

# El color y la iluminación como recursos expresivos en las series *anime*

*Dr. Antonio Horno López*<sup>1</sup>

Desde su nacimiento como espectáculo en 1895, de la mano de los hermanos Lumière, y la incorporación del sonido a finales de los años 20 del siglo pasado, el medio cinematográfico apela fundamentalmente a los sentidos de la vista y el oído para transmitir sus mensajes al espectador. Tanto el cine de imagen real como el de animación, son técnicas que producen la ilusión de imagen en movimiento al reproducir secuencialmente una serie de fotogramas por segundo. Estas imágenes proyectadas en una pantalla se rigen por las mismas leyes visuales que las obras pictóricas tradicionales de antaño, donde la composición, el color, o la iluminación adquieren un gran protagonismo, conformando un lenguaje artístico y visual en obras que están enfocadas, principalmente, al entretenimiento. Es lo que ocurre con uno de los productos televisivos más populares a nivel mundial, la animación japonesa, más conocida como *anime* (Hu y Yokota, 2014) (Swale, 2015).

A pesar de que la producción de los *anime* es en general seriada y como medio dinámico no invita precisamente a analizar sus elementos estáticos, hay que destacar que en las series de animación japonesa los colores no son asignados de forma aleatoria. En la mayoría de las ocasiones se incorporan a la imagen con un determinado propósito, bien para crear una estética particular y sugerente como ocurre en la serie *No Game No Life* (2014), cuyos vibrantes colores envuelven a los personajes en una atmosfera heterogénea entre lo real y lo fantástico; o bien como elemento visual connotativo, capaz de añadir significado a la imagen con un valor simbólico o emocional. Un fenómeno perceptual

---

<sup>1</sup>. Antonio Horno López es doctor cum laude por la Univ. de Granada y profesor del Depto. de Didáctica de la Expr. Musical, Plástica y Corporal de la Universidad de Jaén.

conocido en el ámbito de la investigación artística como *ideasthesia* (Gómez, Iborra y Córdoba, 2014).

A continuación, mostraremos cómo el particular modelo de la animación japonesa utiliza el color y la iluminación no solo como recursos visuales que ayudan a modelar y proporcionar volumen a la figura, sino que, además, al ser elementos visuales poderosamente expresivos capaces de evocar en el espectador diferentes ideas, sensaciones o incluso sentimientos, son aprovechados como complemento narrativo de la propia producción.

Teniendo en cuenta las teorías pictóricas sobre el uso o simbología del color y a través de la observación de la paleta de colores general de una serie específica, o de algunos de los fotogramas independientes que conforman un determinado fragmento de la animación, en la primera sección de este artículo se realizará el análisis visual de una selección de fragmentos pertenecientes a diferentes *anime* y en los que el color representa un recurso expresivo significativo tanto para la imagen como para la historia que se narra. Mientras, en la segunda sección se mostrará la importancia de la iluminación y la proyección de sombras como otro de los componentes imprescindibles para lograr captar la atención del espectador.

## **1. El uso intencionado del color como medio de expresión y creación de ambientaciones**

En el ámbito artístico es frecuente la utilización del color como un modo de lenguaje visual independiente, como un elemento plástico colmado de significado simbólico y estético, de modo que, en animación, y más concretamente en el *anime*, el color también puede llegar a resultar un elemento fundamental capaz de actuar tanto como modelador de la figura o como medio narrativo de la propia animación.

Es cierto que al visualizar una animación no se dispone de bastante tiempo para poder analizar los valores estéticos de una imagen concreta, pero sí del suficiente para llegar a apreciar la composición de los dibujos en términos de movimientos de formas y de colores, de manera que inconscientemente encuentra un trasfondo en el color que tiene por finalidad exponer estados de ánimo y sentimientos. Es lo que en animación se conoce como uso “dinámico del color”: variaciones en los colores con independencia del movimiento de los personajes (Halas y Manvell, 1980). Un recurso que ya había sido puesto en práctica en 1941 en la película *Dumbo* de Walt Disney, en la secuencia en la que el pequeño elefante se intoxica con el alcohol que accidentalmente cae al interior de un recipiente y comienza a ver ilusiones de llamativos elefantes rosas, que danzan y cantan, sobre un tenebroso fondo completamente negro.

Dado que el color es uno de los elementos visuales al que más aten-

ción presta el público en general, para lograr el objetivo perseguido a través de este recurso, los creadores de manga y los animadores han de poseer un alto sentido del mismo. Por este motivo, la mayoría de las experiencias tonales en las escenas de animación suelen realizarlas artistas o animadores experimentados.

Ello no significa que este particular uso del color sea una cualidad exclusiva de la animación de autor o cortometrajes experimentales, sino que también es posible encontrar estos aspectos visuales dentro de la animación más comercial. Es el caso de *The Tatami Galaxy* (2010), una serie comprendida de 11 capítulos donde Masaaki Yuasa —un director y animador japonés, influenciado por obras como *Yellow Submarine* y distinguido por poseer un estilo artístico salvaje y libre— ejerce las funciones de director de episodios, guionista y dibujante de *storyboards*, y en la que, a pesar de no participar directamente como animador, su particular estilo queda reflejado continuamente durante toda la producción, como muestran los diseños de los dibujos y los continuos cambios tonales que pueden apreciarse durante la serie.

En el episodio 10, por ejemplo, se puede apreciar cómo una gama de colores cálidos —del amarillo al rojo— y fríos —del verde al azul— se alternan en algunas escenas para aumentar el dramatismo de la historia y situar tanto al personaje como al público en diferentes contextos. Las tonalidades, que cubren el dibujo como un filtro fotográfico, ayudan al espectador a distinguir diferentes ambientaciones identificadas fundamentalmente por la paleta de colores de la escena.

Al igual que ocurría en la popular y alocada secuencia en la que colaboró para el episodio noveno de *Samurai Champloo* (2004-2005), cuyos parpadeantes cambios de color abrumaban y ponían en tensión al espectador durante esta fugaz secuencia de lucha (Horno, 2014), en *The Tatami Galaxy* el color también varía de forma imprevista para el público pero siguiendo, en muchas ocasiones y armoniosamente, los movimientos de los personajes, los efectos sonoros y la música de fondo, induciendo en el espectador diferentes sensaciones en función a estos cambios cromáticos. Los diseños de los personajes suelen aparecer simplificados y deformados, rellenos apenas por dos o tres colores planos de gran contraste, pero con los que se busca intensificar el impacto de las imágenes en el espectador a la vez que huye por completo de un coloreado realista.

Como este caso, en los últimos años han aparecido numerosas series *anime* que aprovechan claramente este tipo de recursos artísticos para aportar calidad, tanto narrativa como visual, a la obra final, rompiendo con los tópicos que marcaron al *anime* años atrás y que lo mostraban como una animación mediocre y prácticamente inexpresiva (Bendazzi, 2003: 415). En la actualidad, es posible encontrar un buen surtido de animaciones que utilizan el color de una manera específica a la par que fascinante, como podría ser la ya mencionada *No Game No Life* (2014); la ambienta-

ción cromática estilo steampunk de *Shingeki no Kyojin* (2013) o la reciente y controvertida *Devilman Crybaby* (2018) del maestro Yuasa, son solo unos pocos ejemplos que demuestran cómo este tipo de aportaciones, además de romper con la aparente homogeneidad visual de las que, en principio, se caracterizan a estas series, transforman a la animación para televisión en un poderoso recurso creativo de exploración de la naturaleza de la imagen secuencial, creando un nuevo modelo de expresión audiovisual donde tiene cabida tanto el entretenimiento del espectador como la experimentación técnica y artística del medio (Horno, 2017: 171).

### ***1.1. El valor interno de los colores para determinar el espacio temporal de la escena***

Junto a esta singular utilización del color para representar estados psicológicos en el espectador o recrear diferentes ambientaciones, también es fácil encontrar en el mundo del *anime* esa función meramente representativa del color pero que aprovecha, intencionadamente, los fundamentos teóricos sobre las polaridades cromáticas —frío y calor, claridad y oscuridad, etc.—, establecidas, años atrás, por grandes artistas como Wassily Kandinsky, Johannes Itten o Paul Klee (Kandinsky, 1996) (March-Ramos, 1991) (Klee, 1974).

Aunque parezca inverosímil intentar relacionar las teorías pictóricas de estos maestros con el proceso de producción seriado de una animación japonesa, la realidad es que los principios sobre el color son utilizados frecuentemente en las series de animación japonesa al objeto de mostrar los cambios temporales que se desarrollan durante el transcurso de la historia a describir. Es decir, para que el espectador sea consciente de ese paso del tiempo en las distintas escenas que vemos en una serie animada, los coloristas de los estudios adaptan la paleta de los colores básicos añadiéndoles un porcentaje determinado según la franja horaria o el periodo estacional que desean representar, por supuesto siguiendo el patrón de cálidos a fríos, es decir desde el amarillo, pasando por el rojo, hasta el verde y el azul. Un recurso fácilmente identificable y muy recurrente en series de larga duración.

Un ejemplo ilustrativo de este uso del color podemos apreciarlo en la secuencia de seis imágenes pertenecientes a cinco capítulos —del tercero al séptimo— de la serie *Naruto Shippūden* (2007-2017) que se muestra en la Figura 1. El desarrollo de la historia que transcurre en el intervalo de estos cinco episodios se produce a lo largo de un día completo, por lo que los colores modifican su tonalidad de cálido a frío y así logran representar la iluminación del sol en sus distintas etapas, desde la mañana, pasando por el atardecer y la noche, hasta el amanecer del día siguiente.

El tercer capítulo de *Naruto Shippūden* comienza con la mañana ya entrada, en este caso los colores son muy vivos y corresponden a la paleta origi-

nal que se utiliza usualmente durante toda la serie (fotograma 1). Con posterioridad, durante el atardecer, los colores adquieren un porcentaje determinado de amarillo y mientras el color verde de los árboles en el primer fotograma aparece con una tonalidad que contiene un 62% de amarillo, en el segundo fotograma se incrementa a un 84%.

Pasando por una paleta que va desde el amarillo al rojo, el espectador puede intuir que está atardeciendo por el contraste producido al envolverse, cada vez más, la imagen del espectro cromático con rosáceos y rojos (fotograma 3).



Figura 1. De *Naruto: Shippūden* (2007-2017) Director: Hayato Date. Producción: Studio Pierrot. Con cambios en la paleta de color que van desde el amarillo al azul, estas tonalidades van oscureciendo progresivamente la imagen y el espectador puede intuir el paso del tiempo sin la necesidad de aportar más detalles en la narración. Fuente: Elaboración propia a partir de capturas de la serie original en su versión inglesa en DVD ©Masashi Kishimoto.

Inmediatamente, en los siguientes capítulos, los colores que hasta ese momento habían sido cálidos pasan a una gama fría de azules y verdes, oscureciéndose la imagen e indicando que la historia está aconteciendo ya entrada la noche (fotogramas 4 y 5). Finalmente, en los últimos minutos del episodio séptimo, una vez pasada la noche, las imágenes se muestran nuevamente iluminadas, pero con tonos más apagados, tipo pastel, recreando una ambientación más tenue de la normal (fotograma 6), dando lugar al amanecer de un nuevo día.

Aunque el color ambiental se consigue normalmente pintando los fondos con técnicas tradicionales y rellenando los espacios con color digital para los personajes, también puede obtenerse mediante un filtro fotográfico de ajuste de imagen. Parecido a una veladura, es un proceso digital más directo y rápido pero que en realidad no ofrece un resultado tan natural, puesto que todos los elementos del encuadre se trabajan por igual y, en consecuencia, la gama de tonos es mucho más limitada.

## ***1.2. El simbolismo del color en el anime***

Volviendo a la serie *Naruto* (2002-2007), y aunque quizás de forma algo más subjetiva, es posible extraer otros aspectos de interés referentes a las teorías del color y el significado de los mismos. Así, los colores de los personajes que aparecen tanto en *Naruto* como en *Naruto: Shippūden* pueden llegar a tener un alto nivel connotativo o simbólico, valorando el significado que transmiten por encima de su representación real.

La gama de colores cálidos —amarillo, rojo y naranja— viene representada en la familia del personaje principal. Minato cuyo apodo es “rayo amarillo” y Kushina, conocida como el “torbellino rojo”, son los padres de Naruto, quien curiosamente también será apodado como el “destello naranja”. Estos colores asignados al protagonista, reflejan simbólicamente su personalidad enérgica, alegre y creativa —ya en el primer episodio, se nos presenta a Naruto como un muchacho revoltoso y problemático al que le gusta hacer pintadas por toda la aldea.

Aunque la intensidad que generan los tres colores primarios en su forma más pura hace que su aparición en la gran pantalla pueda resultar algo incómoda, es posible encontrar más evocaciones de estos colores en las series de animación japonesa. Así, por ejemplo, en el tercer episodio de *Bakemonogatari* (2009-2010) encontramos varios planos generales donde los personajes, sumergidos en una prolongada conversación y prácticamente inmóviles, aparecen rodeados de un fondo neutral —en gris— ornamentado con columpios diseñados en *cel shading* y pintados con los colores primarios. El objetivo de esta estética es llamar la atención para que el espectador participe activamente en la escena, centrando su curiosidad en toda la imagen y no solo en unos minúsculos personajes.

Otro *anime* que utiliza recurrentemente el color de manera simbólica es *Death Note* (2006-2007). Cada personaje principal viene identificado por un color determinado, el cual estará en consonancia a la personalidad de cada uno de ellos: azul para el calculador y frío L y rojo para el ambicioso e inquieto protagonista Light Yagami. La función de este cambio cromático es la de adaptar la apariencia visual de la escena cuando hay una confrontación reflexiva, es decir, cuando los personajes están pensando en algo. El espectador presencia ese conflicto tanto por el audio como por la ambientación tenebrosa que se produce al cambiar las tonalidades de la pantalla, destacando a los personajes con sus respectivos colores sobre un fondo oscuro y grisáceo.

## **2. La importancia de la iluminación y la proyección de sombras como lenguaje visual**

Junto al color, otro de los componentes clave e imprescindible para lograr captar la atención del espectador es el adecuado uso de la iluminación y la proyección de sombras.

Atendiendo a las características de calidad e intensidad de la luz se distingue entre iluminación blanda y dura. La primera corresponde a un tipo de iluminación dispersa, generalmente sin sombras o con un sombreado muy tenue, y que en animación corresponde a la iluminación estándar conseguida únicamente con los colores básicos de los personajes. Por el contrario, la luz dura se corresponde con la iluminación procedente de un “foco” concreto de dirección e intensidad específica y produce una atmósfera de sombras y contornos muy definidos. Este tipo de iluminación suele usarse habitualmente en el *anime* para resaltar elementos, aportar dramatismo a la escena, o dar a conocer al espectador objetos que se encuentran fuera del encuadre, como lámparas, farolas, velas, rayos, bolas de fuego u otros elementos luminosos.

Las diferencias entre ambos tipos de iluminación se pueden apreciar claramente en unas imágenes utilizadas como modelos pertenecientes a la OVA *Doragon Bōru: Sūpā Saiya-jin Zetsumetsu Keikaku (Dragon Ball: El plan para exterminar a los Saiyans)* (2010) (Figura 2). El fotograma de la izquierda corresponde a una iluminación blanda en la que el personaje está creado con los colores de la paleta habitual y con sombras no muy marcadas. Todo lo contrario ocurre con la imagen de la derecha, en la que se proyecta una iluminación más dura, producida por un foco de luz lateral que incrementa la intensidad de los tonos claros hacia el blanco y oscurece las sombras, ahora más contrastadas con el resto de la gama. En el primer caso el color de las sombras está levemente intensificado y se mantiene en la escala tonal. Sin embargo, cuando la iluminación se intensifica, como ocurre en el segundo fotograma, el color de las sombras se traslada hacia el negro, dando lugar a una paleta de color totalmente diferente a pesar de que, en este caso, las áreas de sombras son en ambas imágenes iguales, con la única diferencia de la incorporación del brillo lateral en el fotograma de la derecha.



Figura 2. *Doragon Bōru: Sūpā Saiya-jin Zetsumetsu Keikaku* (2010) Director: Yoshihiro Ueda. Producción: Tomoaki Imanishi y Hiroyuki Kinoshita. Estudios: Bird Studio y Toei Animation. Fuente: Elaboración propia a partir de capturas del DVD original publicado con Licencia en Malasia ©Akira Toriyama.

Además de la calidad e intensidad de la iluminación también hay que des-

tacar la posición y el ángulo de proyección de la luz y que resulta de enorme importancia al ser uno de los recursos más comunes a la hora de proporcionar volumen y expresividad a los personajes.

Dependiendo del ángulo y la dirección de proyección del foco luminoso, se distingue entre iluminación frontal, lateral, cenital, nadir y contraluz, cada una de ellas con la capacidad de provocar diferentes sensaciones en el espectador (Millerson, 1994).

En series ya mencionadas como sería el caso de *Death Note*, podemos encontrar infinidad de planos donde se aprovecha la proyección de sombras para acentuar distintos aspectos de la escena, dando lugar a un lenguaje independiente capaz de reemplazar al propio diálogo.

Debido a la atmósfera sombría y al suspense de la línea argumental, *Death Note* utiliza continuamente los efectos de la iluminación para trasladar al público distintas emociones. Incluso, en ocasiones, un mismo tipo de iluminación es capaz de representar sensaciones contrarias. Así, aunque en las dos imágenes seleccionadas (Figura 3) el foco está situado en la parte inferior, en la captura de la izquierda el semblante del personaje expresa preocupación, mientras que la imagen de la derecha, por el contrario, el contraste de las sombras y la intensidad de la luz acentúa las perversas intenciones del protagonista, Light Yagami.



Figura 3. *Death Note* (2006-2007) Director: Tetsurō Araki. Producción: Estudios Madhouse. Fuente: Elaboración propia a partir de capturas de la serie en castellano distribuida en DVD por Selecta Visión ©Tsugumi Ohba y Takeshi Obata.

Es cierto que en animación la sombra puede aparecer como un elemento insignificante que suele pasar desapercibido por el público. A pesar de ello, no se debe olvidar su importancia en la animación 2D pues la posición de los personajes y sus acciones, si están saltando, sentados, etc., solo puede apreciarse correctamente si existe una sombra que lo indique (Figura 4).

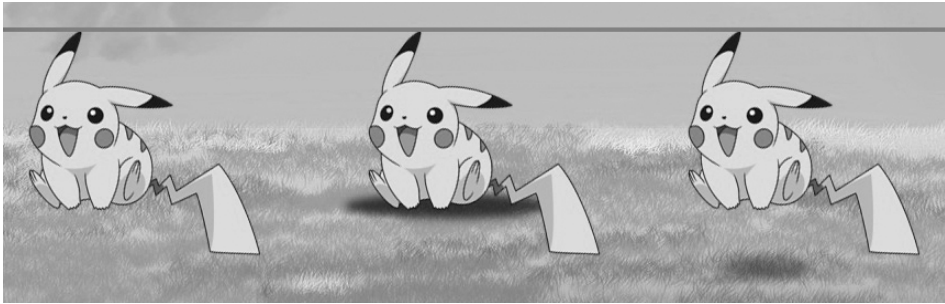


Figura 4. En la pose de la izquierda se observa la situación y actitud de Pikachu de una manera confusa, ya que su posición queda incierta con respecto a las otras dos figuras en las que gracias a la disposición, tamaño y transparencia de la sombra se distingue claramente que la pequeña mascota de la serie *Pokémon* (1997) está sentada en la imagen central o saltando en la imagen de la derecha. Fuente: Elaboración propia a partir del personaje principal de la franquicia *Pokémon* ©Satoshi Tajiri, Ken Sugimori, Game Freak y Nintendo.

En la actualidad, existen técnicas digitales de generación de sombras instantáneas, como la función *Drop Shadow Effect* del programa *Toom Boom Studio* que crea automáticamente la sombra en movimiento del personaje animado, así como algunos *plug-in* diseñados especialmente para este fin, como el complemento *3D Shadow* de *Photoshop* con los que se pueden crear fácilmente diferentes tipos de sombras en perspectiva a partir de cualquier gráfico bidimensional. Unas herramientas que facilitan, economizan y agilizan enormemente el trabajo en los estudios de animación, ya que para elaborar la sombra proyectada simplemente necesitarían del dibujo original del personaje.

Como hemos visto, la iluminación o el sombreado son elementos que a veces pueden pasar desapercibidos en la pantalla, a pesar de que siempre han estado presentes en el mundo artístico de la pintura, el cine o la fotografía. Con estos simples ejemplos es posible apreciar que, en el *anime* también las luces y sombras son unos recursos expresivos y funcionales hábilmente utilizados por los estudios de animación para representar, principalmente, la relación objeto-personaje con el fondo. Un correcto uso de la iluminación ayuda a captar la atención del público hacia ciertos aspectos “invisibles” de la escena, permite intensificar las sensaciones en el espectador y aportar volumen y naturalidad a las figuras. Por ello, y a pesar del coste o del tiempo que implica su inclusión en un proyecto animado, la iluminación es siempre un elemento técnico indispensable en la imagen y cuyo dominio otorga expresividad y veracidad a la animación.

### 3. Conclusión

Aunque posiblemente el estudio del color en el *anime* deba tratarse de forma individual en cada obra animada —conociendo el contexto de cada serie, su autor, sus personajes, etc.—, cabe destacar el hecho de cómo a partir de la indiscutible fascinación por el color mostrada por grandes artistas tanto impresionistas como expresionistas, y después de transcurridos cien años, todas esas experiencias de la dinámica cromática y las teorías del color han sido adquiridas por los autores de los manga y por los estudios de animación. Además, los animadores japoneses no se conforman con aplicar los tonos de forma mecánica, o en transmitir los estados emocionales simplemente a través del dibujo, sino que convierten un medio seriado y comercial —el *anime* para televisión— en un soporte audiovisual donde también tiene cabida la experimentación, la creatividad y, por supuesto, los conocimientos artísticos del animador.

La transformación creativa experimentada en el *anime* de los últimos años ha supuesto el desarrollo de un campo fértil en el que se explotan las experiencias subjetivas del color y la iluminación. Un particular modo de animación, capaz de crear escenas tan interesantes como las encontradas en *Naruto Shippūden*, *Death Note* o *Tatami Galaxy*, donde las reglas de composición lumínica y de complementariedad cromática se ponen a disposición de la narración para integrar el significado de las imágenes a través de un intencionado uso expresivo de estos recursos visuales.

## Bibliografía

- Bendazzi, G. (2003). *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio.
- Gómez, E., Iborra, O., Córdoba, M.J. (2014). *El universo kiki-bouba. Ideaestesia, empatía y neuromarketing*. España: Ediciones Fundación Internacional Artecitta.
- Halas, J. y Manvell, R. (1980). *La técnica de los dibujos animados*. Barcelona: Ediciones Omega.
- Horno, A. (2014). El arte de la animación selectiva en las series de anime contemporáneas. *Con A de animación*, 4, 84-97. Doi: [10.4995/caa.2014.2164](https://doi.org/10.4995/caa.2014.2164)
- Horno, A. (2017). *El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla*. Madrid: Diábolo Ediciones.
- Hu, T.Y.G, & Yokota, M. (Eds.). (2014) *Japanese Animation: East Asian Perspectives* (Vol.1). Mississippi: University Press.
- Kandinsky, W. (1996). *De lo espiritual en el arte*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Klee, P. (1974). *Bosquejos pedagógicos*. Venezuela: Monte Ávala Editores S.A.
- March-Ramos, J.L. (1991). La dinámica del color en la luz polarizada. Tesis Doctoral. Universidad Politécnica de Valencia. Valencia.

Millerson, G. (1994). *Iluminación para televisión y cine*. España: Inst.Of.Radio y Televisión.

Swale, A.D. (2015). *Anime Aesthetics*. UK: Palgrave Macmillan.