



N.º 2 | Abril de 2006

# Las raíces biológicas de la estética del manga y del anime

Carmen García Población

www.artediez.com/paperback/home.htm

## Las raíces biológicas de la estética del manga y del anime

### Resumen

La iconografía de la neotenia está en la base estética de ciertas criaturas que desde Disney han poblado las pantallas y los comics de todo el mundo, llegando hasta cierta estética

utilizada en Japón en muchos animes y mangas.

### Palabras clave

Internet, redes, animación, ilustración, cómic.

# Las raíces biológicas de la estética del manga y del anime

*Hubo un tiempo en que yo pensaba mucho en los axolotl. Iba a verlos al acuario del Jardín des Plantes y me quedaba horas mirándolos, observando su inmovilidad, sus oscuros movimientos. Ahora soy un axolotl.*

Axolotl

Julio Cortázar<sup>1</sup>

El ajolote (del náhuatl axolotl: atl, agua y xolotl, monstruo) es un anfibio urodelo de la familia de los salamánderos que habita en los lagos de México central. Parece un renacuajo gigante, pues mide alrededor de 20 cm de largo. En las extremidades torácicas tiene cuatro dedos y cinco en las abdominales. Posee en el lomo una especie de peine (aleta) que llega hasta la cola; es de color parduzco oscuro con pequeñas manchas blanquecinas de gran eficacia mimética, pues lo hacen confundir con las piedras. Puede respirar por las branquias (tres pares de branquias laterales externas) y con los pulmones.<sup>2</sup> El ajolote o axolotl en realidad es una larva de un batracio urodelo, el *Ambystoma*, que posee la extraña peculiaridad de permanecer como tal larva, sin desarrollar las características de la madurez, hasta su muerte, si las condiciones ambientales son favorables a tal circunstancia. Esta peculiaridad se conoce como **neotenia** en la terminología biológica. El ajolote puede incluso reproducirse en el estado de larva adulta, así como desarrollar las características maduras de la especie mediante el habitual proceso de metamorfosis de los batracios, pero esto sólo se produce en hábitats de lagos cálidos o en especiales condiciones de laboratorio.

## Neotenia y personajes animados

Podemos describir entonces la neotenia como la conservación de características juveniles en los adultos de una especie. La iconografía de la neotenia está en la base estética de ciertas criaturas que desde Disney han poblado las pantallas y los comics de todo el mundo, llegando hasta cierta estética utilizada en Japón en muchos animes y mangas. Citamos a Stephen Jay Gould describiendo los caracteres que marcan las formas larvales o infantiles en los animales:

1. (1) CORTÁZAR, J. (1985) El ajolote, Ceremonias. Barcelona, Seix Barral.

2. ORTEGA CAMBRANIS, A. J. El ajolote. Elementos: ciencia y cultura noviembre- enero, año/vol 6, número 036, , Puebla, México. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

[www.artediez.com/paperback/home.htm](http://www.artediez.com/paperback/home.htm)

“...una cabeza relativamente grande, predominio de la cápsula cerebral, ojos grandes y de disposición baja, región de las mejillas prominente, extremidades cortas y gruesas, una consistencia elástica y neumática, y movimientos torpes.”<sup>3</sup>

En el artículo citado, Gould, un famoso investigador y divulgador de la biología, muestra la evolución de las formas de Mickey Mouse como una convergencia creciente con las características de la neotenia biológica. Parece describir directamente a Doraemon, aunque su estudio estudia preferentemente las diversas fases morfológicas de Mickey Mouse a lo largo de su dilatada vida como personaje de animación, y cómo éstas fueron deviniendo en esas formas redondeadas, de extremidades cortas y ojos grandes ya mencionadas. Las orejas se fueron redondeando y agrandando, la nariz, en un principio alargada y parecida a una aceituna negra, también acabó dibujada como una forma esférica. El tamaño de la cabeza fue creciendo en proporción al del cuerpo.

Por supuesto, los animadores de Disney eran completamente inconscientes de semejante fenómeno y su relación con fundamentos biológicos, entre otras cosas, porque éstos no se habían descubierto, pero, y esto es lo interesante, se esforzaban en dotar de atractivo a sus personajes.

La cuestión que se plantea ante semejante “coincidencia” entre estética y descubrimientos biológicos es: ¿Por qué nos resultan atractivos los rasgos infantiles, la cara de bebé, los cachorros animales frente a sus formas adultas? La respuesta de los biólogos, estudiada ya en algunos trabajos de Konrad Lorenz, es que estos rasgos despiertan nuestros instintos de protección y cuidados, incitando a una ternura imprescindible para que los bebés o los cachorros sean alimentados y acariciados. Es la más importante de sus armas de supervivencia. Un niño que sonrío produce en el adulto una hormona calmante denominada oxitocina, un antídoto para la hormona del estrés.

Las posturas corporales de indefensión o sumisión son constantes también en las formas dibujadas que siguen la estética del manga o el anime. Vemos en las imágenes que anteceden que los ojos grandes, de formas redondeadas y de grandes pupilas, que connotan ideas de emoción o excitación sexual, siendo también preferidas como portadoras de mayor atractivo a las pupilas pequeñas en todos los test psicológicos realizados en este sentido. Dichos test han sido muy aprovechados por los publicitarios en fotografías de personas reales, sobre todo en retratos en primer plano, para transmitir emoción y calidez. Las posturas de indefensión introducen una nota inquietante: una relación de atracción-dominio entre el espectador y el personaje. La sumisión y la indefensión como armas de seducción incluso ante los enemigos han sido utilizadas de forma astuta y divertida en el personaje del gato con botas de la película Shrek 2. Incluso el ángulo de encuadre que se usa en algunos personajes de anime y manga suele fomentar una visión en ligero picado, tal y como contemplaríamos a un niño, resaltando su cabeza, flequillo y ojos.

### Disney y Manga/Anime

Han pasado unos cuantos años desde las obras más clásicas de la compañía americana hasta que otro canon de dibujo y proporciones de personaje ha venido a reemplazar a la clásica estética Disney. El porqué es necesario un canon de proporciones para el comic y la animación lo encontramos en una sencilla explicación: el hecho de que los personajes han de producirse por medios cuasi-industriales, en grandes estudios con multitud de animadores y auxiliares para la producción de animación, y también en una suerte de producción en cadena que hace que la mayoría del manga nipón sea obra de editoriales más que de autores, aunque la obra personal de éstos puede acabar sobresaliendo de la masa.

Hoy en día, el manga (cómic o historieta japonesa) es el estilo de dibujo y personajes más reconocido y buscado por los más jóvenes, siendo a veces deficientemente incomprendido por los más mayores que en su momento accedieron fácilmente a considerar las obras de Disney como arte. Una parte de los manga acaba convirtiéndose en anime, o películas de animación. Hayao Miyazaki es el creador más conocido internacionalmente en este campo. Entre sus obras se

---

3. JAY GOULD, S. (1994) Homenaje biológico a Mickey Mouse, El pulgar del panda, Barcelona, RBA.

www.artediez.com/paperback/home.htm

cuentan las series infantiles Heidi o Marco y los largometrajes *La princesa Mononoke*, *El viaje de Chihiro* o *El castillo ambulante*, verdaderas obras maestras de la animación y que, curiosamente, siguen una férrea estética en cuanto a la construcción de los personajes. Todos ellos tienen proporciones corporales y rasgos faciales muy parecidos, sobre todo los protagonistas, en general niños o adolescentes. La influencia de Disney en Miyazaki ha sido generosamente reconocida por este autor. Buenavista, filial de Disney, es quien distribuye las películas del estudio Ghibli de Miyazaki en Occidente. Miyazaki y Otomo, gracias al éxito de *Akira*, han configurado parte de la estética del manga actual, que comenzó con las historias del niño-héroe Astroboy publicadas por Osamu Tezuka en la década de los cuarenta del siglo pasado. Astroboy ya presenta muchos puntos en contacto con los personajes Disney dominantes en su momento: enormes ojos, extremidades más bien cortas, cabeza desproporcionadamente grande y boca pequeña. Y es el antecedente directo de personajes como Marco o Heidi, ya en la década de los setenta.

En un principio, el manga estaba dirigido a un público infantil, incluso separado por sexos (el *shoho manga* sigue siendo una variante destinada a las adolescentes). Más adelante, y siendo una industria altamente rentable, se diversificó para alcanzar al público adulto, ávido de diversiones baratas. Citamos el artículo correspondiente al manga en la Wikipedia: *"Dejaron el estilo de Disney por otro más realista y fotográfico abriendo el campo a nuevos géneros violentos, escatológicos o pornográficos como el horror, las historias de samurais, los mangas sobre yakuzas, el erotismo, etc."*<sup>4</sup>

### El Manga moderno

Como tal, el manga no tiene una estética única. Los típicos personajes que han creado una iconografía unificada son protagonistas de mangas o animes de éxito, con lo que abren la puerta para la incesante imitación del estilo. Lo atractivo de estas representaciones y los cuidados recursos visuales han dado lugar a esas figuras imposibles y altamente sofisticadas que son la marca de fábrica de los creadores de manga y anime. *"En cada ojo de Ranma 1/2 o de Candy Candy o de cualquier chica de Sailor Moon caben unas cinco o seis bocas. De hecho, sus ojos son del tamaño de sus puños. Sus labios (siempre un poco a punto de recibir o dar un beso) y su nariz podrían desaparecer en el territorio de su cara. Sus hombros miden lo mismo que su cabeza (sostenida por un cuello delgado y larguísimo) y, si fueran reales, no podrían mantenerse en pie. Lucharían constantemente contra la gravedad que arrastraría sus senos o sus glúteos o su cabeza misma hasta la tierra. No podrían moverse, la forma de sus empeines les impediría dar un solo paso. Caminarían como las chinas de pies reducidos a flores de loto de carne y hueso."*<sup>5</sup>

¿Es posible entonces que la estética del manga sea un cruce entre esos personajes tiernos y biológicamente atractivos para todos los seres humanos, y el gusto oriental por la belleza añorada y frágil, encarnada en esas mujeres de pies increíblemente diminutos y ojos agrandados por el maquillaje, tal y como vemos en la tradicional representación de las geishas? Tanizaki<sup>6</sup> ya comentaba que los fantasmas japoneses carecen de pies, surgiendo directamente de las sombras que elogió en su obra más conocida en Occidente. En cambio, la cabeza, tanto masculina como femenina, ha sido tradicionalmente priorizada con el uso de complicados peinados y tocados, que obligaban a las mujeres a dormir con una almohada especial (más parecida a un instrumento de tortura) que sujetaba el cuello y permitía no despeinarse durante la noche.

Las grandes cabezas de los personajes manga y anime están siempre adornadas de admirables y curiosamente coloreados mechones de pelo, flequillos y complicados cortes que luego son imitados por una legión de seguidores fanáticos u *otakus*. La importancia del cabello como elemento de atracción sexual es una constante de todas las culturas. De hecho, las mujeres musulmanas son obligadas a cubrirlo para no despertar indeseables concupiscencias. El cabello suelto en las representaciones femeninas ha tenido connotaciones sexuales hasta que Coco

---

4 . [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)

5 . GARCÍA GONZÁLEZ, J. *Improbables fantasías/La carga erótica del manga japonés*, México, Reforma.

6 . TANIZAKI, J. (2004) *Elogio de la Sombra*, Madrid, Siruela.

[www.artediez.com/paperback/home.htm](http://www.artediez.com/paperback/home.htm)

Chanel decidió cortar por lo sano y liberar a las féminas de melenas y problemas. Por lo que podemos considerar que la atracción especial por el cabello y sus peinados no es precisamente nueva en la iconografía artística, siendo su representación considerada como un signo de virtuosismo por parte de algunos pintores. La complicada maraña de rizos y mechones informalmente definidos en los manga y anime nos recuerda por analogía con las detalladas y exquisitas representaciones de difíciles peinados en las pinturas del Renacimiento italiano. Leonardo Da Vinci se mostraba fascinado por la representación de mechones y bucles, si hemos de hacer caso a su biógrafo Charles Nicholl.<sup>7</sup>

Por otra parte, la pasión por unos ojos grandes y expresivos, puede rastrearse hasta las pinturas del antiguo Egipto. En el manga y el anime, los ojos son enfatizados hasta el punto de que ocupan la mayor parte de la cara de los personajes. Se adornan con brillos y reflejos que los humedecen para hacerlos más emocionales. Combinado con las grandes pupilas, el atractivo que evocan es claramente sexual. Esto tampoco es difícil de descifrar puesto que los personajes femeninos, de grandes caderas y pechos esféricos a los que la gravedad parece no afectar, son enormemente exitosos en una variedad del manga decididamente pornográfica cuyo éxito tradicional en Japón se ha acrecentado con la llegada de Internet. Citando de nuevo a Julieta García: *“Cientos de miles de páginas de hentai (manga pornográfico) son visitadas diariamente. Los cibernautas calenturientos o curiosos han cedido gozosos a la seducción de los dibujos. Las páginas web de hentai anuncian, como si fuera una cosa de todos los días, que sus personajes (animados o no) se someten a cualquier tortura y son capaces de relaciones sexuales incluso con alimañas y extraterrestres. Los clics no se hacen esperar.”* Tenemos, pues, en un solo personaje, la apelación a dos poderosos instintos humanos: el sexual y la protección a las crías, o, retorciéndolo un tanto, el atractivo sexual que esas mismas crías pueden proporcionar. En Japón no se esconde el aprecio por la morfología adolescente como iconografía sexual: jovencitas como larvas adultas y sexualmente desinhibidas de cortas faldas y blusas de uniforme colegial.

Sin embargo, el éxito occidental del manga parece radicar en su estricto canon de proporciones para los personajes, muy semejante a la estilización y alargamiento del canon de figuras que emplean los dibujantes de figurines para el diseño de moda. Que cualquiera sea capaz de aprender a dibujarlos mediante unas sencillas “recetas” parece convertir en artistas a multitud de desorientados jóvenes incapaces de comprender a los creadores de arte contemporáneos y sus conceptuales y enigmáticas obras, pero deseosos de todas formas de compartir y expresar cierta creatividad mediante estos personajes sugestivos y exóticos, tan fascinados ante estos curiosos monstruos como el personaje de Cortázar ante los axolotl de “cabezas triangulares y rosadas con los ojillos de oro”.

### **Bibliografía** (Wikipedia)

- BERNDT, Jacqueline. (2001). El fenómeno manga. “Colección Fontana práctica”. Editorial Martínez Roca. Madrid, España.
- Manga manía (Fascículos). (2004). Treinta y cinco volúmenes. Editorial Europea de Promoción y Fomento. Barcelona, España.
- BERMÚDEZ, Trajano. Mangavisión, guía del cómic japonés, editorial Glénat (Biblioteca del Dr. Vértigo n.º 1).
- MOLINÉ, Alfonso. El gran libro de los manga, editorial Glénat.
- GRAVETT, Paul. Manga: 60 Years of Japanese Comics. Nueva York: Collins Design, 2004.
- SCHODT, Frederik L. Dreamland Japan: Writings on Modern Manga. Berkeley, Calif.: Stone Bridge Press, 1996.
- ESTUDIO PHOENÍX. (2001). Cómo dibujar manga. Ediciones Martínez Roca. Madrid, España.

---

7. NICHOLLS, C. (2005) Leonardo, el vuelo de la mente. Madrid, Santillana.

[www.artediez.com/paperback/home.htm](http://www.artediez.com/paperback/home.htm)

### **Manga disponible en la red**

Lyhana8 (en) - base de datos con imágenes,  
Página inicial de Wikimanga  
<http://www.megatokyo.de/?lang=es> (en  
español)  
ADAM (en español)  
<http://www.adamext.tk> (en español)  
Animangaweb (en español)

Mangaes (en español)  
Megatokyo (en italiano, español, etc.)  
Manganimesp (en español)  
OtakUniverse (en español)  
Mcanime (en español)  
Asotaku (en español)  
La villa de los frikis (en español)  
Cibermanga (en español)

---

### **Cómo citar este artículo**

GARCÍA POBLACIÓN, Carmen (2006) "Las raíces biológicas de la estética del manga y del anime".  
paperback nº 2. ISSN 1885-8007. [fecha de consulta: dd/mm/aa]  
<http://www.artediez.com/paperback/articulos/poblacion/raices.pdf>

[www.artediez.com/paperback/home.htm](http://www.artediez.com/paperback/home.htm)



Carmen García Población

Licenciada en Bellas Artes. Es profesora de Artes Plásticas y Diseño en la especialidad de Medios Informáticos. Imparte la asignatura de Animación.