zen*, se puede decir que una de las maneras de llegar a este estado introspectivo y cuidadosamente practicado es observando y sintiendo la naturaleza. Como explica Múgica Esnarriaga (2017: 45): “Los orientales tradicionalmente han mostrado una predisposición clara a la hora de apreciar hasta los más mínimos detalles de la naturaleza, como puede verse en el sintoísmo o en el zen; llegando incluso a considerarla como un todo en el que el individuo es tan solo uno de los elementos que la componen, motivo por el cual suele ser un tema elegido por los artistas zen”. Así, los artistas *zen* se centraban, no en intentar retratar la naturaleza de forma mimética, sino en conseguir dar la sensación que evoca la naturaleza, su espíritu y esencia. Por ello, la intención con respecto a la manera en la que está representada el agua en mi obra, que ocupa la mayor superficie del soporte y es un punto central de la pintura, se basa en estos principios. Del mismo modo, con las plantas que se encuentran presentes, ya sea rodeando el agua o flotando sobre ella como nenúfares o flores de loto, busco producir sensaciones en el espectador y transmitirle el estado de calma que produce la naturaleza.

Para reforzar las ideas mencionadas anteriormente, vuelvo a lo que describe Thomas Raymond (1986: 64): “El artista *zen* mira la naturaleza, escucha la naturaleza, penetra en la naturaleza y deja entrar la naturaleza en él. Se identifica completamente con el paisaje, se olvida de que lleva un pincel en la mano, olvida su brazo que guía el pincel, su cerebro no manda más a su brazo”. Es decir, para realizar esta representación del paisaje, he escuchado el mensaje que brinda la naturaleza. Pero cabe aclarar que a la vez es una naturaleza proveniente de una mezcla de realidad y fantasía, por lo que le doy ese aspecto de jardín japonés idílico, de ensueño. El proceso creativo que utilicé para llegar a esto consiste en tomar elementos de la naturaleza de los jardines japoneses tradicionales y apropiársela a través de la visión de otros autores, como es en este caso el de Claude Monet. Justamente aquí es donde se encuentran las referencias y citas a

Monet en la pintura, ya que él fue el artista que logró concretar ese proyecto de diseñar su propio jardín japonés, basándose en los mismos principios, pero desde su propio punto de vista. Es también lo que intenté aquí, utilizar los principios y valores que rigen la filosofía japonesa, el camino *zen* o hasta el *sintoísmo*¹⁴, desde un punto de vista propio.

Se puede decir entonces que lo que se encuentra en mi obra es una imagen construida de Japón a través de la lectura e interpretación de su filosofía y la aproximación desde los puntos de vista de otros artistas, como lo es Monet. Entonces, he construido una imagen mítica que me posibilita dar a conocer esas sensaciones de calma y aislamiento, como medios para favorecer la serenidad interior en el espectador.

Por otro lado, se puede observar en la zona superior de mi primera obra 睡蓮の池の隣 (*Suiren no Ike no Tonari* en japonés) o *Junto al estanque de nenúfares*, donde se presenta la parte más lejana de la pintura sugerida por la perspectiva, atisbos de arquitectura tradicional japonesa, como un fragmento de un puente arqueado japonés, con su característico color rojizo. Vale destacar que estos puentes son extremadamente característicos de la arquitectura y cultura japonesas, por lo general ubicados en jardines y templos. Teniendo en cuenta que se les da un significado relacionado con lo religioso, se puede decir que es un símbolo del camino espiritual hacia “la otra vida”, una especie de viaje que experimenta el individuo hacia la unidad con la naturaleza, la pureza y la paz interior. Estos conceptos le aportan más riqueza a mi pintura, ya que intento darle una leve ambientación relacionada con la meditación y espiritualidad, pero no el tipo de espiritualidad que conocemos nosotros sino la practicada por religiones como el sintoísmo y el budismo, relacionado al antes mencionado camino *zen*. Así, podemos decir que el arte japonés se expresa con gran sentido introspectivo y de interrelación del hombre y la naturaleza, representada igualmente en los objetos que la envuelven.

Otra cuestión a mencionar sobre este puente es que se muestra sólo un fragmento mientras que su totalidad se puede ver sólo a través de su reflejo en el agua. Ésta es una pequeña referencia, en parte, a Claude Monet, ya que como se explicó anteriormente en el capítulo “El padre del impresionismo y japonismo: Claude Monet” sobre sus últimas obras de *Les Nymphéas*,

¹⁴ Según el Diccionario de la Real Academia Española, el sintoísmo es un término que proviene de la palabra *shinto* que así mismo proviene del chino *shin tao* que significa literalmente “camino de los dioses”. Este diccionario lo define como: religión tradicional japonesa, de carácter politeísta.

éstas presentaban el reflejo de los árboles dándoles una especie de presencia sin estar directamente en las pinturas. Aquí se puede ver parte del puente, pero lo que queda de él sólo se ve en el reflejo del agua. Esta elección está basada en el concepto oriental del misterio, es decir, la necesidad de no mostrar el todo y sólo una parte o fragmento de la cosa para generar una determinada sensación en el espectador y favorecer la interacción de la pintura con el mismo, en una relación dinámica que le aporta “vida” a la obra. Sería un espacio “vacío” que debe llenar el espectador y completarlo él mismo.

Detrás del puente arqueado puede observarse un fragmento de la parte inferior de lo que se conoce también en la arquitectura japonesa como *torii* (鳥居). Los *torii* son grandes arcos típicos de la arquitectura tradicional japonesa, ubicados generalmente en templos sintoístas, compuestos por dos postes verticales conectados por otros dos postes horizontales ubicados en la parte superior de éstos. Representan el paso del terreno secular al terreno sagrado, por lo que puede haber varios de éstos en cada templo, de modo que pasar por cada puerta significa entrar a un terreno mucho más sagrado que el anterior. El color usado generalmente para esta pieza arquitectónica es el bermellón, algo que la hace resaltar sobre el paisaje y la naturaleza, llamando la atención de la vista.

En otro orden de ideas, es muy importante agregar que la pintura posee ciertas características provenientes del japonismo, como la asimetría e irregularidad en su composición. El puente de madera más cercano ubica a la figura en un plano de cuerpo completo pero cercano al espectador en la zona inferior derecha. Es lo primero que capta la vista del espectador, pero luego la atención se dirige hacia el agua, fluye con ella y se posa en las flores de cerezo hasta llegar al reflejo del puente y su fragmento descentralizado junto al del *torii*, ambos ubicados hacia la izquierda superior del soporte. Otros elementos destacables son la austeridad y la tranquilidad que intento comunicar, buscando generar esas sensaciones en el espectador para que pueda mantener una conexión fluida con la pintura.

La vestimenta que elegí para la figura es un kimono que, como se ha mencionado en reiteradas ocasiones, es la vestimenta tradicional y representativa de la cultura japonesa, conocida mundialmente como un símbolo que contrasta con la utilizada en occidente. Así, Aarti Kawlra dice que el carácter único del kimono se le otorga a partir de su apariencia “sobredimensionada”, al ser en varias capas y “envolvente” en cierto sentido. Explica que: “ciertamente,

el distintivo estilo del kimono de vestir al cuerpo -sus inusuales mangas, su plano y geométrico contorno, su amplitud, y talle estándar- está principalmente en su identidad como una vestimenta única de los Japoneses” (2002: 300).

Por otra parte, vale aclarar que esta obra y las siguientes que forman parte de mi trabajo plástico, representando tanto al *japonismo* como al *neo japonismo*, fueron realizadas con una técnica particular, la cual se conoce como pintura digital. Entre los motivos por los cuales elegí esta técnica están el hecho de que es la que he estado utilizando estos últimos años, además de resultarme de gran comodidad y facilidad, dándole versatilidad y permitiendo ampliar las posibilidades pictóricas, ya que la pintura digital es “virtual” y esto implica que se pueden usar gran cantidad de pinceles e incluso texturas. Otro de los motivos por los cuales la elegí fue el hecho de haber cursado la Especialidad en Tecnodigital en la Facultad, que está relacionada con las técnicas digitales en general. Y en cuanto al tipo de técnica digital, la pintura digital cuenta con un proceso particular, que se realiza en un programa o *software* específico, teniendo un lienzo conformado por píxeles en los cuales se aplican capas de pintura, texturas, etc. Estas capas funcionan de manera autónoma o interconectándose entre ellas para formar la imagen que se quiere lograr. Es una técnica bastante novedosa y actual, siendo considerada como una manera original de representar sutilmente lo moderno.

En cuanto al proceso creativo previo a la concreción de estas ideas sobre la figura que está representada en la pintura, se puede mencionar que hice una lista de cualidades y aspectos que considero característicos y representativos de mi personalidad, lo cual facilitó encontrar la manera de unirlos en una misma figura, que me simbolice como protagonista sin la necesidad de estar presente con mis propias características físicas sino que de manera omnisciente. A éste se lo puede considerar un *avatar* de mi persona. Según el diccionario de la Real Academia Española, significa “reencarnación, transformación” o, visto desde la cultura hindú “encarnación terrestre de alguna deidad”; o como dicta el Cambridge Dictionary, se trata de “un personaje o criatura que creas para representarte a ti mismo”. Analizando estos conceptos, le encuentro un sentido lógico a la utilización del *avatar* como una manera de representación y “reencarnación” de mi persona en la figura.

Los colores del kimono que usa la figura los elegí deliberadamente, basándome en lo que indica la etiqueta japonesa. Se trata en particular de los colores que deben usarse durante el mes

de Julio, mes de mi nacimiento. Entre los indicados por la tradición japonesa, se encuentran el blanco, azul oscuro, el lila o violeta claro¹⁵, el color “crema” y el marrón¹⁶. Así también, se le agregan los colores generalmente indicados para el *obi*¹⁷ en este mes, entre los cuales se encuentran el negro, el rojo oscuro (*enji* o 臙脂 en japonés), el marrón, un verde amarillento apagado conocido como *green-tea green* o *matcha* y un violeta “glicina” claro (藤色 o *fuji-iro*). Este último detalle aporta una referencia a Claude Monet y en especial, al diseño de su jardín en Giverny, en el cual, como fue mencionado, ubicó una planta de glicina sobre el puente de su estanque. Los estampados de flores de loto y “bella del día” (o *convolvulus*) son algunos de los patrones que se indican como los más apropiados para usar en los kimonos en el mes de Julio. Cabe aclarar que esta especie de “etiqueta” que determina los colores y patrones que se deben usar en el kimono según el mes del año no tiene autor específico sino que es una construcción que ha ido haciendo la sociedad japonesa con los años, estableciendo ciertas reglas y formas de seguir la tradición.

Por otra parte, el peinado de la figura lo creé a partir de una combinación entre los peinados tradicionales de la *geisha* o *meiko*, quien siempre presenta el cabello recogido hacia atrás en una especie de “bollo”, con el flequillo y los mechones de los lados también dispuestos hacia atrás, dejando el rostro descubierto. En base a esto, se puede ver un rediseño del mismo, añadiendo el cabello sobrante para que tome la forma de un moño, dispuesto sobre la cabeza.

III. 2. Siguiendo el cielo, partida y llegada

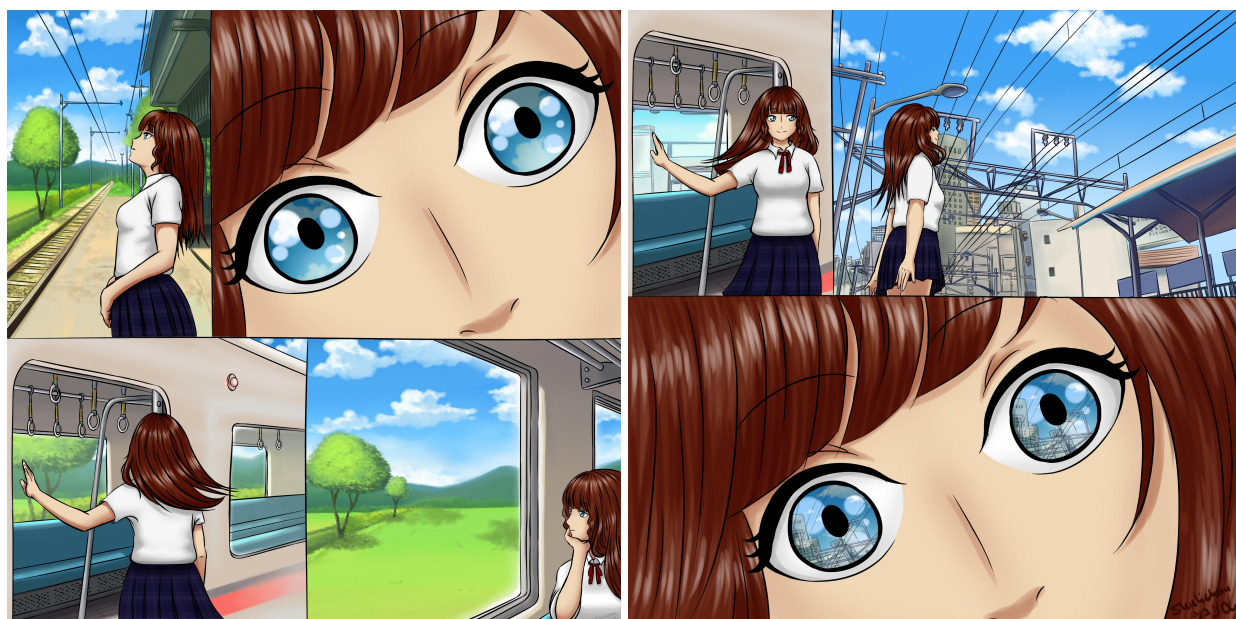
Las siguientes obras que integran esta tesina y que se analizarán a continuación, se acercan más específicamente al *neo japonismo* y toman como referente privilegiado el trabajo del artista Makoto Shinkai, antes mencionado. En primer término, se elegí realizar dos obras

¹⁵ Mejor conocido en japonés como 浅紫 o *asa-murasaki*.

¹⁶ Llamado *black tea* en inglés y *kogecha* o 焦げ茶 en japonés. Es interesante agregar que el símbolo o *kanji* que se utiliza aquí en la parte de la última sílaba de *cha* es el que conforma la palabra usada en el idioma japonés para mencionar a la bebida conocida como té, de allí derivada la expresión en la versión inglesa.

¹⁷ Según el Diccionario de Inglés Colins o Collins English Dictionary, es una faja amplia atada con un gran moño plano en la espalda, usada por mujeres y niños japoneses como parte del atuendo nacional.

independientes pero que sin embargo se necesitan una a otra y no pueden existir de manera autónoma. Mi intención fue citar y referenciar el formato que utiliza el *manga*, su presentación en forma de viñetas, con un espacio “fragmentado” en el soporte, enmarcando cada pequeña imagen con los límites propios de una viñeta. Como afirma José Andrés Santiago: “Si se realiza una aproximación al manga actual desde la realidad del soporte, habría que señalar que tanto el lector como el autor toman la totalidad de la hoja como punto de partida. Una vez que se “comprende” ésta como unidad, se pasa a las viñetas individualmente y al final a los textos. ‘La puesta en página siempre ha sido y continúa siendo más importante que la viñeta considerada aisladamente, puesto que debe comunicar la impresión de un flujo de imágenes’” (2010: 140).



Siguiendo el cielo, partida (izquierda) y *Siguiendo el cielo, llegada* (derecha), 2020. Pintura digital. 3000 x 3000 píxeles.

También se debe destacar que elegí distribuir las viñetas respetando el sentido de lectura occidental, es decir, de izquierda a derecha, en vez de utilizar la tradicional forma de lectura del *manga* japonés, que es mayormente de derecha a izquierda. Además, decidí no insertar diálogos, ya que la obra no intenta simular ser un *manga* sino tomarlo como referencia para experimentar con el espacio y la capacidad del lector para interpretar las imágenes presentadas y comprenderlas, leerlas sin la necesidad de usar palabras o símbolos. Esto es lo que caracteriza asimismo al *manga*, como explica nuevamente Santiago Iglesias: “El manga suele prodigarse en un nivel de detalle innecesario para la comprensión de la historia; las ilustraciones aportan una

información tan minuciosa como superflua que redundante en el tiempo narrativo (...) y de la que se prescinde en una lectura inicial. Tras esa lectura por encima, que ya permite al lector saber qué ocurre, se puede volver en sucesivas revisiones para recrearse en los detalles que se habían desechado previamente” (2010: 143). Con esto, se puede deducir que a veces el *manga* permite primeramente una lectura rápida para luego poder fijarse de nuevo en detalles que se pasaron por alto. Habilita una lectura “facilitada” por las imágenes que le dan pie al lector o al espectador en este caso para que interprete de manera veloz lo que ocurre y las acciones que va realizando el personaje en ese tiempo narrativo que plantea.

Por otro lado, se debe especificar que el personaje o la figura que elegí para realizar la acción y ser el centro esencial de esta obra es el mismo “avatar” que se presentó en la primera obra que representa al *japonismo*, aunque con otra indumentaria. Ésto se debe a que éste es quien me representa como persona, como individuo, y a la vez representa el paso del *japonismo* al *neo japonismo*. La figura está vestida en las últimas imágenes con un uniforme escolar o colegial debido a dos cuestiones. La primera es la referencia a Makoto Shinkai, ya que los protagonistas de sus obras por lo general son jóvenes que, la mayor parte del tiempo, se encuentran vestidos con uniformes, ya sea masculino o femenino. La segunda tiene que ver con el estereotipo de “joven colegiala” que se utiliza ampliamente tanto en el *manga* como en el *anime*, el cual se ha utilizado desde los orígenes de ambos para representar la vida de personajes japoneses adolescentes. Esto se relaciona con el hecho de que los jóvenes japoneses pasan la mayor parte de su tiempo en la escuela, lo que llevó a los uniformes escolares a ser una especie de ícono, tal vez tan popular como el *kimono*, del proceso de occidentalización que se fue dando progresivamente en este país. La utilización del mismo personaje se puede notar a partir del color y peinado básico del cabello de la figura, ya que se mantiene la tonalidad y el “flequillo” con sus características ondulaciones a los costados del rostro.

Otra diferencia entre ambas obras radica en la posición de la protagonista en el plano de la imagen y la relación que establece con el espectador. En la primera propuesta la figura se encuentra casi totalmente de espaldas, mientras que en la segunda obra se muestra primero de perfil, luego con un primerísimo primer plano de sus ojos, en otro plano se ve su espalda y su parte frontal hasta arriba de las rodillas incluyendo una vista de ángulo, para finalmente regresar al primerísimo primer plano. Estos *close up* de los ojos evidencian la diferencia entre el cielo

rural y el de la ciudad. De hecho, aquí es donde destaca la narración de lo que ocurre en estas múltiples imágenes, en donde se cuentan las acciones del personaje.

Esta joven espera el tren en una estación rural mientras mira al cielo y se puede ver el paisaje detrás, para luego subirse al tren que llega y sentarse mirando el paisaje que se puede observar por la ventana de manera pensativa. Ésta es la secuencia de la primera obra que es parte de esta composición con dos partes. La segunda consiste en otras tres viñetas que proceden directamente a las anteriores en donde la joven se baja del tren y desde un ángulo se puede ver cómo llega a la escena urbana rodeada de edificios y la misma estación ferroviaria, para luego concluir con el reflejo del paisaje en sus ojos. Todo esto permite establecer un contraste entre la vida rural y la urbana, otra referencia a la obra de Makoto Shinkai, quien aborda este tipo de oposiciones.

Si se sigue analizando el modo de presentación del personaje, se encontrará otra cita a las obras de Shinkai: el hecho de que se presenta sólo una figura en toda la secuencia. Como explica Holmberg: “El aislamiento es muy posiblemente lo que Shinkai sabe hacer mejor que cualquier otra cosa en sus filmes. *El Jardín de las Palabras*, no es una excepción a esto, y muchos otros ejemplos de otros temas que involucran algún tipo de aislamiento también. El aislamiento que se presenta en esta historia es de un tipo agri dulce, donde se siente la soledad y además da la sensación de autosuficiencia. En esta historia, Shinkai usa el parque/jardín que los personajes visitan como un aparente mundo distante y aislado donde los dos personajes pueden estar juntos. El aislamiento de objetos y personajes gira en torno al parque en varios de los contextos y provee un inmenso valor emocional para el espectador con tomas simples de objetos o personajes” (2019: 21). Con esto pretendo hacer un nuevo acercamiento a la poética de Shinkai, tomando como punto de partida esa sensación de aislamiento y soledad que transmite en sus escenas con los personajes y los elementos mencionados pero proporcionándole un sentido más positivo. En mi obra, la soledad no es entendida tan sólo como un sentimiento que deriva en tristeza sino que también proporciona calma y serenidad, tanto al estar rodeado de naturaleza como de espacios urbanos.

En cuanto a la materialización de la imagen, he empleado nuevamente medios digitales, los cuales permiten trabajar en capas que se van superponiendo y dando gran libertad de posibilidades estéticas. He elegido utilizar una estética basada en el *anime* o *manga*, o tal vez una

combinación de ambas, ya que se conecta con mis trabajos más recientes. Mi producción actualmente se caracteriza por presentar colores levemente saturados pero que a la vez armónicos y agradables a la vista, sin necesidad de resaltar de más. A su vez, una visible línea de contorno delimita cada uno de los elementos, sobretodo la figura protagonista. Finalmente, apelo a los ojos de gran tamaño, llamativos y expresivos, una de las características por excelencia del *anime*.

Por otro lado, se puede notar en la paleta de colores que elegí para esta composición que predominan el verde claro en la naturaleza, el celeste en el cielo del fondo o los ojos del personaje y el marrón del cabello de la figura en la primera página, mientras que en la segunda continúan destacando el celeste del cielo y los ojos y el marrón del cabello pero además se agrega más que nada los grises metálicos de la urbanización, tanto del tren como de los edificios o la estación. Esta variación sutil la elegí para representar el contraste ya mencionado entre lo urbano y lo rural, dejando el cielo como una constante. A su vez, el cielo constituye un elemento que se repite en mis obras, lo cual se puede notar al volver a la primera obra.

En lo referente a la figura, los colores que seleccioné para el uniforme de la joven son los que se suelen utilizar en los uniformes escolares en general, como el blanco para la camisa y el azul marino para la falda, con su particular y tradicional cuadriculado, junto a un toque de color con el rojo de la cinta que rodea el cuello. Este rojo que resalta lo elegí adrede, basado en el conocido mito oriental del “hilo rojo del destino” o 運命の赤い糸 (うんめいのあかいいと, *unmei no akai ito*), traído a Japón principalmente de China pero luego adaptado a las costumbres niponas. Este mito forma gran parte de uno de los últimos filmes de Makoto Shinkai, *Your Name*, donde la trama argumental de la obra concluye uniendo a los protagonistas y demostrando que están destinados a encontrarse siempre y a permanecer juntos. Esta leyenda se recita literalmente en la película de esta manera: “Un hilo rojo invisible conecta a aquellos que están destinados a encontrarse, sin importar tiempo, lugar o circunstancias. El hilo se puede estirar o contraer, pero nunca romper”.

Teniendo esto en cuenta, queda implícito en la obra que es una referencia tanto a un mito antiguo japonés como a su preservación en la cultura moderna. De esta manera, hago alusión al hecho de que Japón es una combinación de lo antiguo y lo nuevo, en la que ambas partes de su cultura se unen logrando un resultado armonioso. Y finalmente, es una referencia al mencionado artista Shinkai, quien utiliza esto en una de sus últimas obras cinematográficas para evidenciar lo

recientemente mencionado, el contraste de la tradición con lo moderno, de lo urbano con lo rural, de lo antiguo con lo nuevo.

Conclusión

Analizando lo planteado en anteriores capítulos, se puede deducir que ambos *japonismos* tienen tanto similitudes como diferencias en sus diversos ámbitos de expresión, los cuales pueden tanto caracterizarlos como distinguirlos. Ambos movimientos fueron impulsados desde un principio por el mismo Japón, surgiendo el *japonismo* como una expansión cultural luego de varios años de falta de intercambio con otras culturas. Por otro lado, el *neo japonismo* tuvo un sentido de expansión económica a nivel mundial, dejando lo cultural en segundo plano. En cuanto a la divulgación o forma que encontró cada movimiento para darse a conocer, el primero lo hizo a través de las grandes exposiciones universales de arte del Siglo XIX y de revistas culturales. Además, la manera de apreciar cada obra u objeto artístico japonés era de manera directa, es decir, a través de la presencia física del mismo objeto ante el espectador. En cambio, en el *neo japonismo* la divulgación fue masiva, por medio de la tecnología, llegando de forma virtual al mismo espectador.

En cuanto a la manifestación estética que encontró cada estilo, el *japonismo* se materializó fundamentalmente en el ámbito de la pintura tradicional, ya que los artistas agregaron a la temática japonesa un toque personal, creando un verdadero impacto artístico. En el *neo japonismo* el orden estético se extendió hacia otras expresiones artísticas, como diseño, videojuegos, *anime*, *manga*, cine, televisión, adoptando una forma multimedia.

El *japonismo* surgió dentro de las clases cultas burguesas europeas, y se difundió dentro de ese ámbito en el cual se apreciaba el arte, lo que le otorgó un rasgo más selectivo. En cambio, en el *neo japonismo* la difusión se generalizó a todo tipo de público, no habiendo límites ni de clase social ni de edad o cultura.

Referido a las temáticas abordadas en las obras de estos estilos, el primero utilizó las figuras de los arquetipos nipones, como la *geisha* o los samuráis, también centrada en la naturaleza y sus

manifestaciones, materializando en su mayoría una visión realista de las mismas. En cambio, en el *neo japonismo* las temáticas se centran mayoritariamente en la vida cotidiana, aunque siempre con un toque fantástico, cruzando la realidad con la ficción. También hay algunas series de *anime* o *manga*, donde la acción transcurre en *settings* inexistentes, casi totalmente ficticios. Asimismo, cabe resaltar que en el *japonismo* se pueden identificar claramente la presencia de elementos nipones, mientras que en el *neo japonismo*, la estética posee cierta pérdida de identidad de los productos culturales japoneses, pudiéndose identificar la procedencia sólo si se posee un ávido conocimiento de las particularidades que la caracterizan.

A través del estudio en profundidad de los movimientos del *japonismo* y *neo japonismo* se tomaron los fundamentos estéticos de los mismos para plasmarlos en las obras que son presentadas como una propuesta plástica. Para lograr estos resultados, fueron determinantes ciertas cuestiones propias del arte japonés, como el sentido introspectivo de la producción estética y la búsqueda de interrelación entre el ser y la naturaleza. Asimismo, el énfasis en la simplicidad y la austeridad de las formas, característico de la estética japonesa. En la obra que toma como punto de partida el *japonismo*, la temática elegida en sí misma hace alusión a Japón. El arquetipo de la *geisha*, que ha sido una figura idealizada representante del encanto del Japón tradicional, asociada a la vestimenta del *kimono*, la naturaleza y la característica arquitectura japonesa. Con estos elementos el objetivo es transmitir sensaciones que impacten al espectador. Por otro lado, en la obra que tiene como disparador el *neo japonismo*, se intenta buscar un contenido visual ligado a la cotidianeidad para llegar a un público más global, como lo hace Makoto Shinkai, quien busca despertar sensaciones y sentimientos a través de la simplicidad. Se trata de una imagen basada en el mundo real y contemporáneo pero representado de un modo idealizado.

Así, la cultura japonesa y la admiración por “lo japonés” traspasó la barrera del tiempo y unió a ambos estilos artísticos a través de un “hilo rojo” invisible que perdura aún en nuestros días.

Bibliografía

Almazán, David Tomás y Barlés Baguera, Elena (coord.) (2011). Japón y el mundo actual. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.

Almazán, David Tomás (2003). “La seducción de oriente: de la chinoiserie al japonismo”. Artígrama, N° 18, Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza, pp. 83-106. Disponible en <http://www.unizar.es/artigrama/pdf/18/2monografico/02.pdf>

Cid Lucas, Fernando (2012) “La llegada imparable del ciclón manga”. Lectura y manga. Puertas a la lectura, N° 24. Extremadura: Universidad de Extremadura, pp. 1-4.

Diez Galindo, David (2016) “Bellezas de porcelana: el japonismo y la representación de la mujer japonesa y su influencia en la occidental a través de las artes (último tercio del siglo XIX y primer cuarto del siglo XX)”. Trabajo de fin de máster, Valladolid: Universidad de Valladolid, pp. 1-105. Disponible en: <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/19226>

Fernández del Campo, Eva (2001) “Las fuentes y lugares del Japonismo”. Anales de la Historia del Arte, N°11. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, pp. 329-356.

Gómez Aragón, Anjhara (2011). “Otakus y cosplayers. El reconocimiento social del universo manga en España”. Lectura y manga. Puertas a la lectura, N° 24. Extremadura: Universidad de Extremadura, pp. 58-70.

Harrison, Charles (1998) “Impresionismo, modernidad y originalidad”. Frascina, Francis y otros, La modernidad y lo moderno. La pintura francesa en el siglo XIX. Madrid: Akal, pp. 145-222.

Hauser, Arnold (1951) Historia social de la literatura y el arte II. Barcelona: Debolsillo, 2012.

Hernández Pérez, D. Manuel (2013) “La narrativa cross-media en el ámbito de la industria japonesa del entretenimiento: estudio del manga, el anime y los videojuegos”. Tesis doctoral, Murcia: Universidad de Murcia, pp. 1-458.

Holmberg, AJ (2019) “A film analysis of Makoto Shinkai’s Garden of Words, 5cm per Second, and Your Name”. Tesis de grado. Oregon: Western Oregon University, pp. 1-57.

Horno López, Antonio (2013). “Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales”. Tesis doctoral. Granada: Universidad de Granada, pp. 1-494.

Kawlra, Aarti; Steele, Valerie (ed.) (2002) “The Kimono Body”. Fashion Theory, N° 6. Bloomsbury Publishing: London, pp. 299-310.

Mabuchi, Akiko (2013). “¿Qué aportó el japonismo?” en Japonismo: la fascinación por el arte japonés. Barcelona: Fundación La Caixa, pp. 34-59.

Mangirón, Carmen (2012). “Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis de los principales factores de su éxito global”. Lectura y manga. Puertas a la lectura, N° 24. Extremadura: Universidad de Extremadura, pp. 28-43.

Martí Oroval, Bernat (2007). “Orientalismo, japonismo y Occidentalismo: Nitobe Inazō y el Bushido”, Boletín de Asociación Española de Orientalistas XLIII. Madrid: Universidad de Madrid, pp. 329-343.

Martorella, Cristiano (2017). “Il riarmo del Giappone e la rivincita pop”, Manga Academica. Rivista di studi sul fumetto e sul cinema di animazione giapponese, N° 10. San Marco Evangelista: Società Editrice La Torre, pp. 257-268.

Múgica Esnarriaga, Beatriz (2017). “La presencia del arte japonés en occidente: el arte zen en la obra de Prado de Fata”. Trabajo de fin de máster. Universidad del País Vasco, pp. 1-228.

Raymond, Thomas (1986). Sabi - Wabi - Zen. El zen y las artes japonesas. Edicomunicación: Barcelona.

Rigual Mur, Julia (2017). Normalización y expansión del fenómeno kawaii I. Revista Cultural Ecos de Asia. Zaragoza: Universidad de Zaragoza. Disponible en: <http://revistacultural.ecosdeasia.com/normalizacion-y-expansion-del-fenomeno-kawaii-i/>

Rodriguez, Pilar Luz (2014). “El “cool” del Cool Japan: la construcción de una política cultural para la promoción de la identidad nacional y la economía creativa”. Simposio o

conferencia llevado a cabo en el Primer Congreso Latinoamericano de Gestión Cultural. Observatorio Latinoamericano de Gestión Cultural, Santiago de Chile.

Rojas-Sierra, Sergio Daniel (2018). “La narrativa cinematográfica de Makoto Shinkai: desarrollo de una hipótesis de trabajo”. Jangwa Pana, Volumen 17, N° 1. Santa Marta: Universidad del Magdalena, pp. 73-84.

Romero Leo, Jaime; Cid Lucas, Fernando (ed.) (2018) “La estética Mukokuseki en el contexto del Neo Japonismo”. Japón: Identidad, identidades en Monográfico Kokoro, N, 4. Andalucía: Revista Kokoro, Asociación Cultural y Universitaria ADEC JAP-AN.

Romero Leo, Jaime (2016). “Kimi no na wa. Melancolía y preciosismo en la estética del cine de Makoto Shinkai”. Revista Ecos de Asia. Sección de Historia del Arte de Extremo Oriente de la Universidad de Zaragoza: Zaragoza.

Ruiz Carrasco, Francisco Javier (2007). “Capítulo 39: El arte namban y la introducción del procedimiento del óleo en Japón” en La investigación sobre Asia Pacífico en España, CEIAP. Granada: Editorial Universidad de Granada, pp. 635-645.

Santiago Iglesias, José Andrés; Castro, Kako y Soler, Ana (coord.) (2006), “Japón. La convivencia de dos tiempos gráficos en la contradicción. Contando historias gráficas... Del Mundo flotante del ukiyo-e al consumo del manga” en Impresión Piezoeléctrica. La Estampa Inyectada. Algunas Reflexiones en torno a la Gráfica Digital. Vigo: Grupo de Investigación dx5, Universidad de Vigo.

Santiago Iglesias, José Andrés (2010), Manga: del cuadro flotante a la viñeta japonesa. Vigo: Grupo de Investigación dx5, Universidad de Vigo.

Santiago Iglesias, José Andrés (2012). “Generación Manga. Auge global del imaginario manga-anime y su repercusión en España”. Lectura y manga. Puertas a la lectura, N° 24. Extremadura: Universidad de Extremadura, pp. 10-27.

Swale, Alistair (2016). “The ‘new Miyazaki’ or a new voice in cinematic anime”. The 23rd Nichibunken International Symposium: Japanese Studies Down Under: History, Politics,

Literature and Art. Conferencia llevada a cabo por la International Research Centre for Japanese Studies, University of Otago. Dunedin: New Zealand.

Torrents, Alba González (2015). “Ninjas, princesas y robots gigantes: género, formato y contenido en el manganime”. Con A de Animación, N° 5. Valencia: Universitat Politècnica de València, pp. 158-172. Disponible en: <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/3547>.

Towle, Diane Marie (2013) “Spaces of Japonism and the Art of Whistler, Van Gogh and Monet: Collecting, Decoration and the Japanese Other”. All Theses and Dissertations (ETDs). St. Louis: Washington University, Open Scholarship. Disponible en <https://openscholarship.wustl.edu/etd/10>

Puji Lestari, Indah (2014). “Cultural analysis of “Bakuman” comic (manga) written by Tsugumi Ohba and Takeshi Obata and its contribution to cross cultural understanding teaching”. Trabajo de tesis de licenciatura. Semarang: University of PGRI Semarang, pp. 1-19.