

Universidad Católica del Uruguay
Facultad de Ciencias Humanas
Licenciatura en Comunicación Social
Memoria de Grado



HAYAO MIYAZAKI: ESTILO DE UN CINEASTA DE ANIMACIÓN

María José Murialdo
Tutor: Miguel Ángel Dobrich
Seminario: Cine de Animación
Montevideo, 2 de julio de 2012

Los autores de la memoria de grado son los únicos responsables por los contenidos de este trabajo y por las opiniones expresadas que no necesariamente son compartidas por la Universidad Católica del Uruguay. En consecuencia, serán los únicos responsables frente a eventuales reclamaciones de terceros (personas físicas o jurídicas) que refieran a la autoría de la obra y aspectos vinculados a la misma.

Resumen de la Memoria de Grado

La Memoria de Grado analizará las nueve películas escritas y dirigidas por Hayao Miyazaki, director de cine de animación japonés contemporáneo, para determinar si existe un estilo particular y reconocible que impregne sus obras. Para ello se hará un breve recorrido por la historia de Japón, al igual que por la historia del cine de animación, haciendo foco en el *anime*. También se incluirá la biografía del director y se hará un breve recorrido por la historia y las obras de Studio Ghibli desde sus comienzos, estudio de cine de animación creado en 1985 por Hayao Miyazaki e Isao Takahata –director de cine de animación nipón–. Para concluir si existe definitivamente un estilo *Miyazaki* se analizarán sus obras en base a los siguientes ejes de investigación: el argumento en sus películas, los recursos estilísticos empleados, y los temas y conceptos principales y recurrentes.

Descriptores

Miyazaki, Hayao; animé; cine animado; Japón; cine japonés.

“Quiero crear el tipo de película que haga que un niño, luego de verla en el cine, vuelva a su casa tan entusiasmado que quede temporalmente sin habla; que no quiera decir nada a nadie por temor a diluir la experiencia. Quiero hacer una película que cree tal sensación de anhelo y admiración que haga llorar al público. Esa es la clase de película que me gustaría hacer algún día”.

MIYAZAKI, Hayao, **Starting Point 1979-1996**, VIZ Media, San Francisco, 2010, p. 310.
(Traducción: María José Murialdo)



*Ponyo y Sosuke en **Ponyo en el acantilado** (Hayao Miyazaki/2008)*

Índice

Introducción.....	1
Objeto de estudio.....	1
Pregunta rectora	3
Marco teórico.....	4
Cines asiáticos.....	4
Melodrama	5
Estilo	7
Cine clásico.....	8
Cine de arte y ensayo	10
Cine independiente	12
<i>Manga</i>	13
<i>Anime</i>	16
Contextualización.....	20
Breve contextualización de Japón desde 1945 hasta 2012.....	20
Cine y <i>anime</i> en Japón	25
Hayao Miyazaki y Studio Ghibli: 1941-2012	37
Biografía de Hayao Miyazaki: período 1941-1984	37
Breve historia de Studio Ghibli y un recorrido por sus obras: 1985-2012	50
¿Existe un estilo <i>Miyazaki</i>?	69
Introducción	69
Breve introducción a las películas a utilizar para el análisis	70
El argumento en sus películas.....	76
a) La «lógica» narrativa	76
a.1 El argumento.....	78
a.2 La narración	79
a.3 Técnicas fílmicas	83
b) Tiempo	85
b.1 Orden cronológico y temporal	85
b.2 El ritmo.....	88
c) Espacio.....	90
c.1 Influencias.....	92
c.2 Realismo o verosimilitud de sus escenarios.....	98
Recursos estilísticos	101
a) La composición de la imagen	102

a.1	Proceso de producción	104
a.2	Tradicional vs. Digital	106
a.3	Imágenes perfectas	109
a.4	Expresividad	111
a.5	Color, iluminación, movimiento	117
b)	El sonido: música, diálogos y silencios.....	124
b.1	La música/Banda sonora	124
	Joe Hisaishi	126
b.2	Efectos sonoros	128
b.3	Diálogos (y silencios)	129
c)	Mitología, religión y simbología	130
c.1	Mitología.....	130
c.2	Tradicón japonesa/religión	132
c.3	Simbología	137
	Temas y conceptos principales y recurrentes	140
a)	Personajes	141
a.1	Protagonistas/heroínas	144
a.2	Más allá del bien y del mal.....	150
a.3	Personajes secundarios.....	152
a.4	Diseño y estética de los personajes.....	155
b)	El medio ambiente y la naturaleza.....	156
b.1	La naturaleza y el ser humano.....	156
b.2	El ser humano y la máquina.....	159
c)	Los aviones y otras naves voladoras.....	160
c.1	Artefactos voladores	160
c.2	El vuelo	162
	Conclusiones.....	164
	Referencias.....	171
	Libros	171
	Artículos de Revistas, Diarios y Sitios Web	174
	Memorias de Grado	177
	Referencias de Sitios Web.....	177
	Referencias Audiovisuales.....	181
	Apéndice	183

Introducción

Objeto de estudio

La memoria de grado busca definir si existe un **estilo** característico y reconocible del director de cine de animación japonés Hayao Miyazaki a través del análisis de las obras dirigidas y escritas por él.

Studio Ghibli (1985-la actualidad) es uno de los estudios de animación más famosos en Japón, principalmente, por la calidad de sus largometrajes animados, que se han vuelto populares tanto para los niños, como para los adultos de Oriente y Occidente. Las películas de Studio Ghibli buscan mantener el balance perfecto entre la narración interesante y el diseño atractivo, razón por la cual son frecuentemente consideradas como producciones artísticas, pero también entretenidas y profundas en cuanto a sus contenidos narrativos¹. Dado que Hayao Miyazaki es el miembro fundador del estudio, junto con su colega y director de animación Isao Takahata, todas estas características se atribuyen a su obra.

Como director y guionista de animación, Hayao Miyazaki cuenta con diez largometrajes, sesenta y nueve episodios de cuatro series de animación de televisión, y siete cortometrajes animados. También ha participado en muchas otras producciones como intercalador, director de arte, en el departamento de animación, como animador clave, como productor, sólo como guionista o sólo como director, como editor y como actor (voz). Ha creado también, aproximadamente ocho series de *manga*, un video musical animado, varios *spots* publicitarios, y diseños y planos arquitectónicos: para la construcción de Studio Ghibli, la del Museo Ghibli y la de un pre-escolar para los hijos de los empleados de Studio Ghibli. Miyazaki ha sido galardonado con el premio a Mejor Película de la Academia Japonesa de Cine en 1998 por **La princesa Mononoke**, con el Oso de Oro en el 52º Festival Internacional de Cine de Berlín y con el Oscar a la mejor película de Animación por **El viaje de Chihiro**

¹ GAN, Sheuo Hui, "To Be or Not to Be. The Controversy in Japan over the "Anime" Label", **Animation Studies – Vol.4**, 2009, «<http://journal.animationstudies.org/download/volume4/ASVol4Art4SGan.pdf>», (Traducción: María José Murialdo), p. 36.



en 2002, con el Oseña de Oro por su Excelencia Técnica en el 61º Festival Internacional de Cine de Venecia y con el premio del público en el Festival de Sitges en 2004 por **El increíble castillo vagabundo**. Además, se realizó un homenaje en su nombre por su trayectoria en dicho festival, recibió el León de Oro en reconocimiento a su trayectoria en el 62º Festival Internacional de Cine de Venecia en 2005 –primer director de cine japonés y de cine de animación en recibir este premio–, fue nombrado por el presidente de Francia con el título de Oficial de las Artes y Letras, y listado como una de las cien personas más influyentes en el número publicado el 18 de abril de 2005 de la revista **Time**, entre otros galardones y reconocimientos.

Para la investigación se consultará material bibliográfico relacionado a las teorías y la historia del cine, haciendo énfasis en el cine de animación y, específicamente, en el *anime*. También se estudiará material de carácter filosófico y sociológico sobre la cultura japonesa, haciendo foco en su historia desde 1945 al día de hoy, para entender ciertos modos de ser, ciertas costumbres y creencias que serán necesarias para el análisis de la obra de Hayao Miyazaki. Se incluirá una breve biografía del director y se planteará, también, una breve historia de Studio Ghibli. Una vez presentado el contexto del director, se procederá a realizar el análisis para determinar si existe un estilo *Miyazaki*. Para esto, se trabajará sobre las películas dirigidas y escritas por el realizador, divididas en tres apartados, y se hará eventual mención a otras obras de origen japonés y occidental en los casos en los que se considere pertinente. En el primer apartado se analizará el argumento en sus películas, en el segundo los recursos estilísticos que emplea, y en el tercero los temas y conceptos principales y recurrentes en su obra.

Por último, vale aclarar el modo en el que se tratarán algunos aspectos formales en la memoria de grado. Los nombres propios se escribirán empleando primero el nombre, luego el apellido, como se utiliza en Occidente, ya sea que se trate de nombres occidentales u orientales. Para destacar los nombres de las obras literarias o audiovisuales a las que se haga mención se utilizará letra **negrita**. Se hará uso de comillas y de letra *itálica* para diferenciar las citas que se incluyan, sean de textos o de documentales audiovisuales, del resto del cuerpo de la memoria de grado.

Pregunta rectora

¿Existe un estilo *Miyazaki*?



Marco teórico

A continuación se definen brevemente algunos de los conceptos que se utilizarán para el análisis de la memoria de grado.

Cines asiáticos

“Las películas asiáticas contemporáneas se pueden definir haciendo referencia a sus modos de producción, realización y distribución [por lo que] se puede afirmar que el cine asiático es aquel producido en el territorio asiático, por directores asiáticos y para (en una primera instancia) audiencias asiáticas”².

Asia es el productor de cine de ficción más importante a nivel mundial³, esto no quiere decir que los 48 países que conforman Asia compartan las mismas características cinematográficas entre sí. Si bien es complejo plantear que exista un cine nacional para cada país debido a que, como plantea Andrew Higson, el cine nacional es un concepto que puede definirse de diversas maneras⁴, se trabajará bajo el concepto de que cada uno de estos países tiene su propio universo cinematográfico diferenciado. A pesar de esto, como plantea Anne Tereska Ciecko, se debe tener en cuenta que desde hace mucho tiempo que la industria del cine ha operado en el ámbito regional, nacional y transnacional⁵.

Los países que se destacan dentro del continente en cuanto a producción cinematográfica son: Filipinas, Vietnam, Tailandia, Singapur,

² AVRAM, Dan, **Cine y (pos)colonialismo: Marcas y rastros culturales en Oldboy**, Memoria de grado, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad Católica del Uruguay, 2008, p. 19-20.

³ CIECKO, Anne Tereska, **Contemporary Asian cinema: popular culture in a global frame**, Berg Publishers, New York, 2006, (Traducción: María José Murialdo), p. 1.

⁴ *“Se puede definir, en primer lugar, en términos económicos, estableciendo una correspondencia conceptual entre los términos ‘cine nacional’ y la industria del cine local, lo que da lugar a preguntas como: ¿dónde se hizo la película y quién la hizo? ¿Quién controla la infraestructura de la industria, las compañías de producción, la distribución y los circuitos de exhibición? En segundo lugar, está la posibilidad de un acercamiento basado en el contenido textual de la película. Aquí las preguntas clave son: ¿De qué tratan esas películas? ¿Tienen un estilo o una visión del mundo en común? ¿Qué clase de proyecciones ofrecen de los personajes nacionales? ¿Hasta qué punto están comprometidas en ‘explorar, cuestionar y construir una noción de nacionalismo en las mismas películas y en la conciencia del espectador’.* HIGSON, Andrew, “The concept of National Cinema”, **Screen**, Volume 30, Issue 4, Oxford University Press, 1989, (Traducción: María José Murialdo), p. 36.

⁵ CIECKO, o. cit., p. 18.



Malasia, Indonesia, Sri Lanka, Bangladesh, India, China, Taiwan, Hong Kong, Corea del Sur y Japón. Si bien en Occidente se suele atribuir un estilo común a los diversos cines asiáticos⁶, cada uno de estos países ofrece productos culturales cada vez más diferenciados debido a los cambios que sus religiones, culturas y costumbres van presentando⁷. No se debe dejar de lado el hecho de que, además, en cada uno de estos países coexisten diversos estilos y géneros cinematográficos.

Dimitris Eleftheriotis y Gary Needham plantean que Japón se diferencia en esta categoría más que cualquier otro cine asiático debido a la posición discursiva de alteridad (*otherness*) que ha venido manteniendo⁸. En Occidente se suele comunicar a los cines asiáticos mediante prácticas de marketing como raros, exóticos, peligrosos: culturalmente como *lo otro*. Sumado a esto, Koichi Iwabuchi plantea que Japón ha desarrollado conscientemente un *orientalismo* que le permite definirse como único y desconocido y mantenerse separado del Occidente, lo que para los japoneses significa principalmente mantenerse alejados de Estados Unidos⁹. A pesar de esto, como se plantea más adelante en las definiciones de *anime* y *manga*, no se puede dejar de lado la influencia recíproca entre el cine estadounidense y el cine japonés.

Melodrama

La definición etimológica y literal de melodrama es ‘drama cantado’; proviene de la palabra griega *melos* que significa ‘canción’. “*Consiste en una obra donde la música interviene en los momentos más dramáticos para expresar la emoción de un personaje silencioso*”¹⁰.

⁶ Edward Said plantea en su libro **Orientalism** que “[e]l Oriente refiere tanto a una entidad geográfica, mejor conocida como Asia, como a una construcción imaginaria creada por los conquistadores coloniales y las mentalidades imperiales que ha fomentado históricamente la justificación de espacios imaginados, representaciones e identidades de los otros, [los orientales].” ELEFTheriotis, Dimitris; NEEDHAM, Gary; **Asian Cinemas: a reader and guide**, University of Hawaii Press, Honolulu, 2006, (Traducción: María José Murialdo), p. 8.

⁷ También influye el contexto histórico, político, socioeconómico como tantos otros factores que definen a una cultura.

⁸ ELEFTheriotis, NEEDHAM, o. cit., p. 8.

⁹ ib idem, p. 10.

¹⁰ PAVIS, Patrice, **Diccionario de teatro. Dramaturgia, estética, semiología**, Ediciones Paidós Ibérica, S. A., Barcelona, 1990, p. 304.

Con el paso del tiempo la música dejó de ser un elemento esencial en la estructura de las obras melodramáticas, “*el término pasó a significar un modo del drama caracterizado por el sensacionalismo, intensidad emocional, hipérbole, acción fuerte, violencia, excesos retóricos, polos morales, la brutalidad de los villanos y su eliminación posterior, y el triunfo del bien*”¹¹. Bordwell plantea que “*las «grandes escenas» de melodrama, llenas de histriónico sentimentalismo dan fe del deseo de la narración de comunicarlo todo*”¹². Explica que todos los recursos expresivos que conforman la escena, como los gestos, la luz, la situación, el vestuario, buscan transmitir estados interiores de los personajes.

El melodrama se convirtió en un género con características universales. En Japón, “*el género prendió ensamblándose en viejas tradiciones teatrales y narrativas, dando pie, por ejemplo, a algunas de las más grandes obras de Mizoguchi como **La vida de O-Haru** (1951)*”¹³. Pero hay que tener en cuenta que a pesar de que se haga uso de este término para distinguir y caracterizar tipos de cines asiáticos, ninguno de los lenguajes asiáticos tiene un término que sea sinónimo de ‘melodrama’. “*Los melodramas asiáticos representan una confluencia entre tradición y modernidad, entre sensibilidades de Oriente y Occidente, entre voces del pasado y del presente. El cine es una forma del arte que se introdujo en Asia desde Occidente pero que fue indigenizada rápidamente*”¹⁴. Vale aclarar que a este proceso de adaptación están ligadas las dimensiones artísticas, industriales, tecnológicas, económicas y políticas de cada uno de los países asiáticos.

Por otra parte, “*muchos teóricos del cine consideran que el melodrama no es oficialmente un género de cine, sino algo similar a una ‘estructura del sentir*”¹⁵ (término desarrollado por el Crítico Cultural marxista Raymond

¹¹ DISSANAYAKE, Wimal, **Melodrama and Asian Cinema**, Cambridge University Press, New York, 2003, p. 1.

¹² BORDWELL, David, **La narración en el cine de ficción**, Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona, 1996, p. 70.

¹³ RUSSO, Eduardo A., **Diccionario de cine. Estética, crítica, técnica, historia**, Editorial Paidós, Buenos Aires, 2005, p. 155.

¹⁴ DISSANAYAKE, o. cit., p. 5.

¹⁵ Raymond Williams define a las “estructuras del sentir” como “*pensamiento tal como es sentido y sentimiento tal como es pensado; una conciencia práctica de tipo presente, dentro de una continuidad vigente e interrelacionada*”. WILLIAMS, Raymond, **Marxismo y literatura**, Ediciones Península, Barcelona, 1980, p. 155.



Williams) que permea las narrativas fílmicas, impacta las estrategias de representación, y regula y desata muestras de afecto”¹⁶.

Estilo

“En el cine de ficción, la narración es el proceso mediante el cual el argumento y el estilo del film interactúan en la acción de indicar y canalizar la construcción de la historia que hace el espectador”¹⁷. En base a estos dos sistemas –argumento y estilo– se puede analizar un *film*.

El **argumento** es el modo en que se organiza la información y el diseño de la historia en el *film*; se hace en base a componentes reales que se ordenan en la película según principios específicos de la narración: la «lógica» narrativa (relaciones causales entre acontecimientos), el tiempo (orden cronológico, duración, frecuencia) y el espacio (entornos, posiciones de los personajes). La **historia** la desarrolla cada espectador mediante las inferencias que surgen del argumento.

El **estilo** organiza las técnicas cinematográficas utilizadas según los principios de la narración. El estilo y el argumento pueden interactuar de diversas maneras y, dependiendo del tipo de película del que se trate, uno puede predominar sobre el otro para la configuración de la narración. “*El argumento entiende el film como proceso «dramatúrgico»; el estilo como proceso «técnico»*”¹⁸.

Existen normas **extrínsecas**, convenciones de estilos que se transforman en patrones que guían al espectador y lo ayudan a comprender la historia. Además, existen normas **intrínsecas** en el *film* que se encuentran en la narración e implican todos los aspectos formales y materiales de la misma. Algunos directores intentan crear normas intrínsecas únicas que conforman un estilo determinado¹⁹.

¹⁶ CIECKO, o. cit., p. 27.

¹⁷ BORDWELL, **La narración en el cine de ficción**, p. 53.

¹⁸ ib idem, p. 50.

¹⁹ BORDWELL, David, **Ozu and the poetics of cinema**, Princeton University Press, New Jersey, 1988, (Traducción: María José Murialdo), p. 73.



Cine clásico

El cine clásico se desarrolló entre los años 1915-17²⁰ y 1960 en los estudios de Hollywood. Si bien se trató de un período en la historia del cine, algunos directores siguieron empleando las técnicas de estilo y producción propias de esta modalidad narrativa conformando así *“un modo estilístico, basado en cierta idea de estabilidad en las formas y de predominio de la lógica narrativa en el armado de una película”*²¹.

El clasicismo se caracteriza tradicionalmente por la obediencia a las normas extrínsecas en cualquier arte, lo que nos da una razón para llamar cine clásico a la estabilidad y uniformidad que caracterizan la narración de Hollywood²². *“El cine clásico no ve al género como una restricción, sino como un margen de seguridad, un pacto preexistente. No estima al creador como alguien que debe romper con lo anterior, sino que lo estipula como continuador y enriquecedor de una línea vigente”*²³.

En este modo narrativo se destaca la funcionalidad en el estilo visual y sonoro²⁴. La iluminación busca destacar a los personajes de la escenografía y el color es el que define los planos. Las escenas comienzan generalmente con un plano de referencia y los cortes entre los planos son casi imperceptibles. Se utiliza principalmente el plano americano (de las rodillas hacia arriba) o plano medio (desde el pecho hacia arriba), ubicando cerca del centro del encuadre los cuerpos y caras como puntos focales de atención. La música busca dramatizar las situaciones y el sonido de fondo se utiliza de forma tal de que los diálogos se comprendan perfectamente.

Las escenas están claramente demarcadas según el criterio neoclásico: unidad de tiempo (duración continua o coherentemente intermitente), de espacio (una localización definible) y de acción (una fase distintiva causa-efecto). La transparencia de la narración es característica, la narración sabe

²⁰ Eduardo A. Russo plantea que comenzó en 1915 con **El nacimiento de una nación**, David Bordwell sostiene que fue en 1917 debido a que *“tardó un par de años en imponerse como un estándar el film de largometraje y el estilo narrativo que Griffith patrocinaba en una película de semejantes proporciones”*. RUSSO, o. cit., p. 62.

²¹ ib idem.

²² BORDWELL, **La narración en el cine de ficción**, p. 165.

²³ RUSSO, o. cit., p. 62.

²⁴ Características presentadas a continuación tomadas de BORDWELL, **La narración en el cine de ficción**, p. 157-160 y RUSSO, o. cit., p. 62.



más que todos los personajes, oculta principalmente lo que sucederá luego, y raramente reconoce que se dirige al público. Al espectador se lo sitúa en el mejor punto de vista posible en cada plano, como si fuera un testigo presencial de cada situación.

Los personajes están definidos psicológicamente, dotados de una serie coherente de rasgos, cualidades y conductas evidentes que intentan resolver un problema claramente indicado para conseguir objetivos específicos. La historia generalmente termina con una victoria decisiva o una derrota, con una resolución del problema o consecución o no consecución clara de dichos objetivos.

Habitualmente, las películas presentan dos líneas argumentales: un romance heterosexual (chica/chico, marido/mujer), y otra esfera (trabajo, guerra, una misión o búsqueda, otras relaciones personales); cada una con un objetivo, obstáculos y un clímax.

Entre los años 1920 y 1930 el cine japonés se basó de manera sólida en el estilo y la narrativa del cine clásico de Hollywood, con muy pocas excepciones. En lugar de crear su propio cine autóctono basado en las tradiciones narrativas anteriores a la era Meiji –1868-1912–, los cineastas japoneses tomaron mucho de los principios narrativos de la literatura y el teatro occidental, y de las convenciones de estructura y estilo de Hollywood que dieron una unidad lineal básica a sus películas.

A partir de las películas de Universal y de los trabajos de Hart, Chaplin, Fairbanks, Lloyd y Lubitsch, aprendieron a escribir guiones, a componer tomas y a editar. Luego se desviaron de las normas clásicas en forma aislada y controlada, por ejemplo, con el uso de técnicas raramente vistas en el cine hollywoodense o en el cine *mainstream* europeo. Bordwell utiliza la película **Town of Love** (1928) de Tomotaka Tasaka para ejemplificar esto, en la que aparecen, dentro de los límites de la elaboración y edición ortodoxa, movimientos de cámara rápidos e intrincados, ángulos altos y bajos empinados, tomas a cámara en mano, *soft focus*²⁵, *rack focus*²⁶, *whip pans*²⁷, pantalla dividida e intertítulos en movimiento²⁸.

²⁵ Para esto se utiliza un lente especial con aberración esférica que da la apariencia de imagen borrosa, pero manteniendo los bordes definidos.

Cine de arte y ensayo

A partir de los años cincuenta el término cine de arte sirvió como clasificación genérica para designar a las películas cuyas intenciones artísticas fueran más evidentes que las comerciales. “*En los Estados Unidos se convirtió en una cómoda categoría para abarcar a las películas extranjeras con poco presupuesto, fuerte presencia autoral en su dirección y tratamiento realista de lo social y psicológico*”²⁹. Esto, en parte, debido al impacto del neorrealismo italiano sobre el cine clásico de Estados Unidos y Europa luego de la guerra, cuando el dominio de la exhibición cinematográfica por parte de Hollywood empezó a disminuir. También influyó el descubrimiento de tradiciones cinematográficas fuera del modelo de Hollywood, como la japonesa con la revelación de **Rashomon** (Akira Kurosawa, 1950)³⁰.

En un sentido histórico, “*el cine de arte y ensayo tiene sus raíces en una oposición a Hollywood nutrida dentro de diversas industrias fílmicas nacionales de la época muda y sostenida por conceptos tomados de la modernidad en el teatro y la literatura*”³¹; de allí se adquirieron “*los modelos de causalidad del personaje y la construcción del argumento*”³². Por esta razón, muchas veces se define al cine de arte y ensayo como cine moderno, cuando en realidad la modernidad se trata de un período histórico del cine de arte y ensayo.

Este cine se caracteriza por la imprecisión de la causa y el efecto generando lagunas causales más permanentes de lo que sería normal en un *film* clásico. Esto se ve reflejado en los finales «abiertos», donde no se divulga el resultado de la cadena causal. En un afán por respetar la complejidad de la vida se dejan causas pendientes y preguntas sin respuesta en el *film* debido a que la narración sabe que la vida es más compleja de lo que el arte puede llegar a ser.

²⁶ Cambio de foco del lente para enfocar, en lugar de lo que se está mostrando en un primer plano, lo que se encuentra de fondo o en un segundo plano, o viceversa.

²⁷ Es un tipo de paneo en que la cámara se mueve tan rápido de un lado al otro que la imagen se vuelve borrosa. Generalmente se usa como transición entre tomas.

²⁸ BORDWELL, **Ozu and the poetics of cinema**, (Traducción: María José Murialdo), p. 21-22.

²⁹ RUSSO, o. cit., p. 31.

³⁰ ib idem, p. 158.

³¹ BORDWELL, **La narración en el cine de ficción**, p. 228.

³² ib idem, p. 208.



También es propia de este cine la construcción episódica del argumento y el aumento de la dimensión simbólica del *film*. Estas infracciones forman parte de normas extrínsecas, redefinidas como realismo o comentario autoral. El concepto de *autor* adquiere una función formal que se destaca por procesos institucionales –por ejemplo, la publicidad– y por recursos recurrentes como motivos determinados, técnicas de cámara y cualidades narrativas. Además, se crean normas intrínsecas inmotivadas y se realzan en mayor o menor medida las desviaciones de dichas normas intrínsecas. Debido a esto la narración exige comprensión denotativa y lectura connotativa.

En oposición al requisito de transparencia del cine clásico se impuso la conciencia de estar asistiendo a una ficción como mandato ético. Al protagonista se lo muestra desorientado o con psicología personal indeterminada, con conocimiento limitado, falta de trazos, motivos y objetivos claros. El personaje es espectador de un mundo que se arma o se va revelando ante sus ojos. En lugar de correr hacia su objetivo el protagonista se presenta deslizándose pasivamente de una situación a otra. Este cine está más preocupado por la reacción de los personajes y las causas de los efectos psicológicos, que por la acción.

Una de las características principales del cine de arte y ensayo es la situación límite como centro de la narración. Muchas veces el impulso causal de la película se da cuando el protagonista reconoce que se enfrenta a una crisis de significado existencial, lo que lleva a que el personaje exprese y explique sus estados mentales. Luego se revelan acontecimientos previos mediante el relato o la representación retrasando así el movimiento argumental: se cuentan historias, acontecimientos autobiográficos (especialmente de la infancia), fantasías y sueños.

Algunas de las técnicas utilizadas –motivadas por la psicología del personaje– son los planos de punto de vista óptico, los ángulos inusuales y los movimientos de cámara sorprendentes. Los cortes entre planos se acentúan; la autoconciencia del principio y final de una escena o del *film* se destaca mucho más que en el cine clásico. Se presentan cambios que rompen con el realismo en la iluminación o el decorado y disyunciones en la banda sonora para

dramatizar los procesos mentales. Se interrumpe el realismo³³ objetivo sin razón aparente, es decir, no motivado por la subjetividad, y se presenta una noción relativista de la verdad como en la ficción moderna primitiva. Uno de los conceptos centrales de este tipo de cine es la búsqueda de combinación de una estética realista con una estética expresionista a través de la ambigüedad.

El cine de arte y ensayo emplea mucho los *flashbacks* y los *flashforwards* –dirigidos al espectador, no al personaje– para representar los sueños, recuerdos, alucinaciones, ensoñaciones, fantasías y otras actividades mentales³⁴. Además, el tiempo y espacio narrativos se articulan utilizando las convenciones del realismo expresivo a través de la distensión del tiempo (cámara lenta o imágenes congeladas) y la manipulación de la frecuencia (repetición de imágenes). Este cine desarrolló una serie codificada de puestas en escena para expresar los estados de ánimo de los personajes: posturas estáticas, miradas encubiertas, sonrisas esbozadas, paseos sin rumbo, paisajes llenos de emoción y objetos simbólicos³⁵.

Cine independiente

Eduardo A. Russo plantea “*que los norteamericanos [...] parecen ser los únicos en tener claro [el término ‘cine independiente’]: designan de ese modo a cualquier película, argumental o documental, hecha por un director que no posea conexión con Hollywood*”³⁶.

Pero se puede definir también por opuesto al *cine industrial*³⁷. Más allá de los atributos artísticos que presenta, el cine se trata de “*una industria y la película es una mercancía, que proporciona unos ingresos a su productor, a su*

³³ Se definirá más adelante el concepto de “realismo” a utilizar para el análisis de este trabajo.

³⁴ Tipos de subjetividad estudiados por Edward Branigan, profesor de Estudios del Cine & Medios de la Universidad de California Santa Bárbara (UCSB). Trabaja principalmente en el campo de la teoría del cine clásico, la estética, la narrativa, el punto de vista y la teoría del cine contemporáneo. Información extraída del sitio oficial de **Film & Media Studies de UCSB**, «<http://www.filmandmedia.ucsb.edu/people/faculty/branigan/branigan.html>», (1/8/2011).

³⁵ Características tomadas de BORDWELL, **La narración en el cine de ficción**, p. 206-214 y RUSSO, o. cit., p. 159.

³⁶ RUSSO, o. cit., p. 137.

³⁷ VEIROJ, Federico, **El estilo del cine independiente (americano de los años 80) a través de Extraños en el paraíso**, Memoria de grado, Facultad de Ciencias Sociales y Comunicación, Universidad Católica del Uruguay, 2000, p. 7.



*distribuidor, y a su exhibidor*³⁸. Como cualquier mercado del que se trate, el cine como negocio busca generar ingresos y en el cine industrial este es el objetivo principal. Se puede tomar a modo de ejemplo de cine industrial el modelo hollywoodense. Este tiene un sistema determinado en el cual se debe seguir un proceso estricto para la creación de las películas.

Dado que Hollywood es el mercado cinematográfico más fuerte en Occidente, para lograr la difusión de las películas, muchos directores deben seguir este proceso estricto. Esto, según Russo, implica en muchos casos perder poder de decisión en el *final cut*, es decir, “*la forma final que tendrá la película luego del montaje*”³⁹. De modo que el cine independiente, por oposición al cine industrial, puede definirse como aquel en el cual el director es quien tiene poder de decisión sobre la totalidad del producto final de la película, sin tener que adaptarse a las reglas argumentales y/o estilísticas del mercado.

A este respecto, Geoff King plantea en **American Independent Cinema** que para definir la “independencia” de las películas o de los cineastas se deben contemplar tres puntos: (1) la ubicación de la película en relación a la industria cinematográfica, (2) las estrategias formales y estéticas que adopta y (3) su relación con el contexto social, cultural, político o ideológico que la consume⁴⁰.

Manga

El artista nipón Katsushika Hokusai fue el primero en utilizar el término *manga* para referirse a su libro de “bocetos caprichosos” en 1814. La palabra está compuesta por dos ideogramas chinos: *man* 漫 (“involuntario” o “a pesar de uno mismo”) y *ga* 畫 (“dibujos”)⁴¹. Por otra parte, se considera que el verdadero comienzo del *manga* podría haber sido en 1775 con **Kinkin Sensei Eiga No Yume (El Sueño de esplendor del maestro del oro dorado)**⁴² de Koikawa Harumachi.

³⁸ GUBERN, Román, **La historia del cine**, Volumen 1, Lumen, Barcelona, 1982, p. 12.

³⁹ ib idem, p. 79.

⁴⁰ KING, Geoff, **American Independent Cinema**, I. B. Tauris & Co. Ltd., Nueva York, 2009, p. 1-2.

⁴¹ GRAVETT, Paul, **Manga. La nueva era del comic**, Ed. H. Kliczkowski-Onlybook S. L., Madrid, 2004, p. 9.

⁴² TAKEUCHI, Osamu, “La evolución del manga”, **Revista Descubriendo Japón**, N° 04, Heibonsha Ltd, Tokio, 15 de marzo de 2010, p. 10.



El concepto de *manga* suele ser definido en Occidente como “comic japonés”. El *comic* estadounidense se insertó en Japón en 1945 durante la ocupación a cargo de MacArthur. “[Los japoneses] tomaron las bases del comic americano, sus sinergias entre la ilustración,



Kinkin Sensei Eiga No Yume de Koikawa Harumachi

marco-viñeta y bocadillos y, añadiendo su característico amor por el arte popular con doble función estética y de entretenimiento, las “japonizaron” para convertirlas en un vehículo narrativo con características distintivas propias⁴³. Como plantea Gravett, aplicando “un lema del siglo XIX, fue cuestión de *wakon yōsai* – “espíritu japonés y aprendizaje occidental”⁴⁴.

A pesar de la influencia del *comic* norteamericano, se plantea que los antecedentes del *manga* datan del siglo XII con rollos de pergaminos pintados que trataban temas muy variados que incluían dibujos *ukiyo-e*⁴⁵. A Osamu



Shono de Utagawa Hiroshige (1797 - 1858)

Tezuka (creador de **Astro Boy**) se lo considera el responsable de la escala y la diversidad que el *manga* y el *anime* tienen hoy día debido a sus innovaciones en ambas formas artísticas. Si bien su trabajo tuvo influencias de la obra de Walt Disney y del cine norteamericano que se proyectaba en su país alrededor

de los años 40’, Tezuka plantea que tuvo una fuerte influencia de los teatros *kabuki*⁴⁶ y *noh*⁴⁷, la cual se vio reflejada en los trajes de sus personajes, en la

⁴³ GRAVETT, o. cit., p. 10.

⁴⁴ ib idem, p. 18.

⁴⁵ ib idem, p. 20.

⁴⁶ “*Kabuki*” puede traducirse en “farsa”. “Se aproxima a los temas burgueses y su trama se desarrolla preferentemente alrededor de las vicisitudes normales de los hombres en el tiempo, considerados con sus pasiones y tragedias en nivel humano”. Escenografía reducida a

escenografía, en el estilo trágico y en los ojos grandes y vibrantes de los personajes femeninos para lograr mayor expresividad. “De niño solía mirar a los ojos de las actrices, sumamente resaltados con maquillaje y tremendamente vivaces debido a los efectos de la iluminación escénica”⁴⁸.



Grupo de teatro femenino Takarazuka

A diferencia del *comic* en los Estados Unidos, el *manga* es reconocido como una forma respetable del arte y como componente influyente en la cultura popular japonesa⁴⁹. Trata toda clase de temáticas abarcando de esta manera públicos de cualquier edad y nivel socioeconómico. Las obras mantienen un estilo visual



Sailor Moon (manga)

específico basado en determinados códigos y convenciones preestablecidos: bocas sin labios, ojos increíblemente grandes y redondeados, caras de plástico con forma de corazón y cabello exuberante de diversos colores, entre otras. Estas características estilísticas son dictadas por reglas rigurosas que los artistas deben seguir, por ejemplo, las proporciones de las caras y el posicionamiento y la relación apropiada entre las líneas de los ojos, las orejas, la nariz y el mentón⁵⁰.

Es muy común que se tomen como referencia o que se adapten íntegramente obras de *manga* a series o largometrajes audiovisuales de animación, películas de imagen real y videojuegos, tanto en Japón como en

ideogramas, aunque a veces suntuosa. Personajes representados por hombres desde la era Tokugawa. CAVAGLIA, Nino Eugenio, **Viaje Conmigo. Japón**, Colección de viajes, Buenos Aires, 1957, p. 64-66.

⁴⁷ “*Noh*”, “*No*” o “*Nō*” significa “Habilidad”. Luego de la época Mutomachi este tipo de teatro fue impulsado a evocar leyendas épicas con temas de grandes valores ideales que exaltaban el respeto a la dignidad humana, dramas de lucha entre el bien y el mal, el deber y el instinto. El “movimiento” de los actores es casi imperceptible, majestuoso y se mantienen a distancia del público y de lo humano. Utilizan máscaras que representan el plano de fantasía, irrealidad, ausencia de emociones. CAVAGLIA, o. cit., p. 66-67.

⁴⁸ ib idem, p. 77.

⁴⁹ CAVALLARO, Dani, **The animé art of Hayao Miyazaki**, McFarland & Company, Inc., Publishers, North Carolina, 2006, p. 15.

⁵⁰ ib idem, p. 15.

otros países. Es, en parte, por esta razón que las características estilísticas del *manga* son adoptadas también por el *anime*.

Anime

El término *anime* proviene del francés y generalmente es definido en Occidente como “animación japonesa”. En realidad este término significa simplemente “animación” y comprende varios medios y convenciones estéticas⁵¹. Además, posee un aspecto transnacional no sólo en cuanto a su distribución, sino también en cuanto a su producción, que en muchos casos es intraregional. La coloración y los detalles de las transiciones entre los cuadros clave de muchos *anime* se hacen en otros países de Asia, como Corea, Taiwan, China, entre otros⁵².

Como plantea Dani Cavallaro, el *anime* tiene un relacionamiento muy cercano con el *manga*, no sólo en cuanto a las historias e ilustraciones del *manga* que se utilizan frecuentemente como base de algunos *anime*, sino también en cuanto a los rasgos estilísticos y la estética que ambos utilizan. Además de los rasgos mencionados anteriormente en la definición de *manga*, las técnicas utilizadas en las “tomas” del *anime* se inspiran en el estilo pictórico típico del *manga*. Como plantean Trish Ledoux y Doug Ranney, en el *anime* se utilizan mucho los *travellings*, planos generales, paneos, tomas con 'ángulos de cámara' y puntos de vista inusuales, y primerísimos primeros planos. Esto contrasta con las producciones de animación norteamericanas que tienden a utilizar de modo obsesivo 'tomas' de media distancia (plano americano)⁵³.

Por otra parte, Thomas Lamarre plantea como características de género y estilo del *anime* “*lo plano o la bidimensionalidad en el aspecto de los personajes, la representación de los movimientos a través de la supresión de movimientos intermedios, el uso de 'figuras menos plenamente animadas' sobre fondos estáticos (es decir, 'la tendencia de mover el dibujo en lugar de dibujar el movimiento')*. Si bien estas características surgieron originalmente

⁵¹ LAMARRE, Thomas, **The anime machine: a media theory of animation**, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2009, p. ix.

⁵² BROWN, Steven T., **Cinema Anime**, Palgrave MacMillan™, Nueva York, 2008, (Traducción: María José Murialdo), p. 1, 7 y 18.

⁵³ CAVALLARO, o. cit., p. 16.



como esfuerzos para reducir costos y mantener la calidad de la animación utilizando bajos presupuestos, terminaron convirtiéndose en una parte integral del género y estilo⁵⁴. El anime tendió a ser una forma mucho más abstracta y menos verosímil de narración animada que otros tipos de formas animadas.



Astroboy (serie televisiva, 1982)

Basándose en las ideas de Christopher Bolton y la teoría de N. Katherine Hayles, Carl Silvio explica que el personaje de *anime* está compuesto por dos partes: la *forma* específica en la que el artista lo dibuja, y la *idea* básica que existe independientemente de la forma *corporal* en que es dibujado. “Esta idea del personaje, en otras palabras, como información que se encuentra libre y flotando, es la razón por la cual se puede literalizar al personaje en una variedad de formas materiales sin que se modifique el status de la idea”⁵⁵. Si bien esto sucede con los personajes en cualquier tipo de representación literaria, el *anime* resalta y explota esta disonancia entre información del personaje y la forma corporal del mismo, como sucede, por ejemplo, en **The Animatrix** (2003)⁵⁶.

Otra de las características formales del *anime*, como plantea Roger Ebert⁵⁷, son las *pillow shots*, típicas del cine japonés y muy utilizadas por Yasujirō Ozu⁵⁸. Estas son equivalentes visuales de las *pillow words* utilizadas en la poesía japonesa que “representa algo similar a una nota musical entre lo que vino antes y lo que viene luego”. Cavallaro explica que llevado al cine se utiliza a modo de puntuación, como una forma de silencio entre escenas, y en producciones animadas se implementan para generar reflexión. Ebert plantea

⁵⁴ SILVIO, Carl, “Animated Bodies and Cybernetic Selves”, en BROWN, o. cit., (Traducción: María José Murialdo), p. 128.

⁵⁵ ib idem, p. 129.

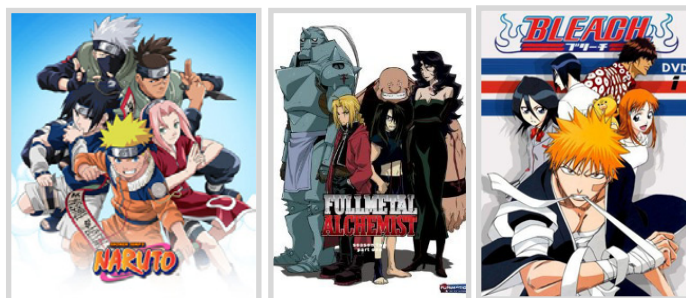
⁵⁶ 9 cortometrajes basados en la trilogía **The Matrix: Final Flight of The Osiris** de Andy Jones, **The Second Renaissance: Partes 1 y 2** de Mahiro Maeda, **Kid's Story** y **Detective Story** de Shinichiro Watanabe, **Program** de Yoshiaki Kawajiri, **World Record** de Takeshi Koike, **Beyond** de Koji Morimoto y **Matriculated** de Peter Chung.

⁵⁷ Roger Ebert es crítico de cine de Chicago Sun-Times. Citado por Dani Cavallaro en **The animé art of Hayao Miyazaki** para explicar el concepto de *pillow shots* («<http://rogerebert.suntimes.com/>», (14/12/2011)).

⁵⁸ Cineasta japonés (1903-1963). Autor y director de **Tokyo Story** (1953), entre más de otros cincuenta títulos.

que el silencio juega un papel muy importante en la animación japonesa⁵⁹, como se verá más adelante en el análisis de las obras de Hayao Miyazaki.

Sheuo Hui Gan, doctorada en animación, perteneciente a la Sociedad Japonesa para la Promoción de la Ciencia (JSPS) de la Universidad de Kyoto, enfatiza la importancia de dos definiciones principales del *anime*: (a) el *anime* como una simple abreviación de "animación", y (b) *anime* como un tipo cultural específico de animación japonesa que excluye algunos modos de la animación que se produce en Japón; definición de la cual algunos animadores japoneses pretenden alejarse. Gan explica, además, que la segunda definición plantea, como se explicó anteriormente, una mezcla de las siguientes características: "(a) basado en el manga, (b) utilización de tipos de voz específicos y peculiares [se suelen utilizar voces amaneradas tanto para personajes femeninos, como para personajes masculinos], (c) uso extensivo de la animación selectiva [conocida comúnmente como "animación limitada"], (d) uso del movimiento de cámara para proporcionar movimiento a los dibujos fijos, (e) modelos específicos y convencionales de diseño de personajes y facciones, (f) argumentos complicados con relatos episódicos largos". El Programa del Comité de Entrenamiento y Educación de Recursos Humanos de Anime ha reconocido el uso de *anime* como una abreviación de animación, pero también plantea que el *anime* es comúnmente representado por series animadas de televisión basadas en la técnica de la animación mediante celuloide como, por ejemplo, **Naruto**, **Bleach**, **Fullmetal Alchemist**, entre otras⁶⁰.



Naruto, Fullmetal Alchemist, Bleach (series televisivas)

⁵⁹ CAVALLARO, o. cit., p. 16-17.

⁶⁰ GAN, Sheuo Hui, "To Be or Not to Be. The Controversy in Japan over the "Anime" Label", **Animation Studies – Vol.4**, 2009, «<http://journal.animationstudies.org/download/volume4/ASVol4Art4SGan.pdf>», (Traducción: María José Murialdo), p. 38-41.

Comúnmente se hace referencia al término *anime* como 'género', pero en realidad se trata de una forma artística que incluye dentro de sí una gran variedad de géneros y subgéneros, al igual que el cine y la literatura:

- ☹ Ciencia ficción, incluyendo los siguientes subgéneros:
 - historias *mecha* (robots gigantes)
 - historias basadas en androides
 - cyberpunk
 - sagas bélicas
 - obras políticas épicas
- ☹ Fantasía, incluyendo los siguientes subgéneros:
 - historias basadas en tradiciones asiáticas
 - historias basadas en tradiciones occidentales
 - historias sobrenaturales
 - mitos y leyendas
 - *comics* fantásticos
 - aventuras de superhéroes y superheroínas
- ☹ Comedias (que van desde la evocación de lo fantástico hasta las payasadas)
- ☹ Romance (creados para diferentes grupos de edades)
- ☹ Crimen
- ☹ Aventuras de acción
- ☹ Dramas históricos
- ☹ Horror
- ☹ Historias infantiles
- ☹ Historias de animales humanoides
- ☹ Artes marciales
- ☹ Dramas médicos
- ☹ Épicos
- ☹ Erótico
- ☹ Porno *softcore*
- ☹ Porno *hardcore*
- ☹ Adaptaciones de clásicos literarios
- ☹ Historias sobre deportes y actividades en equipo
- ☹ Dramas para adultos (usualmente bélicos)⁶¹

⁶¹ CAVALLARO, o. cit., p. 17-18.



Contextualización

Breve contextualización de Japón desde 1945 hasta 2012

En agosto de 1945 Estados Unidos arrojó dos bombas atómicas sobre Japón (Hiroshima y Nagasaki) con lo que puso fin a la guerra del Pacífico. Los nipones se vieron forzados a aceptar los términos de la Conferencia de Postdam y se rindieron ante la Fuerza Aliada tan solo una semana luego de los ataques.

Los efectos inmediatos de las bombas fueron devastadores, pero durante las siguientes semanas las personas siguieron muriendo de quemaduras; durante años continuaron muriendo de enfermedades causadas por la radiación y cáncer provocado por la bomba. Cincuenta años luego de los ataques los niños siguieron naciendo con defectos físicos causados por las bombas atómicas⁶².

Japón estuvo bajo la ocupación de los Estados Unidos al mando del General Douglas MacArthur durante casi 7 años en los que se buscó la democracia, la paz y la prosperidad económica. En 1947 se aplicó la nueva constitución supervisada por los ocupantes que se basaba en tres principios fundamentales⁶³:

- I. La soberanía del pueblo y el rol simbólico del Emperador.
- II. Pacifismo; renuncia a la guerra como medio para resolver disputas internacionales⁶⁴ (este principio se diseminó fácilmente luego de las bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki que dejaron profundas cicatrices en la psiquis de la cultura japonesa llevando a un fuerte interés por el mantenimiento de la ecología y la paz).
- III. Separación de los poderes ejecutivo, legislativo y judicial (*La Dieta* pasó a ser el órgano más alto/poderoso del Estado y el único con

⁶² WALSH, Ben, **Modern World History**, Butler and Tanner Ltd., London, 1999, p. 240 y 241.

⁶³ KOICHI, Kishimoto, **Politics in modern Japan. Development and organization**, Japan Echo Inc., Fourth Edition, Japón, 1997, p. 6 y 7.

⁶⁴ SAKAMOTO, Tarō, **La historia del Japón**, Cetus Co. Ltd., Tokio, 1996, p.108.

derecho para legislar; estaba compuesto por dos cámaras, una de Representantes y otra de Consejeros)⁶⁵.

Durante estos años se buscó, además, el principio de igualdad de los sexos, la abolición de todas las costumbres, sistemas y leyes que limitan a las mujeres, la igualdad de oportunidades en educación y empleo y el derecho al sufragio de la mujer⁶⁶.

En 1952, luego de seis años y ocho meses de ocupación, y luego de firmar un Tratado de Seguridad con Estados Unidos a fin de defenderlo, debido a que Japón no contaba con armas propias, Japón regresó a la sociedad como un país independiente tras la celebración de Paz de San Francisco en la que participaron cuarenta y ocho naciones. Esto implicó mantener económica y físicamente fuerzas militares estadounidenses en territorio nipón⁶⁷. En 1960 este acuerdo ya era de cooperación mutua entre ambas naciones y el pueblo japonés estaba en contra del mismo.

Debido a las reformas políticas, a la concentración en el crecimiento económico, la disciplina y austeridad que mantuvo la sociedad en un principio para lograrlo y a la invasión posterior de nuevos mercados como el sudeste asiático, Europa y países tercermundistas, entre otros factores, Japón logró mantener un 8,8% de tasa de crecimiento anual entre los años 1953 y 1971 (la tasa de crecimiento anual de Estados Unidos en el periodo 1948-69 fue de 4%)⁶⁸.

En 1971 Japón fue uno de los países de más rápido éxodo rural del mundo, el sector agrícola pasó de ocupar el 45% en 1945 a ocupar el 19% en 1968; esto debido a la tecnificación y al incremento de la productividad agraria. El alto nivel de educación e investigación, más que nada en el sector universitario, consigue hasta hoy innovaciones constantes en el ámbito tecnológico colocándolos como una de las potencias mundiales⁶⁹. La decisión de rechazar las armas y empezar de nuevo como una nación amante de la paz

⁶⁵ TAKABATAKE, Michitoshi, "Liberación bajo la ocupación", **Política y pensamiento político en Japón 1926-1982**, El colegio de México, México D. F., 1987, p. 231.

⁶⁶ ib idem, p. 258.

⁶⁷ SAKAMOTO, o. cit., p.109.

⁶⁸ FERNÁNDEZ, Antonio, **Historia del mundo contemporáneo**, Ediciones Vicens-Vives, S. A., Barcelona, 1996, p. 472 a 474.

⁶⁹ ib idem, p. 474.

dio frutos y la cultura japonesa, que hasta entonces se había considerado como ajena, comenzó a ser reconocida como parte de las culturas del mundo⁷⁰.

El crecimiento económico a fines de los años sesenta provocó también la inflación, la polución, el deterioro del medio ambiente y la destrucción de la naturaleza. “En 1967 se estableció la Ley Básica sobre las Medidas a Adoptar contra la Contaminación, y en 1971 se creó el Departamento del Medio Ambiente”⁷¹ luego de varias manifestaciones contra el Estado por parte de habitantes de las zonas más perjudicadas por la contaminación.

A principios de los ochenta Japón se encontraba en una posición de fuerza con respecto a Estados Unidos, económica y financieramente. Por esta razón decidieron tomar la iniciativa en la reunión anual del G7⁷² en Toronto en 1988 anunciando que aspiraban a convertirse en el principal proveedor de ayuda pública para el desarrollo del mundo. Con esto buscaban obtener influencia diplomática, logrando así obtener el primer lugar en varios organismos internacionales: Organización Mundial de la Salud, UNESCO, el Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados.

Entre 1985 y 1990 el PBI de Japón creció aproximadamente de 2.6% a 6.2% cada año. Había abundancia de dinero en el mercado doméstico que financiaba altos niveles de inversiones en compañías, lo que sostenía el crecimiento económico. Los precios de las tierras se duplicaron y los de las acciones incrementaron 120% entre 1986 y 1989. Esto generó una *baburu keizai*, burbuja económica que hizo que las compañías, bancos, corporaciones y los ciudadanos utilizaran las ganancias de sus tierras y acciones para comprar más tierras y acciones⁷³.

Pero a principios de los años 1990 este boom económico sin precedentes se detuvo. La burbuja estalló provocando la peor recesión en la economía de posguerra. El terremoto Hanshin en enero de 1995 dio además

⁷⁰ SAKAMOTO, o. cit., p. 110.

⁷¹ MICHITOSH, o. cit., p. 424-425.

⁷² G7 se le llama a una reunión anual no oficial del “grupo de los siete” que tuvo lugar en 1988, en la Universidad de Toronto, Canadá. Los países participantes fueron los países industrializados más ricos del momento: Canadá, Francia, Alemania, Italia, Japón, Reino Unido, Estados Unidos y la Unión Europea. Se reunieron para tratar temas de economía internacional, medio ambiente, entre otros.

⁷³ MONNET, Livia, “Tabaimo’s Animated Installations”, en BROWN, **Cinema Anime**, (Traducción: María José Murialdo), p. 218.



otro golpe a la economía. A nivel internacional, la mala salud de las finanzas públicas obligaron al gobierno nipón a reducir de a poco sus ayudas para el desarrollo; su modo de atribución y los proyectos apoyados generaron muchas críticas, lo que hizo que la imagen de Japón se deteriorara. Debieron invertir la tendencia justo cuando decidían apoyar a Estados Unidos en su cruzada en contra del terrorismo y su campaña en Irak⁷⁴.

En 1997-98 se dio el *“derrumbe del sistema bancario de Japón -con préstamos morosos por 1,6 billones de dólares-, asignación inadecuada de recursos, especulación implacable, niveles de pobreza cada vez más altos, desigualdad de clases y explotación, desempleo, sobreproducción y subconsumo, alta tasa de ahorro y baja tasa de inversión, presión deflacionaria, devaluaciones competitivas y todo tipo de estratagemas de guerra concebible”*⁷⁵. Livia Monnet agrega la erupción de crímenes violentos e inestabilidad social, y la crisis psicológica que aquejó a amplios sectores de la población⁷⁶.

*“A falta de medios financieros, las autoridades hoy recurren a otra arma: la cultura popular (manga, películas de anime, videojuegos, cocina, literatura, etc.). En febrero de 2002, el primer ministro Junichiro Koizumi lanzó este nuevo proyecto con el objetivo de reforzar la influencia cultural nipona en el mundo y así asegurar una imagen positiva del país”*⁷⁷. Crearon un departamento encargado de la promoción de la industria del contenido en el Ministerio de Economía e Industria, y el Ministerio de Relaciones Exteriores organizó el Gran Premio Internacional del *Manga*. Esto logró ubicar a Japón en los últimos tres años en la mejor posición de la encuesta internacional anual efectuada por la British Broadcast Corporation (BBC) sobre la percepción de los Estados en el mundo. *“Con el fin de elevar la moral de los ciudadanos iraquíes durante el esfuerzo de reconstrucción de Irak tras la Operación Libertad Iraquí [la Operación Nuevo Amanecer], el gobierno de Japón decidió otorgar [en octubre*

⁷⁴ GRESH, Alain; RADVANYI, Jean; REKACEWICZ, Philippe; SAMARY, Catherine; VIDAL, Dominique, **El Atlas de Le Monde diplomatique III. Edición Cono Sur**, Capital Intelectual S. A., Buenos Aires, 2009, p. 66-67.

⁷⁵ CLAIRMONT, Frederic, "Japón y la crisis de la sobreproducción", **Revista del Sur**, No. 86, Diciembre 1998, [«http://old.redtercermundo.org.uy/revista_del_sur/texto_completo.php?id=880»](http://old.redtercermundo.org.uy/revista_del_sur/texto_completo.php?id=880), (09/08/2011).

⁷⁶ MONNET, Livia, "Tabaimo's Animated Installations", en BROWN, o. cit., p. 194.

⁷⁷ GRESH, RADVANYI, REKACEWICZ, SAMARY, VIDAL, o. cit., p. 67.

de 2003] sin costo alguno el drama televisivo **Oshin** a la red de medios de comunicación iraquí⁷⁸.

En 2008, China alcanzó el segundo puesto mundial con el 9,7% del Producto Bruto Interno Total. Si bien se mantiene aún lejos de Estados Unidos (22,51%), superó a Japón que pasó al tercer puesto con 7,07%, quitándole la dominación en solitario del planeta asiático. Por primera vez en la historia, China, Japón e India fueron en simultáneo naciones fuertes. Esto fue acompañado por una fuerte tendencia a la regionalización en Asia Oriental, conformada por China, Japón, Corea del Norte, Corea del Sur y Mongolia. “Los intercambios intra-regionales crecieron de un 40% del total de sus intercambios en 1980 a un 50% en 1995 y a cerca del 60% en la actualidad”⁷⁹.



Oshin (serie televisiva)

El 11 de marzo de 2011 se produjo un terremoto y tsunami en Japón que “afectó al sector de la energía, telecomunicaciones, infraestructura [puertos, aeropuertos, calles, carreteras, entre otros], siderurgia, pesca, manufacturas, plantas de químicos y electrónica”⁸⁰. Ocho empresas japonesas se desvalorizaron en tan sólo una semana por el equivalente al Producto Bruto Interno (PBI) de Uruguay en un año. Según el **National Post** el costo de la reconstrucción tras el desastre alcanzó los 245 billones de dólares al 9 de febrero de 2012. Hasta esa fecha se contaron, además, 15.846 muertos y 3.320 desaparecidos⁸¹. Sin embargo, la reconstrucción fue más rápida de lo esperado, mostrando asombrosos resultados en tan sólo tres meses luego del desastre. “Según los datos del Fondo [Monetario Internacional], los costes

⁷⁸ RUH, Brian, “Cyborg Adolescence in FLCL”, en BROWN, o. cit., (Traducción: María José Murialdo), p. 141.

⁷⁹ BROWN, o. cit., p. 10.

⁸⁰ ECONOMÍA, “Tsunami golpea economía japonesa e impacta en alimentos y acciones”, 20/03/2011, **El País Digital**, «<http://www.elpais.com.uy/110320/pecono-554526/economia/Tsunami-golpea-economia-japonesa-e-impacta-en-alimentos-y-acciones/>», (09/08/2011).

⁸¹ NATIONAL POST STAFF, “See how Japan has rebuilt in the 11 months since the earthquake and tsunami”, **National Post**, 9 de febrero de 2012 (actualizado el 14 de febrero de 2012), Ontario, «<http://news.nationalpost.com/2012/02/09/see-how-japan-has-rebuilt-in-the-11-months-since-the-earthquake-and-tsunami/>», (23/4/2012).

fiscales del terremoto se cifrarán entre el 2% y el 4% del PBI japonés a lo largo de los próximos años”⁸².

Cine y anime en Japón

Luego de 1945 en Japón ya no había cine. “Fueron las autoridades americanas las que le devolvieron la vida, a la vez que tomaban medidas para favorecer la explotación del mercado japonés por las grandes firmas de Hollywood”⁸³. El cine japonés se adaptó a las condiciones impuestas mediante seis grandes productoras que trabajaban más barato y más velozmente. En 1946 se exhibieron 69 *films* nacionales y en 1955 más de 400 (el doble de la producción estadounidense). Los temas principales de estas obras eran las tradiciones antiguas y leyendas, la condición de la mujer, historias de aventuras y asesinatos y la vida contemporánea durante la recuperación de Japón; los *films* inspirados en la guerra no fueron muy numerosos.

Los principales directores de esta época fueron Kurosawa, Mizoguchi, Kinugasa, Shindo, Imai, Yamamoto, Naruse e Ichikawa. A pesar de la gran producción, la importación de productos cinematográficos extranjeros también fue considerable; la mayoría de las obras norteamericanas, pero también inglesas y francesas. En los primeros años de posguerra las exportaciones de películas se hicieron a los países que contaban con una importante población japonesa: Formosa, Hong Kong, Hawaii, Brasil y Estados Unidos.

Para 1960 el mercado se abrió también a Europa y al mundo debido a los festivales cinematográficos y “por medio de la creación de pequeñas compañías independientes, de canales de distribución paralelos, [la nueva generación de] jóvenes cineastas [hizo] un cine nuevo, perturbador y totalmente personal, en el que no [estaban] ausentes la violencia destructiva, el erotismo, la rebelión contemporánea, en una atmosfera de decadencia y de

⁸² EFE, “FMI: recuperación de Japón tras terremoto es “más rápida de lo esperado””, 19/07/2011, [elmostrador.negocios](http://www.elmostrador.cl/noticias/mundo/2011/07/19/fmi-recuperacion-de-japon-tras-terremoto-es-mas-rapida-de-lo-esperado/), «<http://www.elmostrador.cl/noticias/mundo/2011/07/19/fmi-recuperacion-de-japon-tras-terremoto-es-mas-rapida-de-lo-esperado/>», (09/08/2011).

⁸³ JEANNE, René; FORD, Charles, **Historia ilustrada del cine 3. El cine de hoy (1945-1965)**, Alianza Editorial S. A., Madrid, 1979, p. 303.



prerrevolución”⁸⁴. En esta etapa los principales directores fueron Hani, Imamura, Teshigahara y Oshima que trataban, respectivamente, los orígenes del alma japonesa al contacto con otras culturas, el ser humano y sus comportamientos, el surrealismo y el crimen y el problema de la culpabilidad con un toque revolucionario y político en contra de los esquemas clásicos del cine en su país⁸⁵.

En cuanto al cine de animación japonés, comúnmente abreviado como *anime*, el primer largometraje animado a color producido en Japón luego de la guerra fue **Hakujaden (Legend of the white serpent/Dir: Kazuhiko Okabe, Taiji Yabushita/1958)** de Toei Animation –también conocida como Toei Douga–. La mayor parte de la película fue filmada con actores y luego re-dibujada por los animadores⁸⁶. El primer largometraje que se exportó a los circuitos occidentales previo a que el *anime* fijara su lenguaje canónico fue **Shōnen Sarutobi Sasuke (Magic Boy/1959)** dirigido por Taiji Yabushita y Akira Daikuhara, también de Toei Animation⁸⁷.

Takashi Murakami plantea que fue en 1970 que el público japonés reconoció la existencia de la estética distintiva del *anime* que venía utilizándose desde los sesenta. Esto se dio mediante dos series televisivas animadas de Yoshinori Kanada basadas en los trabajos de Leiji Matsumoto: **Uchū senkan Yamato (1974)**, que luego fue adaptada y emitida en Estados



Uchū senkan Yamato (1974)



Hakujaden (1958)



Shōnen Sarutobi Sasuke (1959)

⁸⁴ JEANNE, R.; FORD, C., p. 363.

⁸⁵ ib idem, p. 364.

⁸⁶ LAMARRE, Thomas, “From animation to anime: drawing movements and moving drawings”, **Japan Forum**, Volumen 14, Número 2, Routledge, part of the Taylor & Francis Group, 2002, p. 331.

⁸⁷ Fundado en 1948 y decisivo motor en el desarrollo de la industria del *anime* en el Japón de posguerra; en dicho estudio trabajarían Hayao Miyazaki e Isao Takahata.

Unidos como **Stars Blazers** o **Space Cruiser Yamato**, y **Ginga tetsudō three-nine (Galaxy Express 999/1978)**. La aparición de un periódico llamado **Animage** dedicado íntegramente al *anime* reforzó el reconocimiento de esta estética particular que surgió a partir de la “animación limitada”⁸⁸.



Ginga tetsudō three-nine
(1978)

La “animación limitada” comenzó a utilizarse en los sesenta como consecuencia de las limitaciones técnicas que sufría la producción del *anime* debido a la crisis económica global de la animación. Los dibujos debían sostenerse durante cinco o seis cuadros, en lugar de sólo dos cuadros como se hacía en la animación completa. Por esta razón, los animadores comenzaron a hacer énfasis en los planos visuales y emocionales, haciendo durar a esas imágenes muchos más cuadros. Una de las características más importantes del *anime*: la cara del protagonista atormentado de emoción, más bien como un primer plano sin movimiento o con movimientos muy restringidos y repetitivos (por ejemplo, las cejas o los labios contorsionándose de ira, o el iris del ojo temblando por angustia). Por otra parte, en lugar de dibujar cuadro por cuadro, buscaron estrategias alternativas para componer y representar el movimiento: tendencia de mover el dibujo en lugar de dibujar el movimiento. Los animadores comenzaron a suprimir los movimientos intermedios que resultaban bruscos o torpes, las acciones menos atractivas o las transiciones explosivas y sin contención. En lugar de dibujar cada uno de los cuadros de una figura caminando sobre un fondo, podía arrastrarse una figura menos animada sobre el fondo fijo. Como consecuencia



Tetsuwan Atomu
(serie televisiva)

del énfasis en las imágenes estáticas los efectos de cámara adquirieron mayor importancia: paneos a través de las imágenes, *tracking* hacia arriba o hacia atrás, acercamiento o alejamiento del encuadre, entre otros⁸⁹.

Fue en los sesenta que surgieron las primeras series televisivas animadas. Una de las primeras fue **Tetsuwan Atomu (Astro Boy/193 episodios/1963-1966)** de Osamu

⁸⁸ LAMARRE, o. cit., p. 334-335.

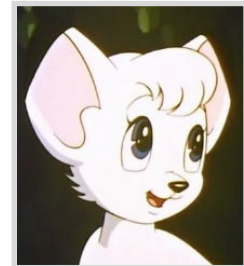
⁸⁹ ib idem, p. 335.

Tezuka⁹⁰. “La importancia de Osamu Tezuka en la articulación de los modos canónicos del anime a principios de los sesenta –desde el diseño de los personajes con sus ojos hiperbólicos hasta el sabio uso de la animación limitada y la dilatación temporal– lleva a obviar que el dibujo animado japonés existe desde principios de siglo (...), que tanteó estéticas tan dispares como la asimilación del trazo redondeado de los Fleisher [**Popeye, el marino, Los viajes de Gulliver**] o el cut-out (la animación de recortes) apoyado en los registros formales de la ilustración tradicional japonesa”⁹¹. Tezuka consideraba que si los espectadores se interesaban lo suficiente en la historia, aceptarían las carencias de la “animación limitada” cuyo uso fue inevitable en la época por motivos económicos. Lo que nunca imaginó fue que estas limitaciones tecnológicas serían percibidas años después como elecciones estéticas e innovaciones técnicas⁹².

Luego se produjeron otras obras animadas que influyeron y perpetuaron la estética y el estilo del *anime*, y trascendieron, además, las fronteras de Japón. A continuación se destacan algunas de ellas⁹³.

☺ **Kimba, el león blanco** (Director: Eiichi Yamamoto/1965-1966/Mushi Production/52 episodios)

Creada por Osamu Tezuka y basada en su *manga* de 1950-1954 bajo el mismo nombre, fue la primera serie animada japonesa a color.



☺ **Las aventuras de Hols, príncipe del sol: la princesa encantada** (Isao Takahata/1968/Toei Animation)

La unión de Takahata –director– y Miyazaki –animador jefe y diseñador gráfico– en esta película sienta las bases de la estética que luego tendrán las películas de Studio Ghibli. Considerada por el experto en *anime* Daniel Thomas McInnes como el **Ciudadano**



⁹⁰ LAMARRE, o. cit., p. 335.

⁹¹ COSTA, Jordi, **Películas clave de cine de animación**, Ediciones Robinbook, Barcelona, 2010, p. 79.

⁹² LAMARRE, o. cit., p. 339

⁹³ ib idem, obras que Jordi Costa considera claves para el cine de animación en Japón en conjunto con obras consideradas de influencia por **Anime Academy**, «http://www.animeacademy.com/influential_anime.php», (25/11/2011) y GRAVETT, o. cit.

Kane (Citizen Kane)/ Orson Welles/1941) del anime “por su condición de relevante obra fundacional de la mayoría de edad del medio, [pueden destilarse de la película] las tensiones colectivas de un presente sacudido por la guerra de Vietnam y las revueltas estudiantiles de mayo del ‘68”⁹⁴.

Aspira a la narración compleja, adulta, trasciende el mercado infantil debido a la introducción de temas como la moral y la venganza en un género que hasta entonces estaba dirigido estrictamente a niños, y desarrolla un incesante cuestionamiento de sí misma. Debido a lo anterior, la película original sufrió modificaciones impuestas por el estudio Toei como la reducción de la duración de la película, cambio de locación de la historia e introducción de personajes cómicos e infantiles para incrementar la aceptación occidental. Además, le costó el título de director a Takahata dentro de Toei debido a problemas de presupuesto, atrasos de tiempo en la producción y fracaso comercial.

☺ **El gato con botas** (Kimio Yabuki/1969/Toei Animation)

Adaptación del cuento de Charles Perrault. Producida por Toei Animation que, tras su éxito, no sólo realizó dos secuelas –**El gato con botas: continuaban llamándole el gato con botas** y **La vuelta al mundo en 80 días del gato con botas**–, sino que tomó además su imagen como emblema del estudio.



“Se debe al talento de Miyazaki el electrizante clímax final de esta heterodoxa y libre adaptación (...): el enfrentamiento final en el castillo de Belcebú, con su acción bifurcada en diferentes zonas del escenario y su dinámico aprovechamiento del espacio amenazado por la destrucción, conserva el brío visual que tuvo en su momento y supone toda una demostración de posibilidades por parte del animador, que combina con singular maestría, comicidad, acción, espectacularidad y tensión narrativa”⁹⁵.

⁹⁴ COSTA, o. cit., p. 98.

⁹⁵ ib idem, p. 103.

- ☹ **Mazinger Z** (Tomoharu Katsumata/1972-1974/Toei Animation/92 episodios)

Serie pionera del *anime mecha* (robots gigantes) durante los años setenta que desató el *boom* de este género dentro del *anime*. Creada por Go Nagai, autor original del *manga* bajo el mismo nombre⁹⁶.



- ☹ **Phoenix 2772: Space Firebird** (Taku Sugiyama/1980/Toho-Tezuka)

Inspirado en el *manga* de Osamu Tezuka **Fénix (Hi No Tori)** (1967-1988/12 volúmenes) que “recorría la historia de la humanidad, desde sus albores hasta su muerte anunciada, con la obsesión por la inmortalidad como concepto vertebrador”⁹⁷. *Anime* oscuro con tintes apocalípticos y combinación de diseños de procedencia “disneyana” con la estética canónica del *anime*.



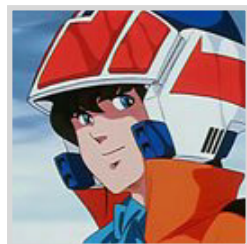
- ☹ **Único** (Osamu Tezuka y Toshio Hirata/1981/Madhouse)

Fusión entre la animación de Disney y esencias del *anime* con un personaje que encarna las características de la cultura *kawaii* –fenómeno adolescente de la época de los setenta que lleva al extremo la idea de lo adorable e ingenuo, manifestándose a través de una estética de la inmadurez, por ejemplo, en **Kitty**–.



- ☹ **Macross** (Noboru Ishiguro/1982-1983/ Studio Nue-Big West/36 episodios)

“A lo largo de casi 30 años, **Macross** ha aparecido en TV, manga, cine y el formato de Original Video Anime (OVA); en los cuales ha gozado de gran éxito”⁹⁸. La serie fue en un principio una parodia a otras series de ciencia ficción, pero concebida dentro del género *mecha*. Es conocida por revolucionar la forma de presentar las transformaciones de estos robots,



⁹⁶ **Anime News Network**, The Internet's most trusted anime news source, “Mazinger Z”, «<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=1100>», (13/8/2011).

⁹⁷ COSTA, o. cit., p. 120.

⁹⁸ **Macross Chronicle**,

«http://www.macrosschronicle.com/index.php?option=com_content%20&view=section&id=1&Itemid=2», (16/08/2011).

lo que inspiró a series posteriores tales como **Transformers**, **Z Gundam**, **Orguss**, **Mospeada**, entre otras.

☹ **Nausicaä del valle del viento** (Hayao Miyazaki/1984/Topcraft)

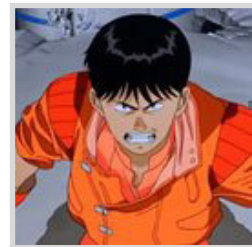
Fantasia apocalíptica con conciencia ecológica que sienta las bases del discurso creativo de Miyazaki. Basado en la serie de *manga* que el director desarrolló a partir de 1982 (**Kaze no Tani no Naushika**/1982-1994/7 volúmenes) a pedido de la revista **Animage**.



Vale destacar de entre el equipo de animadores a Hideaki Anno, quien luego creó la saga **Neon Genesis Evangelion**. Se encargó, entre otras tareas, de dar vida a la figura del dios guerrero en su estado de desintegración.

☹ **Akira** (Katsuhiro Otomo/1988/Akira Committee Company Ltd.)

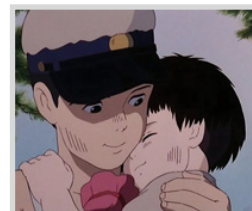
Ficción apocalíptica que rompió con los prejuicios, principalmente occidentales, de las limitaciones expresivas del *anime*. Basado en el *manga* que se publicaba en la revista japonesa **Young Magazine** entre 1982 y 1990 del mismo artista.



Otomo se esforzaba por apartarse de algunas herencias estéticas del medio como autor de *manga*, y lo mismo buscó al insertarse en el mundo del *anime* con **Akira**. Utilizó 2.212 planos, 160.000 dibujos distintos y 327 colores –50 de los cuales se crearon para esta ocasión–, lo que lo alejaba de los cánones del *anime* que hasta este entonces utilizaban menos de una tercera parte de lo que requirió esta película.

☹ **La tumba de las luciérnagas** (Takahata/1988/Studio Ghibli, Shinchosha Co.)

Historia humanista y verosímil en su representación del estado de guerra en Japón, que trata el encuentro entre la inocencia y la muerte. Está basada en la novela autobiográfica de Akiyuki Nosaka, sobreviviente de la Segunda Guerra Mundial.



☹ **Mi vecino Totoro** (Miyazaki/1988/Studio Ghibli)

Relato fantástico sobre la relación del ser humano con la naturaleza que no supone una ruptura con lo real, sino su prolongación. Su figura principal se transformó en el logotipo y marca de fábrica de Studio Ghibli.



☹ **Dragon Ball y Dragon Ball Z** (Daisuke Nishio/1986-1996/Toei Animation/153 episodios - 291 episodios –respectivamente–)

Basado en el *manga* de artes marciales y superhéroes de 42 volúmenes de Akira Toriyama, publicado originalmente en la revista **Shōnen Jump** entre 1984 y 1995. Fue adaptado al *anime* por el estudio Toei en estas dos series dirigidas por Daisuke Nishio.



☹ **Sailor Moon** (Junichi Sato/1992-1997/Toei Animation/200 episodios)

Basada en el *manga* de Naoko Takeuchi que “revitalizó el género conocido como “chicas mágicas” en la publicación mensual **Nakayoshi**”⁹⁹. Hasta ese momento, las obras para el público *shōjo* –público femenino joven– eran de carácter sensiblero y dramático. Luego se transformaron, dando poderes a las chicas para que pudieran luchar contra el mal. Muchos consideran que es un *anime* muy poco sofisticado e innecesariamente prolongado; aún así ha sido un éxito dentro y fuera de Japón.



☹ **Pom Poko** (Takahata/1994/Studio Ghibli)

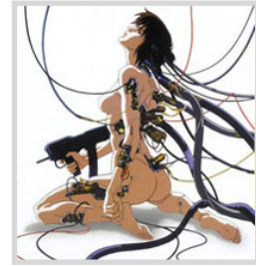
Obra fantástica que se nutre del imaginario folclórico japonés que atribuye a los *tanukis* (perros mapaches del este de Asia) la habilidad de cambiar de forma y un temperamento hedonista y poco agresivo. Estos emprenden una pelea contra los humanos para evitar la deforestación de su hábitat.



⁹⁹ GRAVETT, o. cit., p. 78.

- ☹ **Ghost in the Shell** (Mamoru Oshii/1994/Bandai, Kodansha, Production I.G.)

Película en la que se basaron los hermanos Wachowski para realizar la trilogía **The Matrix**. Adaptación del *manga* de Masamune Shirow al cual Oshii agregó “*espiritualidad posthumana, inyectó gravedad, melancolía, angustia existencial y romanticismo fatalista*”¹⁰⁰.



En 2004 el director realizó la secuela **Innocence**, y en 2008 se realizó la restauración de **Ghost in the Shell 2.0** por medios digitales de última generación.

- ☹ **Neon Genesis Evangelion** (Hideaki Anno/1995-1996/Gainax/26 episodios)

Esta serie de ciencia ficción *mecha*, junto con otros *anime* –plantea Gravett– está basada en la sensación de vulnerabilidad provocada por los traumas de los holocaustos atómicos de 1945 y por los terremotos frecuentes que se dan en Japón que dan lugar a las visiones especulativas de devastación natural y tecnológica, e incluso al fatalismo¹⁰¹.



Studio Ghibli trabajó en la animación del episodio número 11¹⁰².

- ☹ **La princesa Mononoke** (Miyazaki/1997/Studio Ghibli)

Hayao Miyazaki invirtió 20 años en el desarrollo del proyecto, 3 años en la confección, supervisó los 144.000 acetatos que se utilizaron y corrigió a mano aproximadamente 80.000 de ellos. Esta fue la película más cara de *anime* hasta el momento de su estreno (20 millones de dólares) y la más taquillera del cine japonés –de todos los rubros, no sólo de animación–. Fue también el primer largometraje de *anime* estrenado comercialmente en el mercado norteamericano.



¹⁰⁰ COSTA, o. cit., p. 162.

¹⁰¹ GRAVETT, o. cit., p. 101.

¹⁰² **Anime News Network**, “Neon Genesis Evangelion”, «<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=49>», (16/08/2011).

☹ **Metrópolis** (Rintarō –Shigeyuki Hayashi–/2001/Bandai, Madhouse, Toho)

Tributo a la obra maestra de Fritz Lang; basado en el *manga* de Tezuka de 1949 de 160 páginas quien, supuestamente, no vio la obra de Lang antes de crearlo; le alcanzó con ver el poster de la película para inspirarse. Como plantea Costa, el pasado, presente y futuro de la animación se encuentran en la arquitectura futurista de este trabajo.



☹ **Millenium Actress** (Satoshi Kon/2001/Madhouse, Bandai, Chiyoko Commitee, Genco, Kadokawa Shoten, WoWOW)

Melodrama de ficción mezclado con sentimiento, a modo de autobiografía de la actriz Chiyoko Fujiwara, personaje creado a partir del recuerdo de dos divas reales del *star system* nipón: Setsuko Hara e Hideko Takamine. Está situado a mediados de la Segunda Guerra Mundial, e incluye mitología popular japonesa en la narración.



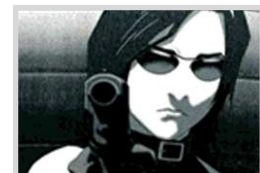
☹ **El viaje de Chihiro** (Miyazaki/2001/Studio Ghibli)

Animación perfeccionista de abrumadora belleza y hondura, con un entramado de referencias mitológicas del folclore oriental. Esta película logró superar el récord de rentabilidad en el mercado japonés y fue la única producción de *anime* en recibir un Oscar de la Academia de Hollywood hasta el momento de su estreno. También recibió el Oso de Oro en el festival de Berlín.



☹ **The Animatrix** (Directores varios/2003/Warner Home Video)

Colección de nueve cortos de *anime* en base a la trilogía de **The Matrix: Final Flight of the Osiris** de Andy Jones, **The Second Renaissance: Partes 1 y 2** de Mahiro Maeda¹⁰³, **Kid's Story** y **Detective Story** de Shinichirō Watanabe¹⁰⁴,



¹⁰³ Director de **Blue Submarine No. 6**, **Final Fantasy: Unlimited** y **The Count of Monte Cristo**. También diseñó los ángeles de **Neon Genesis Evangelion**.

¹⁰⁴ Director de **Cowboy Bebop** y **Samurai Champloo**.

Program de Yoshiaki Kawajiri¹⁰⁵, **World Record** de Takeshi Koike¹⁰⁶, **Beyond** de Kōji Morimoto¹⁰⁷ y **Matriculated** de Peter Chung¹⁰⁸.

Estos presentan, según Carl Silvio, una mirada poshumana bastante distinta de la historia original, en parte por las posibilidades que ofrece el *anime* como medio y su historia y, también, por la división entre la idea básica de los personajes y su representación específica que difiere en los diversos capítulos que conforman **The Animatrix**¹⁰⁹.

☞ **Mind Game** (Masaaki Yuasa/2004/Studio 4°C, Asmik Ace Entertainment, Beyond C, Rentrack Japan Co. Ltd.)

Basada en un *manga* de Robin Nishi. Animación experimental con “*delirantes juegos de perspectivas, trazos post-expresionistas de tebeo independiente, fotografías animadas, ejercicios de estilo a la europea y un uso del montaje no sólo insólito, sino imprudente (por antieconómico y exasperadamente barroco) en una película de animación*”¹¹⁰.



☞ **The Book of the Dead** (Kihachirō Kawamoto/2005/Sakura Motion Picture Company, Ltd.)

El cine oriental oculta otras realidades detrás de las estéticas dominantes del *anime*. Una de ellas son las obras de Kawamoto que incluyen el legado del teatro *noh*, el *kabuki* y el *bunraku*¹¹¹.



El artista es discípulo del pionero de la animación de modelos japonesa (*stop-motion*) Tadahito Mochinaga quien trabajó en las producciones **Animagic** de Rankin/Bass; trabajó luego en el mercado chino. Además, fue alumno de Jiří Trnka, animador checo de varios largometrajes y cortometrajes de *stop-motion* con marionetas –ej. **El ruiseñor del**

¹⁰⁵ Creador de **Wicked City**, **Ninja Scroll** y **Vampire Hunter D: Bloodlust**.

¹⁰⁶ Animador de **Vampire Hunter D: Bloodlust** y **Ninja Scroll**; dir. de **Iron Man** (TV).

¹⁰⁷ Director de animación de **Akira**; director del episodio “Magnetic Rose” de **Memories**.

¹⁰⁸ Creador y director de **Æon Flux**.

¹⁰⁹ SILVIO, o. cit., p. 127-129.

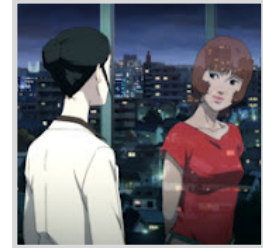
¹¹⁰ COSTA, o. cit., p. 182.

¹¹¹ “Considerado en Japón, al igual que el *No[h]* y el *Kabuki*, como uno de los principales géneros dramáticos tradicionales, el teatro de marionetas *Ningyo Johruri Bunraku* combina la narración cantada, el acompañamiento instrumental y el teatro de marionetas”. **UNESCO**, Sector de Cultura, «<http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?pg=00011&RL=00064>», (18/08/2011).

emperador (1949)—, cuyas obras, como plantea el biógrafo de Trnka, Jaroslav Bocek, buscaban el mismo propósito que los surrealistas: la inmersión en el inconsciente, cargado de inocencia y pureza en su caso.

- **Paprika** (Kon/2006/Madhouse, Paprika Film Partners, Sony Pictures Entertainment)

La película, basada en la novela del japonés Yasutaka Tsutsui considerado gurú de la metaficción, es un laberinto onírico donde el director integra fondos tridimensionales con animación tradicional, diseña personajes con vocación casi hiperrealista y supera el arte de la sorpresa delirante¹¹².



- **Ponyo en el acantilado** (Miyazaki/2008/Studio Ghibli)

Retrato estético y narrativo de la mirada infantil; perfecta mezcla entre realidad y fantasía onírica. Película compuesta por 170.000 dibujos minuciosamente realizados a mano en una época en la que se impone la animación digital.



¹¹² COSTA, o. cit., p. 192.

Hayao Miyazaki y Studio Ghibli: 1941-2012

Biografía de Hayao Miyazaki: período 1941-1984

Hayao Miyazaki nació el 5 de enero de 1941 en el distrito de Bunkyo, Tokio. Fue el segundo de cuatro hijos. Su padre, Katsuji Miyazaki (1915-1993), era amante del cine y trabajaba como ejecutivo en la fábrica del tío de Hayao que construía partes para los aviones de guerra japoneses utilizados en la Segunda Guerra Mundial. Probablemente esta fuera la fuente de la pasión de Hayao por los aviones. La personalidad de su madre fue influencia para los personajes femeninos enérgicos, autónomos y corajudos típicos de sus películas¹¹³.

En su época de estudiante Hayao Miyazaki dibujaba *gekiga*, un estilo de *manga* dirigido a adultos que carecía de finales felices y estaba lleno de rencor y despecho. Hayao explica que en el camino a la adultez esta fue su forma y la de muchos estudiantes y artistas que sufrían de desdicha, de reducir la ansiedad y la preocupación por encontrar su lugar en el mundo. Fue en esta época, en el último año de la secundaria, que tuvo su primer acercamiento a la animación con **Hakujaden (Legend of the white serpent/Dir: Kazuhiko Okabe, Taiji Yabushita/1958/Toei Animation)**, primer largometraje de animación a color exhibido en Japón. Fue como un shock cultural que le hizo comenzar a dudar sobre el *gekiga* y plantearse que era mejor afirmar el mundo en lugar de negarlo y expresar de forma honesta que lo que era bueno, era bueno, lo que era lindo, era lindo, y lo que era hermoso, era hermoso¹¹⁴. En su momento la película le atrajo mucho, principalmente por la heroína de la cual admite



Bai Niang en *Hakujaden* (1958)

haberse enamorado: “*todavía recuerdo la emoción que sentí al ver al personaje joven femenino tan hermoso, Bai Niang, y cómo fui a ver la película una y otro*

¹¹³ CAVALLARO, o. cit., p. 29.

¹¹⁴ MIYAZAKI, Hayao, **Starting Point 1979-1996**, VIZ Media, Trad. Beth Casy y Freferik L. Schodt, San Francisco, 2010, p. 70.

vez como resultado”¹¹⁵. Esta película fue la que le hizo querer ser animador, pero aunque la película le encantó, tras verla varias veces no pudo evitar pensar que tenía falencias y que si él la hubiera creado la hubiera hecho de otra manera. De cualquier modo, esta película fue su punto de partida, la que le hizo querer comunicar a los niños a través del mundo: “niños, no sean sofocados por sus padres”, “independíense de sus padres”. Miyazaki plantea que la clave de su trabajo es crear lo que a él le hubiera gustado ver cuando estaba cursando tercer grado de escuela, cuando esperaba con ansias que saliera la próxima película animada soviética o de Disney¹¹⁶.

Algunos de los artistas que lo influenciaron en sus comienzos, principalmente por su técnica, fueron Winsor McCay, artista estadounidense autor de las tiras cómicas **Little Nemo in Slumberland** y **Dreams of the Rarebit Fiend** de principios de siglo XX, y creador de **Gertie the Dinosaur** (1914), primera película de animación exitosa. El estudio Fleischer, de



Little Nemo in Slumberland (1905-1914)



Mr. Bug goes to Town (1941)

los hermanos estadounidenses Dave y Max Fleischer, creador de **Betty Boop** (1930), del cual destaca no a los hermanos en particular, sino al equipo detrás de trabajos como **Mr. Bug Goes to Town**; este fue el principal promotor del estilo que destacaba al personaje de su medio. La animación francesa **The Shepherdess and the Chimneysweeper** en sus dos versiones (**La Bergère et le Ramoneur**/Dir: Paul Grimault/1952, publicada antes de

tiempo sin el consentimiento de Grimault y la versión finalizada **Le roi et l’oiseau**/Dir: Paul Grimault/1980¹¹⁷) sirvió a Miyazaki como ejemplo de que una animación puede ser apuntada a un público adulto e influyó en el aspecto arquitectónico de su largometraje **Laputa: castillo en el cielo** (1986); aunque



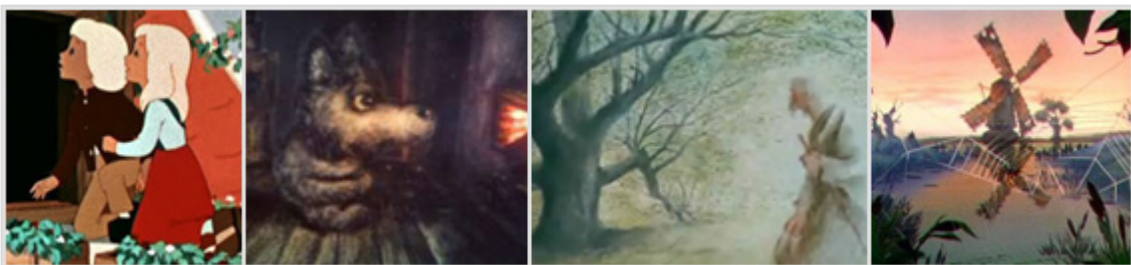
Le roi et l’oiseau (1980)

¹¹⁵ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 19.

¹¹⁶ ib idem, p. 50.

¹¹⁷ COSTA, o. cit., p. 121-123.

explica Hayao que el final deja mucho que desear¹¹⁸. Otra película de la cual destaca la misma falencia fue la animación rusa **The Snow Queen** (**Snezhnaya Koroleva**/Lev Atamanov/1957) que, a pesar de ello, fortaleció la determinación del director de comprometerse a la animación y a crear mundos maravillosos en un momento en que dudaba si seguir trabajando como animador¹¹⁹; e inspiró la creación de los personajes del Rey y Hilda en **Las aventuras de Hols, príncipe del sol**. El animador ruso Yuri Norstein, autor de **Tale of Tales** (1979) también le influenció en gran medida, al igual que Frédéric Back, animador e ilustrador canadiense del corto animado **The Man Who Planted Trees** (1954) –basado en un cuento de Jean Giono–, de donde tomó el estilo y la facilidad para dibujar y animar plantas. Entre otros artistas que le influenciaron, se encuentran Jonathan Swift, Maurice Leblanc, Eiko Kadono, J. R. R. Tolkien, Isaac Asimov y Diana Wynne Jones¹²⁰. A pesar de estar en desacuerdo con los modos narrativos y la dicotomía marcada entre el bien y el mal de las producciones posteriores a la primera etapa de Walt Disney Pictures (década del treinta), Miyazaki admite el gusto por **Silly Simphonies** (1934), en especial el último trabajo de esta serie: **The Old Mill**. Plantea que este corto representa el logro más sublime e insuperable de Disney¹²¹. Hayao cuenta que en Japón, en esta etapa de la historia de la animación, no llamaban a estas obras “animación”, sino *manga eiga* (“cartoons” o “películas cartoon”) y que no se veían con demasiada frecuencia, sino una vez cada tanto previo al comienzo de alguna película en el cine, si tenían suerte. Solían proyectar sólo obras como **Donald Duck** o **Mickey Mouse** de Disney¹²².



Snezhnaya Koroleva (1957), *Tale of Tales* (1979), *The Man Who Planted Trees* (1954), *The Old Mill* (1937)

¹¹⁸ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 118-119.

¹¹⁹ ib idem, p. 25.

¹²⁰ CAVALLARO, o. cit., p. 31.

¹²¹ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 124.

¹²² ib idem, p. 123.

Mientras estudiaba en la Universidad Gakushūin Miyazaki visitaba todos los sábados el taller de Satō-sensei –su profesor de arte en sus años de bachillerato–, a modo de entrenamiento. Allí dibujaba *sketches* de obras técnica de dibujo y animación, Hayao cuenta que cuando le preguntan quién fue su maestro, sólo puede pensar en Satō-sensei¹²³. En 1963 Miyazaki dejó la Universidad donde estudió Política Económica, participó de un Seminario sobre la Teoría de la Industria Japonesa y formó parte de la Sociedad de Investigación de Literatura para Niños –a falta de un club de estudio sobre *manga*–, que le sirvió de inspiración para sus trabajos posteriores. En ese año se unió a la corporación Toei Animation donde conoció a Isao Takahata con quién comparte su carrera hasta el día de hoy. Ambos formaban parte del sindicato de la corporación, Miyazaki como secretario general y Takahata como vicepresidente. Hayao cuenta que no le gustaba su labor y que no lograba entender ni los proyectos ni las propuestas en las que estaban trabajando. En ese año trabajó como intercalador, animando las imágenes de transición entre los cuadros clave –dibujados por los animadores clave–, en la película **Watchdog Woof-Woof** (Dir: Daisaku Shirakawa/1963) y la serie de televisión **Wolf Boy Ken** (Nov. 1963 – Ago. 1965)¹²⁴. También trabajó como animador clave de algunos capítulos de **Boy Ninja: Fujimaru of the Wind** (Jun. 1964 – Ago. 1965/se desconoce en qué episodios trabajó), de **Hustle Punch** (Nov. 1965 – Abr. 1966/se desconoce en qué episodios trabajó), de **Rainbow Warrior Robin** (Abr. 1966 – Mar. 1967/ep. 34 y 38), **Little Witch Sally** (Dic. 1966 – Dic. 1968/ep. 77 y 80), **The secrets of Akko-chan** (Ene. 1969 – Oct. 1970/ep. 44 y 61), **Moomin** (Oct. 1969 – Dic. 1970/ep. 23), **Monkey-Style Jumper Ecchan** (Oct. 1971 – Mar. 1972/ep. 6), **The Rough and Ready Cowboy/Isamu of the Plains** (Abr. 1973 – Mar. 1974/ep. 15), **Samurai Giants** (Oct. 1973 – Set. 1974/ep. 1), **New Adventures of Gigantor** (Oct. 1980 – Set.



Hayao Miyazaki (22 años)

¹²³ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 200-201.

¹²⁴ ib idem, p. 436-437.

1981), **Zorro** (serie que no llegó a lanzarse en Japón) y de la película **Space Adventure Cobra** (1982)¹²⁵.

La primera película en la que Miyazaki dio a conocer su talento creativo fue **Gulliver's Space Travels** (Dir: Yoshio Kuroda/1965). Si bien trabajó como intercalador, se tomó la libertad de proponer alternativas al guión y animó las escenas modificadas, cambiando, entre otras partes, el final, redefiniendo así el mensaje de toda la película¹²⁶.



Gulliver's Space Travels
(1965)

En 1965 Takahata comenzó a trabajar en **Las aventuras de Hols, príncipe del sol: la princesa encantada** (1968) como director y Miyazaki contribuyó de forma voluntaria en el diseño de las escenografías y como animador clave. Si bien la calidad de la película era excelente, tanto en lo estético como en lo



Las aventuras de Hols, príncipe del sol: la princesa encantada (1968)

narrativo, el hecho de que les llevara tres años terminarla, que tratara realidades de la vida y la muerte, es decir, temas que la Toei no consideraba adecuados para niños, y que no redituara como el estudio esperaba, les jugó en contra, costándole el trabajo como director a Takahata dentro de Toei. El estudio tenía otras prioridades y reglas, por lo que el contexto no era el mejor para este dúo¹²⁷.

Este largometraje sentó las bases del estilo de Miyazaki en varios aspectos. Hols es el prototipo de personaje detrás de Conan y Pazu (de **Laputa**). Hilda, la heroína, probablemente sea uno de los personajes femeninos más complejos en la historia del *anime* y podría reconocerse como el arquetipo de las heroínas de las películas de Miyazaki. Hilda presenta una sutil fusión entre las fuerzas del bien y del mal que, según Dani Cavallaro, en películas posteriores Hayao redistribuye en un par complementario, por

¹²⁵ CAVALLARO, o. cit., p. 181-182.

¹²⁶ ib idem, p. 33.

¹²⁷ ib idem, p. 31.



ejemplo, Nausicaä y Kushana en **Nausicaä del valle del viento**, Clarisse y Fujiko en **Lupin III: el castillo de Cagliostro**, San y Lady Eboshi en **La princesa Mononoke**, Chihiro y Yu-Baaba en **El viaje de Chihiro**, Sophie y Suliman en **El increíble castillo vagabundo**¹²⁸.



Nausicaä y Kushana en *Nausicaä del valle del viento*, Clarisse y Fujiko en *Lupin III: el castillo de Cagliostro*



San y Lady Eboshi en *La princesa Mononoke*, Chihiro y Yu-Baaba en *El viaje de Chihiro*, Sophie y Suliman en *El increíble castillo vagabundo*

En octubre de 1965 Miyazaki se casó con una colega de trabajo de Toei Animation, Akemi Ota. Cuando se casaron Hayao prometió que ambos mantendrían sus carreras, pero cuando comenzó a producir sus propias películas tuvo que romper su promesa dejando a su mujer a cargo de sus dos hijos: Gorō, nacido en enero de 1967, y Keisuke, nacido en abril de 1969. Aunque Hayao se arrepiente de haberlo hecho, considera que fue la única forma de seguir adelante y focalizarse en su trabajo¹²⁹.

En 1969 Miyazaki contribuyó como animador clave en el largometraje **El gato con botas** (Dir: Kimio Yabuki/1969), considerado como una obra maestra de la comedia animada japonesa. Previo al lanzamiento del largometraje Hayao realizó una versión en *manga* de la historia que se publicó como una producción de Toei Doga en el fascículo de los domingos del diario **Chuunichi**¹³⁰. En ese mismo año trabajó como animador clave de **The Flying Ghost Ship** (Dir: Hiroshi Ikeda/1969) donde expresó tempranamente, mediante las escenas dramáticas propuestas por él mismo, su odio por la violencia militar y el control del



The Flying Ghost Ship (1969)

¹²⁸ CAVALLARO, o. cit., p. 34.

¹²⁹ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 203-205.

¹³⁰ **Ghibli Wiki**, "Puss in boots", «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/manga/neko.html>», (9/10/2011).

totalitarismo, concepto que luego desarrolló en películas como **Nausicaä, Laputa, Porco Rosso, La princesa Mononoke** y **El increíble castillo vagabundo**¹³¹.

En 1971, luego de trabajar en el *manga* publicado en la versión de los domingos del diario **Chuunichi**¹³², en la pre-producción de la comedia de aventuras **Animal Treasure Island** (Dir: Hiroshi Ikeda/1971) como animador clave y diseñador de escenas, y en una versión subversiva de **Las mil y una noches, Ali Baba y los 40 ladrones** (Dir: Hiroshi Shidara/1971) como animador clave, se cambiaron junto a Takahata y Yōichi Kotabe a A-Pro Studios (A Production). En ese año Miyazaki comenzó a trabajar en la pre-producción de **Pippi Longstocking** para la cual viajó a Suecia junto al presidente de Tokyo Movie Corporation, Yutaka Fujioka, para conocer a su creadora Astrid Lindgren. Si bien no llegó a conocer a la escritora y el trabajo no llegó a término, los paisajes que conoció le causaron tal impresión que los utilizó para **Panda! Go, Panda!, Heidi, la niña de los Alpes** y **Kiki, la aprendiz de bruja**. En ese mismo año Takahata y Miyazaki dirigieron en conjunto la serie de televisión **Lupin III** (Oct. 1971 – Mar. 1972/23 episodios)¹³³.



Animal Treasure Island
(1971)



Panda Kopanda: Amefuri Saakasu
(1973)

En 1972 realizaron el medimetroaje **Panda Kopanda** y al siguiente año su secuela **Panda Kopanda: Amefuri Saakasu**, producción de Tokyo Movie Shinsha (TMS), concepto, guión y diseño de Miyazaki, dirección de Takahata y animación clave de Yōichi Kotabe y Yasuo Ōtsuka. El personaje de Panda se puede considerar predecesor de Totoro, y el de Mimiko es reminisciente tanto de Mei como

¹³¹ CAVALLARO, o. cit., p. 34.

¹³² **Ghibli Wiki**, "Animal Treasure Island",

«<http://www.nausicaa.net/miyazaki/manga/doubutsu.html>», (9/10/2011).

¹³³ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 438-439.

de Satsuki en términos estéticos y narrativos¹³⁴. En 1972 Hayao trabajó en los *storyboards* de la serie de televisión **Red-armored Suzunosuke** (Abr. 1972 – Mar. 1973) y **The Gutsy Frog**, y como animador clave del piloto para televisión de **Yuki's Sun**¹³⁵; ninguno de estos últimos dos trabajos llegaron a término¹³⁶.

Dos años más tarde el dúo pasó a trabajar en Nippon Animation, donde Miyazaki tomó el rol de productor de la serie animada de televisión **World Masterpiece Theatre** durante cinco años. Esto lo llevó a recorrer Europa para obtener impresiones de primera mano de los paisajes en los que se desarrollaban las historias de esta serie basada en clásicos de la literatura occidental. Cada historia duraba un año y consistía de 50/52 capítulos que se emitían de forma semanal¹³⁷. Takahata trabajó como director, Kotabe como director de animación y Miyazaki contribuyó como diseñador y organizador de escenas en las series: **Heidi, la niña de los Alpes** (Ene. – Dic. 1974) basada en la novela de Johanna Spyri (1880) que anticipaba las preocupaciones por el medio ambiente que se verían en sus obras posteriores; fue un éxito entre las series de animación en televisión dentro y fuera de Japón¹³⁸, al igual que **Marco, de los Apeninos a los Andes** (Ene. – Dic. 1976), inspirada en el cuento corto de Edmondo de Amicis, **Cuore** (1886), que anticipa el concepto del viaje como metáfora del desarrollo físico y psicológico implementado en algunas de sus obras –producción para la cual Miyazaki viajó a Italia y Argentina para investigar las locaciones–, y **Ana de las tejas verdes** (Ene. – Dic. 1979), basada en la novela seriada de Lucy Maud Montgomery de principios de 1990 cuya heroína, Anne, presenta muchos de los rasgos que Miyazaki proyectó en sus protagonistas femeninas como la inteligencia, independencia y el coraje para adaptarse a circunstancias inesperadas de la vida. También trabajó como animador clave en **El perro de Flandes** (Ene. – Dic. 1975) basada en la historia de Marie Louise de la Ramée (1872) que trata sobre el lazo inocente entre un niño indigente y su perro fiel Patrash, y en

¹³⁴ CAVALLARO, o. cit., p. 35.

¹³⁵ CAVALLARO, o. cit., p. 182.

¹³⁶ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 439.

¹³⁷ CAVALLARO, o. cit., p. 31 y 35.

¹³⁸ SUZUKI, Toshio, "(1) Ghibli – It's Start", **Transcription of the speech delivered by Toshio Suzuki during the special programme for Studio Ghibli at Annecy International Animated Film Festival**, Febrero, 1996, «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/ghibli/history/history1e.html>», (12/9/2011).



Rascal el mapache (Ene. – Dic. 1977) inspirada en la novela autobiográfica de Sterling North (1963) en donde cuenta su amistad de niño con un mapache a principios del siglo XX. Se destaca en esta serie un tema recurrente en las obras de Hayao que es la importancia de la amistad y la solidaridad por encima de cualquier éxito o logro material¹³⁹.



Heidi, la niña de los Alpes (1974), Marco, de los Apeninos a los Andes (1976), Ana de las tejas verdes (1979), El perro de Flandes (1975), Rascal el mapache (1977)

En 1978 Miyazaki dirigió su primera serie de televisión, **Conan, el niño del futuro** (Abr. – Oct. 1978/26 episodios), que trata sobre la devastación del planeta tras la Tercera Guerra Mundial, tema



Conan, el niño del futuro (1978)

que presenta paralelismos con los que se tratan en **Nausicaä del valle del viento** y **Laputa: castillo en el cielo**¹⁴⁰. Un año después se unió a Telecom Animation Film Co.¹⁴¹, donde trabajó como guionista y director de su primer largometraje **Lupin III: el castillo de Cagliostro**. Si bien se trató de una

producción de bajo presupuesto, se puede percibir la atención meticulosa a los detalles y la elegancia en los diseños que caracterizan sus obras posteriores¹⁴². Al año siguiente trabajó en los episodios 145 y 155 de la segunda serie de televisión de **Lupin III**, como director, diseñador de *storyboards* y



Lupin III: el castillo de Cagliostro (1979)

¹³⁹ CAVALLARO, o. cit., p. 35-36.

¹⁴⁰ ib idem, p. 36.

¹⁴¹ Compañía afiliada a Tokyo Movie Shinsha Entertainment, establecida en 1975 con el propósito de producir largometrajes animados. **Telecom Animation Film Co. Ltd.**, "Company information", «<http://www.telecom-anime.com/telecom-e/profile/index.html>», (30/9/2011).

¹⁴² CAVALLARO, o. cit., p. 31-36.

guionista bajo el seudónimo “Terekomu” –juego de palabras en base al nombre de la compañía–¹⁴³.

En 1981 Miyazaki comenzó a involucrarse en tres proyectos: **Little Nemo** –basado en la tira cómica de Winsor McCay **Little Nemo in Slumberland**–, **Rowlf** –adaptación del *comic* del artista estadounidense Richard Corben–, y la producción de una serie de televisión en conjunto con la R.A.I. para la cual viajó a Italia: **Sherlock Hound the Detective**. Al año siguiente Hayao visitó Los Ángeles junto a Takahata y Yoshifumi Kondō –entre otros–, para realizar la investigación para la producción de **Little Nemo**, película que sería una producción de Tokyo Movie Shinsha con los mejores animadores de Japón y de Estados Unidos. Miyazaki y Takahata se retiraron del proyecto al poco tiempo porque estaban en desacuerdo con el desarrollo simplista de la historia. Luego, el proyecto se estancó y Kondō también lo abandonó a pesar de haber trabajado seis meses en uno de los pilotos para la película. En 1989 se estrenó **Little Nemo in Slumberland** que terminó utilizando el estilo narrativo superficial de muchas de las películas de Disney y que fue, consecuentemente, mal catalogada tanto por el público como por los críticos de cine¹⁴⁴.

En 1982 Hayao comenzó a trabajar en la dirección de los primeros seis capítulos de la serie de televisión **Sherlock Hound**, basada en la novela de Arthur Conan Doyle, y en el guión de algunos de estos capítulos. Esta sería la última serie en la que trabajaría Miyazaki. A fines de ese año renunció de Telecom Animation Film. Debido a problemas de *copyright* la serie no salió sino hasta 1984 con un nuevo equipo de animación¹⁴⁵.

Con la creación de estos productos animados para televisión fue que gradualmente Miyazaki y Takahata se fueron dando cuenta de que era imposible lograr lo que buscaban debido a los tiempos limitados y a los presupuestos acotados de los que disponían estos estudios. Miyazaki plantea que en otros tiempos el animador realizaba todas las tareas de producción de la animación, desde la creación de la historia y los dibujos, hasta la grabación

¹⁴³ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 441.

¹⁴⁴ MACINNES, Daniel Thomas, “Nemo (pilot)”, **Film Reviews**, «http://www.danielthomas.org/pop/film_reviews/nemo.htm», (18/9/2011).

¹⁴⁵ **Ghibli Wiki**, “Sherlock Hound”, «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/holmes/>», (20/9/2011); MIYAZAKI, H., o. cit., p. 442.



de las voces de los personajes. Luego, la búsqueda por la cantidad y la especialización dominaron el modo de hacer las películas transformando al animador en tan solo un diente de una pieza del engranaje de la producción en masa de *anime* y de series de televisión animadas. Se les daba a los animadores un *storyboard* malo, sin saber siquiera quién lo había realizado, y el animador debía dibujar rápidamente figuras que se movieran lo mínimo indispensable y en el menor tiempo posible para enviarlo a la siguiente etapa de producción, trivializando así su espíritu creativo¹⁴⁶.

Tanto Miyazaki como Takahata buscaban realizar animaciones más verosímiles y de mayor calidad, que trataran sobre la profundidad de la mente humana e ilustraran las alegrías y las penas de la vida tal como son realmente, y estos estudios no les daban esa posibilidad¹⁴⁷. Isao Takahata cuenta que Miyazaki tiene una cabeza grande, y que no se explica cómo su padre pudo anticipar la velocidad a la que los circuitos del cerebro de su hijo iban a funcionar cuando eligió su nombre "Hayao", que significa "rápido" en japonés. Plantea además que el director está siempre ocupado y que su forma de relajarse es dejar el trabajo que está haciendo en el momento para dedicarse a otro. Lo describe como *"un luchador, con gustos y disgustos muy fuertes, pero muy cariñoso y compasivo. Lloro, juega, ama a las personas, espera mucho de sus talentos, le aúlla a sus sueños rotos, se enoja, no tolera ver a otras personas haciendo su trabajo, se preocupa, interfiere física y verbalmente, se irrita, se rinde fácilmente, se hace cargo de las tareas más difíciles, odia a las personas con poca fuerza de voluntad, autocompasivas y sin ambiciones, presiona a la gente, pero los cuida, y en general es excesivamente amable con las mujeres. Como quien contempla con adoración a un hijo, Hayao Miyazaki adora a su amada compañía, a sus empleados y a sus amigos"*¹⁴⁸.

A partir de 1969 Miyazaki trabajó en varios *manga* de los cuales la mayoría oficiaron como base, o se



People of the Desert
(1969-1970)

¹⁴⁶ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 25-26.

¹⁴⁷ SUZUKI, T., o. cit., "(1)", (12/9/2011).

¹⁴⁸ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 452-456.

produjeron en paralelo, a los largometrajes. Desde setiembre de 1969 a marzo de 1970 escribió 26 episodios del *manga* original **People of the Desert** en **Shōnen shojō shinbun** (periódico de Chicos y Chicas) bajo el seudónimo *Saburō Akitsu*¹⁴⁹. En 1982 se publicó un libro llamado **The World of Miyazaki Hayao and Ōtsuka Yasuo** donde se reúnen los primeros trabajos de estos colegas y se puede encontrar el poema gráfico de seis



To my sister



The Journey of Shuna (1983)

páginas de Hayao llamado **To my sister**.

Al año siguiente realizó **The Journey of Shuna**, un *manga* en acuarela publicado en **Animage Jujū Bunko**, un formato más pequeño que los *manga* típicos, que se utilizó años más tarde a pedido de Hayao como inspiración para el primer largometraje que realizaría su hijo, **Cuentos de Terramar**¹⁵⁰.

Desde 1984 a 1990 publicó esporádicamente una serie de *manga* en la revista **Model Graphix** –revista de modelos a escala– que reúne en un libro llamado **Daydream Data Notes**. Cada uno de los episodios era una historia completamente independiente de ideas y observaciones sobre *mecha*, tanques de guerra, aviones o barcos de guerra de la era previa a la Segunda Guerra Mundial. El



Fragmento de The return of Hans (1994)

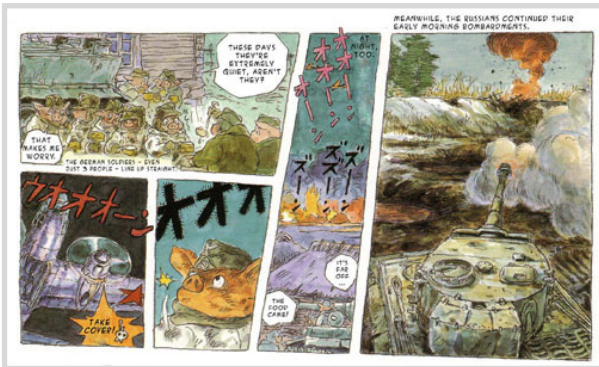
manga en el que se basó la película **Porco Rosso** formaba parte de esta serie¹⁵¹. En 1994 serializó un *manga* en acuarela de tres episodios, **The return of Hans**, en la misma revista, **Model Graphix**, también con un cerdo como

¹⁴⁹ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 438; **Ghibli Wiki**, “Desert Time”, «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/manga/sabaku.html>», (9/10/2011).

¹⁵⁰ **Ghibli Wiki**, “The Journey of Shuna”, «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/manga/shuna.html>», (9/10/2011).

¹⁵¹ **Ghibli Wiki**, “Daydream Data Notes”, «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/manga/zassou.html>», (9/10/2011).

protagonista¹⁵². En ese mismo año creó un *manga* en acuarela de ocho páginas para la revista **Winds** que se repartía en los vuelos de Japan Airlines. El *manga* trataba la historia de las comidas en los aviones desde 1914 hasta



Fragmento de *Otto Carius* (1998-1999)

1994 y utilizaba la misma estética que en **Daydream Data Notes**¹⁵³. Entre 1998 y 1999 realizó un *manga* en acuarela de seis episodios, **Otto Carius: Doromamire no tora**, basado en **Tigers In The Mud**, las memorias de Otto Carius, comandante

alemán de tanques de guerra durante la Segunda Guerra Mundial. Todos los personajes de este *manga* estaban representados como cerdos¹⁵⁴.

A principios de los ochenta, tras el éxito y el reconocimiento por la calidad innovadora del largometraje **Lupin III: El castillo de Cagliostro**, la revista **Animage** se acercó a Miyazaki, su director, y pidió la creación de una tira cómica que resultó en la publicación del *manga* **Nausicaä** que duró aproximadamente una década¹⁵⁵. Miyazaki explica que buscaba hacer algo que sólo pudiera hacerse en formato *manga*. Takahata plantea que no hubiera sido posible el lanzamiento de esta serie de *manga* ni la creación de Studio Ghibli sin la participación de Toshio Suzuki, en ese entonces editor en jefe de la revista



Nausicaä (manga)

¹⁵² **Ghibli Wiki**, "The return of Hans", «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/manga/hans.html>», (9/10/2011).

¹⁵³ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 217-224; **Ghibli Wiki**, "Dining in the Air", «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/manga/kuuchuu.html>», (9/10/2011).

¹⁵⁴ **Ghibli Wiki**, "Otto Carius: Doromamire no tora (Tigers Covered With Mud)", «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/manga/otto.html>», (9/10/2011).

¹⁵⁵ CAVALLARO, o. cit., p. 47.

Animage, luego productor y director ejecutivo general de Studio Ghibli, y responsable de mantener la relación de amistad entre Miyazaki y Takahata¹⁵⁶. En 1984 se lanzó el largometraje **Nausicaä del valle del viento**, producción de Tokuma Shoten Publishing Co. Ltd., responsable de la revista **Animage**, que impulsó la creación de Studio Ghibli en 1985 de la mano de Miyazaki y Yasuyoshi Tokuma –presidente de la compañía en ese entonces–. Luego del lanzamiento de **Nausicaä** Miyazaki abrió junto con Takahata¹⁵⁷ una oficina en Suginami Ward para su compañía productora Nibariki¹⁵⁸ –sobrenombre del Citroen 2CV utilizado en la famosa escena de persecución de **Lupin III**– con la que posee parte de los derechos de sus películas. Luego en 1998 diseñó y construyó una casa para la productora, bajo el nombre “buta-ya” que significa “casa de cerdo”¹⁵⁹. En 1985 comenzó la pre-producción de **Laputa: castillo en el cielo**, con la dirección, guión y *storyboards* de Miyazaki y producción de Takahata –al igual que **Nausicaä**–, para la cual Hayao viajó a Inglaterra y Gales en busca de locaciones¹⁶⁰. La adaptación al cine de **Nausicaä** reunió aproximadamente 915.000 personas en las salas; **Laputa** atrajo 775.000 en 1986¹⁶¹.

Breve historia de Studio Ghibli y un recorrido por sus obras: 1985-2012

El término *Ghibli* refiere al viento cálido que sopla en el desierto del Sahara, que fue utilizado durante la Segunda Guerra Mundial por los italianos para llamar a sus aviones de exploración. El nombre refleja el amor que Miyazaki tiene por los aviones y por Italia, que se puede ver claramente reflejado también en **Porco Rosso**. Toshio Suzuki recuerda que la intención de

¹⁵⁶ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 460.

¹⁵⁷ Miyazaki es el socio mayoritario. FELDMAN, Steven, **Ghibli Wiki**, “Hayao Miyazaki biography, Revision 2 (6/24/94)”, «http://www.nausicaa.net/miyazaki/miyazaki_biography.txt», (6/10/2011).

¹⁵⁸ CAVALLARO, o. cit., p. 32; MIYAZAKI, H., o. cit., p. 442.

¹⁵⁹ MACINNES, Daniel Thomas, “A Look at Miyazaki’s “Pig House” - The Nibariki Office”, **The Ghibli Blog**, 1 jun. 2010, «<http://ghiblicon.blogspot.com/2010/06/look-at-miyazakis-pig-house-nibariki.html>», (6/10/2011).

¹⁶⁰ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 443.

¹⁶¹ SUZUKI, T., o. cit., “(1)”, (12/9/2011).



Miyazaki al usar este nombre fue: “¡Vamos a soplar un viento sensacional al mundo de la animación japonesa!”¹⁶²

El estudio se caracteriza por su intención de realizar producciones basadas en trabajos originales. Miyazaki explica que uno de los factores que lo acercó al mundo de la animación fue la posibilidad de crear mundos maravillosos y fantásticos, por lo que considera que atarse a mundos preexistentes limita en gran medida la creatividad¹⁶³. Pero esta política involucra riesgos económicos considerables debido a que no tienen forma de garantizar que la inversión sea un éxito. Es por esta razón que el resto de los estudios producen generalmente series de televisión y, en ocasiones, largometrajes en base a las series que se vuelven populares.

Cuando el estudio se reducía a un piso alquilado en un edificio en los suburbios de Tokio en Kichijōji, no contaban con empleados a tiempo completo de modo de minimizar potenciales pérdidas; contrataban a aproximadamente setenta empleados temporales para cada una de las películas. Esta política fue implementada por Takahata, productor de **Nausicaä**, quien ayudó mucho en los comienzos del estudio por su habilidad como gerente de negocios. Su idea era dedicarle toda la energía, y el presupuesto y tiempo suficientes a cada uno de los trabajos para evitar comprometer su calidad o contenido. Toshio Suzuki plantea que ninguno de los miembros creyó que el estudio sobreviviría tanto tiempo¹⁶⁴.

En 1988 el estudio estrenó dos largometrajes en simultáneo: **Mi vecino Totoro** –guión, historia y dirección de Hayao Miyazaki–, y **La tumba de las luciérnagas**, –guión y dirección de Isao Takahata–. Si bien fue un emprendimiento casi suicida y caótico, Suzuki plantea que fue gracias al trabajo de Yasuyoshi Tokuma, director de Studio Ghibli, Tokuma Shoten y el estudio cinematográfico Daiei¹⁶⁵ en ese entonces, que se logró que ambas películas pudieran salir al mercado. Aunque no redituaron como esperaban debido a que fueron lanzadas fuera del período popular de verano, ambas recibieron varios premios por su calidad cinematográfica. **Totoro** recibió la

¹⁶² SUZUKI, T., o. cit., “(1)”, (12/9/2011).

¹⁶³ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 30.

¹⁶⁴ SUZUKI, T., o. cit., “(1)”, (12/9/2011).

¹⁶⁵ Famoso por realizar películas dirigidas por Kenji Mizoguchi.



mayoría de los Premios de Cine Japonés del 88', incluyendo Mejor Fotografía. **La tumba de las luciérnagas** fue considerada como una verdadera obra de arte literaria. De cualquier manera el mayor beneficio financiero se consiguió de manera inesperada dos años después con la venta de *merchandising* de **Mi**



La tumba de las luciérnagas (1988)

vecino Totoro. Un fabricante de juguetes de peluche consideró que el personaje merecía tener su propio peluche por lo que pidió permiso al estudio para realizarlo y, de esta manera, Studio Ghibli pudo cubrir el déficit de los costos de

producción. Totoro fue adoptado, además, como logo de Ghibli. El estudio generó luego un departamento para promover las ventas de *merchandising* de las películas, pero no cambió su política de mantener la producción en primer lugar, dejando al *merchandising* meramente como un resultado, no una necesidad¹⁶⁶.

Previo a **La tumba de las luciérnagas** Takahata dirigió el largometraje **Jarinko Chie** (1981/Knack) y la serie de televisión de 64 episodios (Oct. 1981 – Mar. 1983/Tokyo Movie Shinsha), producciones basadas en el *manga* de Etsumi Haruki. También dirigió **Gauche el violonchelista** (1982/OH Production) basado en una historia del



Isao Takahata



Jarinko Chie (1981)

poeta y novelista Kenji Miyazawa, y **La historia de los canales Yanagawa** (1987/Nibariki), un documental de imagen real que muestra el esfuerzo de los habitantes de Yanagawa contra la contaminación para preservar sus canales históricos¹⁶⁷.

La primera película del estudio en ser un gran éxito de la talla de las películas de Disney fue **Kiki, la aprendiz de bruja** (1989) con producción, guión y dirección de Miyazaki, llegando a ser el *hit* número uno en ese año en

¹⁶⁶ SUZUKI, T., o. cit., "(2) Ghibli, Center of Attention in the Japanese Film Industry", «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/ghibli/history/history2e.html>», (12/9/2011).

¹⁶⁷ CAVALLARO, o. cit., p. 77.

Japón. Aproximadamente 2.64 millones de personas asistieron a las salas de cine a verla¹⁶⁸. Fue, además, la primera película doblada al inglés bajo el tratado Tokuma/Disney¹⁶⁹. Las ventas en Estados Unidos fueron impresionantes, aún más considerando que salió en el mismo año que dos producciones de C.G.I.: **Bichos** de Pixar y **HormigaZ** de Dreamworks. La película está basada en la novela bajo el mismo título de la autora de cuentos para niños japonesa Eiko Kadono, quien no quedó contenta con los cambios que el director hizo sobre la historia, por ejemplo, la dramatización de los problemas que conlleva la independencia, pero que se reconcilió al ver el enorme éxito que tuvo la película¹⁷⁰.

A pesar del gran éxito de **Kiki** la preocupación era cómo seguir manejando el estudio en términos de empleo, reclutamiento y entrenamiento del personal. En la industria de la animación japonesa la forma más común de pagar a los empleados era en base a la cantidad de piezas que dibujaban o pintaban. En ese entonces Studio Ghibli funcionaba de esa manera, lo que hizo que se le pagara muy por debajo del salario promedio al equipo de **Kiki**. Miyazaki planteó en ese momento la importancia de tener un lugar físico adecuado y cómodo para establecer una organización sólida y productiva, contratar empleados de tiempo completo con buenos salarios fijos, e implementar un sistema de entrenamiento y desarrollo para el personal nuevo y el personal con experiencia del estudio. “*Considero incorrecto mantener los salarios de los animadores tan bajos por el simple hecho de que amen lo que hacen*”¹⁷¹. Tokuma, el presidente del estudio en ese momento, estuvo de acuerdo con el planteamiento de Hayao y le dio su apoyo. Fue en este momento, con el cambio en la política del estudio, que Toshio Suzuki se unió de manera definitiva a Ghibli. Previamente trabajaba como editor en jefe de la revista **Animage** de Tokuma Publishing Co., y comenzó a involucrarse en paralelo con el estudio para la producción de **Nausicaä** en 1983. A partir de ese año produjo todas las películas que Studio Ghibli realizó¹⁷².

¹⁶⁸ CAVALLARO, o. cit., p. 21.

¹⁶⁹ Información sobre el tratado más adelante en este mismo capítulo.

¹⁷⁰ CAVALLARO, o. cit., p. 81-83.

¹⁷¹ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 89.

¹⁷² SUZUKI, T., o. cit., “(3) Ghibli – Start of Second Phase”, «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/ghibli/history/history3e.html>», (12/9/2011).



En 1990 se lanzó la película para televisión **Like the Clouds, like the Wind** (Dir: Hisayuki Toriumi/Studio Pierrot) que comúnmente se confunde con una producción de Studio Ghibli debido a que el director de animación y el diseñador de los personajes fue Katsuya Kondō, quien trabajó como diseñador de los personajes en **Kiki, la aprendiz de bruja**, **Recuerdos del ayer** (Dir: Takahata/1991/Studio Ghibli), **Puedo escuchar el mar** (Dir: Tomomi Mochizuki/1993/Studio Ghibli) y **El increíble castillo vagabundo** (Dir: Miyazaki/2004/Studio Ghibli), adoptando así un estilo estético muy similar al de Hayao Miyazaki¹⁷³.



Like the clouds, like the wind (1990)

En 1991 el estudio pudo cumplir con dos de los objetivos planteados anteriormente por Miyazaki: contratar personal fijo y duplicar los sueldos. Debido a esta nueva política los costos de producción aumentaron, por lo que tuvieron que plantear un plan estratégico basado en la publicidad que se implementó por primera vez con **Recuerdos del ayer**, dirigida por Takahata y producida en conjunto por Suzuki y Miyazaki¹⁷⁴ –basada en el *manga* con el mismo nombre de Hotaru Okamoto y Yuuko Tone–. Además, comenzar a pagar salarios fijos obligó al estudio a trabajar continua y permanentemente en nuevas producciones.



Recuerdos del ayer (1991)

Con **Recuerdos del Ayer** volvieron a demostrar que la animación no está destinada únicamente a niños. Como plantea Cavallaro, “*si La tumba de las luciérnagas evoca el Neorrealismo Italiano, Recuerdos del Ayer es definitivamente más parecida a una película de Yasujiro Ozu debido a su énfasis en la mirada contemplativa tanto de parte del director como del protagonista*”¹⁷⁵.

Antes de terminar con **Recuerdos del ayer** se comenzó a trabajar en **Porco Rosso** –lanzada en 1992–, película que se transformó rápidamente en el *hit* número uno de la taquilla japonesa, ganándole a **Hook** de Spielberg y a

¹⁷³ CAVALLARO, o. cit., p. 91.

¹⁷⁴ SUZUKI, T., o. cit., “(3)”, (12/9/2011).

¹⁷⁵ CAVALLARO, o. cit., p. 95.

La bella y la bestia de Disney. La superposición de estas dos películas hizo que Miyazaki debiera trabajar solo al comienzo de **Porco Rosso**. Esta película fue en un inicio un encargo de la compañía Japan Airlines para proyectarla en sus vuelos. Luego creció hasta convertirse en autónoma y de peso relevante en la filmografía de Miyazaki. Fue realizada a partir del *manga* de tan solo quince páginas que él mismo realizó para la revista **Model Graphix** en 1989¹⁷⁶. Durante la producción de la película, como si faltaran complicaciones y trabajo, Miyazaki planteó que se debía construir un nuevo estudio para que el personal pudiera trabajar cómoda y correctamente. A pesar de que no contaban con presupuesto para realizarlo, Tokuma estuvo de acuerdo e invirtió en su construcción. Durante la producción de **Porco Rosso**, Hayao trabajó en los diseños, en la selección de materiales y se reunió con los constructores para la creación del nuevo estudio en los suburbios de Tokyo Metropolitan, en Koganei. Inmediatamente luego del estreno de **Porco Rosso**, Ghibli se mudó al nuevo estudio¹⁷⁷.

El edificio de Studio Ghibli cuenta con tres pisos y un sótano que, como plantea André Mazzone en **Blue Sky's Trip to Japan**, impresiona por la hermosa sensación acogedora y la cantidad de luz natural que tiene cada una de las habitaciones¹⁷⁸. En el tercer piso se encuentra el departamento de arte, en el segundo los departamentos de dibujo y producción, en el primero el departamento de trazo/pintura y el BAR –utilizado como cafetería y sala de reuniones–, y en el sótano el departamento de fotografía. El estudio demuestra la preocupación de sus miembros por el medio ambiente contando con un muy pequeño estacionamiento para autos, pero un gran estacionamiento para bicicletas, mucho verde y un jardín en el techo diseñado por el hijo de Miyazaki, Gorō, para que los empleados puedan tomar sus descansos. Los baños para las mujeres tienen el doble del tamaño de los baños para hombres, a pesar de que hay aproximadamente la misma cantidad de hombres y mujeres en el

¹⁷⁶ COSTA, o. cit., p. 155.

¹⁷⁷ SUZUKI, T., o. cit., "(4) Ghibli – Building of the New Studio", «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/ghibli/history/history4e.html>», (12/9/2011).

¹⁷⁸ MAZZONE, André, "Blue Sky's Trip to Japan", **Animation World Magazine**, n° 4.9, Diciembre, 1999, «<http://www.awn.com/mag/issue4.09/4.09pages/mazzonebluesky7.php3>», p. 7, (Traducción: María José Murialdo), (2/9/2011).



estudio. Tal vez esta sea otra forma en la que el animador demuestra su apoyo al sexo femenino¹⁷⁹.

En 1992 Miyazaki dirigió dos publicidades para televisión, para Nippon Network Television Corporation por su aniversario número 40: **The Sky-colored seed** y **What is this?** La primera

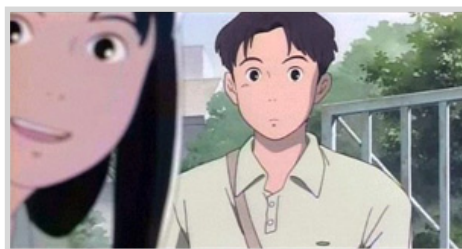


The Sky-colored seed y What is this?

está basada en el libro para niños bajo el mismo nombre de 1964 de Reiko Nakagawa y Yuriko Omura. En esta se pueden ver

fuertes influencias estéticas de **El Principito** de Antoine de Saint-Exupéry. La segunda, también para NTV por la conmemoración de sus 40 años, muestra a la que luego sería la mascota de Nippon. Su nombre implica, justamente, que no se sabe qué criatura se supone que sea la que aparece.

En 1993 el estudio comenzó a explorar el territorio de las imágenes generadas por computación gráfica (C.G.I. - Computer Graphics Images) con la compra de dos cámaras computarizadas. En este mismo año el estudio produjo su primera animación para televisión **Puedo escuchar el mar**, dirigida por Tomomi Mochizuki. Fue la primera producción del estudio que no fue dirigida por Miyazaki o Takahata; fue también



Puedo escuchar el mar (1993)



Pom Poko (1994)

la primera en la que se contrató a un director ajeno al equipo del estudio. Esto se hizo para asociar a un director joven del medio al equipo y motivar así a los miembros más jóvenes del estudio a trabajar en la producción¹⁸⁰. Al año siguiente, el estudio lanzó otro *hit* número uno, **Pom Poko**, película dirigida por Takahata, donde se implementó C.G.I., aunque

¹⁷⁹ SUZUKI, T., o. cit., "(4)", (12/9/2011).

¹⁸⁰ CAVALLARO, o. cit., p. 105.

solamente en tres “tomas”. Esta película fue nominada al premio Oscar de la Academia a Mejor Película Extranjera¹⁸¹. Trata sobre la preocupación real de Takahata de saber y entender a dónde se dirigían los animales cuando su hábitat era destruido para construir canchas de golf y nuevas ciudades. “*La película no es tanto una ficción, sino un documental del destino de los perros mapache [tanuki] visto a través de sus propios ojos*”¹⁸².

En 1995 el estudio lanzó **Susurros del corazón**, basada en el *manga* de un solo volumen **Whisper** de Aoi Hiiragi. En esta película se utilizó más tecnología digital que en **Pom Poko** y se empleó una composición de equipo diferente: Miyazaki como responsable de producción, guión y continuidad, y Yoshifumi Kondō¹⁸³ – miembro del estudio, director de animación de **Ana de las tejas verdes** (parte de **World Masterpiece Theatre**), **La tumba de las luciérnagas**, **Kiki** y **Recuerdos del ayer**–, como director. En ese mismo año Miyazaki escribió el guión y dirigió el video musical **On Your Mark** para el



Susurros del corazón (1995)



On Your Mark (1995)

grupo pop Chage y Aska, en quienes están basados los personajes principales de la historia. También en ese año se implementó la *East Koganei Village School of Animation* con Takahata como director para buscar y desarrollar nuevos directores dentro del estudio que siguieran los pasos de Kondō¹⁸⁴. Kondō habría sido probablemente el sucesor de Miyazaki, pero en 1998 murió víctima de un aneurisma con 47 años¹⁸⁵. En 1996 el estudio generó un *spot* publicitario bajo el nombre **Hotaru no haka** y al año siguiente animaciones a modo de introducción, ambos para el

¹⁸¹ SUZUKI, T., o. cit., “(5) Ghibli – It’s Uniqueness”, «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/ghibli/history/history5e.html>», (12/9/2011) y “(6) Ghibli Goes Abroad”, «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/ghibli/history/history6e.html>», (12/9/2011).

¹⁸² NAKAJIMA, Kyoko, “Takahata’s raccoon dogs fight land development”, **The Daily Yomiuri**, 16 de julio de 1994, «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/pompoko/impressions.html#4>», (15/9/2001).

¹⁸³ Miyazaki y Takahata trabajaron junto a él en A-Pro Studios.

¹⁸⁴ SUZUKI, T., o. cit., “(7) Ghibli – It’s Future”, «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/ghibli/history/history7e.html>», (12/9/2011).

¹⁸⁵ CAVALLARO, o. cit., p. 114.

segmento **The Friday Roadshow** de Nippon Television (NTV) dirigidos por Kondō¹⁸⁶.

En 1996 Studio Ghibli se unió a Tokuma Shoten convirtiéndose en Studio Ghibli/Tokuma Shoten Co. Ltd. En ese mismo año se llegó al acuerdo Disney/Tokuma entre Walt Disney Corporation y Tokuma Publishing Co. que otorgaba a Disney el derecho de distribución a nivel mundial –incluyendo Japón, pero excluyendo el resto de Asia–, de varias películas de Studio Ghibli solamente en VHS en el momento, luego en DVD¹⁸⁷. La razón por la que Tokuma seleccionó a Disney para este tratado y no a otras compañías como Fox o Time-Warner, fue que sólo Disney estuvo dispuesta a cumplir con la condición de no recortar ni un segundo de las películas, plantea Suzuki. Miyazaki aceptó el tratado principalmente para ayudar a Tokuma que fue quien le dio su apoyo desde los inicios del emprendimiento de Studio Ghibli¹⁸⁸. Vale aclarar que, pese al tratado, la prioridad del estudio siempre fue que las películas se proyectaran en salas de cine, para las cuales fueron realizadas. Por otra parte, Suzuki planteaba en 1995 que seguirían produciendo las películas para el público nipón, sin perjudicar su estilo en base a estrategias de marketing multinacionales para capturar nuevos mercados. Si la situación de la película lo permitía, entonces mirarían al resto del mundo¹⁸⁹. Luego, en 2005 el estudio se independizó de Tokuma Shoten y se estableció como Studio Ghibli Inc. con Miyazaki como director corporativo¹⁹⁰.

Ghibli comenzó a especializarse en el arte de C.G.I. con **La Princesa Mononoke** (1997), dirigida por Miyazaki y ganadora del Premio de la Academia Japonesa a Mejor Película. La película atrajo a un décimo de la población japonesa y recaudó más de U\$S150 millones de dólares en los ocho meses en que estuvo en las salas de cine niponas¹⁹¹. Sin embargo, vale destacar que la primera producción realizada íntegramente en C.G.I. fue **Mis vecinos los**

¹⁸⁶ **Air Side**, "NTV", «<http://www.airside.co.uk/work/projects/ntv>», (21/9/2011); **Daily Motion**, "Opening du Friday Roadshow", «http://www.dailymotion.com/video/x5hs3i_opening-du-friday-roadshow_shortfilms», (21/9/2011).

¹⁸⁷ **Disney DVD Movies**, "Studio Ghibli", «<http://disneydvd.disney.go.com/studio-ghibli.html>», (16/9/2011).

¹⁸⁸ CAVALLARO, o. cit., p. 43.

¹⁸⁹ SUZUKI, T., o. cit., "(6)", (12/9/2011).

¹⁹⁰ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 448.

¹⁹¹ CAVALLARO, o. cit., p. 120.



Yamada (1999), dirigida por Takahata, que utilizó 150.000 imágenes computarizadas equivalentes a los acetatos de la animación tradicional. La película está basada en la popular tira cómica de Hisaichi Ishii y presenta una estética completamente distinta a la que venía utilizando el estudio hasta el momento. *“Takahata crea un puente entre los dibujos altamente estilizados y caricaturescos utilizados por Ishii, y los requisitos del cine de animación mediante estrategias técnicas y estilísticas que mantienen la calidad narrativa de la tira cómica pero que, sin embargo, aluden al mundo real y sus ritmos cotidianos sin volverse extremadamente realistas”*¹⁹².



Mis vecinos los Yamada (1999)

En 1998 Miyazaki viajó a través del desierto del Sahara como parte de un especial de televisión de NHK siguiendo los pasos de Antoine de Saint-Exupéry. En el marco de este especial, Takahata viajó a Canadá para visitar la casa del director de **The man who planted trees**, Frédéric Back.

En el 2000 el estudio realizó un corto publicitario para www.TVshop1.com, un shopping online, dirigido por Yoshiyuki Momose. A partir de 1998 el estudio había comenzado a editar digitalmente todos sus trabajos; la primera película realizada íntegramente mediante animación y edición digital fue **El viaje de Chihiro** (2001), dirigida y escrita por Miyazaki, y ganadora del Oscar de la Academia a Mejor Película Animada, del Oso de Oro a Mejor Película en el 52° Festival Internacional de Cine de Berlín y con el premio del público en el Festival de Sitges¹⁹³.



Delicious Tea (Spot)

Como plantea Suzuki, el factor más importante para mantener la esencia del estudio siempre fue continuar siendo innovadores en cuanto a la calidad de los trabajos, la tecnología y el desarrollo del personal¹⁹⁴. En 2001 el estudio realizó una serie de dos *spot* publicitarios bajo el título **Delicious Tea** dirigidos por Osamu Tanabe para

¹⁹² CAVALLARO, o. cit., p. 131.

¹⁹³ ib idem, p. 43.

¹⁹⁴ SUZUKI, T., o. cit., “(7)”, (12/9/2011).

Umacha, un té helado de Asahi Beverage Company, con el estilo en acuarelas que ya había sido utilizado para **Mis vecinos los Yamada**.

En octubre de 2001 se inauguró el Museo Ghibli en el parque Inokashira Onshi en la ciudad de Mitaka –ubicada en la Prefectura de Tokio–, también diseñado por Miyazaki. Para su estreno Hayao dirigió tres cortos publicitarios que promocionaban la venta de boletos para el museo en donde aparecían el Gato Bus de **Mi vecino Totoro** con forma de tren que llevaba a los personajes de Ghibli, y Museo Mushi, *el bicho del museo*¹⁹⁵. El museo presenta diversos personajes y mundos increíbles de las películas de Studio Ghibli, entrelazados con documentación de la historia de la animación y sus procesos fílmicos¹⁹⁶. Es una construcción con forma de castillo laberíntico y puentes que unen varios edificios. La estética del museo tiene mucha influencia de la casa de baños de **El viaje de Chihiro**, tanto por los puentes, los colores y la arquitectura, como por la construcción realizada desde abajo hacia arriba, característica de todas las películas de Miyazaki donde el camino de los personajes comienza en lo más bajo llegando finalmente al nivel superior. Takahata plantea que, además, el museo tiene mucha influencia de la arquitectura occidental, principalmente europea, que se concentra en los pequeños detalles y que presenta un concepto distinto al japonés de simetría. Miyazaki incluyó algunos detalles que le impactaron de los pueblos de Italia como la estética de los áticos, el aprovechamiento al máximo del espacio, los laberintos y atajos que siempre llevan a una salida, las canillas públicas para tomar agua y los elevadores antiguos que se ven hasta el día de hoy en los hoteles italianos¹⁹⁷. Se puede apreciar su amor por Italia también en el cartel que se encuentra en la pared externa del museo que dice: “Museo d’arte Ghibli”.

Miyazaki plantea que busca que el museo relaje el alma. Lo creó de la misma forma en que hace una película, comenzando por las partes y luego

¹⁹⁵ Originalmente la idea era que los visitantes no debieran reservar lugar para poder visitar el museo, pero las proyecciones iniciales indicaron que la demanda era de 8.000 admisiones por día, por lo que debieron implementar el sistema de reserva de boletos limitado a 2.400 personas por día. **Ghibli Wiki**, “Lawson - Ghibli Museum Tickets”, «[http://www.nausicaa.net/wiki/Lawson - Ghibli Museum Tickets](http://www.nausicaa.net/wiki/Lawson_-_Ghibli_Museum_Tickets)», (19/9/2011); **Daily Motion**, “Spot Musée Ghibli 1”, «http://www.dailymotion.com/video/x5hsan_spot-musee-ghibli-1_shortfilms», (21/9/2011).

¹⁹⁶ CAVALLARO, o. cit., p. 44.

¹⁹⁷ MIYAZAKI, Gorō, **Hayao Miyazaki y el museo Ghibli** (*Hayao Miyazaki to Ghibli Bijutsukan*), Studio Ghibli, 2005.



uniéndolas para llegar al todo. No pretende que el museo sea arrogante, ni magnífico, ni sofocante, sino un lugar donde los visitantes puedan sentirse como en casa; un sitio cálido, con mucha luz y brisa. No se trata al contenido como si fuera más importante que las personas y no se hacen paseos predeterminados¹⁹⁸, sino que los visitantes deben elegir su propio camino, siendo el lema del museo "*Let's lose our way, Together*", como plantea Toshio



Logo Museo Ghibli

Suzuki¹⁹⁹. No es un museo del pasado, sino uno lleno de nuevas ideas y nuevos desafíos para que las exhibiciones no se llenen de polvo ni se pongan viejas. Miyazaki produce cortos animados para transmitir exclusivamente en el museo en la sala Saturno que tiene el *look* del cuarto del bebé de **El**

Viaje de Chihiro. Se transmite, de los siguientes, un corto distinto cada mes: **The Whale Hunt** (2001), **Koro's Big Day Out** (2001), **Mei and the Baby Cat Bus** (2002), **Looking for a Home** (2006), **Mon Mon the Water Spider** (2006), **The Day I Bought a Star** (2006), **A Sumo Wrestler's Tail** (2009), **Mr. Dough and the Egg Princess** (2010), **Treasure Hunting**



A Sumo Wrestler's Tail (2009), *Looking for a Home* (2006), *Koro's Big Day Out* (2001), *Mei and the Baby Cat Bus* (2002), *Mon Mon the Water Spider* (2006), *Mr. Dough and the Egg Princess* (2010), *The Day I Bought a Star* (2006), *The Whale Hunt* (2001), *Treasure Hunting* (2011), *Imaginary Flying Machines* (2002)

(2011)²⁰⁰. El museo es un sitio donde los niños son tratados como adultos. Todos los espacios están pensados para todas las edades. Cada uno de los niños que lo visitan, sin importar su edad, recibe su propio *ticket* hecho a partir de película de 35 mm que al colocarlo a contraluz deja ver una escena de alguna de las películas de Studio Ghibli²⁰¹.

¹⁹⁸ **Ghibli Museum, Mitaka Catalog, Revised and Enlarged Edition**, The Tokuma Memorial Cultural Foundation for Animation, Tokio, 2004, p. 186-189.

¹⁹⁹ ib idem, p. 240.

²⁰⁰ Ver detalles de los cortos en **Anexo/Cortometrajes proyectados en el Museo Ghibli**.

²⁰¹ **Museo Ghibli**, «<http://www.ghibli-museum.jp/en/welcome/>», (6/9/2011).

En 2002 el estudio lanzó **Haru en el reino de los gatos**, dirigida por Hiroyuki Morita, basada en el *manga* de Aoi Hiiragi llamado **Baron, the cat Baron**. La película originalmente fue planificada como una producción para televisión implicando a los



Haru en el reino de los gatos (2002)

talentos más jóvenes del estudio, pero debido a la riqueza y la calidad de los *storyboards*, Miyazaki y Suzuki consideraron que debía ser realizada en formato cine. En el estreno de esta película también se proyectó un corto llamado **Ghiblies Episodio 2**, la continuación de **Ghiblies**. **Ghiblies** fue un



Ghiblies y Ghiblies Episodio 2

corto para televisión que se transmitió en abril de 2000 en un especial sobre el estudio. Está basado en una tira cómica de Kondō que trataba sobre un empleado de un estudio ficticio de animación llamado *Nonaka-kun* –vale destacar que Nonaka Shinsuke es un empleado administrativo de Studio Ghibli–. La intención del corto era familiarizar al público con algunas de las actividades de la compañía de una forma graciosa y paródica a través de varios *sketches*. El episodio 2, motivado por el deseo del director Yoshiyuki Momose de documentar el compromiso que tiene el estudio con la experimentación de una variedad de estilos y acercamientos al medio y al arte de la animación, presenta distintas estéticas en los diversos *sketches*. El primero tiene el estilo utilizado en **Mis vecinos los Yamadas**, utilizando trazos simples y efectos de acuarela. El segundo presenta colores oscuros y líneas duras. El último genera la ilusión de estar coloreado con pasteles. Además, quiso reflejar en los personajes su manera de percibir las personalidades de algunos de los empleados del estudio, agregándole al corto un toque de humor personal²⁰².

²⁰² CAVALLARO, o. cit., p. 148-151.

En 2002 también se realizó un corto llamado **Imaginary Flying Machines** dirigido y narrado por Miyazaki, representado como un puerco, con la estética utilizada en **Porco Rosso**. El corto es proyectado en el Museo Ghibli o, en ocasiones, en algunos viajes de Japan Airlines²⁰³.

En 2003 el estudio realizó un comercial de televisión para el banco Risona y otro dirigido por Hayao Miyazaki para House Foods, una gran compañía de productos relacionados a la nutrición y *sponsor* oficial de **Haru en el reino de los gatos**. El concepto de la publicidad era “comamos en casa”; el comercial fue realizado para el verano. Al año siguiente Yoshiyuki Momose dirigió una versión para el invierno bajo el mismo concepto. En ese mismo año el estudio realizó un *spot* publicitario para Kitanihon Broadcasting Co. Ltd. dirigido por Shinji Hashimoto.

En 2004 el estudio realizó **Thank You, Lasseter**, una carta personal en formato audiovisual a John Lasseter –animador, miembro fundador y director creativo de Pixar–, a modo de agradecimiento por haberse encargado personalmente junto a Kirk Wise –animador, director y productor de obras de Disney–, del doblaje y de sortear los obstáculos para que **El viaje de Chihiro** pudiera ser lanzada en Estados Unidos y Canadá. Miyazaki y Lasseter se conocieron en 1982 cuando Hayao visitó Los Ángeles para realizar una investigación para la producción de **Little Nemo in Slumberland**. En esa visita comenzó la devoción de Lasseter por la obra de Miyazaki luego de ver tan sólo un *reel* de **Lupin III: el castillo de Cagliostro**, y la relación de amistad entre ambos animadores que con los años fue creciendo²⁰⁴.

En 2001 se había anunciado el compromiso con dos nuevos trabajos, uno era **Haru en el reino de los gatos** que saldría en 2002, el otro, era un largometraje bajo la dirección de Mamoru Hosoda basado en la novela fantástica **Howl's Moving Castle** de la escritora británica Diana Wynne Jones. Debido a las discrepancias entre el director y las expectativas de Studio Ghibli

²⁰³ Información extraída de **GhibliWorld.com - The Ultimate Ghibli Collection Site**, “31st of December 2005, FIRST OFFICIAL GEDO SENKI INTERVIEW AND STUDIO GHIBLI SHORT ANIMATION FEATURE SPECIAL”, «<http://www.ghibliworld.com/newsarchive3.html>», (19/9/2011) y **Blog Voyages Extraordinaires**, “Imaginary Flying Machines (2002)”, «<http://voyagesextraordinaires.blogspot.com/2008/05/imaginary-flying-machines-2002.html>», (19/9/2011).

²⁰⁴ CAVALLARO, o. cit., p. 152-154; MIYAZAKI, H., **Starting Point 1979-1996**, p. 9.



el proyecto fue abandonado y retomado por Miyazaki para ser estrenado en 2004. Antes de su lanzamiento comercial, **El increíble castillo vagabundo** ya había recibido el premio Osella de Oro por su Excelencia Técnica en el 61º Festival de Cine de Venecia. Luego de su debút en Japón la película recibió el premio del público en el Festival de Cine de Sitges, que fue precedido por un galardón a modo de homenaje a su trayectoria al comienzo del festival. El animador fue premiado también con el León de Oro en reconocimiento a su trayectoria en el 62º Festival de Cine de Venecia –fue el primer director de cine japonés y el primer director de cine de animación en recibir este premio–, y fue galardonado por el presidente de Francia con el título de Oficial de las Artes y Letras²⁰⁵, entre otros reconocimientos.

Buena Vista Internacional –encargada de la distribución de la película–, decidió realizar una exhibición de la obra de Hayao Miyazaki en conjunto con la de Jean “Moebius” Giraud²⁰⁶ motivado, en parte, por la repercusión que tuvo la película en el mercado francés y a nivel internacional. Moebius conoció a Miyazaki en 1986 cuando su hijo pequeño Julien le mostró una copia pirata de un video con una película japonesa de animación sin título, autor, ni subtítulos. La película le encantó, pero la tomó como obra de un animador desconocido. Cuando descubrió que la película en cuestión era obra de Hayao Miyazaki y su nombre era **Nausicaä del valle del viento** comenzó a investigar más acerca de su obra, del *anime* y expresó públicamente su admiración por Miyazaki. Tal sería su admiración que llamó a su hija Nausicaä. En 1987 emprendió un viaje a Japón para conocer a Hayao y descubrir que el animador hace años conocía y admiraba su obra. En este encuentro y en el posterior en los años noventa, descubrieron que sus trabajos tenían muchos puntos en común: el interés por la naturaleza y la preocupación por la ecología, la “animalización” de los personajes humanos, entre otros. La exhibición tuvo lugar entre diciembre de

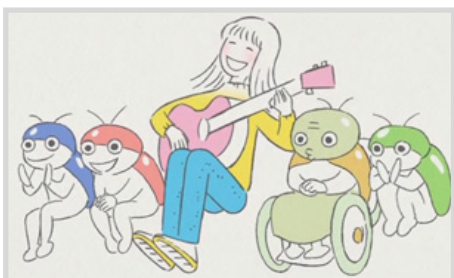
²⁰⁵ CAVALLARO, o. cit., p. 157.

²⁰⁶ Moebius es co-fundador de la revista francesa de *comic* de ciencia ficción Métal Hurlant junto con Jean-Pierre Dionnet, y conocido en el mundo del cine por su trabajo en el diseño de escenarios y en el desarrollo de criaturas en **Dune** (Dir: Alexandro Jodorowsky/1975), **Alien, el octavo pasajero** (Ridley Scott/1979), **Heavy Metal** (Gerald Potterton/1981), **Tron** (Steven Lisberger/1982), **Les Maîtres du temps** (René Laloux/1982), **Masters of the Universe** (Gary Goddard/1987), **Willow en la tierra del encanto** (Ron Howard/1988), **The Abyss** (James Cameron/1989), **Little Nemo** (William T. Hurz y Masami Hata/1991), **Space Jam** (Joe Pytka/1996) y **El quinto elemento** (Luc Besson/1997). CAVALLARO, o. cit., p. 172.



2004 y marzo de 2005 en La Monnaie de París y contó con 300 obras de la colección personal de los artistas entre dibujos coloreados con acuarela, *storyboards*, diseños de conceptos y acetatos de películas²⁰⁷.

En 2004 Studio Ghibli co-produjo **Ghost in the Shell 2: Innocence** de Mamoru Oshii en conjunto con Production I.G.²⁰⁸. Ese mismo año el estudio realizó además dos cortos publicitarios para el diario **Yomiuri Shimbun** de Tokio, por la conmemoración de los 130 años del sindicato del diario. Se mostraban escenas de gente leyendo *kawaraban*, diario de la era Tokugawa. Al



Which? Which? Song (spot)

año siguiente, hicieron tres *spot* publicitarios para el mismo diario bajo el concepto “cambio de estación”. Muestran el comienzo del año escolar y laboral en el que mucha gente se traslada a nuevos lugares de trabajo o estudio representando a las personas como bichos:

Which? Which? Song (*Doredore no Uta*). El jingle de Meiko Haigou –cantante pop japonesa– se volvió un *hit* entre los niños nipones por lo que el estudio realizó un video musical para la versión completa de la canción. Tanto las publicidades para el diario, como el video musical fueron dirigidas por Osamu Tanabe²⁰⁹. En 2010 Gorō Miyazaki dirigió un corto publicitario para el diario planificado por Hayao en el estilo del creador de *manga* Sugiura Shigeru, animado por Ohba Kamon²¹⁰. En ese mismo año Gorō dirigió el comercial para el aniversario número 110 de Nisshin Seifun Group donde aparece un gato con un sombrero de paja en un estilo gráfico simple, basado en la caligrafía *kanji* japonesa. La idea del *spot* también fue de Hayao, inspirado en un dibujo de Toshio Suzuki y animado por Katsuya Kondō²¹¹.



Gorō Miyazaki

²⁰⁷ CAVALLARO, o. cit., p. 172-174.

²⁰⁸ **Production I.G.**, “Innocence: Ghost in the Shell 2, Staff & Cast”, «http://www.production-ig.com/contents/works_sp/01/_s03/_index.html», (19/9/2011).

²⁰⁹ **Ghibli Wiki**, “Which? Which? Song”, «http://www.nausicaa.net/wiki/Which%3F_Which%3F_Song», (19/9/2011).

²¹⁰ **Ghibli World**, “1st of August, VIDEO OF NEW GHIBLI COMMERCIAL BY MIYAZAKI GORŌ”, «<http://www.ghibliworld.com/news.html#0108>», (21/9/2011).

²¹¹ **Nisshin**, “Sitio Oficial por el 110 aniversario”, «<http://www.nisshin.com/110th/index.html>», (21/9/2011); **Ghibli World**, “19th of March, NEW STUDIO GHIBLI CM”, «<http://www.ghibliworld.com/news.html#1903>», (21/9/2011).

Aunque Studio Kajino²¹² –compañía subsidiaria de Studio Ghibli, presidida por Suzuki–, fue creada para realizar películas de imagen real, generó entre 2004 y 2005 tres videos musicales animados para el grupo pop **Capsule** que formaban parte de una misma historia y presentaban una estética totalmente distinta a lo que Ghibli había empleado hasta ese momento. Los videos fueron **Portable Airport** (2004), **Space Station No. 9** (2004) y **A Flying City Plan** (2005), que también formaron parte del DVD **Ghibli ga ippai Collection Special Short Short** que contiene algunos de los cortos publicitarios y videos musicales realizados por Studio Ghibli hasta 2005, año de su lanzamiento²¹³.



Space Station No. 9 (2004)

En 2006 Kazuo Oga, diseñador de fondos de Ghibli, realizó su primer corto, **Noches de Taneyamahara**; una adaptación lírica de la obra del poeta y autor Kenji Miyazawa de 1924. En ese mismo año Gorō Miyazaki debutó como director con el largometraje **Cuentos de Terramar** basado en la novela fantástica **The Farthest Shore** (tercer libro de la trilogía **The Earthsea Cycle**) de 1972 de Ursula K. Le Guin, escritora norteamericana de poesía y literatura fantástica, infantil y de ciencia ficción²¹⁴.



Noches de Taneyamahara (2006)



Cuentos de Terramar (2006)

En 2007 el estudio lanzó **Iblard Time**, una animación dirigida por Naohisa Inoue, en DVD y Blu-Ray como parte de la **Colección Ghibli ga ippai**. La historia se desarrolla en el mundo imaginario de **Iblard**



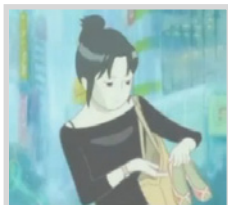
Iblard Time (2007)

²¹² Se dice que el nombre provino de la dirección física de Studio Ghibli: 1-4-25, Kajino-cho, Koganei-shi, 184, Japón. **Ghibli Wiki**, «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/ghibli/>», (22/9/2011).

²¹³ ib idem, "Osamu Tanabe", «http://www.nausicaa.net/wiki/Osamu_Tanabe», (21/9/2011), **Generación Ghibli**, "Piece", un videoclip muy especial", «<http://generacionghibli.blogspot.com/2010/08/piece-un-videoclip-muy-especial.html>», (22/9/2011).

²¹⁴ **Ghibli Wiki**, "Nights of Taneyamahara", «http://www.nausicaa.net/wiki/Nights_of_Taneyamahara», (19/9/2011) y "Tales from Earthsea", «http://www.nausicaa.net/wiki/Tales_from_Earthsea», (19/9/2011).

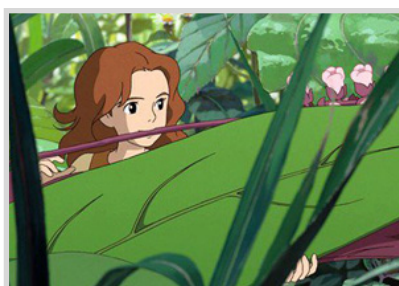
creado por Inoue y representado en sus obras pictóricas. Las pinturas de Naohisa también inspiraron las secuencias de fantasía de **Susurros del corazón**²¹⁵. Al año siguiente se estrenó **Ponyo en el acantilado** con la dirección, guión y *storyboards* de Hayao Miyazaki. Fue su décima película en



Piece (videoclip)

calidad de director²¹⁶. En ese mismo año fundó el Hogar de los Tres Osos, un pre-escolar para los hijos de los empleados de Ghibli diseñado por él²¹⁷. También en 2008 Yoshiyuki Momose dirigió el video musical para la canción **Piece** de Yui Aragaki –actriz y cantante nipona–.

En 2010 el estudio estrenó **The Borrower Arrietty** con guión de Hayao Miyazaki y Keiko Miwa, e Hiromasa Yonebayashi debutando en la dirección con la ayuda de Hayao. La película está basada en **The borrowers**, primera de una serie de novelas fantásticas, escrita por Mary Norton en 1952. Miyazaki la leyó cuando tenía aproximadamente



The Borrower Arrietty (2010)

20 años y decidió –40 años después, sin volver a releer la obra– que era una buena historia para contar debido a que “*simplemente se adapta a nuestra época actual. La edad de consumo de masas está terminando ahora, y la idea de "tomar prestado" demuestra su advenimiento con depresión*”, plantea Hayao²¹⁸. Según datos de Motion Picture Producers Association of Japan publicados en enero de 2011, **The Borrower Arrietty** encabezó el ranking redituando 92.5 billones de yenes en el año 2010²¹⁹.

En 2011 se estrenó en Japón y en el 38° Festival Internacional de Cine de Toronto **From Up on**



From Up on Poppy Hill (2011)

²¹⁵ **Ghibli Wiki**, “Iblard Time”, «http://www.nausicaa.net/wiki/Iblard_Time», (20/9/2011).

²¹⁶ **Ghibli Wiki**, “Ponyo on the Cliff by the Sea”, «http://www.nausicaa.net/wiki/Ponyo_on_the_Cliff_by_the_Sea», (20/9/2011).

²¹⁷ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 449.

²¹⁸ **Ghibli World**, “(part I) 17th of December, PRESS CONFERENCE DETAILS FOR GHIBLI'S NEW FILM "KARIGURASHI NO ARRIETTY"” y “(part II) 16th of December, MORE DETAILS ON STUDIO GHIBLI'S NEW FILM "KARIGURASHI NO ARRIETTY"”, «<http://www.ghibliworld.com/news.html>», (22/9/2011).

²¹⁹ **Motion Picture Producers Association of Japan**, «<http://www.eiren.org/toukei/index.html>», (22/9/2011).

Poppy Hill, segunda película dirigida por Gorō Miyazaki²²⁰. La película es una adaptación del *manga shōjo* de Chizuru Takahashi y Tetsuro Sayama de 1980 que publicaba la editorial Kodansha en su revista **Nakayoshi**. Antes de anunciar el lanzamiento de la película el departamento publicitario de Ghibli y Kadokawa Group Publishing reeditaron el *manga* con una faja promocional que decía “¡Hayao Miyazaki lo recomienda!”. La historia está situada en Showa 38 (1963), un año antes de las olimpiadas de Tokio. Hayao Miyazaki se encargó de realizar los *storyboards* y de escribir el guión junto con Keiko Miwa²²¹. Como plantea Leonardo Flores en su reseña sobre la película, Gorō logra una buena mezcla entre los viajes mágicos y encantadores de Hayao y los matices sociales y políticos de Isao Takahata²²². En 2011 se lanzó, además, en Japón un videojuego para Nintendo DS y PlayStation 3 creado por Level 5 y Studio Ghibli bajo el nombre **Ni no kuni: The Another World**²²³. Pero este no fue su primer trabajo en el área de los juegos de video; en 2001 el estudio colaboró en la realización de **Magic Pengel** para PlayStation 2 de Taito y Garakuta Studio²²⁴.

Studio Ghibli anunció para 2012 el estreno de **The Tale of the Bamboo Cutter**, película de Takahata que vuelve al rol de director luego de 13 años. La película estará basada en el cuento folclórico japonés del siglo X llamado **Taketori Monogatari**. Si bien la historia es conocida por grandes y chicos por tratarse de uno de los cuentos más antiguos de la cultura japonesa –además de haber sido adaptado a diversos formatos a lo largo de los años–, se espera que Isao presente un acercamiento original y distinto a la historia, como lo ha hecho en sus trabajos anteriores²²⁵.

²²⁰ MACINNES, Daniel Thomas, “Poppy Hill to Premier at Toronto International Film Festival”, **The Ghibli Blog**, «<http://ghiblicon.blogspot.com/2011/08/poppy-hill-to-premier-at-toronto.html>», (22/9/2011).

²²¹ ROMERO, Carlos; PULDÓN, Christian, “Ghibli adapta Manga Kokuriko-Zaka Kara”, **Japan Next**, Anime Magazine N° 38, «http://issuu.com/madoka07/docs/japan_next_38», (23/9/2011), p.11.; **Ghibli Wiki**, “From Up on Poppy Hill”, «http://www.nausicaa.net/wiki/From_Up_on_Poppy_Hill», (23/9/2011).

²²² **Collection DX**, “From Up On Poppy Hill film review by Leonardo Flores”, «http://collectiondx.com/article/poppy_hill_film_review_leonardo_flores», (23/9/2011).

²²³ **Level 5**, “Ni No kuni”, «<http://www.level5.co.jp/products/ninokuni/index.html>», (22/9/2011); **Ni no Kuni**, «<http://www.ninokuni.jp/>», (22/9/2011).

²²⁴ **Garakuta Studio**, “Rakugaki Kingdom” for “PlayStation 2”, «http://www.garakuta-studio.com/en/src_index.html», (23/9/2011).

²²⁵ **Ghibli World**, “12th of August, NEW WORK BY GHIBLI DIRECTOR TAKAHATA ISAO IN THE MAKING”, «<http://www.ghibliworld.com/news.html#1208>», (22/9/2011).

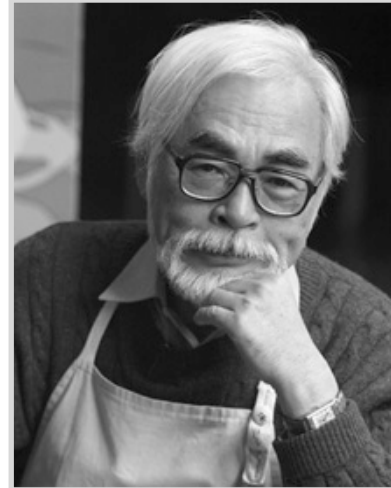


¿Existe un estilo Miyazaki?

Introducción

A continuación se analizarán las obras dirigidas y escritas por Hayao Miyazaki para discutir y reflexionar sobre el estilo del director.

Como plantea Takeshi Kitano –director de **Sonatine** (1993) y **El verano de Kikujiro** (1999)–: *“el cine es algo muy personal, [...] por eso no entiendo que un director pueda rodar una película a partir de un guión escrito por otra persona, [...] a menos que tengas una gran libertad para adaptar el guión, en cuyo caso creo, sinceramente, que el*



Hayao Miyazaki

*director debe asumirlo por completo y convertirlo prácticamente en su propio guión”²²⁶. Miyazaki explica que aparece en los créditos de las películas como autor de la historia original, del guión y como director por razones legales de *copyright*, pero que en realidad él es sólo el director y que ni siquiera escribe un guión, sino que trabaja con *sketches*²²⁷ de continuidad. “Los *sketches de continuidad son el guión para él. Con estos se tienen dibujos en cuadros y, al lado de cada cuadro, una descripción del contenido del cuadro, con directivas de las escenas a la izquierda y diálogos a la derecha. Por lo tanto, cuando se mira la página se obtiene una idea bastante precisa de lo que sucede; los animadores los utilizan como base de sus dibujos”²²⁸. Esto, explica el director, lo hace debido a que comenzó trabajando como animador y luego se convirtió en director, por lo que piensa las películas desde las imágenes, dando prioridad a los *sketches* de continuidad, en lugar de a los guiones escritos²²⁹. Por otra parte, plantea que la animación es un proceso de colaboración, un esfuerzo**

²²⁶ TIRARD, Laurent, **Lecciones de cine**, “Clase magistral con Takeshi Kitano”, Paidós Comunicación 149 Cine, Buenos Aires, 2010, p. 179.

²²⁷ Un *sketch* es un boceto, un dibujo simplificado que se hace como guía, previo al desarrollo de un dibujo o una pintura más acabada. En algunos casos se incluyen colores, aunque en general se hacen en blanco y negro.

²²⁸ MIYAZAKI, H., o. cit., (Traducción: María José Murialdo), p. 103.

²²⁹ Ib idem, p. 107.

grupales, y que las películas son de todos y de cada uno de los participantes del proceso de realización²³⁰.

A pesar de y por estas razones, se utilizarán las películas que se listan en el siguiente apartado, a las que se atribuye a Hayao Miyazaki el rol de director y guionista –es decir, creador de los *sketches* de continuidad–.

Para el análisis se desglosará la definición de estilo planteada en forma previa en el Marco Teórico. Se comenzarán definiendo las constantes en el argumento de las películas de Miyazaki, analizando la «lógica» narrativa, el tiempo y el espacio. Luego se ahondará en los recursos estilísticos que utiliza en sus obras en relación a la composición de la imagen, el sonido, la simbología y la mitología. Además, se tratarán los temas y conceptos principales y recurrentes en sus obras, como el medio ambiente y la naturaleza, la naturaleza humana, los personajes y los aviones u otros artefactos voladores. En última instancia, y a modo de conclusión, se contestará a la siguiente interrogante mediante el análisis de las reiteraciones argumentales y formales en sus películas: ¿existe un estilo *Miyazaki*?

Breve introducción a las películas a utilizar para el análisis

Para el análisis se dejará de lado una única película, **Lupin III: El castillo de Cagliostro** (1979), debido a que, si bien fue dirigida por Miyazaki, fue co-escrita con Haruya Yamazaki. Las nueve películas dirigidas y escritas por el director se dividirán en tres grupos, cada uno conformado por tres películas. Estas se ordenarán alternándose cronológicamente para que en cada apartado se estudien obras de distintas épocas del trabajo del director y para definir, de esta manera, las constantes o los cambios significativos en relación a los ejes conceptuales seleccionados para el análisis. Además, se agruparán en base a las características y conceptos que se consideren más relevantes a destacar en cada apartado. En caso de que se considere pertinente para el análisis, se mencionarán películas pertenecientes a otros apartados. A continuación se plantea una breve introducción a cada uno de los *films*.

²³⁰ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 20 y 59.

El argumento en sus películas

🍷 Laputa: castillo en el cielo (1986)

Dirección, historia original y guión de Hayao Miyazaki; producción de Isao Takahata; producción ejecutiva de Yasuyoshi Tokuma; música de Joe Hisaishi; dirección de animación de Tsukasa Niwauchi; dirección de arte de Toshiro Nozaki y Nizo Yamamoto; diseño de color de Michiyo Yasuda; dirección de sonido de Shigeharu Shiba. Duración: 124 minutos.

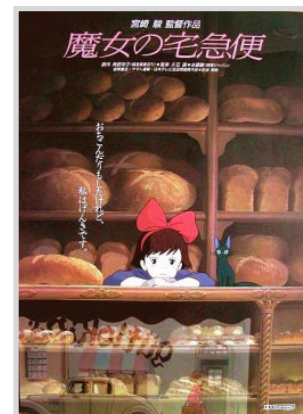


Laputa: Castillo en el cielo (1986)

“Sheeta y Pazu toman sus vidas en sus manos y se elevan por encima de las nubes para encontrar los remanentes de una antigua civilización que supuestamente era capaz de erigir castillos en el cielo mediante el uso de tecnologías oscuras que podrían esclavizar la Tierra en cualquier momento. Su objetivo es purgar de las fuerzas del mal al mundo que se encuentra a la deriva y permitir que se regenere por sí mismo. Sin embargo, dos obstinados adversarios se cruzan en su camino: el agente secreto megalómano Muska, que cree que Sheeta puede guiarlo a Laputa y abrirle oportunidades para dominar el mundo, y los piratas del cielo dirigidos por Ma Dola –con principios notablemente más humanos que los del agente–, que van en busca del legendario tesoro de Laputa”²³¹.

🍷 Kiki, la aprendiz de bruja (1989)

Dirección y guión de Hayao Miyazaki; historia original de Eiko Kadono; producción de Hayao Miyazaki; producción ejecutiva de Yasuyoshi Tokuma, Mikihiko Tsuzuki y Morihisa Takagi; música de Joe Hisaishi; dirección de animación de Shinji Otsuka, Katsuya Kondō y Yoshifumi Kondō; dirección de arte de Hiroshi Ono; diseño de color de Michiyo Yasuda; dirección de sonido de Naoko Asari. Duración: 102 minutos.



Kiki, la aprendiz de bruja (1989)

Basada en la novela bajo el mismo nombre de Eiko Kadono²³². Cuando una bruja cumple los 13 años debe abandonar su casa por un año y buscar un pueblo donde establecerse como bruja del lugar para aprender y desarrollar correctamente sus habilidades. Kiki

²³¹ CAVALLARO, o. cit., p. 58.

²³² Escritora contemporánea japonesa de literatura infantil.

decide que es hora de marcharse y parte junto a su gato Jiji a un pueblo costero. Una vez allí intentará independizarse utilizando su única habilidad, la de volar, ofreciendo un servicio de repartos a domicilio.

🍷 El increíble castillo vagabundo (2004)

Dirección y guión de Hayao Miyazaki; historia original de Diana Wynne Jones; producción de Toshio Suzuki; producción ejecutiva de Yasuyoshi Tokuma; música de Joe Hisaishi; dirección de animación de Katsuya Kondō; supervisión de animación de Akihiro Yamashita, Takeshi Inamura y Kitaro Kosaka; dirección de arte de Yozi Takeshige y Noboru Yoshida; diseño de color de Michiyo Yasuda; dirección de sonido de Kazuhiro Hayashi; efectos de sonido de Toru Noguchi; dirección de animación digital de Mitsunori Kataama. Duración: 119 minutos.



El increíble castillo vagabundo (2004)

Basada en la novela bajo el mismo nombre de Diana Wynne Jones. Sophie es una joven creadora de sombreros que, luego de encontrarse con el mago Howl –un mago apuesto, bondadoso y poderoso que supuestamente robaba y comía el corazón de chicas jóvenes y lindas–, es hechizada por la envidiosa bruja Calamidad (o de los desechos) y transformada en una anciana, sin poder hablar sobre su hechizo. Tratando de recuperar su juventud, se refugia en el increíble castillo vagabundo de Howl donde comenzará a vivir realmente.

Recursos estilísticos

🍷 Mi vecino Totoro (1988)

Dirección, historia original y guión de Hayao Miyazaki; producción de Toru Hara; producción ejecutiva de Yasuyoshi Tokuma; música de Joe Hisaishi; dirección de animación de Yoshiharu Sato; dirección de arte de Kazuo Oga; diseño de color de Nobuko Mizuta; dirección de sonido de Shigeharu Shiba. Duración: 86 minutos.

Fue realizada en el mismo momento y lugar físico en que Isao Takahata dirigía **La tumba de las luciérnagas**



Mi vecino Totoro (1988)

(1988). Hayao Miyazaki cuenta que comenzó basándose en una historia que leyó de niño llamada **Las bellotas y el gato montés** de Kenji Miyazawa, donde aparece un gato montés al que imaginó de dos metros de altura. Aunque ni en

Japón, ni en ningún lugar del mundo existe un gato montés de ese tamaño, pensó que sería muy interesante que apareciera un gato gigantesco parado con mucha presencia en el bosque. Luego, surgió Totoro como un animal mixto entre perro-mapache y búho. Fue de esta manera en que comenzó a crear la historia²³³. “Año 1958. El profesor universitario Tatsuo Kusakabe se traslada a una zona rural en compañía de sus dos hijas (Mei y Satsuke) para estar cerca del hospital donde su esposa se halla convaleciente. En su nuevo hogar, las niñas descubren la presencia de criaturas fantásticas que mantienen una armónica relación con las fuerzas de la naturaleza. Totoro les abrirá las puertas de un universo maravilloso, que no es más que nuestro propio mundo contemplado con los ojos de la inocencia”²³⁴.

🍷 El viaje de Chihiro (2001)

Dirección, historia original y guión de Hayao Miyazaki; producción de Toshio Suzuki; producción ejecutiva de Yasuyoshi Tokuma, Toshio Suzuki, Takeyoshi Matsushita, Seiichiro Ujii, Yutaka Narita, Koji HoshinBanjiro Uemura y Hironori Aihara; música de Joe Hisaishi; dirección de animación de Masashi Andou, Kitaro Kosaka y Megumi Kagawa; dirección de arte de Noboru Yoshida; diseño de color de Michiyo Yasuda; dirección de sonido de Kazuhiro Hayashi; dirección de animación digital de Mitsunori Kataama; dirección de imagen digital de Atsushi Okui. Duración: 125 minutos.



El viaje de Chihiro (2001)

“Durante un viaje por carretera la familia de Chihiro toma un atajo que lleva a un enigmático pueblo abandonado. Los padres de la muchacha se transforman en cerdos tras comer los alimentos encontrados en un restaurante vacío. Al caer la noche, Chihiro no tendrá otro remedio que adentrarse en un mundo mágico, poblado de espíritus, monstruos y dioses, para encontrar la manera de salvar a sus padres”²³⁵.

²³³ ZIMA Entertainment, **Reporte Especial – Video Promocional**, Proyecto en colaboración con la casa editorial Tokuma y Shinchou, 1988.

²³⁴ COSTA, o. cit., p. 148.

²³⁵ ib idem, p. 178.

🍷 Ponyo en el acantilado (2008)

Dirección, historia original y guión de Hayao Miyazaki; producción de Toshio Suzuki; producción ejecutiva de Hayao Miyazaki, Naoya Fujimaki, Ryoichi Fukuyama y Seiji Okuda; música de Joe Hisaishi; dirección de animación de Katsuya Kondō; dirección de arte de Noboru Yoshida; diseño de color de Michiyo Yasuda; dirección de sonido de Eriko Kimura; efectos de sonido de Koji Kasamatsu²³⁶. Duración: 190 minutos.



Ponyo en el acantilado (2008)

“Brunilda, criatura acuática de rasgos casi humanos, escapa de los dominios submarinos de su padre y queda atrapada en el interior de un recipiente de cristal tras atravesar una zona infestada de desperdicios. Sosuke, un niño de cinco años, la rescatará en la orilla y le pondrá el nombre de Ponyo. Entre ambos surgirá una fuerte atracción que llevará a Ponyo a desear convertirse en humana. Tras ser encontrada por su padre y devuelta a su hogar, Ponyo logrará volver a escapar y transformarse en una niña: su aventura provocará un desequilibrio entre su mundo y el de Sosuke que obligará a ambos a emprender un viaje de naturaleza casi onírica y a tomar relevantes decisiones para restablecer el orden”²³⁷.

Temas y conceptos principales o recurrentes

🍷 Nausicaä del valle del viento (1984)

Dirección, historia original, guión de Hayao Miyazaki; producción de Isao Takahata; producción ejecutiva de Yasuyoshi Tokuma y Michio Kondou; música de Joe Hisaishi; dirección de animación de Kazuo Komatsubara; dirección de arte de Mitsuki Nakamura; diseño de color de Michiyo Yasuda; dirección de sonido de Shigeharu Shiba. Duración: 116 minutos.



Nausicaä del valle del viento (1984)

Largometraje basado en la serie de *manga* bajo el mismo nombre creada por Hayao Miyazaki. “Mil años después de una catástrofe que ha alterado el ecosistema de la Tierra, la humanidad sobrevive en comunidades aisladas que intentan protegerse de la amenaza de la fauna y flora mutante que domina el entorno.

²³⁶ **IMDB**, “Full cast and crew for Ponyo”, «<http://www.imdb.com/title/tt0876563/fullcredits#cast>», (14/10/2011).

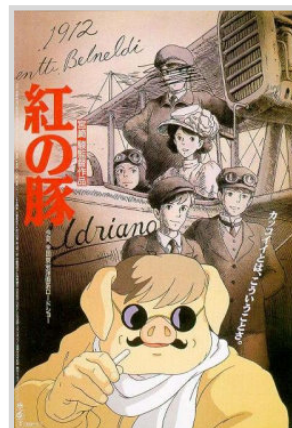
²³⁷ COSTA, o. cit., p. 198.

*Nausicaä, princesa del valle del viento, descubrirá, no obstante, que la naturaleza sigue su propia lógica de regeneración y que la actividad de los humanos puede ser el mayor peligro para la supervivencia del planeta*²³⁸.

☺ **Porco Rosso** (1992)

Dirección, historia original y guión de Hayao Miyazaki; producción de Toshio Suzuki; producción ejecutiva de Yasuyoshi Tokuma, Mashuo Toshimitsu y Yoshio Sasaki; música de Joe Hisaishi; dirección de animación de Megumi Kagawa; dirección de arte de Katsu Hisamura; diseño de color de Michiyo Yasuda; dirección de sonido de Naoko Asari. Duración: 93 minutos.

La película está basada en el episodio 14 de las **Zassou Notes** –“Notas Misceláneas”– de Hayao Miyazaki, llamado **The Age of the Flying Boat**, serializado en la



Porco Rosso (1992)

revista **Model Graphix**, publicada por Dai-Nippon Kaiga²³⁹. “Héroe de la aviación durante la Primera Guerra Mundial, el piloto Marco [Paggot] fue víctima de una extraña maldición que le confirió un aspecto porcino. Ya fuera del ejército, Porcellino ejerce de cazarrecompensas en el mar Adriático, combatiendo a los piratas aéreos y admirando en la distancia a la hermosa Gina, viuda de uno de sus viejos compañeros de fatigas”²⁴⁰.

☺ **La princesa Mononoke** (1997)

Dirección, historia original y guión de Hayao Miyazaki; producción de Toshio Suzuki; producción ejecutiva de Yasuyoshi Tokuma, Seiichiro Ujiiie y Yutaka Narita; música de Joe Hisaishi; dirección de animación de Masashi Andou, Kitaro Kosaka y Yoshifumi Kondō; dirección de arte de Nizo Yamamoto, Naoya Tanaka, Yoji Takeshige, Satoshi Kuroga y Kazuo Oga; diseño de color de Michiyo Yasuda; dirección de sonido de Kazuhiro Wakabayashi; C.G. (gráficos en computadora) de Yoshinori Sugano, Yoshiyuki Momose, Mitsunori Kataama y Masafumi Inoue. Duración: 133 minutos.



La princesa Mononoke (1997)

²³⁸ COSTA, o. cit., p. 129-130.

²³⁹ MIYAZAKI, Hayao, **The Art of Porco Rosso**, VIZ Media LLC, San Francisco, 2005, p. II.

²⁴⁰ COSTA, o. cit., p. 154-155.

“Después de haber matado a un jabalí poseído por fuerzas demoníacas, el joven guerrero Ashitaka es víctima de una maldición mortal que le obliga a viajar a las tierras del Oeste para encontrar una cura. Allí, es testigo de la inclemente batalla que libra Lady Eboshi, líder de un clan consagrado a un temprano proceso de industrialización, contra la princesa Mononoke, ahijada de los dioses del bosque”²⁴¹.

El argumento en sus películas

Como se planteó en el Marco Teórico “en el cine de ficción, la narración es el proceso mediante el cual el argumento y el estilo del film interactúan en la acción de indicar y canalizar la construcción de la historia que hace el espectador”²⁴². En base a estos dos sistemas –argumento y estilo– se puede analizar un *film* de forma técnica. En este apartado se estudiará el argumento en tres de las películas guionadas y dirigidas por Hayao Miyazaki: **Laputa: castillo en el cielo** (1986), **Kiki, la aprendiz de bruja** (1989) y **El increíble castillo vagabundo** (2004). Se analizarán las constantes en el modo en que se organizan la información y el diseño de la historia en estos *films*, que se hace en base a componentes reales que se ordenan en la película según principios específicos de la narración: la «lógica» narrativa, el tiempo y el espacio²⁴³.

a) La «lógica» narrativa

La historia de **Laputa: castillo en el cielo** (1986) comienza cuando un grupo de piratas dirigidos por Dola –una mujer dura y fuerte que luego mostrará su lado tierno–, ataca la nave en la que se encuentra Sheeta –cuyo nombre completo es Lusheeta Toelle Ul Laputa–, una niña perteneciente a la realeza de Laputa y poseedora del cristal capaz de encontrar y hacer funcionar la isla flotante. Ella se encuentra bajo la captura de Muska, descendiente de Laputa al igual que Sheeta, que trabaja para el gobierno con el único fin de usar sus

²⁴¹ COSTA, o. cit., p. 169.

²⁴² BORDWELL, D., **La narración en el cine de ficción**, p.53.

²⁴³ ib idem, p. 50.



recursos para encontrar Laputa²⁴⁴ y dominar la tierra con sus poderes. Sheeta logra escapar tanto de los piratas como del gobierno, pero cae desde la nave voladora en la que se encontraba hacia la tierra. El cristal mágico hace que Sheeta levite y flote hasta el suelo, donde se encuentra con Pazu, un niño que también busca Laputa, pero con otro fin. El niño quiere comprobar que su padre, quién murió de desconsuelo por ser considerado un mentiroso delirante, tenía razón cuando decía haber visto un castillo en el cielo. Todo esto sucede en los primeros 10 minutos de la película. Como explica Miyazaki en la propuesta original para la realización de **Laputa**, se trata de una película clásica de acción intensa, divertida y emocionante para niños y adultos de espíritu inocente e infantil²⁴⁵.

Kiki, servicio de repartos (1989) comienza el día en que Kiki decide que partirá de su casa en busca de una ciudad en donde situarse como bruja del lugar, donde desarrollar sus poderes y descubrir su principal habilidad para aprender a ser bruja. Toma muy pocas cosas consigo, sus padres hacen una fiesta de despedida a las apuradas, y se retira en la escoba que le da su madre junto a su gato negro Jiji –gato que habla, vale aclarar–. La introducción a la película muestra el viaje de Kiki en su escoba, el encuentro con otra bruja, a diferencia de ella, muy segura de sí misma y engreída, y la tormenta que se desata que hace que deba refugiarse por la noche en un tren que la acercará mientras duerme a la ciudad en la costa que elegirá para desarrollarse como bruja.

Esta película, a diferencia de obras previas de Miyazaki, trata sobre un personaje “normal” –no una princesa–, y su búsqueda por lograr la independencia espiritual. Para ello debe enfrentar la aceptación y adaptación a una nueva ciudad para sobrepasar el sentimiento de soledad, y descubrir y expresar su talento innato: el vuelo. Esta historia emula la experiencia de las chicas que se mudan del campo a la ciudad en busca de un apartamento y trabajo para independizarse, como sucede frecuentemente en Japón. En esta época, independizarse económicamente de los padres es sencillo, lo difícil es, una vez establecidas en un apartamento y con un ingreso fijo, independizarse

²⁴⁴ Isla flotante con la que se encuentra Gulliver en el tercer libro de **Los viajes de Gulliver** (1726) de Jonathan Swift.

²⁴⁵ MIYAZAKI, H., **Starting Point**, p. 252.

espiritualmente y lograr la autorrealización²⁴⁶. Miyazaki plantea que, a su entender, el *anime* es un medio más “realista” que el literario, por lo que debieron realzar en la película los sentimientos de soledad, frustración y depresión de Kiki para reflejar apropiadamente las reacciones de la protagonista ante las nuevas experiencias²⁴⁷.

El increíble castillo vagabundo (2004) comienza mostrando al increíble castillo trasladándose por el campo. Luego, se muestra a la joven Sophie, protagonista de la historia, trabajando en la casa de sombreros que heredó de su padre. Al finalizar el día de trabajo la protagonista sale caminando en busca de la confitería donde trabaja su hermana menor y atraviesa la ciudad repleta de soldados y ciudadanos que festejan el desfile de los militares –vale aclarar que se encuentran en estado de guerra–. En el camino se topa con dos soldados que comienzan a molestarla, momento oportuno en el que aparece Howl –un hechicero– en su ayuda, quien la escolta volando por encima de la ciudad hacia el balcón de la confitería. Encantada con Howl y su experiencia, Sophie vuelve a su tienda y, enseguida de entrar, una bruja celosa que está en busca del corazón de Howl –la bruja de los desechos–, le lanza una maldición de la que no puede hablar y que la transforma en una anciana. Para revertir este hechizo deberá ir al encuentro de Howl y su increíble castillo vagabundo donde conocerá, entre otros personajes fantásticos, a Calcifer, demonio que se encuentra también bajo una maldición que no puede expresar. Ambos harán un pacto para descubrir el hechizo bajo el cual se encuentra el otro y acabar de este modo con estas maldiciones.

a.1 El argumento

Si bien las tres películas están basadas en obras literarias de otros autores, como explica Pete Docter –director de **Monsters Inc.** (Pixar)–, “*en una película de Miyazaki, él es quien cuenta la historia*”; hacer adaptaciones adhiriéndose estrictamente a la historia original no es una opción²⁴⁸. En los tres casos mantiene elementos, personajes y acontecimientos, pero los adapta y

²⁴⁶ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 378.

²⁴⁷ Ib idem, p. 263.

²⁴⁸ FORBES, Jake, "Howl's' a natural draw for an anime master", **Los Angeles Times**, «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/howl/articles02.html#3>», Junio, 2005.



genera también situaciones nuevas para ajustar la historia a sus necesidades y tratar los temas que le interesan, que generalmente giran en torno al medio ambiente, la relación del ser humano con la naturaleza, el uso que este hace de la tecnología, la amistad y el amor, el camino a la madurez, y la inutilidad y futilidad de las guerras.

Al igual que en el cine clásico de Hollywood, las tres películas seleccionadas presentan, principalmente, dos líneas argumentales: la relación de amistad y amor entre Sheeta y Pazu (**Laputa**), Kiki y Tombo (**Kiki**) y Sophie y Howl (**El increíble castillo vagabundo**); y el viaje hacia el autodescubrimiento, la autorrealización y la madurez, sorteando diversos y fantásticos obstáculos a lo largo de sus aventuras, culminando en un final “optimista” en el cual se resuelve el/los problema/s inicial/es. Miyazaki explica que, en su opinión, una película debe presentar algún problema, aunque sea uno pequeño, que luego se soluciona. Considera que es una cuestión de ética que los realizadores de cine deben mantener²⁴⁹. En **Laputa**, el problema o “viaje” implica la búsqueda de la isla flotante para descubrir la verdadera identidad de Sheeta y salvar a la tierra evitando que Muska tome el poder utilizando el castillo como arma letal de control. En **Kiki**, el lograr la adaptación social, descubrir su habilidad, encontrar la confianza en sí misma y la independencia espiritual para sobrevivir a la adolescencia y madurar. En **El increíble castillo vagabundo** el obtener confianza en sí misma y encontrar su lugar en la vida.



Sheeta y Pazu (**Laputa**), Kiki y Tombo (**Kiki**) y Sophie y Howl (**El increíble castillo vagabundo**)

a.2 La narración

La narración en estas tres películas también se desarrolla principalmente según los parámetros del cine clásico: es objetiva, omnisciente y omnipresente.

²⁴⁹ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 424.

En los tres casos, el narrador sabe más que todos los personajes y no reconoce que se dirige al público y, aunque no siempre se explican todos los detalles y *razones* de los acontecimientos, se mantiene a grandes rasgos transparente, ocultando relativamente poca información sobre el argumento al espectador. A veces se guarda información para que el espectador haga sus propias inferencias, pero estas no inciden en el desarrollo de la línea básica de la historia que debe reconstruir para comprender el argumento de la película. La información se va brindando en función al suspenso que se quiere generar²⁵⁰, lo que hace que el observador se concentre en construir la historia, no en preguntar por qué la narración representa la historia de esa forma en particular, cuestión más típica de la narración de arte y ensayo²⁵¹. La historia, conjunto de inferencias que el espectador hace a partir de su percepción de la narración, es única; no da lugar a múltiples interpretaciones.

Sin embargo, la narración no se adscribe íntegramente a los cánones del cine clásico en sus películas. Si bien al finalizar las películas el argumento queda claro al espectador y los problemas, por lo general, se resuelven, quedan algunas preguntas sin responder. Como plantea Robin E. Brenner en **Understanding Manga and Anime**, las historias muchas veces dejan sus finales abiertos, característica típica del cine de arte y ensayo. Las historias terminan con los personajes continuando sus caminos, muchas veces venciendo al villano o resolviendo sus conflictos, pero manteniendo la misma precariedad en sus vidas que al comienzo de la historia. *“Hay una tendencia a dejar todo implícito [...] Si bien los autores dan la información necesaria a los espectadores para que saquen sus propias conclusiones de la historia, no lo muestran explícitamente”*²⁵². En las películas que se toman como ejemplo, los villanos son vencidos y los objetivos logrados. Sheeta conoce sus raíces y evita el control y exterminio de la tierra; Kiki logra vencer sus miedos y generar confianza en sí misma para poder desarrollarse como bruja; Sophie encuentra su lugar en el mundo. Pero a pesar de esto, no se sabe cómo seguirán su camino los personajes de estas historias. No se sabe qué será de Sheeta y

²⁵⁰ BORDWELL, o. cit., p. 160.

²⁵¹ ib idem, p. 162.

²⁵² BRENNER, Robin E., **Understanding Manga and Anime**, Libraries Unlimited, Connecticut, 2007, p. 63.



Pazu, que probablemente vuelven a vivir en la misma precariedad en la que vivían antes de su gran aventura. Tampoco se sabe si Kiki se desarrolla completamente como bruja en lo que resta de su año de aprendizaje. En el caso de Howl, se sabe que los personajes terminan viviendo felices, pero la rapidez con la que ponen fin a la guerra genera incertidumbre sobre el futuro, porque con la misma sencillez con la que se terminó, puede volver a comenzar otra guerra.

Si bien las obras de Miyazaki presentan algunas características del *anime*, como determinados aspectos pictóricos típicos del *manga* o, como planteó previamente Robin E. Brenner, las historias con finales abiertos, por lo general el director busca alejarse de las convenciones estilísticas y narrativas que lo caracterizan. En los años veinte se hizo temporalmente dominante el término *manga eiga* en Japón –película *manga*–, que se utilizaba para referir a los trabajos con un fuerte elemento narrativo; término con el que Hayao Miyazaki se siente más cómodo, al menos, para denominar a su propio trabajo, al que pretende alejar de lo que comúnmente se denomina *anime* –que incluye, principalmente, el uso limitado del movimiento y modelos narrativos reiterativos–. *"A Miyazaki le disgusta el término "anime" debido a que representa una visión del mundo de la animación muy limitada, que es la de la animación que se limita al uso del celuloide, ignorando otras técnicas de expresión posibles dentro de la animación. Miyazaki también critica los tiempos de producción apretados del anime que fomentaron la reducción de los detalles en los dibujos y se basaron en imágenes deformadas que se centraron en representar el impacto del momento en lugar de realizar coreografías del movimiento mediante la creación minuciosa y cuidada de dibujos de transición"*²⁵³.

Takeshi Kitano plantea que la conciencia y los pensamientos son sometidos a un peso que los arrastra hacia abajo, no el peso de la conciencia, sino una fuerza extraña que pesa en el intelecto y en el arte, del cual sólo algunos seres logran liberarse. También explica que hasta que Japón no toque

²⁵³ GAN, o. cit., (Traducción: María José Murialdo), p 35-37.

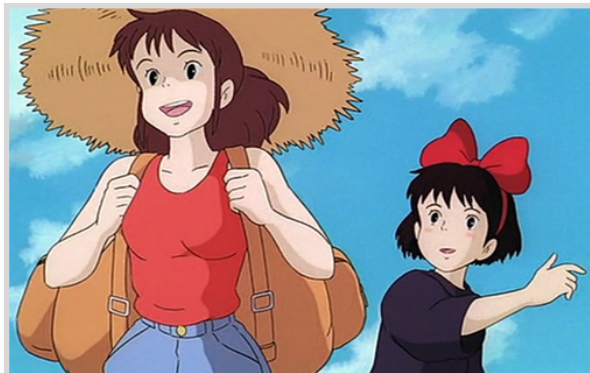
definitivamente fondo, no podrá renacer²⁵⁴. Esto, según Gorō Miyazaki, es ve aplicado en la estructura narrativa de las películas de su padre²⁵⁵. Los personajes comienzan su viaje de autodescubrimiento y crecimiento desde abajo, literal y conceptualmente, para llegar luego a lo más alto, al vuelo, a la luz, a la madurez y al conocimiento.

En **Laputa** viajan al fondo de las minas mientras huyen de los piratas y del gobierno y se encuentran con el tío Pom. Allí, él les explica el poder de la piedra que poseen y la historia de Laputa, y a partir de esa



Sheeta, Pazu y Pom

escena comienzan a subir hasta llegar al castillo en el cielo. En **Kiki**, tal vez es menos notorio, pero se ve reflejado cuando pierde sus habilidades para volar. Ella encuentra la libertad al volar y alejarse de la gente, pero cuando pierde la capacidad de volar, es obligada a permanecer con los pies



Ursula y Kiki

en la tierra y crear lazos de amistad, por ejemplo, con Ursula, la pintora, quien le ayuda a recobrar la confianza en sí misma y la habilidad para volar y volver nuevamente a un nivel más alto. En **El increíble castillo vagabundo**, cuando Sophie



Heen (perro), Markl, Sophie

le tira agua a Calcifer y lo apaga, caen de la montaña a un precipicio con parte del castillo que se desintegra. Al caer, Sophie descubre que el anillo que Howl le había dado la está guiando hacia él, hacia la puerta del castillo. Ella entra, y es en ese momento en que descubre cómo romper la maldición que mantenía

²⁵⁴ LIMOSIN, Jean-Pierre, **Cinéma, de notre temps. Takeshi Kitano, l'imprévisible**, AMIP, 1999.

²⁵⁵ MIYAZAKI, G., o. cit.

a Calcifer y Howl inevitablemente juntos, y que había dejado al hechicero sin corazón. Una vez que le devuelve el corazón a Howl y ese problema se soluciona, Calcifer se libera, pero vuelve con Howl y juntos crean un castillo similar al inicial, pero con la capacidad de volar, terminando así la película en el nivel más alto de ese mundo fantástico. Jean D'Yvoire explica que *“el cine japonés se eleva a alturas sublimes y desciende a profundidades infernales que sorprenden nuestra mentalidad occidental. [...] El Japón sabe, mejor quizá que los otros, que después de la noche viene la aurora, que después de la muerte se halla la resurrección. Este sentimiento es muy propio de su íntima naturaleza y se encuentra en todo su arte, comprendido el cine”*²⁵⁶.

a.3 Técnicas fílmicas

Las escenas comienzan generalmente con un plano general amplio con mucho detalle para ubicarnos en los diversos lugares de esos mundos fantásticos y verosímiles que crea Miyazaki. Como sucede en el cine clásico, los cortes entre las escenas son, por lo general, imperceptibles. Se usan prácticamente en todo momento planos objetivos por tratarse de un narrador omnipresente y omnisciente. Sin embargo, en **El increíble castillo vagabundo** se incluyen en varias ocasiones planos subjetivos, por ejemplo, cuando los seres babosos enviados por la bruja de los desechos persiguen a Sophie y a Howl, o cuando Sophie es transformada repentinamente en una anciana, que se le muestra mirándose las manos. Otra técnica que se ve en esta película y que antes no implementaba el director, son los *travellings* –virtuales, vale destacar, debido a que se trata de un producto animado–, que se ven aplicados principalmente en las caminatas mostradas de costado. Estos cambios técnicos son producto de la implementación de C.G.I., imágenes generadas por computadora, en las películas más recientes que permiten crear estos efectos de movimiento. También se incluyen ángulos de cámara más extraños en esta película en comparación con **Laputa** y **Kiki**. Si bien ya se implementaban ángulos picados y contrapicados, en **El increíble castillo vagabundo** aparecen ángulos de cámara menos comunes, por ejemplo, en el castillo, una

²⁵⁶ GIUGLARIS, Shinobu y Marcel, **El cine japonés**, Ediciones Rialp, S.A., Madrid, 1957, p. 17.

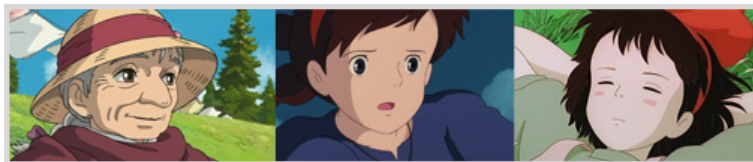
toma vista desde la esquina formada entre el techo y la pared, donde se puede ver una araña en su telaraña en primer plano, y a Sophie en el fondo recorriendo el piso superior del castillo de Howl.



Sophie

Los cuerpos y las caras son puntos muy importantes de atención, se muestra mucho

detalle de los gestos corporales y faciales; pero también lo son los paisajes a los cuales se les da bastante importancia en sus películas. Se utilizan también



Sophie, Sheeta y Kiki

tomas granangulares muy abiertas, *zoom in* y *zoom out*, *fade in* y *fade out* entre escenas,

paneos verticales y horizontales, y *soft focus* en los fondos y en algunos objetos, por ejemplo, en el caso de **El increíble castillo vagabundo**. También

se utilizan movimientos o temblores “de cámara” para generar mayor expresividad en los impactos y movimientos de algunos elementos en la animación, por ejemplo, con los disparos, puñetazos y bombardeos en **Laputa**, la caída de Kiki en el árbol al lado del nido de los cuervos, o cuando pasa el



Sophie



Kiki

tren al comienzo de **El increíble castillo vagabundo**. Por otra parte, en algunos casos se sugieren diálogos, sonidos o imágenes sin mostrarlos directamente, por ejemplo, al comienzo de **Laputa**, Sheeta golpea al agente con una botella, y en el momento del impacto se muestra un

disparo de los piratas, en lugar del golpe de la botella. Se vuelve a la escena cuando el agente ya se encuentra desmayado. Otro ejemplo es en **Kiki**, cuando se muestra la panadería desde fuera y el espectador no oye los diálogos, pero los deduce de los movimientos y expresiones corporales de los personajes. En **El increíble castillo vagabundo** se utiliza este efecto cuando Sophie es transformada en una anciana por la bruja de los desechos. Se muestra un efecto de la bruja atravesando de forma etérea el cuerpo de Sophie, y luego se la muestra fuera de la tienda, pero se evita mostrar el momento exacto de la transformación de la protagonista; ya se la muestra convertida en anciana cuando la bruja se retira de la casa de sombreros.

A diferencia de la lógica de Tezuka que plantea que las escenas se deben realizar con la menor cantidad de planos posibles para ahorrar dinero y tiempo, Miyazaki utiliza una gran cantidad de planos distintos por escena. Además, el director no está de acuerdo con el uso de la “animación limitada”, *“técnica en la que tan sólo algunas partes de las figuras están sujetas a animación (como los brazos y las piernas), mientras las restantes son estáticas”*²⁵⁷, cuando se tiene el presupuesto y tiempo apropiados para hacer “animación completa”²⁵⁸.

b) Tiempo

b.1 Orden cronológico y temporal

Michitarō Tada plantea, además, en relación a la postura asiática de estar en cuclillas “mirando hacia la eternidad”, que *“lo que más sorprende a los europeos de los asiáticos, especialmente [de] los vietnamitas [es] que “pierden” tiempo en forma voluntaria. O, mejor, que saben “cómo” perder el tiempo”*²⁵⁹. Para los pueblos orientales *“el tiempo no posee un valor abstracto, lógico, medible, sino esencialmente concreto y relacionado, por una parte, con los ritmos continuos e inmensos de la vida universal que le confieren un largo establecimiento biológico [a lo que Michitarō Tada agrega como ejemplo la*

²⁵⁷ GUBERN, Román, **Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto**, Ed. Anagrama, Barcelona, 1996, p. 151.

²⁵⁸ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 195-197.

²⁵⁹ TADA, Michitarō, **Gestualidad japonesa**, Adriana Hidalgo editora, Buenos Aires, 2006, p. 157.

importancia y significado del cordón umbilical, que implica que “apenas más allá del ombligo de la niña, se encuentra el vientre de la madre, y más allá del de la madre está el vientre de la abuela, y aún más allá el de la bisabuela. De esta manera la continuidad de la vida se confirma, al infinito, en dirección al pasado”²⁶⁰], y, por otra, con la atención que el individuo aporta a lo vivido en función de su valor psicológico, que varía desde el cero hasta el infinito, según los instantes. [...] Las películas japonesas dejan una impresión de duración excesiva y, al mismo tiempo, extremadamente ligera”²⁶¹.

En las películas de Miyazaki los acontecimientos tienen un orden cronológico claro y determinado. Los argumentos se desarrollan, en general, en una semana o menos días, y el espectador deduce fácilmente el tiempo en que se desarrolla la historia. Esto hace que no veamos crecer físicamente a los personajes, sino simplemente a nivel espiritual debido a las experiencias que viven. En el único caso en que vemos cambios físicos en el personaje principal, es en **El increíble castillo vagabundo**. Sophie comienza teniendo 18 años en la película, luego es transformada en una anciana de aproximadamente 90 años, y a lo largo de la película va cambiando constantemente su aspecto, aparentando distintas edades en las distintas escenas, en relación a sus sentimientos y experiencias. Cuando termina la película Sophie vuelve a tener



Sophie

su cuerpo físico inicial, pero mantiene el color gris del pelo como un recordatorio simbólico de que el paso del tiempo es inevitable y deja sus huellas. A este respecto, Toshio Suzuki plantea que *“la deformación del espacio y del tiempo son dos elementos típicos del manga y del anime; y están estrechamente unidos a la cultura oriental”²⁶²*. Miyazaki cuenta que la deformación casi ilimitada del espacio y del tiempo se remonta a la tradición de

²⁶⁰ TADA, Michitarō, **Karada. El cuerpo en la cultura japonesa**, Adriana Hidalgo editora, Buenos Aires, 2010, p. 125.

²⁶¹ GIUGLARIS, S. y M., o. cit., p. 17.

²⁶² SUZUKI, Toshio, en GUAITA, David, **Explosión Anime**, Canal+, 2005.

los cuentos *kōdan* narrados de forma oral, y explica que al distorsionar tanto el flujo del tiempo como del espacio, se hace posible la creación de mundos más fantásticos y mágicos; sin embargo, considera que en el caso de la animación es mejor emplear un flujo de tiempo y espacio más cercano al estándar para que las películas resulten más atractivas al espectador²⁶³.

Miyazaki utiliza una estética realista-naturalista, que no intenta describir el tiempo, sino hacerlo presente en la escena sin la mediación de la conciencia y del discurso del personaje; busca “convertirlo en personaje histórico que gobierna todos los procesos sociales y que impregna a los personajes que los viven”²⁶⁴. El orden temporal de los hechos en sus películas es, en general, sucesivo y se presentan sucesivamente en la narración, centrando la atención en los acontecimientos futuros y, generando así, suspenso; en algunos pocos casos se intercalan escenas en simultáneo que se muestran de forma sucesiva. El director hace referencia, en ocasiones, al pasado de los personajes, empleando *flashbacks* y ampliando así la duración del argumento. En general, los *flashbacks* son externos, refieren a un período fuera de la historia que se está mostrando; no utiliza este recurso para aumentar la frecuencia en la que se muestran los acontecimientos, sino simplemente para aclarar o agregar información, narrativa o meramente visual, para que el espectador pueda construir correctamente la historia.

En el caso de **Kiki** no se utilizan *flashbacks*, pero en **Laputa** y en **El increíble castillo vagabundo**, sí. Por ejemplo, cuando Pazu le cuenta a Sheeta en **Laputa** que su padre vio la isla flotante, se muestra al padre pasando por una tormenta eléctrica y tomando la foto del castillo que ambos están viendo en ese momento; o cuando Sheeta está presa en el fuerte del ejército, aparece mirando por la ventana, pensativa, y se muestra cuando su abuela le enseñó el hechizo capaz de encender el diamante que le ayudará a encontrar la isla. En **El increíble castillo vagabundo** sólo se ve el uso del *flashback* cuando Sophie cae por las montañas con parte del castillo que queda derruido. El anillo que Howl le había dado para encontrar el camino de regreso al castillo comienza a señalar la puerta del mismo, que se encuentra apoyada

²⁶³ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 99-102.

²⁶⁴ PAVIS, P., o. cit., p. 511.

contra una roca, indicando que allí se encuentra el mago. Al entrar por la puerta, Sophie se transporta como espectadora al momento en que Howl y Calcifer hicieron el pacto maldito que dejó a Howl sin corazón.

b.2 El ritmo

Como plantea Takeshi Kitano, “*el cine asiático puede hacer algo que el cine norteamericano es incapaz de hacer: controlar el uso del tiempo. En una película de Hollywood, si hay más de diez segundos de silencio, la gente se extraña. En Asia, mantenemos una relación con el tiempo más natural y saludable*”²⁶⁵. El empleo de algunas técnicas de modulación del tiempo como la discontinuidad, la desaceleración, la distensión, el uso del *flashback*, acerca las obras de Miyazaki al cine de arte y ensayo²⁶⁶.

Por ejemplo, en **Laputa**, Pazu despierta, sube al techo con su trompeta, suelta a las palomas, toca la trompeta mientras se muestra a las palomas volando por el pueblo y al día amaneciendo, las palomas siguen volando y, recién luego de que pasan por la ventana de la casa de Pazu, se muestra a Sheeta levantándose de la cama y yendo al techo en busca de Pazu. Miyazaki incluye varias escenas que dilatan el desarrollo de la narración, pero no rompen con la dinámica de la película; se incluyen en pro de la expresividad y la reflexión, tanto de los personajes, como del espectador. Cuando el señor Duffi, jefe de Pazu, y su esposa ayudan a Sheeta y Pazu a escapar de los piratas, comienza una pelea entre Duffi y uno de los piratas. Luego, se suman a la pelea el resto de los piratas y los obreros del pueblo que estaban observándolos. El detalle de la pelea y los golpes mostrados en cámara lenta no aportan al desarrollo lineal de la historia, sino que la enlentecen, la desaceleran. Sin embargo, esta escena transmite detalles que aportan a que la película tenga *alma* y expresividad, que no sea simplemente una historia contada de la forma más lineal posible; se puede percibir a través de esta escena el sentimiento de solidaridad de los obreros que viven en el pueblo, lo que ubica al público también en una época y lugar determinado; ficticio, pero verosímil. Cuando Sheeta es capturada por el gobierno y le dice a Pazu que se

²⁶⁵ TIRARD, L., “Clase magistral con Takeshi Kitano”, o. cit., p. 183.

²⁶⁶ PAVIS, P., o. cit., p. 513.



retire, que ya no lo necesita, se muestra la caminata de Pazu hacia su casa empleando el uso de la distensión del tiempo en la narración. Se muestra la salida del fuerte, Pazu corre por el camino que une el fuerte con el pueblo, pasa caminando por la casa de Duffi, camina por el pueblo, luego por la pradera, se tropieza y cae, amaga a tirar el oro que le dieron a modo de gratitud, se levanta y sigue caminando hasta llegar a su casa. Se trata de un momento de reflexión y asentamiento de los sentimientos. En el caso de **Kiki**, cuando la protagonista despierta tras la primera noche en que duerme en la casa de la pareja de panaderos que la reciben, observa el panorama, ve que no hay nadie, entonces baja rápidamente la escalera para ir al baño. Cuando sale del baño ve que la pareja de Osono, la panadera, sale de la panadería, estira sus brazos y su columna, y entra a su casa. Sólo cuando se asegura que ya no la puede ver, sale del baño y corre nuevamente hacia su cuarto, cierra la puerta y suspira. Como explica Mark Schilling, si bien este acontecimiento no hace que la narración avance, expresa implícitamente ciertas características de Kiki, como la timidez inherente a la niñez²⁶⁷. En **El increíble castillo vagabundo** cuando Sophie termina de limpiar el castillo y se sienta frente al río a contemplar el paisaje, se muestra a lo lejos una tormenta, también se muestra mucho verde, las montañas, las pequeñas olas que vienen y van en la orilla. Es un momento de reflexión para Sophie y para el espectador, para asentar los sentimientos y acontecimientos sucedidos hasta ese momento; se distiende y se desacelera el ritmo de la narración. Como explica Rodolfo Sáenz Valiente con respecto a la relación entre el estado de ánimo y el *timing* en el cine de animación, “*en términos generales, los estados depresivos, de desánimo, de dolor o de pesar se asocian a un timing lento, en un intento de lograr acentuar su efecto; mientras que la alegría, el júbilo o el triunfo se mostrarán mejor acompañados de uno más rápido*”²⁶⁸. De cualquier manera, Miyazaki destina un tiempo considerable en sus películas a los paisajes, los campos verdes, los jardines, objetos o detalles, y también a las escenas de vuelo de las que se hablará más adelante.

²⁶⁷ SCHILLING, Mark, “‘Majo’ delivers innovative world of animation”, **The Japan Times**, «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/kiki/reviews.html#it>», 29 de agosto, 1989.

²⁶⁸ SÁENZ VALIENTE, Rodolfo, **Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva**, Ediciones de la Flor, Buenos Aires, 2006, p. 466.



John Lasseter explica que el ritmo de las películas de Miyazaki tiene un balance ideal de momentos acelerados y momentos lentos que brindan al espectador un instante de reflexión e interiorización de las emociones y sentimientos²⁶⁹. Por ejemplo, cuando el robot laputiano despierta y ayuda a Sheeta a escapar, los militares atacan y logran acabar con el robot. En ese momento, Pazu y los piratas logran rescatar a Sheeta de la torre en llamas. Hasta ese momento, se trata de una escena de acción muy fuerte y acelerada. Luego, cuando escapan volando, se la muestra a Sheeta llorando en los brazos de Pazu durante un largo tramo, a modo de reflexión sobre el horror de la situación que acaba de presenciar, en la que matan al robot laputiano ante sus ojos. Dani Cavallaro explica, en relación a la película **Kiki**, que este balance que plantea Lasseter logra transmitir perfectamente la transición de la niñez a la adultez, que es lenta, reflexiva y de ensueño, y a la vez, rápida, turbulenta y disruptiva²⁷⁰.

c) Espacio

Wong Kar-wai²⁷¹ explica que antes de comenzar a desarrollar la narración, es importante tener el escenario definido; *“porque si ya sabes [en qué lugar se va a desarrollar la historia], puedes decidir lo que hacen los personajes en ese espacio. El espacio incluso te dice quiénes son los personajes en ese espacio. Todo lo demás va surgiendo poco a poco si ya tienes el espacio en mente”*²⁷². Como plantea Andrew Osmond en **Spirited Away**, las películas de Miyazaki están focalizadas con una intensidad peculiar en el compromiso y la relación de los protagonistas con el mundo. Sus personajes están definidos por el entorno que los rodea, no al revés²⁷³. Miyazaki plantea que el animador debe fabricar una mentira que parezca tan real a los espectadores que crean que el mundo creado sería capaz de existir realmente. *“Estoy hablando de construir un mundo realmente único e imaginario, creando personajes que a mí me gustan, y luego creando un drama*

²⁶⁹ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 11-12.

²⁷⁰ CAVALLARO, D., o. cit., p. 86.

²⁷¹ Director chino/hongkonés de **Ángeles Caídos (1995)** y **Happy Together (1997)**, entre otras.

²⁷² TIRARD, L., “Clase magistral con Wong Kar-wai”, o. cit., p. 206.

²⁷³ OSMOND, Andrew, **Spirited Away**, Palgrave Macmillan, Nueva York, 2008, p. 16.



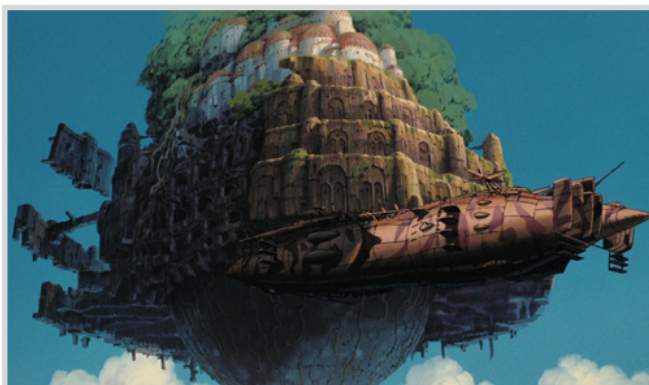
completo utilizándolos. En pocas palabras, esto es lo que significa la animación para mí²⁷⁴.

Patrice Pavis plantea que a cada estética corresponde una concepción particular del espacio, lo que permite formular determinadas tipologías de las dramaturgias. En base a esta categorización, se puede decir que las obras de Miyazaki presentan, principalmente, cualidades de las tipologías de espacio naturalista, que "imita al máximo el mundo que describe [y] se concentra en el medio ambiente que encierra a los personajes", y de espacio romántico, que sugiere a la imaginación del espectador mundos extraordinarios²⁷⁵.



El increíble castillo vagabundo

Osmond plantea que Miyazaki combina lo fantástico y lo mundano en sus obras²⁷⁶. Gorō Miyazaki explica que tanto las películas de su padre como las de Isao Takahata tienen en común que, aunque estén basadas en modelos reales o



Laputa

fantásticos, llevan a los -o a las- protagonistas a mundos nuevos, despertando en el espectador placeres físicos y psicológicos a través de mundos "táctiles", mientras la historia se desarrolla. Plantea que, por lo general, otros directores consideran a la arquitectura simplemente como el "fondo" de la historia, como algo secundario. Pero Hayao Miyazaki e Isao Takahata buscan generar escenarios prestando atención minuciosa al detalle. "Cuando trabajan en un edificio discuten cómo hacer que se vea interesante en términos del ángulo de visión de la cámara y de la composición de la toma. Crean la calidad estructural del espacio, haciendo que el edificio sea más que simplemente el fondo, dando

²⁷⁴ MIYAZAKI, H., Op. Cit., p. 17 y 21.

²⁷⁵ PAVIS, P., o. cit., p. 184-185.

²⁷⁶ OSMOND, A., o. cit., p. 39.

de ese modo una impresión única y sólida de que el espacio realmente existe”²⁷⁷.

“Los japoneses ponen pocos límites al contenido de sus ficciones, porque ficción es fantasía y no tiene obligación de reflejar los comportamientos y los valores de la vida real”. Brenner explica que un *manga* [o *anime*] puede situarse en un momento histórico determinado y real, pero se le pueden agregar acontecimientos mágicos, coincidencias forzadas o *gags* tontos que no interrumpen la historia²⁷⁸, como sucede en **La princesa Mononoke**. Isao Takahata plantea que todos los animadores utilizan elementos familiares dentro de su entorno, que no crean mundos de fantasía por completo y “de la nada”, sino que buscan la forma de presentar esos elementos conocidos de forma interesante e imaginaria. “En animación tratas de estimular la imaginación de los espectadores; hacerlos pensar acerca de cómo ese mundo fue construido”²⁷⁹.

c.1 Influencias

Michitarō Tada explica que “la estructura básica de la casa tradicional japonesa no sube hacia el cielo, con un segundo piso, un tercer piso, etcétera. En lugar de este tipo de concepto “ascensional” [occidental], es más bien la idea de apilarse las distintas capas –la tierra, la madera, la *tatami*²⁸⁰, etcétera– lo que crea los cambios de nivel en el interior. Y en el caso de la casa japonesa, es interesante comprobar que todos estos cambios de nivel se hacen en un mismo piso o una misma planta del edificio. Tal vez sea que los japoneses tendemos a considerar la escalera como algo dudoso en cuanto a la utilidad o el beneficio”²⁸¹. A pesar del empleo de la arquitectura tradicional japonesa en películas como **Mi vecino Totoro**, –aunque vale destacar que la

²⁷⁷ MONTMAYEUR, Yves, **Ghibli: The Miyazaki Temple (Ghibli et le mystère Miyazaki. Le temple des mille rêves)**, Arte France, Point du Jour production, 2005, (Traducción: María José Murialdo).

²⁷⁸ BRENNER, R., o. cit., p. 77.

²⁷⁹ MIYAZAKI, G., o. cit.

²⁸⁰ Alfombra de juncos que cubre el suelo de determinadas habitaciones japonesas. En lugar de utilizar sillas como lo hacen los occidentales, los japoneses se sientan sobre la *tatami*. En ocasiones utilizan un *zabuton* (almohadón) que apoyan en el suelo para sentarse. TADA, Michitarō, **Gestualidad japonesa**, p. 143.

²⁸¹ TADA, Michitarō, **Karada**, p. 244.



casa presenta también influencia occidental en uno de sus cuartos y en el hecho de tener un ático—, en parte de la casa de baños de **El viaje de Chihiro**, y en la arquitectura del fuerte de Lady Eboshi en **La princesa Mononoke**, Hayao Miyazaki suele basar sus escenarios en la arquitectura occidental, principalmente europea, que se concentró siempre en los pequeños detalles. Sin embargo, Isao Takahata cuenta que la arquitectura japonesa está basada en unir las partes para crear el todo, y explica: *“personalmente creo que los films de Miyazaki son muy japoneses a pesar de que muchos de ellos transcurren en Europa. Crea un conjunto de partes diferentes; luego las combina para crear una historia. [...] Lo que me impresiona de Miyazaki es su convicción en el poder de las partes individuales. Junta esas partes y como resultado produce un trabajo que resulta convincente. Ese es un aspecto clave de sus films”*²⁸². Destaca, también, que Japón ha absorbido la



Interior casa *Mi vecino Totoro*

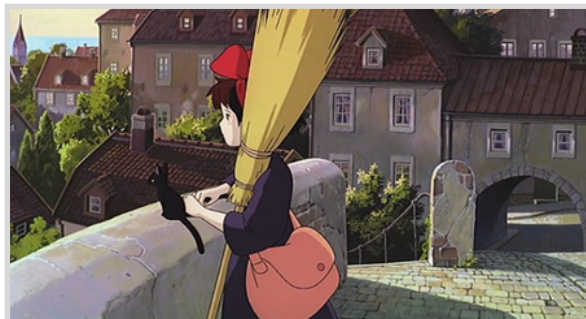
idea occidental de simetría. Miyazaki visitó varias ciudades europeas para diseñar las locaciones de muchos de sus trabajos. Esto, plantea Goñ, se debe a que las ciudades europeas tienen encanto, una atmósfera muy humana, cualidad que no se ve en Japón²⁸³. Toshio Suzuki explica que la fuerte influencia europea, tanto arquitectónica como conceptual, en la obra de Miyazaki se debe a que *"Japón perdió la guerra en 1945 cuando Miyazaki tenía apenas 4 años. Dejó de querer entonces a su propio país porque perdió; y tampoco le gustaban los Estados Unidos porque derrotaron a Japón. Como consecuencia le quedaba Europa. Para él era un mundo de consuelo"*. Yasuki Hamano, profesor de la Universidad de Tokio, agrega que *"después de la restauración de Meiji, entre 1853 y 1877, Japón quiso alcanzar al mundo occidental e intentó convertirnos incluso físicamente en occidentales, aunque era imposible. Como dice Hayao Miyazaki, ya no nos gustaban nuestros rasgos. Como la animación es un medio de expresión que permite crear*

²⁸² MIYAZAKI, G., o. cit.

²⁸³ ib idem.

cualquier imagen, ha servido para saciar el ansia de los japoneses en ese sentido"²⁸⁴.

El primer encuentro de Miyazaki con la arquitectura occidental y con los pequeños pueblos europeos fue Gotland, lugar que visitó para las locaciones de **Pipi Longstocking**, trabajo que nunca se llevó a cabo. Visby, el puerto principal de la isla de Gotland, fue el sitio en el que se basó para hacer la ciudad Koriko en la que Kiki se establece para aprender a ser bruja. Como plantea Dani Cavallaro, para **Kiki** Miyazaki no sólo se centró en el diseño de los cielos que son generalmente uno de sus puntos más importantes, sino que desarrolló muy en detalle la ciudad. Plantea que Koriko es una mezcla de ciudades europeas como Amsterdam, París, Nápoles, Lisboa, San Francisco y Estocolmo. Los pueblos de Italia, como Calcata, son de los que más influenciaron la arquitectura en su obra. La película



Kiki y Tombo en Koriko

mezcla edificios elegantes del siglo XVIII y estructuras funcionales típicas de los años sesenta. Las televisiones en blanco y negro parecerían ser de 1950, los vehículos de 1940 y la nave voladora que se vuelve el centro de atención de todos los ciudadanos es un dirigible, de los años treinta. De esta manera genera un escenario temporalmente anacrónico²⁸⁵. Cavallaro plantea, además, que el personaje Kiki está diseñado en base a atributos típicos de las convenciones occidentales –el gato negro, la escoba, el vestido negro–, pero

²⁸⁴ GUAITA, D., o. cit.

²⁸⁵ CAVALLARO, D., o. cit., p. 88-89.

libre de las connotaciones diabólicas que la Iglesia Católica otorgó a las brujas durante la persecución de principios de la Época Moderna²⁸⁶.

Laputa es una isla que flota en el cielo con la cual se encuentra el protagonista de **Los viajes de Gulliver** (1726) en la tercera parte de la novela satírica escrita por el anglo-irlandés Jonathan Swift. Algunos de los artistas que influenciaron a Miyazaki para la creación de **Laputa**, además, fueron Jules Verne, H. G. Wells, Karel Zeman, Lewis Carroll²⁸⁷. La isla flotante formaba parte del imperio de Laputa que gobernaba las naciones que se encontraban en la tierra, pero, tras la destrucción del Imperio las familias abandonaron la isla y esta quedó a la deriva. Sin embargo, la isla puede ser movida y dirigida por miembros de la



Laputa (Jonathan Swift; ilustración J. J. Grandville)



Laputa

familia real de Laputa. La isla se sostiene en el aire debido a un cristal que tiene el poder de levitar, además del poder de generar rayos destructores con una magnitud similar de destrucción a la de una bomba atómica.

En el castillo que se encuentra en esta isla se



La torre de Babel (Brueghel)

guardan innumerables tesoros robados a distintas naciones de la tierra. Este castillo tiene influencias de la lógica y estética de **Metrópolis** (1927) de Fritz Lang y de **La torre de Babel** (1563) de Pieter Brueghel "el Viejo". Helen McCarthy plantea que a primera vista la isla parece tener la combinación perfecta entre ciencia y naturaleza. Se muestra una serie de jardines tranquilos escondidos por paredes que dejan ver hacia afuera, pero no hacia adentro gracias al poder del cristal que mantiene la isla a flote. Luego, se muestra la



Metrópolis (Lang)

²⁸⁶ CAVALLARO, D., o. cit., p. 84.

²⁸⁷ CUETO, Roberto, "Asia, Europa... sus fantasmas", **Europa & Asia - Hou & Miyazaki**, **Cahiers du Cinéma España**, N° 22, Abril 2009, p. 9.

parte dura y amenazadora de la isla que se encuentra en el domo invertido que está debajo de la isla. La tranquilidad y la belleza se reservan para la élite que se encuentra arriba²⁸⁸. Miyazaki agrega que al final de la película, Laputa es liberada de su dualidad, eliminando su parte negativa y quedando a la deriva en el cielo²⁸⁹. Laputa tiene, además, reminiscencias de **El Principito** de Antonie de Saint-Exupéry²⁹⁰. En **El Principito** se explica: “*si un baobab no se arranca a tiempo, no hay manera de desembarazarse de él más tarde; cubre todo el planeta y lo perfora con sus raíces*”²⁹¹. Si bien en el relato los baobabs se colocan como ejemplo de las hierbas buenas y hierbas malas que puede haber en un planeta, se ven similitudes en el diseño del árbol que se apoderó de Laputa con sus raíces luego de ser abandonada.



El Principito

Cavallaro plantea que la prisión en la que recluyen a Sheeta tiene una mezcla de estilos de las prisiones dibujadas por Giambattista Piranesi (1720-1778) y las configuraciones del espacio magníficas y absurdas de M. C. Escher (1898-1972)²⁹². Como explica Miyazaki en la propuesta que realizó para la película, la historia se sitúa en un escenario vágamente europeo en el que no se puede distinguir exactamente de qué raza o nacionalidad son los personajes; aspecto que se ve en la mayoría de las películas del director. **Laputa** se sitúa en una época en la que las máquinas y el hombre tienen una



Prisión de Laputa



Dibujo de Giambattista Piranesi

²⁸⁸ MCCARTHY, Helen, **Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation**, Stone Bridge Press, Berkeley, 1999, p. 98.

²⁸⁹ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 422.

²⁹⁰ Miyazaki plantea que Antoine de Saint-Exupéry fue su mayor influencia, con **El principito (1943)** que leyó muchas veces como estudiante, pero aún más con **Tierra de hombres (1939)**, donde reúne sus memorias como piloto y descripciones maravillosas de los aviones, el clima, el cielo y el lazo entre los pilotos y la gente de las ciudades. **Journey of the Heart. On the wings of Saint-Exupéry: From France to the Sahara. Traveler: Hayao Miyazaki**, NHK, 2004.

²⁹¹ DE SAINT-EXUPÉRY, Antoine, **El Principito**, Emecé, Buenos Aires, 1951, p. 23.

²⁹² CAVALLARO, D, o. cit., p. 62.

relación bastante pacífica. El escenario se sitúa en una época similar a la Revolución Industrial; esto se puede ver reflejado claramente en la introducción de la película. La estética utilizada en la introducción es similar a las ilustraciones de J. J. Grandville –Jean Ignace Isidore Gérard– (1803-1847); caricaturista satírico francés que se dedicó a ilustrar novelas como **Los Viajes de Gulliver, Robinson Crusoe y Don Quijote de la Mancha**). Las naves voladoras son creaciones excéntricas realizadas por inventores a mano²⁹³, característica que también se ve frecuentemente en su obra. También reina la

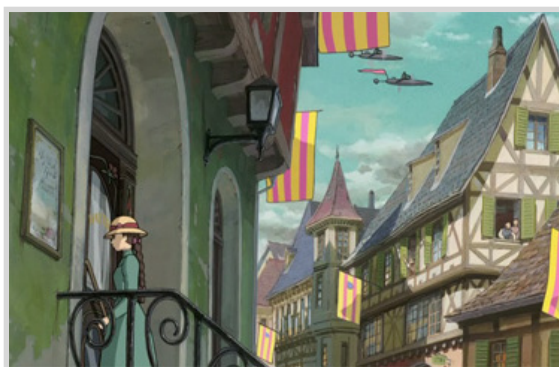


Introducción a Laputa

paz en la tierra y el equilibrio entre los pueblerinos y los agricultores. Los agricultores y los artesanos se sienten orgullosos de su trabajo.

Para **El increíble castillo vagabundo** Miyazaki tomó como

inspiración la arquitectura y los alrededores rurales de Colmar, un pueblo de Alsacia, pero también Heidelberg (Alemania) y París²⁹⁴. Al igual que en **Laputa**, se recurre al siglo XIX, pero en **El increíble castillo vagabundo** se hace referencia también al entorno cultural y social de la época. La narración se sitúa en un entorno anglosajón; todos los letrados están en inglés. En **The Art of Howl's Moving Castle**



El increíble castillo vagabundo

Castle se explica que el director recurrió a esta época por la fascinación que le generaron los pintores neo-futuristas que hacían coexistir en sus obras la magia y la ciencia²⁹⁵, la racionalidad y la irracionalidad, lo medible y lo inconmensurable²⁹⁶. Esto se ve reflejado en el castillo, que se mueve con el poder del demonio Calcifer, y tiene boca, lengua, orejas, y también casas, cañones y otras partes en el exterior. La puerta del castillo puede dirigir a

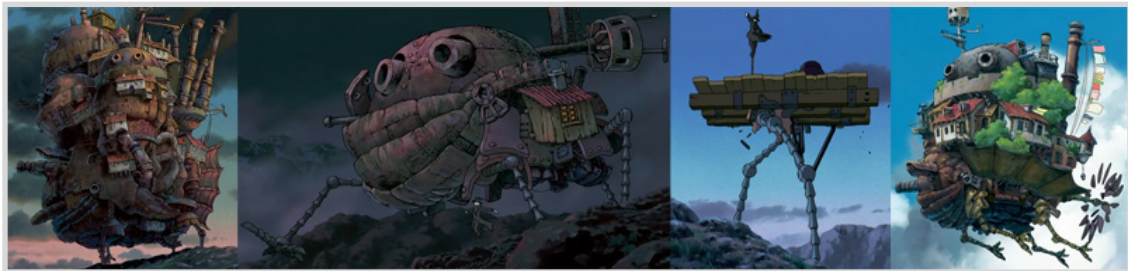
²⁹³ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 254.

²⁹⁴ MIYAZAKI, H., **The Art of Howl's Moving Castle**, VIZ Media, San Francisco, 2005, p. 12.

²⁹⁵ ib idem, p. 10.

²⁹⁶ CAVALLARO, D., o. cit., p. 168.

cuatro sitios distintos con solo girar el pestillo y cambiar de color. El castillo, además, cambia de forma varias veces a lo largo de la película. Primero, cuando Sophie choca una de las paredes del castillo con un vehículo volador que deja un agujero en la pared, Howl decide reformar el castillo para que los miembros de la nueva familia, conformada ahora por la bruja de los desechos, Markl, Heen, Sophie y Howl, tengan mayor comodidad. Luego, el castillo vuelve a cambiar de forma cuando Sophie quita a Calcifer y la estructura se desmorona. Cuando el demonio vuelve a ingresar, sólo quedan partes del castillo, pero este sigue en movimiento en busca de Howl. Cuando la bruja de los desechos toma a Calcifer, el castillo se desmorona y queda aún más derruido. Al final de la película se muestra que Howl y Calcifer construyen un nuevo castillo, similar al inicial, pero esta vez con la capacidad de volar.



El increíble castillo vagabundo

c.2 Realismo o verosimilitud de sus escenarios

Miyazaki crea mundos fantásticos e imaginarios, pero también toma paisajes y mundos preexistentes en novelas o *manga* y los moldea a las necesidades de sus historias. Tanto así, que la creadora de **Kiki** no estuvo de acuerdo con el producto final de la película hasta que vio las ganancias económicas que generó. Cuando el director investiga las locaciones para sus trabajos, toma los elementos que



Laputa

más le gustan y los amolda a sus necesidades y gustos. No toma fotos, sino que admira el paisaje, lo graba en su mente, y luego lo dibuja; esto permite una mayor libertad a la creatividad y originalidad en sus escenarios. Por ejemplo, para el diseño del pueblo donde vivía Pazu, visitó Inglaterra y Gales y comenzó dibujando un valle con muchas entradas a las minas. Si bien los paisajes que vio tenían principalmente campos llanos, consideró que sería más “divertido”, llamativo y hermoso hacerlo de esa manera²⁹⁷. *"Miyazaki toma la inclinación básica del anime de defamiliarizar la realidad concensuada y la direcciona de manera que le permita desarrollar su propia agenda, una que incorpora un universo ético y estético que es a la vez exótico y, sin embargo, familiar en cierto nivel. Como destaca Masao Yamaguchi [antropólogo japonés], "esto no es realismo al nivel de la vida diaria sino una expresión de un universo imaginario independiente." Si bien los mundos de Miyazaki son, de hecho, "independientes", su cuidadosa mezcla de los detalles realistas y fantásticos hace que sus mundos sean capaces de existir cómodamente dentro de un ámbito más amplio que podría incluir de manera legítima nuestro propio universo. Esto eleva la "credibilidad" de sus mundos fantásticos. El espectador encuentra en cada película una topografía exótica (o, incluso, totalmente ajena, como el mundo futurista de **Nausicaä del valle del viento**), pero a la vez tan rica en cuanto a su realización y la atención minuciosa a los detalles que parece potencialmente contiguo a nuestro propio mundo"*²⁹⁸.

Debido a la reiteración del término en este, en anteriores y en posteriores apartados, vale aclarar, definir y diferenciar los conceptos a utilizar para referir a lo que coloquial e indistintamente se denomina “realismo” o “verosimilitud”. Por un lado, André Bazin plantea que “no existe un realismo, sino varios, y [que] cada época busca el suyo”²⁹⁹. Explica, además, que “el conflicto del realismo en el arte procede [...] de la confusión entre lo estético y lo psicológico, entre el verdadero realismo, que entraña la necesidad de expresar a la vez la significación concreta y esencial del mundo, y el

²⁹⁷ MIYAZAKI, H., **Starting Point**, p. 339.

²⁹⁸ NAPIER, Susan J., **From Akira To Howl's Moving Castle**, Palgrave Macmillan, Nueva York, 2005, p. 152-153.

²⁹⁹ CASSETTI, Francesco, **Teorías del cine**, Cátedra, Madrid, 1993, p.103.



*pseudorealismo, que se satisface con la ilusión de las formas*³⁰⁰. Patrice Pavis escribe que “*el arte realista presenta signos icónicos de la realidad [es decir, que se parecen a su modelo], en la cual se inspira*” y distingue entre realismo (imitativo) y realismo crítico. En el primero están presentes, en parte, el ilusionismo y el naturalismo, ambos compartiendo la voluntad de duplicar la realidad de la forma más fiel posible. En las obras naturalistas “*los significantes (escénicos y narrativos, es decir, la fábula) son entonces confundidos con el referente de estos signos. Dejamos de percibir la obra como discurso y escritura acerca de la realidad, para percibirla como reflejo directo de esta realidad*”³⁰¹. El segundo se contrapone al primero; “*el objeto mostrado es más criticado que imitado; es deconstruido, distanciado por su apariencia inhabitual y por la referencia explícita a su carácter artificial y artístico*”³⁰².

Por otra parte, Christian Metz explica que “*lo Verosímil (...) es algo que no es lo verdadero pero que no es demasiado diferente: es (...) lo que se parece a lo verdadero sin serlo*”³⁰³. Tzvetan Todorov destaca a este respecto el siguiente fragmento de Platón: “*en los tribunales, en efecto, la gente no se inquieta lo más mínimo por decir la verdad, sino por persuadir, y la persuasión depende de la verosimilitud*”³⁰⁴. Relacionado a esto, Hayao Miyazaki plantea que el público acepta que le mientan descaradamente en las películas. Pero para esto, el director debe trazar una red de mentiras para construir un mundo imaginario y falso, pero creíble y coherente, que pueda existir como un mundo “real” y alternativo al mundo en el que el espectador vive³⁰⁵. Satoshi Kon sostiene a este respecto que aunque su trabajo trate temas fantásticos, intenta que “sea real”; “*más que de una realidad fotográfica, hablo de crear un texto con elementos reales que den como resultado una historia creíble*”³⁰⁶. Al igual que en la puesta en escena verista –o naturalista–, “*todo se realiza de manera que el espectador no tenga la impresión de estar en el teatro, sino de asistir*

³⁰⁰ BAZIN, André, “Ontología de la imagen fotográfica”, extraído de **¿Qué es el cine?**, Editorial Rialp, Barcelona, 1990, p. 26.

³⁰¹ PAVIS, P., o. cit., p. 164.

³⁰² ib idem, p. 164.

³⁰³ METZ, Christian, “El decir y lo dicho en el cine: ¿hacia la decadencia de un cierto verosímil?”, en VERÓN, Eliseo, **Lo Verosímil**, Colección Comunicaciones, Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1973, p. 28.

³⁰⁴ ib idem, p. 11.

³⁰⁵ MIYAZAKI, H., **Starting Point**, p. 307.

³⁰⁶ KON, Satoshi, en PIÑAS, Pite, **Animación Extrema**, Canal+, 2002.

subrepticamente a un acontecimiento real, “extraído” de la realidad ambiente”³⁰⁷; característica del cine clásico. “En la dramaturgia clásica, la verosimilitud es lo que, en las acciones, los caracteres, la representación, le parece verdadero al público. Se trata, pues, de un concepto vinculado a la recepción del espectador, pero que impone al dramaturgo inventar una fábula y motivaciones que producirán el efecto y la ilusión de verdad”³⁰⁸.

Las películas de Miyazaki presentan mundos nuevos y fantásticos creados a partir de modelos de la realidad empírica a la cual imitan generando la ilusión de verdad –verosimilitud–, creando escenarios fantásticos, pero a la vez, en gran medida, realistas-naturalistas, tanto “fotográfica”, como narrativamente. Isao Takahata destaca la importancia que dan en Studio Ghibli a lograr que el espectador experimente y se sumerja en el mundo del personaje, como si hubiera estado allí, como si lo conociera perfectamente³⁰⁹.

Recursos estilísticos

Como se explicó previamente, el estilo organiza las técnicas cinematográficas utilizadas según los principios de la narración. El estilo y el argumento pueden interactuar de diversas maneras y, dependiendo del tipo de película del que se trate y las decisiones del director, uno puede predominar sobre el otro para la configuración de la narración. “El argumento entiende el film como proceso «dramatúrgico»; el estilo como proceso «técnico»”³¹⁰.

En este apartado se estudiarán las constantes en el uso de determinados recursos estilísticos en tres de las películas guionadas y dirigidas por Hayao Miyazaki: **Mi vecino Totoro** (1988), **El viaje de Chihiro** (2001) y **Ponyo en el acantilado** (2008). Se seleccionaron estas películas debido a la distancia que presentan entre sí en cuanto a su fecha de realización, las diferencias en la selección de la paleta de colores, de técnicas de dibujo y animación, su contenido simbólico, entre otros puntos a tratar a continuación. Esto proporcionará un análisis más completo y abarcativo de las constantes en

³⁰⁷ PAVIS, P., o. cit., p. 533.

³⁰⁸ ib idem, p. 534.

³⁰⁹ MIYAZAKI, G., o. cit.

³¹⁰ BORDWELL, o. cit., p. 50.



la obra del director. Vale destacar, como plantea Rodolfo Sáenz Valiente, que *“si bien un film manifestará unidad de estilo por la forma de integrar sus elementos técnicos, estéticos y psicológicos, no debemos descuidar el sabroso aporte de la variedad en la composición. Un buen film presentará una gran variedad en sus formas de componer, mostrará ángulos de cámara diferentes y diversidad en el tamaño de los distintos planos. De esta manera logrará que los personajes y sus acciones no se transformen en una trama monótona. Cualquier tratamiento original o tan sólo un poco diferente, seguramente conseguirá aumentar el interés de la audiencia”*³¹¹.

a) La composición de la imagen

Mi vecino Totoro (1988) se sitúa en Matsugo, los suburbios de Tokio, aproximadamente en el año 1955. Tatsuo Kasukabe y sus dos hijas, Mei de cinco años y Satsuki estudiante de tercer grado de escuela, se mudan a una casa en las afueras de la ciudad mientras esperan la recuperación de su madre y esposa Yasuko, que padece tuberculosis. La película trata sobre sucesos de la vida cotidiana y las reacciones humanas ante determinadas situaciones. Vale destacar la mágica relación entre Mei, Satsuki, los Totoro que viven en el árbol junto a su casa y el Gato Bus.

El viaje de Chihiro (2001) narra la aventura de una niña de 10 años, Chihiro, que se pierde en un mundo de espíritus y dioses. La historia comienza de forma similar a **Mi vecino Totoro**, cuando Chihiro y sus padres viajan en su auto hacia la casa a la que están mudándose. Por tomar un atajo, encuentran un camino sin salida que desemboca en un túnel y los dirige a lo que parece ser un parque temático cultural abandonado. La familia cruza el túnel, atraviesa una pradera y se encuentran con un pequeño pueblo conformado por varias edificaciones y restaurantes con diversos estilos arquitectónicos. Si bien parecen estar abandonados, tienen comida fresca recién servida. Los padres de Chihiro se sientan a comer sin permiso, alegando que ante cualquier problema cuentan con tarjeta de crédito, mientras la niña se niega y recorre temerosa el pueblo. Comienza a caer la noche, las luces del pueblo se encienden y Chihiro corre en busca de sus padres mientras ve que seres

³¹¹ SÁENZ VALIENTE, R., o. cit., p. 145-146.

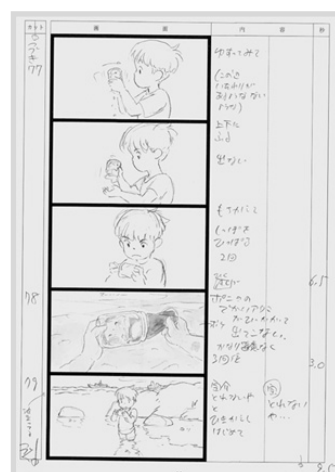
extraños pasan a su lado. Cuando los encuentra se da cuenta de que se han convertido en cerdos. La pradera que habían cruzado fue transformada en un río y la protagonista comienza a desaparecer, cuando Haku, un niño misterioso que previamente le había dicho que no podía estar allí, acude en su ayuda y le da un trozo de comida para permanecer en ese mundo. Para salvar a sus padres la protagonista debe trabajar en una enorme casa de baños que atiende a espíritus y dioses, a cargo de una bruja llamada Yubaba que la esclaviza robando su nombre y cambiándolo por Sen. Según Hayao Miyazaki, la historia está indirectamente inspirada en la novela **Alicia en el país de las maravillas** (1865) de Lewis Carroll³¹², aunque se acerca más a la premisa de **The Marvelous Village Veiled in Mist** (1987) del escritor japonés Sachiko Kashiwaba, libro que Miyazaki leyó antes de realizar **La princesa Mononoke** (1997). Este trata la historia de una niña que se encuentra con un pequeño pueblo muy colorido en un brumoso bosque donde conoce a varios personajes mágicos, realiza diversas labores y utiliza su iniciativa para resolver los problemas de sus amigos.

Ponyo en el acantilado (2008) comienza mostrando el fondo de un mar tupido de fauna y flora impresionante y colorida. Se ve a un hombre de aspecto extravagante, Fujimoto, dentro de una burbuja de aire dispensando sustancias extrañas en el mar dando, de esta manera, color y vida a los seres marinos. Luego aparece Brunilda/Ponyo, una peccecita dorada que se escapa de su padre –ese mismo hombre extravagante–. Al huir de su hogar se enfrenta a obstáculos feroces como las hélices de los barcos, las redes de pescadores y la contaminación del mar cerca del puerto. Cuando trata de escapar de la red de pesca, queda atrapada en un frasco de vidrio; si bien logra escapar de la red, no logra zafar del frasco. Llega entonces a la orilla, donde un niño llamado Sosuke la rescata, le ayuda a salir del frasco, la llama Ponyo y le hace desear transformarse en humana.

³¹² OSMOND, A., o. cit., p. 8.

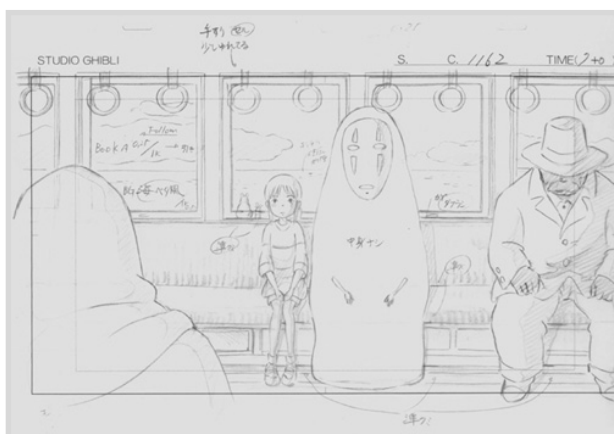
a.1 Proceso de producción

Para entender la composición de la imagen vale destacar brevemente el proceso de producción que utiliza Hayao Miyazaki para la realización de sus películas dentro de Studio Ghibli. El director comienza trabajando en los *sketches* de continuidad –guión gráfico o *storyboards*–. La historia la va desarrollando a medida que avanza la producción. El director trabaja principalmente en base a su intuición y nunca termina los *sketches* de continuidad antes del comienzo de la producción. El director considera, al igual que Robert Bresson, que “*la obra se hace verdaderamente a sí misma tanto como él la hace*”³¹³.



Sketches de *Ponyo*

El equipo se reúne con el director para decidir la disposición de cada “plano” –el ajuste de los ángulos, los cuadros, los lentes a utilizar y los movimientos–, y comienza a trabajar en los dibujos y en la animación. Una vez seleccionada la disposición de cada plano, el departamento de arte se encarga de dibujar los fondos y el departamento de animación de dibujar los movimientos de los personajes y objetos. Este equipo se divide en los animadores y los ayudantes o intercaladores. Los animadores descomponen los dibujos entre los cuadros principales de cada movimiento (*Genga*, el original), y los dibujos de transición que suavizan esos movimientos (*Douga*, la animación). Luego, determinan el cronometraje anotando los tiempos de los *Genga* en un formulario y los ayudantes dibujan los *Douga*, movimientos de transición entre los cuadros principales.



Genga de *El viaje de Chihiro*

³¹³ “Claves para acercarse a Bresson”, selección de Miguel A. Dobrich de AUMONT, Jacques, **Las teorías de los cineastas**, Paidós Comunicación, Barcelona, 2004.

Los animadores tienen indicaciones específicas para mantener coherencia entre sus dibujos. A pesar de ello, una vez finalizadas las secuencias, el director comprueba todas las fases clave de la animación y las corrige, ajustando todos los movimientos a su propio ritmo. Para comprobar errores en el ritmo, en los movimientos y en los dibujos, el estudio cuenta con una cámara donde se pueden filmar de forma rápida los bocetos de los dibujos y programar el ritmo.

El departamento de color decide junto con el director cada uno de los colores y matices a utilizarse en cada uno de los personajes y objetos en base al guión gráfico. Una vez que los dibujos están aprobados y corregidos por Miyazaki, se envían a colorear. Se coloca una lámina de carbón entre el dibujo y el acetato de celulosa y se introduce en una máquina transfiriendo el personaje u objeto al acetato utilizando calor. Luego, uno a uno, se colorean los acetatos a mano con pintura de acrílico según previa indicación del departamento de color.

Una vez que los fondos y acetatos son corregidos y aprobados por el director, se comienza la “filmación” de las secuencias mediante la fotografía de cada cuadro. El estudio cuenta con dos cámaras a las que el director llama Muzashi y Yamato. Se coloca el fondo en un soporte móvil accionado por ordenador, luego se colocan los acetatos necesarios para cada cuadro, se le quita la estática a cada uno para evitar que quede polvo, y se fotografía el cuadro. Se utiliza la superposición de láminas de acetato de celulosa sobre el fondo para generar cada cuadro: por ejemplo, el personaje en una posición determinada en un acetato, su sombra en otro y partes del fondo que se encuentran en distintos planos se colocan por debajo o por encima del acetato del personaje –nubes, plantas, árboles, objetos–, dependiendo de cada toma³¹⁴. Luego, en caso de ser necesario, se hacen retoques por computadora o se vuelve a filmar la secuencia.

A partir de **La princesa Mononoke** (1997) comenzaron a incorporar técnicas de animación digital, C.G.I. –imágenes generadas por computadora–, principalmente para colorear y animar algunas secuencias. A pesar de ello, los

³¹⁴ **Princess Mononoke The Making**, «<http://www.youtube.com/watch?v=5jY86OcuLBk>», (12/1/2012).

fondos siguieron siendo pintados a mano y luego digitalizados, como en el caso de **El viaje de Chihiro**. Yoji Takeshige, encargado del departamento de arte, explica que tuvieron que trabajar muy duro para que los fondos pintados en acuarela lucieran naturales y toleraran el proceso digital³¹⁵. Una de las razones por la cual siguieron utilizando fondos pintados en acuarela fue debido a la limitación de colores que presenta aún la animación digital. La mayor parte de la animación digital japonesa está hecha en formato de 24 bits por pixel en RGB (rojo, verde y azul), lo que sólo da la posibilidad de utilizar 16.777.216 colores. Para **La princesa Mononoke** se utilizó este formato, lo que dejó a Miyazaki insatisfecho por la imposibilidad de generar la cantidad de tonos deseados. El director explica que el ojo humano es muy sensible a la luz, por lo que puede detectar los saltos entre tonos que se dan en la animación digital. En cambio, cuando se trabaja sobre acetato se pueden lograr una infinidad de colores, no sólo por la pintura de acrílico utilizada, sino porque además, el *film* absorbe la luz de forma gradual, por lo que con los mismos colores sobre el acetato la película puede registrar distintos tonos dependiendo de la intensidad y el tiempo en que se expone a la luz³¹⁶. Por esta y otras razones, **Ponyo en el acantilado**, última película del director, se produjo con el método tradicional de animación antes mencionado, exceptuando por el color de los personajes, los efectos especiales y el movimiento de los bordes del agua, que fueron realizados utilizando animación digital.

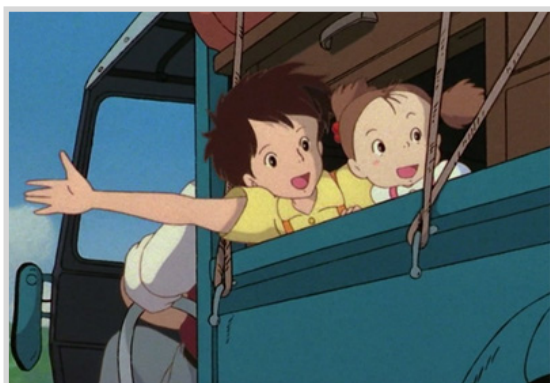
a.2 Tradicional vs. Digital

En el método tradicional de animación los personajes y objetos son delineados con carbonilla negra o marrón, dependiendo de los fondos y de la profundidad y distancia que se quiera expresar. La carbonilla marrón da un tono más elegante y cálido a las imágenes, y generalmente se utiliza para los personajes. La carbonilla negra se suele utilizar para los objetos o máquinas para dar mayor definición. En **Mi vecino Totoro** se pueden encontrar imágenes en las que se utilizan ambos tipos de carbonilla en una misma lámina, para los

³¹⁵ CAVALLARO, o. cit., p. 144.

³¹⁶ KATAAMA, Mitsunori, en LU, Alvin, **The Art of Spirited Away**, VIZ Communications, San Francisco, 2002, p. 183.

cuales tuvieron que pintar cada línea con el color correspondiente por separado en cada acetato de celulosa³¹⁷. En **El viaje de Chihiro y Ponyo en el acantilado**, debido a las posibilidades que brindan las técnicas digitales de animación, se puede ver un cambio en los tonos utilizados. Tanto para objetos como para personajes utilizan principalmente líneas marrones, aunque más oscuras que en sus primeras películas, distinguiendo la cercanía o lejanía, principalmente, con mayor o menor grosor de la línea y con el cambio en los tonos de color de los personajes. En ocasiones emplean líneas más claras, pero principalmente se utiliza un tono más oscuro, sobre todo en el caso de **Ponyo**, aunque sin llegar al negro como en sus primeras películas. En esta última película se utilizan líneas “*fuertes, gruesas y netas*” que implican, según Sáenz Valiente, “*brillo, risa, excitación*”³¹⁸.



Mei y Satsuki en *Mi vecino Totoro*



Lisa, Ponyo y Sosuke en *Ponyo*

Miyazaki explica que los animadores occidentales tienden a representar los objetos en tres dimensiones, concentrándose en la expresión de su volumen, de modo similar a como lo hacen las computadoras. “*Parecería que el empacho de abstracciones lineales hubiera desencadenado un voraz apetito hacia la duplicación hiperrealista de las apariencias del mundo visible, utilizando vengativamente la misma tecnología informática responsable de su desrealización. Ya no nos basta con los esqueletos de las cosas y queremos la ilusión de su carne, aunque su carne sea a la postre tan falsa como la de las hiperrealistas figuras de cera que se exhiben en fantasmales museos*”³¹⁹. Sin embargo, los animadores asiáticos, tanto en Corea y China, como en Japón

³¹⁷ ENDO, Tetsuya, MIYAZAKI, Hayao, **The Art of My Neighbor Totoro**, VIZ Media LLC, San Francisco, 2005, p. 152.

³¹⁸ SÁENZ VALIENTE, R. o. cit., p. 117.

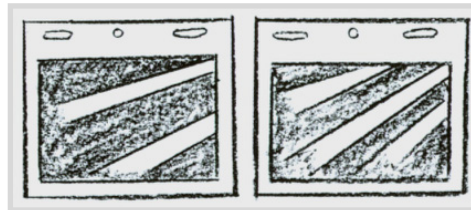
³¹⁹ GUBERN, R., **Del bisonte a la realidad virtual**, p. 165.

tienden a concentrarse en las líneas³²⁰. Yasuki Hamano (profesor de la Universidad de Tokio), plantea: "nosotros apreciamos más la expresión en plano. Estamos acostumbrados a narrar la historia en la dimensión plana. Es algo que ya ocurría en el antiguo arte de Nemaki, los rollos ilustrados narrativos del siglo XII, o en el ukiyo-e, los grabados impresos sobre papel del siglo XVI. Del mismo modo que sucede en el manga. Es como si la información plana estuviera incorporada al gen de los japoneses"³²¹.

En sus primeras obras utilizaban la superposición de acetatos de celulosa para realizar los efectos especiales. Por ejemplo, para representar la lluvia colocaban un acetato más o menos rasguñado – dependiendo de la intensidad de la lluvia–, por encima del personaje y del fondo y lo movían cuadro a cuadro. Para la escena en que las dos niñas y su padre toman un baño en **Mi vecino Totoro** se utilizaron dos láminas de acetato con dos o tres haces de luz marcados para superponer en cada cuadro y generar el efecto de iluminación que proviene de la cocina. Además, para generar el efecto del humo se colocaron dos láminas de acetato de celulosa que se superpusieron, una con líneas de vapor coloreadas horizontalmente, otro con líneas pintadas verticalmente, para representar el movimiento cuadro a cuadro³²². Con la implementación de C.G.I. pudieron incluir otros efectos, por ejemplo, *soft focus* en parte de los fondos para que quedaran más naturales y elegantes. Sin embargo, por lo general buscan aplicar estas técnicas para reproducir los efectos



Satsuki, Mei y su padre



Ejemplo de las láminas de acetato



Haku en *El viaje de Chihiro*

³²⁰ MIYAZAKI, H., **Starting Point**, p. 95-96.

³²¹ GUAITA, D., o. cit.

³²² ENDO, Tetsuya, en MIYAZAKI, H., **The Art of My Neighbor Totoro**, p. 152-157.

especiales hechos a mano con la computadora y lograr de esta forma imitar la animación tradicional³²³. Como explica Román Gubern, “*los fines estéticos son los mismos y [...] lo único que ha cambiado es el procedimiento para alcanzarlos*”³²⁴.

a.3 Imágenes perfectas

Takeshi Kitano plantea, utilizando las películas de Akira Kurosawa como ejemplo, que la definición ideal de cine es una sucesión de imágenes perfectas. Explica que cada uno de los veinticuatro fotogramas de un segundo de las películas de Kurosawa formaría una película preciosa³²⁵. Esto sucede también con las obras de Hayao Miyazaki, aunque con obvias diferencias, ya que como explica Sáenz Valiente, si se compara una fotografía con un excelente dibujo, “*se pondrá en evidencia que, en este último, la información está más controlada*”; el dibujo mostrará mediante una abstracción mayor la esencia, acentuando los detalles que importan y descartando los que no interesan al autor³²⁶. Jordi Costa escribe sobre **Ponyo en el acantilado** que Miyazaki tiene la capacidad “*de capturar la poesía efímera, la vibración reveladora y la azarosa belleza de una imagen tan evocadora de lo esencial que se diría feliz hallazgo fotográfico*

y no fruto de una tenaz artesanía manual”³²⁷. El director logra dicha belleza en sus obras prestando especial atención e importancia a cada detalle en el



Satsuki en *Mi vecino Totoro*

momento de la producción: tanto a cada color a utilizar para los diseños y la

³²³ MIYAZAKI, H., **The Art of Howl's Moving Castle**, p. 123.

³²⁴ GUBERN, R., **Del bisonte a la realidad virtual**, p. 143.

³²⁵ TIRARD, L., “Clase magistral con Takeshi Kitano”, o. cit., p. 177.

³²⁶ SÁENZ VALIENTE, R., o. cit., p. 103.

³²⁷ COSTA, Jordi, “La infancia reconquistada”, **Europa & Asia – Hou & Miyazaki, Cahiers du Cinéma España**, N° 22, Abril 2009, p. 18.

“iluminación” de los diversos personajes y escenarios –iluminación virtual por tratarse de animación–, como a los movimientos y la expresividad de cada personaje, que representa de forma realista-naturalista, basándose en observaciones detenidas del movimiento de los cuerpos, humanos y animales, en la realidad. Esta belleza también se debe al alejamiento que busca Studio Ghibli y, en particular, Miyazaki, con respecto a las características estilísticas del *anime*. En una exhibición en 2004 sobre animación japonesa llamada **Japanese Animated Films: A complete View from Their Birth to "Spirited Away" and Beyond**, se buscó educar a las generaciones jóvenes sobre la existencia de otra categoría dentro de la animación japonesa como es el *manga eiga* que comprende el empleo de distintos valores y distintas convenciones estéticas en comparación con el *anime*. Esta categoría buscó, según Sheuo Hui Gan, glorificar como antecesor a la era dorada del estudio Toei Animation, junto con su sucesor Studio Ghibli, como continuadores de los valores de la animación verdadera³²⁸.

A pesar de lo planteado anteriormente, como indica Sáenz Valiente, "*componer un plano no significa registrar imágenes bellas y bien balanceadas, ignorando completamente la acción que están llevando a cabo los personajes. Se debe considerar tanto el significado del movimiento, como los movimientos en sí mismos*"³²⁹. Al igual que en las películas de Kenji Mizoguchi que buscan expresar principalmente la sensación del olor y del tacto, Miyazaki busca transmitir al espectador el gozo del color, de la iluminación y del placer de la pintura/dibujo. Pero a diferencia de este director, no rompe la continuidad del *film*, por ejemplo, por fijar la cámara sobre un detalle de un vestido perdiendo de vista el conflicto psicológico que se había planteado inicialmente, sino que destaca tanto el aspecto narrativo, como el visual y estético del *film*³³⁰. Sin embargo, Miyazaki sugiere que aunque sean pocas, hay películas animadas con imágenes tan hermosas que parecen sobrepasar el mundo real. Es en estas películas en que los niños pueden olvidar completamente la trama de la historia, pero recordar una escena en particular como si fuera un hermoso y

³²⁸ GAN, Sheuo Hui, o. cit., (Traducción: María José Murialdo), p. 39.

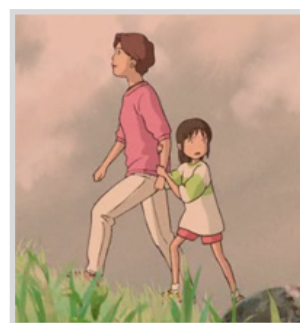
³²⁹ SÁENZ VALIENTE, R., o. cit., p. 30-31.

³³⁰ GIUGLARIS, S. y M., o. cit., p. 159-160.

brillante tesoro, que aunque volvieran a ver de adultos con otros ojos, quisieran recordarla de la manera en que lo hacían de pequeños³³¹.

a.4 Expresividad

Otro punto a destacar en la obra de Miyazaki, además del realismo-naturalista y la verosimilitud, es la expresividad, tanto facial como corporal de sus personajes, y de su obra en general. Como explica Michitarō Tada, “*e/ “idioma sin palabras”, o sea el que constituyen los diversos movimientos o ademanes, [...] tiene raíces mucho más profundas en el ser humano que cualquier vocablo o palabra. Señala con certeza los vínculos que existen entre el kokoro (corazón, espíritu, esencia) y la sociedad. Los gestos tal vez revelen la dimensión más profunda de la psicología del individuo*”³³²; allí radica la importancia de lograr la expresividad de los personajes. En **El viaje de Chihiro**



Chihiro y su madre (inicio)

se puede ver que el modo de caminar de la protagonista es completamente distinto al inicio –temeroso y tímido– que hacia el final de la película –donde la protagonista se encuentra más segura de sí misma–. Son detalles como este que caracterizan la obra del director y expresan la personalidad, el crecimiento personal y el aprendizaje de la protagonista³³³. A este respecto,



Haku y Chihiro (final)

Miyazaki plantea que en el caso de **Mi vecino Totoro** fue más sencillo representar el modo en que corre el Gato Bus que el modo en que lo hacen las niñas, debido a que es más sencillo falsificar los movimientos de un personaje ficticio que representar el movimiento de las personas reales que cambia dependiendo de la edad, la personalidad y los sentimientos en cada escena³³⁴.

En **El viaje de Chihiro**, cuando el dios apestoso entra en la casa de baños se muestra cómo se erizan los pelos y el cuerpo de Chihiro, lo que hace

³³¹ MIYAZAKI, H., **Starting Point**, p. 309.

³³² TADA, M., **Gestualidad japonesa**, p. 47.

³³³ CAVALLARO, D., o. cit., p. 142.

³³⁴ MIYAZAKI, H., o.cit., p. 368.

que la escena, además de ser cómica, transmita “olor” al espectador³³⁵. Vale destacar en esta escena, además, el autocontrol de la protagonista que evita demostrar asco ante la situación y procede con su trabajo. Michitarō Tada explica que esta es una de las características que conforman el “ser japonés”;



Chihiro

“el control que cada uno tiene sobre sus sentimientos – es decir, sus emociones– refleja la medida de su valor como persona. Cuanto mejor nuestros gestos y movimientos ejerzan ese control, mayor será nuestro valor”³³⁶. A pesar de esta característica de su cultura, un recurso muy común en el anime y, en particular, en las



Satsuki, Mei y su padre

películas del director son las risas contagiosas representadas con bocas exageradamente grandes y todos sus dientes a la vista. Tada explica la importancia de la risa como expresión y representación de la personalidad de los individuos y, en este caso, de los personajes. *“La risa hace vibrar la vida. Cuando una persona ríe, su risa refleja lo que para ella significa la vida. Si una persona puede reírse de manera bella o generosa, debe de tener una vida bella y generosa. En cambio, cuando hay una brecha entre la voluntad de reír y la manera de vivir que la risa refleja, el resultado es una carcajada extrañamente rígida”³³⁷. Esta diferencia entre los modos de reír se puede ver entre los protagonistas y personajes “buenos”, que se representan riendo de forma honesta, y los personajes “malos” que presentan, por lo general, risas que parecen ser forzadas.*



Sosuke y Ponyo

Por otra parte, Tada también explica que los japoneses jóvenes, tanto chicos como chicas, no presentan el temor a eliminar la distancia que marca la diferencia entre posiciones sociales y el respeto hacia el otro, como sucede en

³³⁵ OSMOND, A., o. cit., p. 24.

³³⁶ TADA, M., o. cit., p. 119.

³³⁷ ib idem, p. 108.

los adultos, sino que se acercan más al principio social de Occidente que realza la intimidad y la amistad³³⁸, característica que se ve en muchas de las películas de Miyazaki donde se representan relaciones de amor y amistad expresivas entre niños. Por ejemplo, cuando Ponyo –ya transformada en humana– encuentra a Sosuke, lo abraza con mucha fuerza. Tada "*considera al cuerpo de un ser humano como la materialización de su corazón. Por ende, tocar el cuerpo de otra persona es también tocar su corazón*"³³⁹.

Hayao Miyazaki explica que los animadores soviéticos y norteamericanos comenzaron su producción utilizando el cine de imagen real como guía para dibujar los gestos de forma sutil y lograr un *timing* correcto. Lo hicieron buscando lograr una sensación de realismo-naturalista, pero no se dieron cuenta de que se trataba, en realidad, de un arma de doble filo. Por un lado, el cine de imagen real consiste en algo más que movimientos, es creado por una dinámica sutil y continua en lugar de *flashes* discretos de 1/24 de segundo, como en el caso de la animación. Por otra parte, esta es la razón por la cual los gestos de los personajes de Disney parecen salidos de un musical y los personajes de películas soviéticas como **The Snow Queen** presentan movimientos que dependen de los de las bailarinas de ballet. Miyazaki explica que esto no se dio en el cine de animación japonés, en parte, porque el trabajo de los animadores estaba demasiado alejado de los mundos de la actuación tradicional japonesa, por ejemplo, del *bunraku*³⁴⁰, del *kabuki*³⁴¹, y del *noh kyōgen*³⁴². Los animadores japoneses trabajaron desde un principio en base a su intuición y sus sentimientos subjetivos, basando sus estilos en lo que sabían sobre cine y *manga*. El modo en que resolvieron la expresividad de los personajes, de sus



La cenicienta (Disney/1950)



The Snow Queen
(Atamanov/1957)

³³⁸ TADA, M., o. cit., p. 54-57.

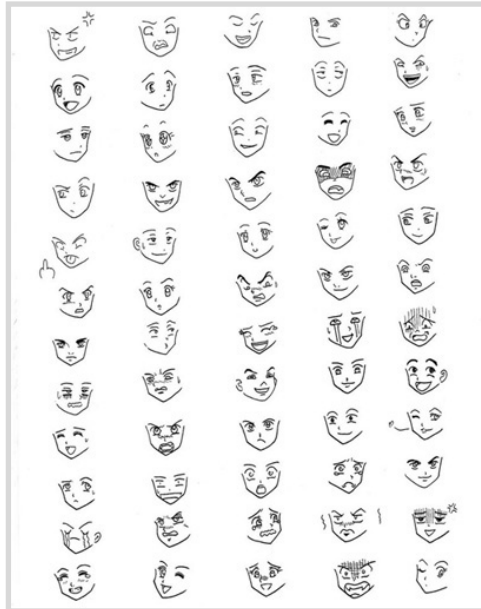
³³⁹ ib idem, p. 86.

³⁴⁰ Teatro tradicional de marionetas en concierto. MIYAZAKI, H., **Starting Point**, p. 75.

³⁴¹ Teatro tradicional que combina la actuación estilizada, la danza y la música. ib idem, p. 75.

³⁴² Interludios cómicos interpretados entre los actos de las obras de teatro tradicional *Noh*. ib idem, p. 75.

acciones y comportamientos, fue a través de la representación de las emociones icónicas como el placer, el enojo y la tristeza, en las distintas partes de sus caras –los ojos, las cejas, la boca y la nariz–, arreglándolas y uniéndolas luego para generar continuidad a partir de estos elementos. Como plantea Thomas Lamarre, *"la animación presenta otras posibilidades. Para componer un movimiento la animación primero debe descomponerlo o decodificarlo. Aunque la animación siga de cerca los modelos del cine de imagen real, no lo copia o replica. Lo recodifica, y lo decodifica. La decodificación va más allá de la imitación o la reproducción del cine de imagen real, y abre nuevas posibilidades para la expresión. [...] Este es el potencial que tiene la animación, que se vuelve especialmente importante en el anime"*³⁴³.



Algunas expresiones faciales del anime y del manga

Pero el director encuentra también un problema en el mundo del *anime*. Con el *boom* de las series animadas de televisión y la presión de las fechas de entrega de los trabajos para generar productos redituables, se recurrió a la reducción de los movimientos de los dibujos en el *anime* y a la introducción de técnicas características del *manga*. *"Los personajes humanos ya no cobraban vida a través de sus gestos o sus expresiones y, en su lugar, los espectadores comenzaron a demandar personajes diseñados de forma simplificada, de manera de que todo su atractivo pudiera ser expresado mediante un solo dibujo"*. Además, plantea que los dibujos de las películas de *anime* eran trabajados por una cantidad excesiva de empleados que no tenían sentimiento de solidaridad o unidad, lo que, sumado a lo anterior, resultaba en la deformación de los diseños de los personajes, y del tiempo –expandido



sobreexpresionismo y deformación

³⁴³ LAMARRE, T., o. cit., p. 332.

infinitamente— y el espacio —con mundos distorsionados y coloridos de forma ostentosa—, quitando así la fluidez a los movimientos de los personajes y a la narración. De esta manera se propagó lo que Miyazaki denomina el “sobreexpresionismo” del *anime*, donde la representación sutil, pero natural, de los gestos de los personajes fue eliminada por ser considerada como una práctica innecesaria y anticuada, y se comenzó a abusar de las técnicas del *manga* como las imágenes dramáticamente inmóviles y la música utilizada como adorno, para representar las emociones de los personajes y las escenas³⁴⁴. El *anime* dejó de estar de acuerdo con la definición de animación de Norman McLaren —animador canadiense—, con la que Miyazaki sí concuerda: “*la animación no es el arte de los dibujos que se mueven, sino de los movimientos que se dibujan. Lo que sucede entre cada cuadro es mucho más importante que lo que sucede en el mismo cuadro. La animación es el arte de manipular los invisibles intersticios que yacen entre los cuadros*”³⁴⁵. Estas son algunas de las diferencias principales que se encuentran entre las obras de Studio Ghibli y, particularmente, las de Miyazaki, con el cine de animación de Disney, el europeo, y con el *anime*; razón por la cual sus películas presentan mayor grado de expresividad y de realismo-naturalista a través de la composición de la imagen.

Patrice Pavis explica que en la visión clásica, la expresión dramática se concibe como una exteriorización en la que se hacen evidentes los sentidos profundos y los elementos ocultos del texto. El actor es quien tiene el rol de interpretar al poeta y revelar sus intenciones. En el caso de la animación, y en el caso particular de Hayao Miyazaki, él es el poeta y el actor; él es quien evidencia a través de sus dibujos sus intenciones, la *idea*, la vivencia estética y la *materia expresiva*, que “*se logra mejor en la escena (siguiendo el dogma clásico) en la expresividad gestual y corporal del actor intérprete [en este caso, el personaje animado por el mismo director]*”³⁴⁶. Vale agregar, como plantea Jean-Luc Godard, que el cine “*es la expresión de bellos sentimientos*”³⁴⁷.

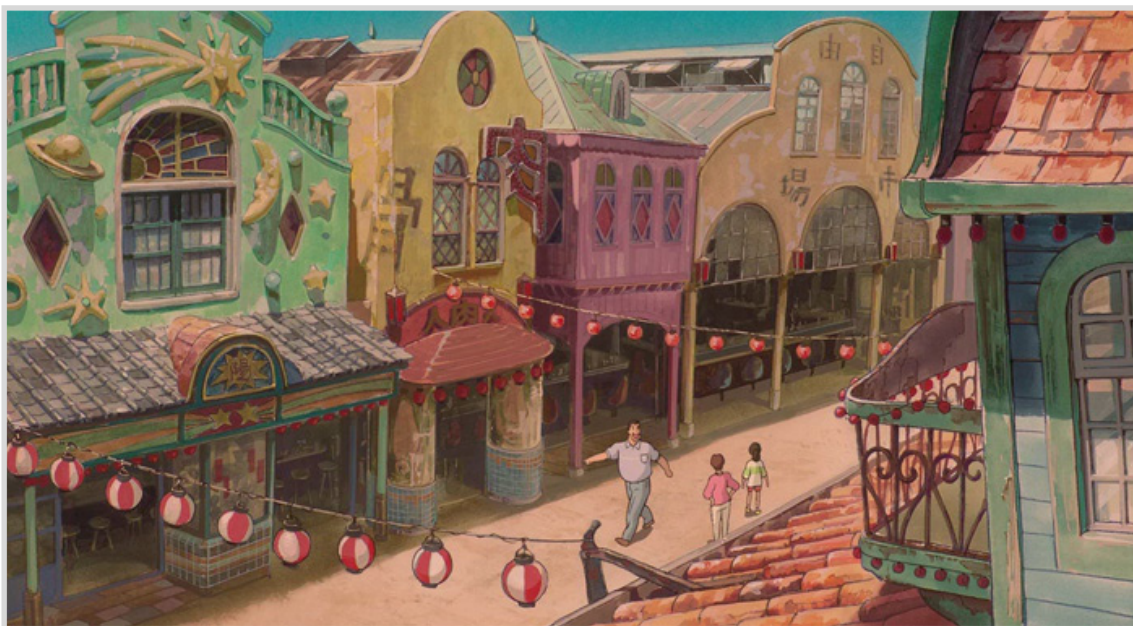
³⁴⁴ MIYAZAKI, H., **Starting Point**, p. 74-78.

³⁴⁵ SÁENZ VALIENTE, R., o. cit., p. 30-31.

³⁴⁶ PAVIS, P., o. cit., p. 207.

³⁴⁷ DE LA FUENTE, Flavia, “Pequeño Godard ilustrado”, **El Amante**, Año 1, N°5, mayo 1992.

Karl Armen Boudjikianian –director canadiense de animación–, plantea que le resulta impresionante la capacidad de Miyazaki de transmitir tal expresividad a través de sus personajes dibujados a mano, sin llevar la atención del espectador hacia la simplicidad estética que los caracteriza, que contrasta constantemente con los fondos que, en oposición, son muy complejos y detallados³⁴⁸. Al igual que Eric Rohmer, Miyazaki busca generar imágenes que cumplan con la doble cualidad de ser trabajadas hasta el menor detalle y a la vez perceptibles como espontáneas y sencillas. Debido a la elaboración tan minuciosa y previsor que despoja cualquier falseamiento, cualquier simulación, es que se consigue ese efecto de lo real³⁴⁹. Sáenz Valiente plantea que esta distinción entre el fondo y los personajes es necesaria para evitar que las imágenes parezcan planas, sin textura, y se de la separación y el contraste entre el fondo y la figura. *"Mientras las figuras emplean colores planos, los fondos se realizan con medios que permiten más esfumaturas y mezclas [...] El contraste se puede intensificar más aún al incluir diferentes tratamientos gráficos dentro de una misma composición"*³⁵⁰.



Chihiro y sus padres

³⁴⁸ CAVALLARO, Dani, **Anime intersections. Tradition and Innovation in Theme and Technique**, McFarland & Company, Inc., Publishers, North Carolina, 2007, p. 154.

³⁴⁹ RUSSO, Eduardo A., "Perfil de Eric Rohmer. Espíritu de sutileza", en "Dossier Eric Rohmer", **El Amante**, Año 4, N° 42, agosto 1995.

³⁵⁰ SÁENZ VALIENTE, R., o. cit., p. 136.

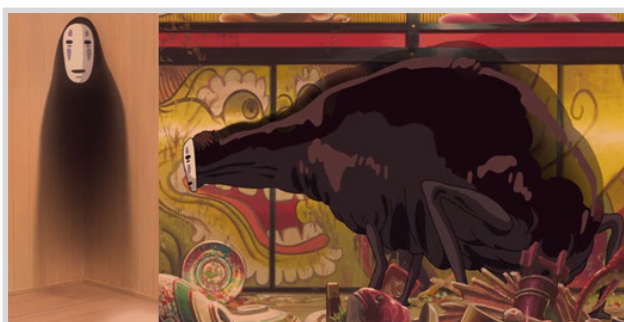
a.5 Color, iluminación, movimiento

Según la categorización de los tipos de diseño de animación de Sáenz Valiente, Miyazaki emplea un estilo gráfico, principalmente, realista y clásico. “Trabaja con formas fácilmente reconocibles, lo que le permite llegar a un grupo más amplio de personas”³⁵¹. Además, los movimientos, el *tempo* de las acciones y las proporciones, son representados de forma realista, aunque se da lugar también a la distorsión y a la exageración. Como plantea Jean D'Yvoire al hablar sobre el cine japonés, “en el orden plástico se encuentra esa misma libertad asombrosa de composición y de colorido que distingue a la pintura japonesa tradicional”³⁵².

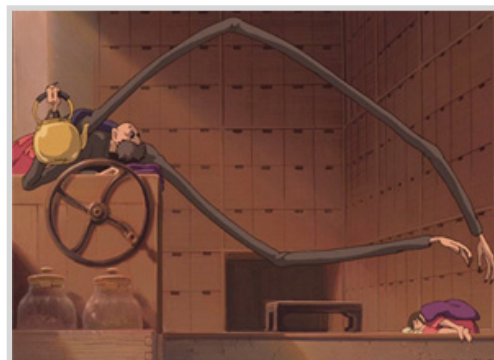
Andrew Osmond plantea, refiriéndose a los personajes fantásticos de las películas de Miyazaki, que el director comparte el gusto de Sergei Eisenstein por la habilidad básica

de la animación de aplastar, estirar, mutar y subvertir los cuerpos y las formas en pro de la expresividad. Por ejemplo, en el caso de **El viaje de Chihiro** destaca a algunos personajes como Sin cara, que inicialmente tiene cuerpo y forma un tanto etérea y que, luego de comerse a todos y todo lo que se cruza en su camino, se deforma adquiriendo un tamaño exageradamente grande y grotesco; Kamaji, el “hombre-araña” que cuenta con seis brazos que pueden estirarse de forma muy útil para la tarea que desempeña en la casa

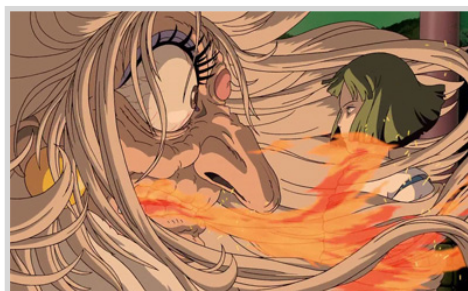
de baños; una bruja con una cabeza y una nariz gigantes, que escupe fuego por la boca cuando se enoja; entre otros. En **Ponyo en el acantilado** también



Sin cara



Kamaji



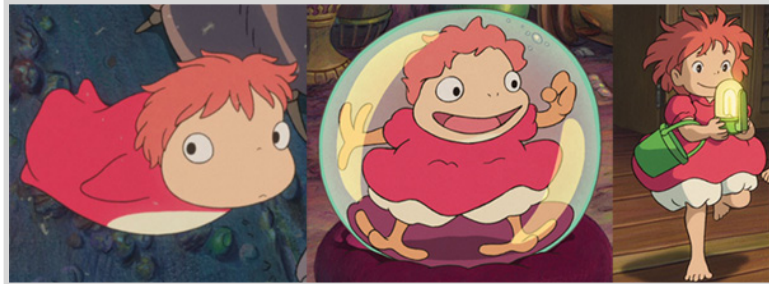
Yubaba y Haku

³⁵¹ SÁENZ VALIENTE, R., o. cit., p. 148-149.

³⁵² GIUGLARIS, S. y M., o. cit., p. 19-20.

se puede ver esta característica en los cambios y las metamorfosis que sufren algunos personajes, por ejemplo, Ponyo que, además de cambiar su nombre de Brunilda a Ponyo, cambia varias veces su tamaño y su aspecto físico, pasando de ser pez a humana, y viceversa; lo mismo sucede con su padre, Fujimoto, que presenta cambios estéticos, aunque leves, cuando está bajo el agua, cuando está en la tierra, y cuando bebe las pócimas que le dan poder, y con su madre, que tiene un tamaño exageradamente enorme, pero cambia su tamaño para acercarse a hablar con Fujimoto.

Pero su trabajo también tiende de forma evolutiva a un estilo gráfico primitivo,



Ponyo

como se puede ver de forma clara en el caso de **Ponyo**, su última obra hasta el momento, donde se busca una lectura fácil, apoyándose en la sencillez, y apelando a los colores primarios y a la representación plana³⁵³. La paleta de colores utilizada para cada una de las películas de Miyazaki difiere en gran medida. Vale destacar que para cada película se crean nuevos colores. Michiyo



Sosuke y Ponyo

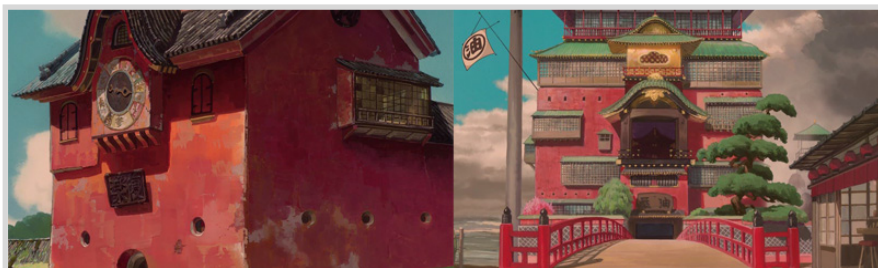
Yasuda, diseñadora del color de todas las películas de Miyazaki con la excepción de **Mi vecino Totoro**, plantea que para el caso de **Ponyo en el acantilado** tuvo que crear toda una nueva gama de colores, tratando de lograr tonos que fueran por momentos fuertes y por momentos gentiles.

Para determinar los colores a utilizar en cada película toma en cuenta la personalidad y el desarrollo emocional de cada personaje, al igual que los objetivos del director. En muchos casos, altera los colores de los personajes dependiendo de la escena, en pro de la expresividad de las

³⁵³ SÁENZ VALIENTE, R., o. cit., p. 147-150.

emociones del personaje en un momento determinado. Por ejemplo, en **El increíble castillo vagabundo** cuando Sophie limpia el castillo, un momento en el que adquiere fuerza y se deshinibe, le agregó más brillo a la piel y a la ropa. Esto lo aplica en todas las películas para acompañar el desarrollo emocional de los personajes en detalle y lograr expresividad, no sólo a través de gestos y posturas, como se explicó anteriormente, sino también a través del color³⁵⁴. Además, la gama de colores varía si se trata de un escenario europeo, japonés o de fantasía; por ejemplo, toma en cuenta el origen de cada personaje para seleccionar el tono de piel. Lo mismo se aplica a los paisajes, la flora y la fauna para lograr realismo-naturalista.

*"La pintura, presente en la iluminación y el tratamiento del color, otorga clima y marco. El color reforzará el significado del plano, mientras la composición guiará al ojo hacia lo que debemos ver modificando nuestra percepción de los sentimientos de los personajes, potenciando la emoción que ellos transmiten. La cámara, mediante su posición y su movimiento, carga de emoción lo que estamos viendo"*³⁵⁵. Yoji Takeshige, director de arte, plantea que para **El viaje de Chihiro** se eligió como base para los diseños el color rojo puro. Vale destacar que, hasta el momento, no habían utilizado colores puros. Este color se resaltó en los fondos, en el dibujo de la torre reloj, en las paredes de la casa de baños, en las linternas que cuelgan de los restaurantes y en el puente que lleva a la casa de baños³⁵⁶. Tal vez esta elección tenga relación con *"una antigua creencia japonesa [que] asegura que el color rojo aleja la mala suerte"*³⁵⁷. Además, este matiz es el más emocional y activo de los tres primarios – amarillo, rojo y azul– y, junto con el amarillo, tienden a expandirse³⁵⁸.



Torre reloj y casa de baños

³⁵⁴ MIYAZAKI, H., **The Art of Howl's Moving Castle**, p. 67-69.

³⁵⁵ SÁENZ VALIENTE, R., o. cit., p. 107.

³⁵⁶ TAKESHIGE, Yoji, en ALVIN, Lu, **The Art of Spirited Away**, p. 72

³⁵⁷ NOMURA, Mari, "Japón Sabroso – 'Rubíes del campo' transformados en dulces", **Revista Descubriendo Japón**, N° 04, Heibonsha Ltd, Tokio, 15 de marzo de 2010, p. 26.

³⁵⁸ SÁENZ VALIENTE, R., o. cit., p. 121-122.

En los tres ejemplos seleccionados para el análisis de la composición de la imagen se puede ver claramente cómo el director fue aumentando la intensidad de los colores a lo largo de su obra. Generalmente, los colores más vívidos se utilizaban para la comida, dejando los tonos un poco menos saturados para personajes, objetos y fondos³⁵⁹. Como plantea Rodolfo Sáenz Valiente, la selección correcta de los tonos es de suma importancia debido a que *“el tono también nos proporciona información sobre el volumen de los cuerpos”*³⁶⁰. Si bien las tres películas se sitúan en escenarios japoneses, las tres tienen tonos muy distintos y cada vez más brillantes y luminosos; además, cada vez hacen mayor uso de los colores puros. Esto probablemente sea, como plantea Sáenz Valiente, debido a que *“cada color tiene significados asociados y simbólicos[, y a que] los colores intensos y brillantes producen una respuesta emocional directamente en nuestro sistema límbico, nuestro cerebro más primitivo”*³⁶¹. Takeshige plantea que en ocasiones se les hace difícil dejar de lado su acercamiento japonés al color para las películas que tienen escenarios europeos, y explica que Miyazaki los instruye pidiendo que los colores sean más *“coloridos y brillantes”*³⁶².



Mei, Satsuki y su padre; Chihiro; Sosuke y Ponyo

Hayao Miyazaki plantea que una imagen sin la selección de colores y la iluminación adecuada no puede ser interesante. En el último cuarto de película de **Mi vecino Totoro**, luego del mediodía, mientras buscan a Mei, el sol comienza a ponerse hacia el oeste y luego termina en un resplandor crepuscular hasta que anochece. Si bien a la vista los atardeceres parecerían tener y dar un tinte rojo a todo, decidieron evitar el uso de este color y pintar el

³⁵⁹ **Princess Mononoke The Making**, «<http://www.youtube.com/watch?v=5jY86OcuLBk>», (12/1/2012).

³⁶⁰ SÁENZ VALIENTE, R., o. cit., p. 121.

³⁶¹ ib idem, p. 121-122.

³⁶² TAKESHIGE, Yoji, en MIYAZAKI, H., **The Art of Howl's Moving Castle**, p. 49.

resplandor de la luz de la tarde que se refleja en las nubes con tonos amarillos y naranjas –“el matiz amarillo es el más próximo a la luz y al calor”³⁶³–, evitando utilizar colores demasiado llamativos y fuertes³⁶⁴. De esta manera, lograron transmitir de forma verosímil y realista-naturalista, el paso del tiempo a medida que caía la noche.



Mi vecino Totoro

Para entender el por qué de su decisión y elección de colores, se puede ver como ejemplo la escena de la película **Hércules** (Disney/1997) en que se



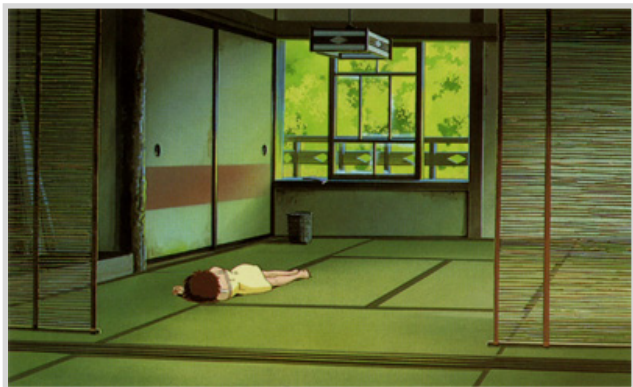
muestra un atardecer con tonos de rojo que parece absolutamente

Hércules (Disney/1997)

³⁶³ SÁENZ VALIENTE, R., o. cit., p. 121-122.

³⁶⁴ MIYAZAKI, H., **The art of My Neighbor Totoro**, p. 132-135.

irreal y es, además, estéticamente poco atractiva. Otro ejemplo claro de la importancia que da el director a la iluminación puede verse con respecto a la casa a la que se mudan las niñas y su padre en **Totoro**; casa típicamente japonesa, excepto por un cuarto extra que tiene un estilo occidental y por el hecho de tener un ático. Miyazaki plantea que por tratarse de un escenario japonés tuvo que dar especial importancia a determinados detalles en los diseños y la iluminación de la casa que no había tenido que tener en cuenta en escenarios extranjeros o en mundos alternativos. Por ejemplo, las casas japonesas generalmente se construyen “mirando” al sur, apenas sobresaliendo un poco hacia el oeste, por lo que en verano la luz entra a la casa pero no llega al alero. Se construyen de esta manera para bloquear el calor de los rayos de sol. Además, la luz brillante del atardecer que proviene del oeste tampoco entra en los cuartos. Se puede estar en un cuarto de la casa a oscuras y ver por la ventana el exterior completamente iluminado. El director explica que se puede capturar la estación del año y el horario exacto del día en una toma del interior de una casa japonesa sin necesidad de mirar hacia afuera. Miyazaki plantea que realmente le costó generar un escenario realista-naturalista, pero que se trataba de un factor muy importante debido a que todos los japoneses comparten el sentido de la estación como parte de su cultura, por lo que se darían cuenta si no se lograra representar fiel y correctamente³⁶⁵. En relación a esto, vale destacar que Miyazaki siempre presenta, junto a los *sketches* de



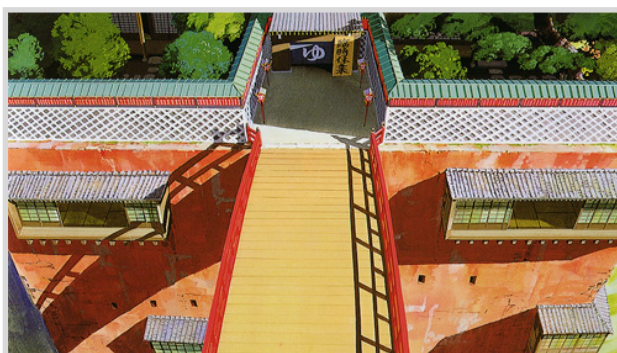
Casa de *Mi vecino Totoro*

El director explica que se puede capturar la estación del año y el horario exacto del día en una toma del interior de una casa japonesa sin necesidad de mirar hacia afuera. Miyazaki plantea que realmente le costó generar un escenario realista-naturalista, pero que se trataba de un factor muy importante debido a que todos los japoneses comparten el sentido de la estación como parte de su cultura, por lo que se darían cuenta si no se lograra representar fiel y correctamente³⁶⁵. En relación a esto, vale destacar que Miyazaki siempre presenta, junto a los *sketches* de

³⁶⁵ MIYAZAKI, H., **The art of My Neighbor Totoro**, p. 164.

continuidad, un mapa del escenario de la película para evitar errores de iluminación o de continuidad.

Los fondos de cada cuadro son pintados en acuarela sobre papel. Los artistas de Studio Ghibli logran representar lo más atractivo de la realidad mediante trazos y pinceladas sueltas que conforman paisajes con un alto grado de detalle y realismo-naturalista. Las líneas nunca se representan de forma recta, sino con cierta irregularidad, generando así mayor calidez en la vegetación, las nubes, el cielo, el suelo, los objetos y las edificaciones³⁶⁶. Este fue el modo de trabajar los fondos en las películas de Miyazaki hasta **Ponyo en el acantilado**, que presenta además otra técnica: lápiz. Los fondos de esta película presentan muy poco detalle y las líneas son aún más irregulares y curvas que en las obras previas del director. Las películas anteriores presentan curvas suaves, que, como explica Sáenz Valiente, significan femeneidad, delicadeza, solemnidad y tranquilidad. Pero en el caso de **Ponyo** se ve aplicado el uso de líneas curvas cada vez más pronunciadas, que implican acción y alegría, y también líneas más fuertes, gruesas y netas que en



Mi vecino Totoro; El viaje de Chihiro; Ponyo en el acantilado

³⁶⁶ NAKANISHI, Tomo, **Oga Kazuo – The Man Who Painted Totoro's Forest – 2 – Interviews**, TV Man Union, 2007.

sus trabajos anteriores, que agregan a la imagen brillo, risa y excitación³⁶⁷. Los pastos son representados simplemente por líneas que se mueven sobre un sector de varios tonos de color verde que queda fijo. Como plantea Jordi Costa, Miyazaki parece hacer suyas las palabras de Pablo Picasso: “*he tenido que llegar a viejo para dibujar como un niño*”³⁶⁸. A pesar de esto, los escenarios no dejan de resultar



Lisa (madre de Sosuke) en Ponyo

verosímiles y realistas naturalistas al espectador. “*Miyazaki se empeñó en dotar a su película de una textura artesanal y se implicó directamente en la animación manual de algunos relevantes elementos como el mar y esas olas dotadas de vida propia que canalizaron su concepción animista del mundo natural. Tras la aparente sencillez hubo un titánico trabajo, que marcó todo un récord en la carrera del cineasta: 170.000 minuciosos dibujos realizados a mano*”³⁶⁹. Si bien **Ponyo** tiene una duración menor a la de otras películas de Miyazaki (100 minutos, 54 segundos), es la que utilizó mayor cantidad de imágenes. **El increíble castillo vagabundo** (119 min. 11 seg.) implicó 148.700 imágenes, **El viaje de Chihiro** (133 min. 24 seg.) está compuesta por 144,000 imágenes y **La princesa Mononoke** (124 min. 35 seg.) por 112.300 imágenes³⁷⁰.

b) El sonido: música, diálogos y silencios

b.1 La música/Banda sonora

En las películas de Miyazaki, la música es funcional en relación a la narración. Como en el caso de la música incidental en el teatro, la banda

³⁶⁷ SÁENZ VALIENTE, R., o. cit., p. 117.

³⁶⁸ COSTA, J., **Películas clave del cine de animación**, p. 199.

³⁶⁹ ib idem, p. 199.

³⁷⁰ **Ghibli World**, “25th of July, A VISIT TO GHIBLI MUSEUM'S PONYO EXHIBITION”, «<http://www.ghibliworld.com/news.html#2707>», (4/4/2012).

sonora, a modo de acompañamiento, repercute y refuerza la atmósfera correspondiente a la situación y aporta al ritmo de las acciones³⁷¹, subrayando en ocasiones momentos específicos de la representación, y utilizando, en ocasiones, el *leitmotiv* como base de la banda sonora –se repite, en ocasiones, en el desarrollo de la película, un estribillo melódico extraído de la canción principal de la banda sonora para generar expectativa y reconocimiento en el espectador–³⁷². Por ejemplo, Andrew Osmond plantea que en el caso de **El viaje de Chihiro** la música tiene un efecto “Mickey Mouse” en la acción, más que en cualquier otra película de Miyazaki, subrayando la inmediatez y torpeza de las aventuras de la protagonista³⁷³.

Como se planteó previamente en el Marco Teórico, el melodrama consiste en la intervención de la música en momentos dramáticos para expresar la emoción de un personaje silencioso³⁷⁴. Si bien sus películas presentan momentos melodramáticos y se le da importancia a la música y a los efectos sonoros para resaltar momentos emotivos o de acción de los personajes, también se emplean mucho los silencios. Como se plantea en el documental **Scrolls to Screen: A brief history of Anime**, en el cine japonés se encuentran con frecuencia momentos lentos y hermosos, y escenas silenciosas que generan una atmósfera particular. Se trata de silencios reflexivos para que, tanto personajes como espectadores, contemplen los paisajes o digieran las emociones y experiencias. Mahiro Maeda³⁷⁵ plantea que se trata de la sustracción, de decir menos, en oposición a Estados Unidos, donde trabajan en base a la adición³⁷⁶. Takeshi Kitano explica que *“el cine asiático puede hacer algo que el cine norteamericano es incapaz de hacer: controlar el uso del tiempo. En una película de Hollywood, si hay más de diez segundos de silencio, la gente se extraña. En Asia, mantenemos una relación con el tiempo más natural y saludable. Al final, también es una*

³⁷¹ SÁENZ VALIENTE, R., o. cit., p. 106.

³⁷² PAVIS, P., o. cit., p. 293 y 327-328.

³⁷³ OSMOND, A., o. cit., p. 50-51.

³⁷⁴ PAVIS, P., o. cit., p. 304.

³⁷⁵ Director de "The Second Renaissance Parts I and II" en **The Animatrix** y ayudante en películas de Studio Ghibli como **Nausicaä del valle del viento**, **Laputa: castillo en el cielo** y **Porco Rosso**.

³⁷⁶ ORECK, Josh, **Scrolls to Screen: A brief history of Anime** en, WACHOWSKI, Larry y Andy, **The Animatrix**, Warner Home Video, 2003.

cuestión de escala. Para los norteamericanos, divertirse significa construir una Disneylandia; en cambio, tengo la impresión de que nosotros aún podemos divertirnos con un simple juego de ping-pong. Al final, supongo que el dinero es lo que gobierna el estilo de rodaje en cada cultura, y es una pena”³⁷⁷. Joe Hisaishi, encargado de la banda sonora de todas las películas de Miyazaki, cuenta que la versión original de **Laputa: castillo en el cielo**, cuya duración es de 124 minutos, tiene solamente una hora de música en total, razón por la cual el músico tuvo que rehacer la banda sonora para el lanzamiento en Estados Unidos³⁷⁸.

Joe Hisaishi

Joe Hisaishi ha logrado generar una identidad propia para cada una de las películas de Miyazaki a través de su música. Como explica Jean D'Yvoire sobre el cine japonés, *"la música, por su parte, se encarga de dar a los efectos de contrapunto imagen-sonido una fuerza tanto más impresionante cuanto que los japoneses utilizan, además de la música de tipo*



Joe Hisaishi

*occidental, su música tradicional, al lado de la cual la nuestra resulta insulsa”³⁷⁹. A este respecto, Toshio Suzuki plantea que Hisaishi trabaja componiendo principalmente en dos estilos diferentes: el estilo occidental europeo y el estilo japonés. Por lo general, Miyazaki prefiere el estilo occidental europeo. Por ejemplo, para el inicio de **La princesa Mononoke**, si bien se trata de una película situada en Japón, pidieron al compositor que adaptara la música que había creado a un estilo europeo, con voz transparente y cristalina, y sin emoción³⁸⁰.*

Andrew Osmond plantea que Hisaishi ha trabajado con varios estilos y géneros musicales en sus dos décadas de carrera: música orquestral, música

³⁷⁷ TIRARD, L., “Clase magistral con Takeshi Kitano”, o. cit., p. 183.

³⁷⁸ OSMOND, Andrew, “Will The Real Joe Hisaishi Please Stand Up?”, **Animation World Magazine**, «<http://www.awn.com/mag/issue5.01/5.01pages/osmondhisaishi1.php3>», Issue 5.01, Abril 2000, (19/01/2011).

³⁷⁹ GIUGLARIS, S. y M., o. cit., p. 20.

³⁸⁰ **Princess Mononoke The Making (Part 21)**, «<http://www.youtube.com/watch?v=LXhPHnVPn1g>», (20/1/2012).

electrónica, música experimental –*avant-garde*–, música minimalista, música en piano, rock y pop. Hisaishi cuenta que en Hollywood, para explicar el tipo de personaje del que se trata, se crean partituras específicas que suenan cuando estos aparecen en escena; por ejemplo, si aparece un ejército en escena, suena la marcha militar. Sin embargo, el músico se aleja de este método, tratando de transmitir temáticamente a través de su música lo que el director desea expresar en cada escena. En **Laputa: castillo en el cielo**, **Mi vecino Totoro**, **Kiki, la aprendiz de bruja** y **Ponyo en el acantilado** se puede percibir claramente la temática: el sentimiento tierno de inocencia e ingenuidad, pero sin ser “empalagoso”. Osmond plantea que otra característica de la música de Hisaishi es su elegancia, poniendo como ejemplo la persecución en tren en **Laputa**, donde la música se acerca más a la de una película de cine mudo que al paradigma actual de Hollywood³⁸¹. En general, Miyazaki tiende a querer sacar en lugar de agregar música en las películas. Dice que de ser por él no agregaría música en las películas, pero sabe que eso sería un problema³⁸². Cuando aparece Totoro en la parada de ómnibus donde se encuentran las niñas esperando a su padre, se puede ver otro elemento frecuente en la música de las películas de Miyazaki: la sensación de magia mezclada con un tono de canción de cuna³⁸³. Hisaishi compuso un ritmo básico de siete compases que se repetiría a lo largo de toda la escena. Sin embargo, el director pidió que se colocara el ritmo una vez, que luego hubiera siete compases de silencio, y que sonara nuevamente; y así de forma sucesiva. De esta manera, cuando Satsuki mira hacia arriba, no hay ritmo, y sí lo hay cuando Totoro aparece. Lograron insertar la música de modo de que resultara extraña, pero a la vez familiar, y mística, pero no demasiado misteriosa, evitando que el sonido determinara el carácter del personaje³⁸⁴.

Miyazaki hace partícipe a Hisaishi temprano en el proceso de realización, explicándole en qué tipo de película está trabajando y planteándole las temáticas que quiere que estén presentes. El compositor prepara un disco y luego Miyazaki pide los cambios necesarios. En muchos casos, es Miyazaki

³⁸¹ OSMOND, A., o. cit.

³⁸² MIYAZAKI, H., **Starting Point**, p. 364-365.

³⁸³ OSMOND, A., o. cit.

³⁸⁴ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 364-365.

quien escribe las letras de las canciones. El director está presente, luego, al momento de la grabación dando indicaciones sobre la letra, el ritmo, la velocidad, el tono en el que deben ser cantadas las canciones, entre otros detalles³⁸⁵. Las indicaciones de Miyazaki para la música de **Mi vecino Totoro** planteaban la necesidad de dos canciones: una que fuera simple y alegre para la introducción de la película, y otra más conmovedora, que permitiera e invitara a los espectadores a cantarla. El director explica que *“los temas musicales de las películas de animación son frecuentemente utilizados para promover a los ídolos pop. Si bien esa es la tendencia, esos cantantes carecen de habilidad vocal. Además, los estilos musicales limitados de la actualidad no logran capturar el corazón de los niños. Lo que los niños quieren son canciones que puedan cantar con sólo abrir su boca bien grande y levantar su voz”*³⁸⁶; característica que se encuentra de forma clara tanto en **Totoro** como en **Ponyo**.

Como plantea Wong Kar-wai, *“la música tiene que ser visual; debe tener una química que funcione con la imagen. La música es como un color; es como un filtro que tiñe todo de un color diferente”*³⁸⁷. Por esta razón, Miyazaki es muy cuidadoso al momento de tomar las decisiones relacionadas a la música y a los efectos sonoros. En **Mi vecino Totoro**, por ejemplo, desistió de utilizar el tono temático que se suponía debían insertar cuando el Gato Bus aparecía. A su entender, la música compuesta por Joe Hisaishi transformaba al personaje en un gato tonto, extraño y demasiado alegre. En su lugar decidió agregar el sonido del viento³⁸⁸.

b.2 Efectos sonoros

El director también decide qué efectos sonoros se incluirán en las distintas escenas. En el caso de **Laputa: castillo en el cielo**, por ejemplo, aclaró a los encargados de efectos sonoros que no quería bajo ningún concepto que los sonidos de los robots sonaran como en las típicas películas

³⁸⁵ **Ghibli World**, “26th of July, VIDEO FOOTAGE OF MIYAZAKI HAYAO AND JOHN LASSETER AT COMIC-CON - Disney Panel at this year's San Diego Comic-Con (Ponyo)”, «<http://www.ghibliworld.com/news.html#2607>», (15/12/2011).

³⁸⁶ MIYAZAKI, H., o. cit., (Traducción: María José Murialdo), p. 258.

³⁸⁷ TIRARD, L., “Clase magistral con Wong Kar-wai”, o. cit., p. 207.

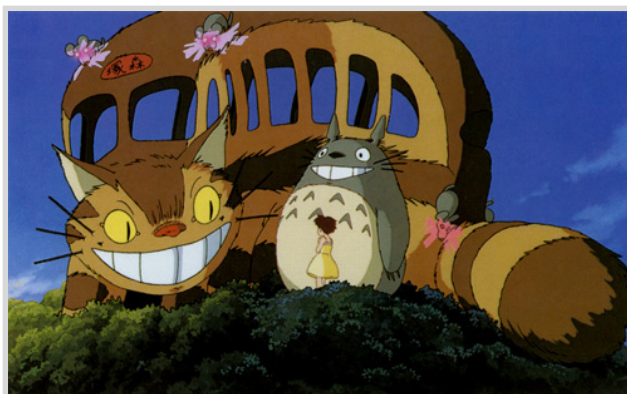
³⁸⁸ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 362-363.



mecha, con ese toque de ciencia ficción que hace que se parezcan a camiones de basura³⁸⁹. Como se planteó anteriormente, Miyazaki intenta alejarse de los convencionalismos del *anime*, en relación a la estructura narrativa, las temáticas de las historias, a la música y, también, a los efectos sonoros. Por ejemplo, en el caso de **Mi vecino Totoro**, el director explica que no quería que Totoro se transformara en algo absurdo como el fantasma Q-tarō que aparecía en el *manga* cómico para niños *Obake no Q-tarō* de Fujiko Fujio³⁹⁰, por ello es que se trata de un personaje mudo que no aparece demasiado en la película. Lo mismo sucede con el Gato Bus.



Obake no Q-tarō (manga)



Gato Bus, Totoro y Satsuki

b.3 Diálogos (y silencios)

En general, Miyazaki selecciona actores o artistas de otros medios para representar las voces de los personajes, por ejemplo, actores de cine de imagen real o televisión, cantantes, entre otros³⁹¹. El director está presente al momento de la grabación de la voz de cada personaje, indicando el tono con el que deben decir las líneas, la intención, el sentimiento, los tiempos y, en ocasiones, alterando los diálogos en el momento de la grabación. El director cuenta que termina de descubrir a sus personajes cuando escucha las voces³⁹². Como plantea Sáenz Valiente, la voz apropiada puede añadirle nuevas dimensiones a la personalidad del personaje, mientras que una voz

³⁸⁹ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 345.

³⁹⁰ ib idem, p. 361.

³⁹¹ OSMOND, A., *The book on Spirited Away*, p. 52-53.

³⁹² **Princess Mononoke The Making (Part 21)**, «<http://www.youtube.com/watch?v=LXhPHnVPn1g>», (20/1/2012).

equivocada puede hacer perder al espectador la ilusión de verosimilitud de la historia³⁹³.

Por otra parte, vale destacar el empleo de las líneas justas y el correcto uso de los silencios como característica de los diálogos en las películas de Miyazaki. *"Uno de los pecados capitales de los guionistas, dice Hitchcock, es pretender solucionar una dificultad agregando una línea de diálogo explicativa. Eso es exactamente lo que hay que evitar a toda costa. Decir los sentimientos no es actuar, y si un personaje animado no está actuando, deja de estar vivo"*³⁹⁴.

c) Mitología, religión y simbología

c.1 Mitología

Miyazaki ha tenido que descartar algunas de sus ideas cuando trabaja con escenarios japoneses para mantener el realismo-naturalista y la identidad cultural de su país. Por ejemplo, en el caso de **Mi vecino Totoro**, al director le hubiera gustado que el alcanfor gigante produjera las bellotas que los Totoros recolectaban, pero los alcanfores producen unas semillas negras pequeñas. El director explica que de haber representado las plantas con una mínima exageración en la película, habría dejado de ser Japón. También sucedió con el Gato Bus cuando aparece como una ráfaga de viento. Si hubiera representado a la ráfaga de viento con el Gato Bus, habría dejado de tratarse de Japón, porque no hay ningún espíritu específico del viento en su cultura³⁹⁵. Tal vez esta sea la razón por la cual varias de sus películas presentan escenarios europeos: para tener mayor libertad al crear a sus personajes y sus mundos fantásticos.

Sin embargo, todas las películas seleccionadas para analizar en esta sección transcurren en escenarios japoneses. En estas se encuentran, en muchos casos, referencias a la mitología de Japón, pero complejizada por la imaginación de Miyazaki. El director explica que, en el caso de **El viaje de Chihiro**, quiso transmitir a los niños interés en la riqueza de sus tradiciones,

³⁹³ SÁENZ VALIENTE, R., o. cit., p. 178.

³⁹⁴ ib idem, p. 178.

³⁹⁵ MIYAZAKI, H., **Starting Point**, p. 354.

haciendo referencia a historias folclóricas como **Suzume no Oyado –La posada de los Gorriones**, una trampa donde los gorriones atraen a los humanos con comida deliciosa y un ambiente muy agradable–, y **Nezumi no Goten –El castillo del ratón**, que

trata una historia similar–. Se pueden encontrar referencias a la mitología japonesa en algunos de sus personajes, por ejemplo, en el personaje de Haku que parecería estar inspirado en el dragón y dios-emperador del mar Ryūjin³⁹⁶, y en las mujeres que trabajan en la casa de baños, Yuna, que tienen dos puntos en la frente sobre los ojos como las antiguas mujeres de la era Heian (año 794 a 1185), que parecen demostrar



Estatua de Izumi Kotaro en el lago Ryūjin



Haku en El viaje de Chihiro

sorpresa constante. Por otra parte, Noriko T. Reider, profesora de japonés de la Universidad de Miami, plantea que el personaje de Yubaba deriva de una mujer



Mujeres de la era Heian

salvaje con apariencia de bruja que se encuentra en las montañas llamadas Yama Uba. Esta es frecuentemente retratada como una caníbal que atrae a los humanos, principalmente niños, y los come³⁹⁷. Es mitad mujer, mitad espíritu, y se la muestra en el arte japonés



Yuna

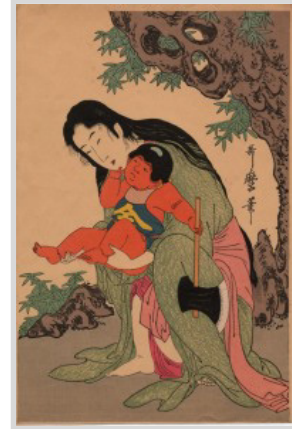
amamantando a su enorme niño Kintarō³⁹⁸, a quien adoptó luego de encontrarlo perdido en las montañas. El niño creció peleando con todas las bestias y duendes de la montaña, lo que llevó a

³⁹⁶ **Criaturas de la mitología japonesa**, «<http://es.scribd.com/doc/28519608/Criaturas-de-la-Mitologia-japonesa>», (5/4/2012).

³⁹⁷ OSMOND, A., **The Book on Spirited Away**, p. 72.

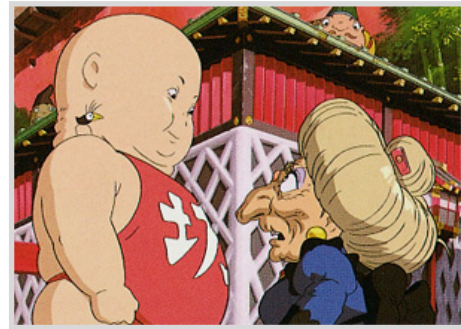
³⁹⁸ JOLY, Henri L., **Legend in Japanese Art**, John Lane The Bodley Head, Londres, 1908, p. 396.

que generara una fuerza increíble³⁹⁹. Este personaje considerado héroe, al que se le atribuye la carga de un hacha tremenda, es homenajeado en las canciones folclóricas japonesas⁴⁰⁰. Se pueden ver claros paralelismos con Boh, el bebé de Yubaba, que tiene un tamaño desmesurado y utiliza un delantal rojo con su nombre bordado, llamado *harakake*, como lo hacía Kintarō⁴⁰¹. Sin embargo, Miyazaki lo representa, tal vez a



Yamauba y Kintaro
(Utamaro Kitagawa 1750-1806)

modo de parodia de esta historia folclórica, como un niño que le teme a los gérmenes y que no quiere salir de su cuarto por miedo a contraer una enfermedad. Miyazaki busca alejarse del modo espiritual en el que muchos tratan de representar a Japón, por ejemplo, mostrando la montaña Osore (*Osorezan*) –zona volcánica activa de la región de la Prefectura de Aomori que se creía que era la entrada al infierno–; o el mundo de las Ōtsu-e, pinturas folclóricas del período Edo que, en general, mostraban figuras budistas con mensajes positivos de salud y prosperidad⁴⁰².



Boh y Yubaba

c.2 Tradición japonesa/religión

En el nombre original de **El viaje de Chihiro**, *Sen to Chihiro no kamikakushi*, se encuentra la palabra *kamikakushi* que significa “oculto por espíritus/deidades”. Osmond explica que “según la tradición japonesa, cuando una persona desaparece de la sociedad humana misteriosamente, tal vez reapareciendo luego de una larga ausencia, es porque fue llevada al mundo de los espíritus”⁴⁰³. Reider cuenta que las historias **Tono monogatari (1909)** de Kunio Yanagita incluyen varios ejemplos de *kamikakushi*. Una de estas historias trata sobre la hija de una familia rica que desaparece de su pueblo.

³⁹⁹ JOLY, H. L., o. cit., p. 172-173.

⁴⁰⁰ TADA, M., **Karada. El cuerpo en la cultura japonesa**, p. 103-104.

⁴⁰¹ OSMOND, A., o. cit., p. 92.

⁴⁰² MIYAZAKI, H., **Starting Point**, p. 355-356.

⁴⁰³ OSMOND, A., o. cit., p. 11.

Tiempo después, un cazador del mismo pueblo se la encuentra en las montañas y ella le explica que ha sido capturada por un ser extraño, obligada a casarse con él y a tener a sus hijos, para que su esposo pudiera comérselos. Sin embargo, el antropólogo Kazuhiko Komatsu plantea otra interpretación sobre *kamikakushi*: como la “muerte social”, lo que implica que al volver a este mundo se de la “resurrección social”. En el caso de Chihiro, es al perderse en ese mundo de dioses y espíritus que conoce su verdadero potencial y su identidad⁴⁰⁴.

Como se mencionó anteriormente, Miyazaki plantea que no busca representar a Japón como un misterio, pero explica que cuanto más trata de alejarse de las escuelas esotéricas del budismo, de alguna manera, más se acerca a ellas⁴⁰⁵. Se pueden encontrar símbolos budistas, por ejemplo, en **Mi vecino Totoro**. Cuando Mei se pierde yendo al hospital de Shichikokuyama para llevarle un maíz a su madre para que se recupere, se sienta al lado de las estatuas *Roku Jizo* que se encuentran frecuentemente en Japón en las intersecciones de caminos para que los viajeros, principalmente mujeres y niños, encuentren la dirección correcta. La función de este *bodhisattva* –ser iluminado del budismo retratado como un monje que se manifiesta de seis formas distintas⁴⁰⁶–, es guiar a los viajeros tanto física, como espiritualmente⁴⁰⁷. También se pueden encontrar referencias a rituales budistas en **Ponyo**, por ejemplo, cuando el barco de Koichi, padre de Sosuke, deja de funcionar de repente en la



Estatuas Roku Jizo

⁴⁰⁴ REIDER, Noriko T., “Spirited Away. The Film of the Fantastic and Evolving Japanese Folk Symbols”, **Film Criticism** 29, no. 3, Thomson Gale, 2005,

«http://www.corneredangel.com/amwess/papers/spirited_away.pdf», (22/3/2012), p. 9.

⁴⁰⁵ **Princess Mononoke The Making (Part 25)**,

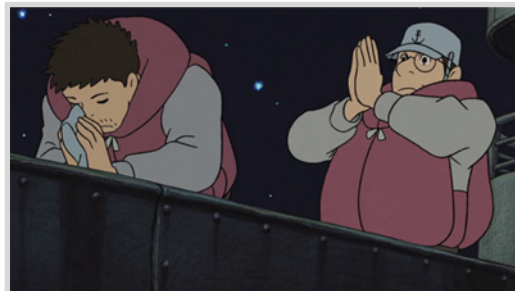
«<http://www.youtube.com/watch?v=5Ef8mkbPcMM>», (25/1/2012).

⁴⁰⁶ JOLY, H. L., o. cit., p. 145.

⁴⁰⁷ **Dharma Crafts. The Catalog of Meditation Supplies since 1979**,

«<http://www.dharmacrafts.com/2ITM015/DharmaCrafts-Meditation-Supplies.html>», (21/1/2012).

mitad del mar. En ese momento pasa por debajo de la embarcación la madre de Ponyo, Granmamare, y vuelve a hacer funcionar los motores. Se puede ver, luego, cómo los marineros que están en el barco hacen reverencia y rezan a la diosa del mar mediante “el *awaseru* (juntar las manos para rezar)” y “el aplauso ritual budista [*kashiwade*] –que se hace al visitar el templo[, una estatua de Buda,] o mientras uno reza [por



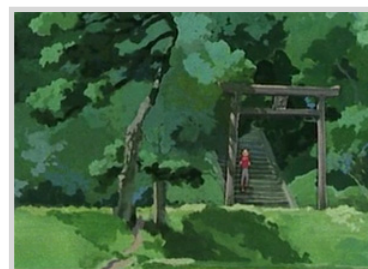
Koichi (padre de Sosuke)

ejemplo, en la tumba de los propios ancestros]– [que] consiste en dos golpes”. En ambos casos, una palma representa la Divinidad, y la otra, la Humanidad, que aunque no suelen encontrarse fácilmente, se unen, de esta forma, para el acto de rezar⁴⁰⁸. El *awaseru* se encuentra también en **Mi vecino Totoro** cuando comienza a llover de forma torrencial y Satsuki pide permiso al “espíritu guardián” del santuario que se encuentra a un lado del camino para que comparta su techo con ellas hasta que la lluvia mengüe.



Mei y Satsuki

Una de las principales religiones en Japón es la Shinto, cuya traducción literal es “el modo de los dioses”. Sus dioses – *kami*– y sus espíritus –*rei*– son entidades sagradas que toman la forma de elementos de la naturaleza. Vale destacar que esta religión tiene influencia budista, aunque se diferencia en varios puntos. En las películas de Miyazaki se pueden encontrar símbolos shintoístas como, por ejemplo, la puerta *Torii* que se consideran un pasaje entre el mundo finito y un mundo infinito de dioses y espíritus. Esta se encuentra apoyada en un árbol al inicio de **El**



Puerta Torii en Totoro



Puerta Torii en Chihiro

⁴⁰⁸ TADA, M., **Karada. El cuerpo en la cultura japonesa**, p. 66.

viaje de Chihiro, y también puede verse a la entrada del camino que conduce hacia el árbol en el que viven los Totoros. En esta película se puede ver otra referencia al shintoísmo cuando el padre de las niñas hace una reverencia a dicho árbol utilizando la fórmula tradicional *Onegai itashimasu* para expresar de forma humilde y respetuosa su admiración y agradecimiento⁴⁰⁹.



Mei, su padre y Satsuki

En **El viaje de Chihiro**, mientras la protagonista está desapareciendo, aparecen espíritus Kasuga que llegan en



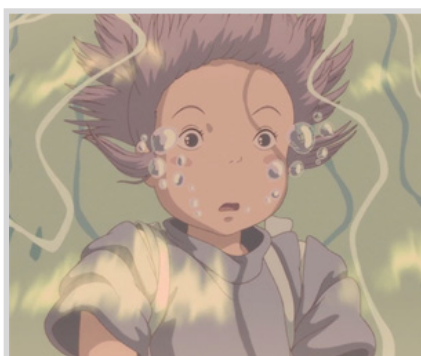
Espíritus Kasuga (El viaje de Chihiro)

el ferry. Estos están inspirados en uno de los ritos más prestigiosos que tiene lugar en Japón, que se lleva a cabo en el Santuario Kasuga (un santuario shinto). Se utilizan máscaras de papel que tienen la estética de un hombre viejo, y *sokutai*, vestimenta característica de la nobleza

antigua que buscaba dar sustancia a sus cuerpos que eran similares a las sombras⁴¹⁰. En esta película se encuentran también referencias a rituales de purificación shinto, por ejemplo, cuando Chihiro pisa el gusano que sale de Haku y forma con sus dedos un cuadrado pidiendo a Kamaji, empleado de la casa de baños, que lo rompa pasando su mano por el centro; o cuando la



Chihiro



Chihiro

protagonista limpia al dios del río y es sumergida por él en el agua, lo que presenta un paralelismo con los rituales de purificación en los que los practicantes se bañan en ríos o en cascadas para eliminar sus impurezas⁴¹¹. Miyazaki explica que por tratarse

⁴⁰⁹ CAVALLARO, D., **The Animé Art of Hayao Miyazaki**, p. 71-72.

⁴¹⁰ ib idem, p. 197.

⁴¹¹ OSMOND, A., **Spirited Away**, p. 83.

el shintoísmo de una religión animista primitiva –aspecto de la religión que realmente le gusta⁴¹²–, los japoneses veneran algunos objetos naturales, como rocas, árboles, entre otros, y algunos bosques donde hay cosas que no se pueden descubrir con los cinco sentidos. En base a esta creencia es que a Totoro se lo muestra siempre durmiendo apartado en el árbol a donde sólo los Totoros pueden acceder, o bailando en una tormenta de viento⁴¹³. Misma razón por la cual Mei no puede acceder al árbol por segunda vez para enseñarle a su padre y a su hermana el sitio donde descansa Totoro.

En Japón no existe la dualidad entre la luz y la oscuridad como en Occidente. Los dioses se encuentran en la oscuridad; puede que salgan a la luz en ocasiones, pero en general se encuentran en lo profundo de las montañas o de los bosques, manteniendo “*una existencia aislada, en medio de la naturaleza primitiva*”⁴¹⁴. Esto se ve representado en **El viaje de Chihiro**, donde los espíritus y dioses que habitan el mundo en el que la protagonista se pierde sólo aparecen en la noche para comer en las cantinas del pueblo o para ir a la casa de baños. Los dioses japoneses, además, puede que se vuelvan iracibles y nefastos en ocasiones, razón por la cual deben ser calmados, pero, una vez que son tranquilizados, se vuelven dioses gentiles que ríen. Michitarō Tada alude al viejo refrán japonés que dice “*Warai kado ni wa fuku kitaru*” (“Reírse y engordar”), lo que significa que la buena suerte acompaña a la familia que sonrío a la vida; vinculando así la risa con la suerte. El autor de **Gestualidad japonesa** plantea que según la teoría de Kunio Yanagita, los Siete Dioses Afortunados no necesariamente se están riendo y son, de hecho, bastante ciclotímicos y brutales. “*La única manera en que los seres humanos [de antaño] podían demostrar su total sumisión y así apaciguar la ira de los dioses y gratificarlos era waratee morau (hacerlos reír)*”⁴¹⁵. Tada plantea que la risa de los dioses es la risa de la superioridad, y que estos se ríen de la estupidez de la gente. “*En su risa, en ese punto, el poder de los dioses es total, y entonces se calman. [...] Toda la humanidad, un ejército de payasos para los*

⁴¹² MIYAZAKI, H., **Spirited Away**, p. 333.

⁴¹³ ib idem, p. 359-360.

⁴¹⁴ FUJINAWA, Kenzo, citado en TADA, M., **Gestualidad japonesa**, p. 246.

⁴¹⁵ YANAGITA, Kunio, citado en TADA, M., o. cit., p. 103-105.



*dioses*⁴¹⁶. En relación a esto, Miyazaki plantea, por otra parte, que Totoro no es un espíritu, sino un animal, aunque no sabe exactamente cómo definirlo – vale destacar que el director considera que no tiene por qué entenderse todo en una película–⁴¹⁷. A pesar de ello, explica que tanto Totoro como el Gato Bus sonrían en varias ocasiones a lo largo de la película, lo que transmite, según el director, una sensación de liberación a los espectadores con sólo verlos. Otro aspecto de los dioses es que no parecen tener grandes diferencias con los humanos, principalmente, en relación a sus emociones. Esto se ve reflejado en el personaje de la madre de Ponyo y diosa del mar, Granmamare, que tiene aspecto y sentimientos humanos.

Vale destacar en este apartado que parte del significado internacional del *anime* refiere a formas culturales específicas japonesas como el kimono, los samurais, las geisha, las espadas, estilos arcaicos de armadura, estilo gótico-Lolita, moda, *cosplay*, entre otros. Desde este punto de vista, el trabajo de Miyazaki puede ser percibido como *anime* culturalmente japonés, principalmente con películas como **La Princesa Mononoke** y **El viaje de Chihiro**. Pero la distinción que buscan algunos animadores japoneses entre *anime* y animación se debe más a características técnicas y estilísticas, que culturales. Sheuo Hui Gan plantea, además, que algunos animadores japoneses pretenden ser conocidos como animadores de calidad en lugar de animadores japoneses de calidad, como sucede en el caso de Hayao Miyazaki⁴¹⁸.

c.3 Simbología

En **El viaje de Chihiro** Miyazaki trata a la palabra como la voluntad y el poder de la persona. A diferencia de la actualidad, donde las palabras carecen de poder y significado, en el mundo en el que la protagonista se pierde tienen una importancia vital. Cuando Chihiro se presentó ante Yubaba, si hubiera dicho que quería irse a casa o que no quería trabajar, habría sido transformada por la bruja en un animal para luego ser comido, como hizo con sus padres. Sin

⁴¹⁶ TADA, M., o. cit., p. 105.

⁴¹⁷ MIYAZAKI, H., **The Art Book of My Neighbor Totoro**, p. 102.

⁴¹⁸ GAN, S. H., o. cit., (Traducción: María José Murialdo), p. 41.

embargo, la bruja no puede evadir el poder de las palabras “¡Por favor, déjame trabajar aquí!”, debido a un juramento que le obliga a dar trabajo a todo aquel que lo pida. Como explica Michitarō Tada, en la actualidad el concepto *gambaru* (“trabajar duro; rendirse jamás”) ha adquirido gran importancia en la sociedad japonesa⁴¹⁹. Además del poder de la palabra, también trata la importancia del nombre como referente de la identidad de la persona. Las novelas **Earthsea** de Ursula Le Guin han sido una gran influencia para el director. En estas, la escritora plantea la idea de que todo tiene un “nombre verdadero” que se puede aprender mediante la magia. En su segundo tomo, **The Tombs of Atuan** (1971), a una niña le roban el nombre en una ceremonia para esclavizarla a lo sobrenatural⁴²⁰, al igual que a Chihiro. Cuando la protagonista firma su contrato para trabajar en la casa de baños, Yubaba toma su nombre real dejando un solo carácter *kanji*⁴²¹, el cual pasa a ser su nombre: Sen⁴²². Lo mismo hace para controlar a

Haku, cuyo nombre real es Nigihayami Kohaku Nushi. Vale destacar que la razón por la cual Yubaba quiere robar el sello con el nombre de su hermana Zeniba, es para tomar su identidad. Por otra parte, el personaje Sin cara, *Kaonashi*, representa en sí mismo la pérdida de identidad, y, como plantea

Tada, una característica japonesa: “una mirada en blanco o impasible (una cara tan vacía de expresión como las máscaras de nuestras óperas noh) y el gesto empobrecido y no comunicativo llegaron a ser nuestra característica prevaeciente, el gesto típico de los japoneses”⁴²³. Sin embargo, este personaje intenta desesperadamente conectarse con Chihiro/Sen a lo largo



Chihiro y Sin cara



Máscara Noh

⁴¹⁹ TADA, M., **Gestualidad japonesa**, p. 37.

⁴²⁰ OSMOND, A., **Spirited Away**, p. 74.

⁴²¹ Ideogramas utilizados en la escritura japonesa.

⁴²² LU, A., o. cit., p. 15-16.

⁴²³ TADA, M., o. cit., p. 226.

de la película para no sentirse solo⁴²⁴. La mayoría de los personajes de Miyazaki escapan a este modo de ser inexpresivo japonés.

En las películas de Miyazaki se le da una importancia considerable a la comida; tanto así que en toda su obra se pueden encontrar escenas que incluyen el acto de comer. Michitarō Tada plantea que *"el arroz tiene valor especial no sólo por la posición central en la agricultura y en la dieta en Japón sino también por creencias y costumbres asociadas con el arroz. De hecho la palabra para "comida" –tanto en el sentido de alimento en general como también en el que indica el ritual cotidiano de sentarse a comer– es gohan (literalmente, "arroz")*⁴²⁵. Si bien en las películas no se muestra a los personajes únicamente



Chihiro

comiendo arroz, sí se le da un rol importante al acto de comer. En **El viaje de Chihiro**, por ejemplo, Haku le da a la protagonista trozos de arroz cuando está angustiada por estar olvidando su nombre y por haber perdido temporalmente a sus padres para que se sienta mejor.



Satsuki en *Mi vecino Totoro*

Según Andrew Osmond, *"la comida es la que hace que mantenga su identidad, conectándola a la memoria cultural compartida"*⁴²⁶. Esto presenta un paralelismo con la historia mitológica japonesa de Izanagi e Izanami. Izanagi, la creadora de Japón, murió al parir a una



Ponyo y Sosuke

deidad de fuego. Por ello, Izanagi, su hermano y esposo, va a buscarla y se encuentra con que ella ya había comido alimentos de ese reino, por lo que no

⁴²⁴ OSMOND, A., o. cit., p. 139.

⁴²⁵ TADA, M., **Karada. El cuerpo en la cultura japonesa**, p. 368.

⁴²⁶ OSMOND, A., o. cit., p. 9.

podría retornar a su mundo. “*La comida producida en el otro mundo tiene el poder de hacer permanecer en él*”⁴²⁷.

Por último, un elemento simbólico que Miyazaki utiliza con frecuencia en sus películas es el viento para expresar el momento en que las almas se estremecen⁴²⁸. Por ejemplo, en **Ponyo en el acantilado**, cuando Ponyo y Sosuke se conocen, y cuando Ponyo se transforma en niña y vuelve a encontrarse con Sosuke, sus cabellos se mueven con el viento representando su pasión. En **El viaje de Chihiro**, se puede ver un ejemplo cuando Haku encuentra a la protagonista al inicio de la película merodeando por el puente que lleva a la casa de baños; su cabello se mueve mientras le dice que no puede estar allí, aunque en la escena no parece haber viento. Lo mismo sucede cuando Yubaba pregunta enojada a Haku dónde se encuentra su bebé, Boh.

Temas y conceptos principales y recurrentes

En este apartado se tratarán los temas y conceptos principales y recurrentes en las obras guionadas y dirigidas por Hayao Miyazaki, a través del análisis de las siguientes películas: **Nausicaä del valle del viento** (1984), **Porco Rosso** (1992) y **La princesa Mononoke** (1997). Los puntos de análisis serán los personajes, el medio ambiente y el vuelo. Para el análisis del primer punto, las tres películas seleccionadas son de gran importancia, porque presentan diferenciación cronológica en cuanto a sus lanzamientos al mercado y presentan, además, determinadas constantes que parecen mantenerse a lo largo de su obra, las cuales se trabajarán a continuación. En lo que a medio ambiente refiere, las dos películas más importantes para el análisis, que presentan además una diferencia de años considerable en sus lanzamientos lo que ayuda a analizar las constantes que se mantuvieron y las eventuales elecciones narrativas o estilísticas aisladas, son **Nausicaä** y **Mononoke**. Por último, las películas de Miyazaki que dan mayor importancia a los artefactos voladores y a las escenas de vuelo son, en primer lugar, **Porco Rosso** y, en

⁴²⁷ REIDER, N. T., o. cit., p. 5-6.

⁴²⁸ **Princess Mononoke The Making (Part 1)**,
«<http://www.youtube.com/watch?v=5jY86OcuLBk>», (25/1/2012).



segundo, **Nausicaä**. Si bien estos temas y conceptos aparecen a lo largo de su obra y no únicamente en las películas seleccionadas, se considera que estos *films* son los adecuados para realizar el análisis de estos puntos. En caso de que se considere pertinente, se hará mención de otras películas aunque no hayan sido seleccionadas específicamente para el análisis de esta sección.

a) Personajes

Nausicaä del valle del viento comienza mostrando un pueblo devastado por la inundación de vapores tóxicos a la que llaman “el mar de la decadencia”, que tras el colapso de la civilización industrial ha ido cubriendo la tierra dejando todo a su paso en ruinas. Estos vapores atacan contra la supervivencia humana, siendo los insectos los únicos capaces de tolerarlos. Se muestra, luego, a Nausicaä volando hacia un bosque infectado por los vapores tóxicos, donde toma muestras de las esporas que emiten las plantas y encuentra un caparazón de omhu –unos insectos enormes–, con los cuales pueden crear herramientas en el valle del viento. Miyazaki plantea que la protagonista es una fusión entre la descripción de Nausicaä –princesa de los feacios de la **Odisea** (s. VIII a.C.) de Homero–, que aparece en **Gods, Demigods & Demons: An Encyclopedia of Greek Mythology** (1988) de Bernard Evslin, y la protagonista del cuento folclórico japonés **La joven dama que amó a los insectos** que forma parte de la colección de diez cuentos cortos bajo el nombre **Las historias de Tsutsumi Chunagon**, escritos en el período Heian (794-1192)⁴²⁹. El cuento gira en torno a una niña excéntrica de carácter fuerte que, a diferencia del resto de las niñas aristócratas, está muy interesada en la naturaleza, principalmente en los insectos y en su ciclo de desarrollo⁴³⁰.

Porco Rosso se sitúa en el mar Adriático, en Italia, a fines de los años veinte, luego de la Primera Guerra Mundial. Se muestra a Marco Paggot, cuyas facciones fueron transformadas en las de un cerdo debido a un hechizo auto

⁴²⁹ “The Tsutsumi Chūnagon Monogatari”, **Amazon**, «http://www.amazon.com/gp/product/B004QZ9XWG/ref=pd_lpo_k2_dp_sr_1/185-3922886-4253759?pf_rd_m=ATVPDKIKX0DER&pf_rd_s=lpo-top-stripe-1&pf_rd_r=060A0Y3VDPHCJ5PFCDEX&pf_rd_t=201&pf_rd_p=1278548962&pf_rd_i=B000LBG02U#reader_B004QZ9XWG», (30/1/2012).

⁴³⁰ MIYAZAKI, H., **Starting Point**, p. 283-284.

infligido como consecuencia de las atrocidades que vivió en la Primera Guerra Mundial, donde vio a sus compañeros perecer en combate. De allí proviene su apodo: Porco. El protagonista se negó a volver a servir a su país como piloto de las fuerzas armadas italianas, por lo que se transformó en un desertor requerido por la ley, y se volvió un caza recompensas en el mar Mediterráneo peleando, principalmente, contra pilotos desempleados que se convirtieron en piratas aéreos. Juan Zapater, crítico de cine, lo describe como “*el antihéroe que le había cogido prestado el alma a Humphrey Bogart y el espíritu al cine clásico norteamericano*”⁴³¹. Al inicio de la película se lo ve a Porco durmiendo en una silla de playa en su refugio, una pequeña playa escondida entre acantilados. En ese preciso momento, recibe una llamada de aviso del ataque de la banda de piratas aéreos Mamma Aiuto a un barco de pasajeros del cual roban sus pertenencias y secuestran a un grupo de niñas. Porco logra rescatarlas y les deja a los piratas la mitad del botín para que arreglen los daños ocasionados en su avión. Si bien parecería ser una escena de acción violenta, se presenta con mucho humor al mostrar que las niñas sacan de sus casillas tanto a los piratas, como a Porco cuando las rescata en su hidroavión rojo.

La princesa Mononoke se sitúa en la era Muromachi (1336-1573), época de inestabilidad política y cultural, en la que los seres humanos comenzaban a intentar dominar la naturaleza en lugar de honrarla y venerarla⁴³²; un período caracterizado por un contacto renovado con la cultura china, un resurgimiento del shinto, la propagación del budismo zen y el contacto cultural con los jesuitas. La historia comienza cuando un dios jabalí del bosque convertido en un monstruo debido a la ira que lo consume, se encamina hacia el pueblo de Ashitaka —el protagonista—, con intenciones de destruirlo y matar a todos los seres humanos que lo habitan, sin razón aparente. Ashitaka intenta frenarlo hablándole, pero no obtiene respuesta del dios/demonio, por lo que termina matándolo para evitar que ataque a unas niñas que estaban regresando al pueblo. En el proceso el protagonista es herido por el dios, contrayendo así su maldición; esto hace que deba enfrentar su destino y marchar hacia el oeste en busca de su salvación donde conocerá

⁴³¹ ZAPATER, Juan, "El dibujo, el símbolo y la música", **Europa & Asia - Hou & Miyazaki**, Cahiers du Cinéma España, N° 22, Abril 2009, p. 51.

⁴³² CAVALLARO, D., **The anime art of Hayao Miyazaki**, p. 121.

a San, una chica que fue criada por Moro, diosa loba del bosque, que vive para matar a Lady Eboshi, encargada del fuerte Tatara donde se encuentra la fábrica de hierro y acero, que lucha e intenta exterminar a los dioses del bosque para tomar sus recursos de allí.

Miyazaki explica que, a diferencia de las películas anteriores, **La princesa Mononoke** incluye elementos oscuros debido a que sus obras están destinadas a los niños, y no se debe decidir por ellos qué son capaces de tolerar y qué no; se debe ser honesto y hacerles saber que la sociedad humana y el mundo en el que viven, tanto adultos como niños, se encuentra en una situación desesperada, tanto en lo espiritual, como en la relación de los seres humanos con la naturaleza. El director cuenta que como resultado, en el caso de **La princesa Mononoke**, los niños entendieron mejor el mensaje de la película que los adultos⁴³³. Si bien esta obra se sitúa en una época pasada existente de la historia de Japón, no se adscribe al modelo de las películas de época japonesas *–jidaigeki–*. Por el contrario, incluye muy pocos samurais, campesinos o señores feudales, dando mayor importancia a personajes que han sido marginados a lo largo de la historia, como las mujeres *–vale destacar las ex-prostitutas que trabajan el hierro en el fuerte de Lady Eboshi–*, los leprosos, las tribus rechazadas por el régimen Yamato que buscaba instaurar un sistema centralizado *–tribus japonesas sin etnia, como en este caso la Emishi–* y los *kami* *–dioses antiguos personificados en elementos de la naturaleza, o que se encuentran fuertemente ligados a las fuerzas de la naturaleza–*⁴³⁴. Susan Napier plantea que esta película defamiliariza dos íconos importantes de la cultura japonesa: el mito de la mujer como históricamente sufrida y compasiva, y el mito de que los japoneses viven en armonía con la naturaleza, que suele representarse mediante la unión de lo femenino con lo natural⁴³⁵.

Isao Takahata cuenta sobre Miyazaki que, ya sea que dibuje personajes buenos, malos, niñas hermosas y jóvenes, bestias, pueblos o bosques, lo hace apasionadamente. *“Él quiere salvar a las hermosas jóvenes de los problemas, quiere que un “cerdo” de mediana edad actúe de forma cool, y quiere un*

⁴³³ CAVALLARO, D., o. cit., p. 121.

⁴³⁴ NAPIER, S. J., o. cit., p. 231-248.

⁴³⁵ ib idem.

personaje femenino joven que sea tan hermoso, sensible, activo y noble que den ganas de abrazarlo". Explica que el grado de verosimilitud que tienen sus personajes no se debe a una observación objetiva y calculada. Esto no quiere decir que no incorpore la observación en sus dibujos para transmitir realismo, sino que se pone en el lugar de cada personaje, se identifica emocionalmente con cada uno, llegando de este modo a crear personajes fascinantes, complejos y verosímiles⁴³⁶.

a.1 Protagonistas/heroínas

Los protagonistas en las películas de Miyazaki son, por lo general, personajes femeninos. El director explica que el uso frecuente de personajes femeninos no se debe a una razón "lógica", sino que es simplemente porque le gustan las niñas. Al comparar la misma acción realizada por un niño y por una niña, considera más interesante la versión de la niña debido a que la lleva a cabo de modo más enérgico y con mayor ahínco. *"Si veo a un niño dando pasos agigantados mientras camina con prisa, no me viene nada en particular a la cabeza, pero si veo a una niña caminando intrépidamente, considero que se ve llena de vitalidad. Eso es porque soy hombre; las mujeres deben considerar más interesante el caminar de un niño"*⁴³⁷. El director también agrega que sus personajes son generalmente femeninos porque, de lo contrario, se solaparía demasiado su propia niñez con la de los personajes y no le gusta hacer ese tipo de película⁴³⁸.

Ya en el cine moderno japonés de los años cincuenta las mujeres eran a menudo los personajes principales en las películas, pero las "heroínas" eran principalmente jóvenes adolescentes, *geishas*, jóvenes empleadas, mujeres casadas, cantantes de *cabarets*, estudiantes o madres de familia⁴³⁹. En la obra de Miyazaki sus personajes suelen encontrarse en la etapa de la niñez. El director explica que las personas, a medida que van creciendo, se van volviendo gradualmente cada vez más aburridas. *"Los niños de tres años son más divertidos que los niños de cinco años. Si se compara a un niño de cinco*

⁴³⁶ MIYAZAKI, H., **Starting Point**, p. 456.

⁴³⁷ ib idem (Traducción: María José Murialdo), p. 428.

⁴³⁸ ib idem, p. 371-372.

⁴³⁹ GIUGLARIS, S. y M., o. cit., p. 167.

años con un niño de escuela, se puede ver que los más grandes se vuelven cada vez más complejos pero, a su vez, es cada vez más sencillo entenderlos. Lo que sucede es que van intercambiando lo que el mundo les dio con lo que las personas le dan"⁴⁴⁰. El director plantea que es por esta razón que los niños le generan mayor interés que los adultos. También se debe tener en cuenta, como plantea Michitarō Tada, que "las mujeres y los niños expresan más fácilmente sus emociones" y que "los niños son inocentes[,] son shizen (naturales)"⁴⁴¹. A pesar de ello, también incluye en sus obras personajes adultos a los que representa de forma muy interesante y compleja, por ejemplo, en el caso de **Porco Rosso**, película que, vale aclarar, está dirigida a un público principalmente adulto de mediana edad.

"Al igual que en los cuentos infantiles míticos y tradicionales, las protagonistas de Miyazaki suelen ser huérfanas (San y Sheeta), o tener madres ausentes (Nausicaä, Mei, Satsuki), o carecer del apoyo de sus padres (Kiki), pero su independencia activa es inusual para la mayoría de los cuentos infantiles, sobre todo en Japón, donde los protagonistas activos son casi exclusivamente masculinos"⁴⁴². Susan Napier plantea que al jugar con ciertas convenciones tradicionales de los cuentos infantiles Miyazaki busca, no sólo romper la imagen convencional de la femeneidad, sino también cambiar la noción del mundo en general que tienen los espectadores, forzándolos a extrañarse de las cosas que daban por hecho y abriéndose a nuevas posibilidades de lo que podría ser el mundo. A diferencia de las heroínas típicas del *anime* de acción que utilizan atuendos reveladores, diversas formas de violencia para retribuir a los villanos y forman parte de un grupo más grande que pelea contra un bien común, por ejemplo, el crimen o el mal, las heroínas de Miyazaki son simplemente niñas que están, por lo general, solas, intentando sobrevivir y peleando por su propia causa y su autodescubrimiento⁴⁴³. Miyazaki explica, por ejemplo, que Nausicaä no actuó motivada por el bien de las personas que se encontraban en el valle del viento cuando se paró frente a la estampida de omhu, sino por su propio bien, porque no podía tolerar más la

⁴⁴⁰ MIYAZAKI, H., o. cit., (Traducción: María José Murialdo), p. 428.

⁴⁴¹ TADA, M., **Gestualidad japonesa**, p. 134 y 166.

⁴⁴² NAPIER, S. J., o. cit., (Traducción: María José Murialdo), p. 153-168.

⁴⁴³ ib idem, p. 153-168.

situación. En lugar de pensar en que estaba poniendo en riesgo su vida, consideró que de no devolver el bebé omhu a la manada nunca podría llenar nuevamente el vacío que quedaría en su corazón⁴⁴⁴. Si bien en ocasiones presentan características de personaje ideal, presentando acciones y reacciones heroicas, los personajes de Miyazaki son principalmente normales: *"frente a una situación dada, nos muestra[n] sus cualidades con realismo y credibilidad a través de reacciones normales, cotidianas y corrientes"*⁴⁴⁵.

En los ejemplos seleccionados para el análisis de este apartado se encuentran dos películas en las que los protagonistas son masculinos. A pesar de ello, se puede ver una fuerte presencia de los personajes femeninos, por ejemplo, en **Porco**



Ashitaka y Porco (Marco)

Rosso se encuentra, por un lado, Gina, dueña del Hotel Adriano. Ella está enamorada de Marco –quién también la ama a ella, pero no se considera digno de ser amado–, a quien conoce desde su niñez cuando formaban parte del “Club de vuelo” junto con tres amigos más con los que Gina se casó sucesivamente; los tres murieron en



Gina

accidentes aéreos. Ella es admirada por todos los pilotos que frecuentan su hotel tanto por su belleza, como por su voz. Como plantea el piloto



Fio

norteamericano Donald Curtis, ella es tan famosa que hasta los piratas aéreos y los cazarecompensas se comportan en su presencia y se adhieren a la política de Gina de no pelear en un radio de 50 kilómetros a la redonda de su hotel⁴⁴⁶. Por otro lado, se encuentra Fio de 17 años, nieta de Picollo. Ella es una muy buena mecánica aérea, y es quien ayuda a reparar el avión de Porco encargándose

personalmente de preparar los planos. Es un personaje muy alegre,

⁴⁴⁴ MIYAZAKI, H., **Starting Point**, p. 333-334.

⁴⁴⁵ SÁENZ VALIENTE, R., o. cit., p. 68.

⁴⁴⁶ MIYAZAKI, H., **The Art of Porco Rosso**, p. 52-56.

despreocupado y seguro de sí, al igual que su abuelo. Vale destacar que la mano de obra dirigida por Fio y Picollo que arregla el avión está conformada en su totalidad por mujeres de diversas edades, pertenecientes a la familia Picollo. El director explica que en la película *“los hombres son todos alegres y vigorosos, y las mujeres son atractivas, disfrutan de la vida”*⁴⁴⁷ y *“son todas inteligentes, trabajadoras y confiables”*⁴⁴⁸.

En **La princesa Mononoke**, los tres personajes con mayor importancia son femeninos, exceptuando al protagonista Ashitaka. Por un lado, se encuentra la heroína, San, que vive para defender el bosque de los seres humanos que intentan destruirlo. Ella tiene cuerpo humano, pero es de mentalidad mitad



San y Moro

niña, mitad loba. Esto debido a que fue abandonada en el bosque por sus padres humanos, y fue adoptada y criada por Moro, la diosa loba que cuida el bosque junto con su manada. Otro personaje secundario, pero no menos importante, es Lady Eboshi, que dirige Tataru, el fuerte donde fabrican hierro, acero y armas de fuego.



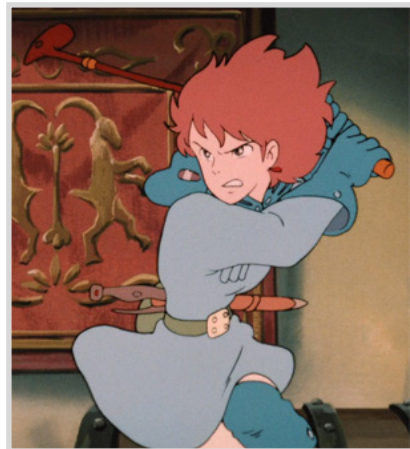
Lady Eboshi

El término *shōjo*, usualmente traducido como “niña”, refiere a las *“mujeres jóvenes a las que no se les permite expresar su sexualidad”*, que aunque estén lo suficientemente maduras físicamente, se consideran socialmente inmaduras en lo sexual, por lo que no son definidas ni como mujeres ni como hombres en este aspecto. Susan Napier plantea que el término es extremadamente elástico, siendo ambiguo el punto en el que termina el *shōjo* y comienza la adultez femenina. Explica la fascinación que los japoneses tienen por el lugar que ocupa el *shōjo*, entre la adultez y la niñez, entre el poder y la impotencia, entre la consciencia y la inocencia, al igual que

⁴⁴⁷ MIYAZAKI, H., **The Art of Porco Rosso**, p. 12.

⁴⁴⁸ MIYAZAKI, H., **Starting Point**, p. 385.

entre la femeneidad y la masculinidad⁴⁴⁹. Si bien las heroínas de Miyazaki son *shōjo* en cuanto a su edad, su apariencia y su inocencia, generalmente a lo largo de las películas se van acercando a la madurez y a la definición de su identidad⁴⁵⁰. El director aclara que no es que los personajes maduren como para terminar haciendo declaraciones que puedan sonar importantes, sino que son liberados de la variedad de limitaciones o cargas que tienen⁴⁵¹. Miyazaki no se adscribe completamente al ideal clásico del *shōjo* que presenta personajes ultrafemeninos, pasivos y soñadores, sino que muestra a sus heroínas como niñas independientes, activas y valientes, lo que se acerca más al estereotipo del héroe masculino. Esto se puede ver en **Nausicaä del valle del viento**, donde la protagonista combina la belleza estética, la compasión y el cariño – cualidades atribuidas a lo femenino–, con habilidades científicas y mecánicas, y coraje y fuerza para pelear⁴⁵² –características masculinas–; estas se ven reflejadas cuando los tolmekianos atacan el valle y matan a su padre – quien se encontraba en su lecho de muerte–, y Nausicaä, enfurecida, mata a todos los soldados que se encuentran en la habitación.



Nausicaä



San

A pesar de este ejemplo, Miyazaki presenta a Nausicaä como un personaje vulnerable, humano y realista-naturalista, que luego de su ataque de ira, se arrepiente al punto de decir que tiene miedo de sí misma, y que ya no quiere matar a nadie más. Otro ejemplo se puede encontrar en **La princesa Mononoke** en el personaje de San que, exceptuando su belleza estética, muestra actitudes poco femeninas, por ejemplo, al querer atacar y matar a todo ser humano que atente contra el bosque donde se encuentran los

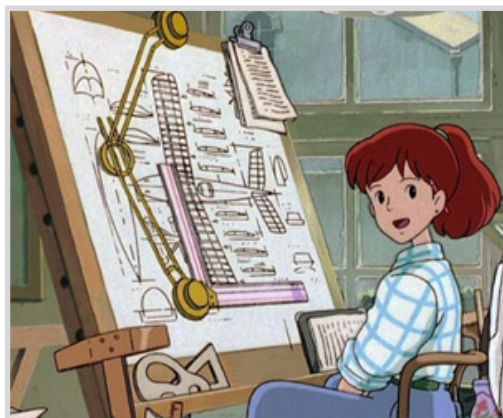
⁴⁴⁹ MACWILLIAMS, Mark W., **Japanese Visual Culture Explorations in the World of Manga and Anime**, M.E. Sharpe, Inc., Nueva York, 2008, (Traducción: María José Murialdo), p. 115.

⁴⁵⁰ NAPIER, S. J., o. cit., p. 149.

⁴⁵¹ MIYAZAKI, H., **Starting Point**, p. 304.

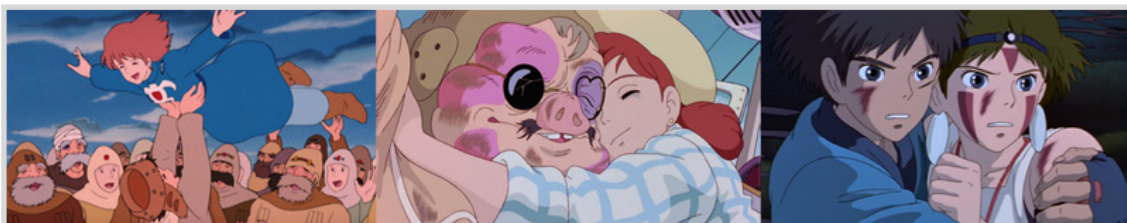
⁴⁵² NAPIER, S. J., o. cit., p. 153-168.

dioses. En el caso de **Porco Rosso**, Fio combina su belleza estética con habilidades mecánicas y conocimientos sobre aviones.



Fio

La relación entre los protagonistas suele ser de amor puro y de amistad en la obra de Miyazaki. Los finales no suelen mostrar la consumación de las relaciones y el “vivieron felices para siempre”, sino que resaltan en varias ocasiones la pluralidad y la otredad que son frecuentes en la vida real. Los personajes, como en la realidad de hoy en día, toman decisiones y esos caminos a veces hacen que deban separarse⁴⁵³. En **La princesa Mononoke** los protagonistas acuerdan vivir por separado pero visitarse de vez en cuando; saben que no podrían adaptarse uno a la vida del otro y que cada uno debe seguir su destino. En **Porco Rosso** no se muestra un final en el que Gina y Porco terminen juntos, pero al recuperar Porco sus facciones humanas, deja la posibilidad abierta. En **Nausicaä** no se hace referencia a que Asbel y Nausicaä vivan algo más que una amistad. Sin embargo, y a diferencia de la cultura japonesa que se caracteriza por la inexpresividad, los personajes expresan su sentimiento y su amistad a través del contacto, principalmente, a través del abrazo. *“El acto de tocar a alguien significa involucrarse con el otro, es decir, compartir una emoción profunda. Es por eso que tocar se comprende como una expresión del amor. Sin embargo, esta comprensión no se limita al amor en el sentido más estrecho, sino que considera al cuerpo de un ser humano como la materialización de su corazón. Por ende, tocar el cuerpo de otra persona es también tocar su corazón”*⁴⁵⁴.



Nausicaä y Asbel; Porco y Fio; Ashitaka y San

⁴⁵³ NAPIER, S. J., o. cit., p. 231-248.

⁴⁵⁴ TADA, M., **Gestualidad japonesa**, p. 86.

a.2 Más allá del bien y del mal

En el cine de animación se suele presentar a los personajes de modo antagónico: los buenos –en muchos casos héroes–, y los malos –villanos–. Miyazaki se aleja de este modo simplista y dual de representación. “*Sé que hay bien y mal en el mundo, y que la gente hace cosas buenas. Pero las personas que hacen cosas buenas no son necesariamente buenas personas, son simplemente personas que han hecho cosas buenas. Al siguiente instante pueden terminar haciendo algo malo, y si no se toma esto en consideración al momento de definir nuestra visión sobre los humanos, cometeremos errores constantemente al tomar decisiones sobre política o sobre nosotros mismos*”⁴⁵⁵. El director considera que lo más importante en una película es tener los personajes completamente definidos, con sus objetivos y expectativas claras y crear la historia –el drama y la acción–, en base a lo que ese personaje pensaría o haría⁴⁵⁶. Plantea que un error común es creer que en el cine de animación los personajes deben ser representados de modo tonto o absurdo por tratarse de dibujos animados⁴⁵⁷. Si bien, en ocasiones, los personajes pueden presentar características ficticias, estos actúan en base a una personalidad definida que no se moldea de acuerdo a la necesidad de mostrarlos como buenos o malos, sino para mostrar su lado humano y lograr así verosimilitud y credibilidad. Por otra parte, Miyazaki explica que ha obtenido inspiración de las novelas de la época victoriana para representar a sus personajes “malos”. “*Los personajes perversos que aparecen en esas novelas son impresionantes. Son apuestos, generosos y alegres -el epítome de la idealización de ser “cool” de nuestra sociedad moderna-. Francamente, estoy tan harto de las historias en las que los personajes más negativos aparecen con caras aterradoras, tan harto que ya no significan nada para mí. Además, es demasiado sencillo deshacerse de este tipo de personajes en la historia. Sin embargo, si los transformamos en personajes de los cuales no es sencillo deshacerse, entonces se da lugar a la pregunta interesante de qué podría*

⁴⁵⁵ MIYAZAKI, H., **Starting Point**, p. 398.

⁴⁵⁶ ib idem, p. 34.

⁴⁵⁷ ib idem, p. 267.

pasar [entre el/la protagonista y los personajes que presentan un lado negativo]”⁴⁵⁸.

Por esta razón, en las películas a analizar aparecen personajes que pueden considerarse buenos o malos en un inicio, pero que a medida que se desarrolla la historia comienzan a generar empatía en el espectador haciéndole entender el porqué de sus acciones, comparta o no el público su forma de pensar o actuar. Los personajes van mostrando su lado humano y ambiguo que gira en torno a la capacidad que todo ser vivo tiene de hacer el bien y también el mal. Takeshi Kitano plantea que la mezcla de la ternura con la brutalidad “es una característica propia del temperamento japonés, como los padres que matan a los hijos antes de suicidarse. Es un péndulo que oscila entre crueldad y ternura. Están dosificadas correctamente para hacerlo moverse. Cuanta más ternura, más violencia debe haber. Sólo así se libera la energía potencial del péndulo”⁴⁵⁹. Por ejemplo, en **Porco Rosso** se hace difícil definir a los personajes “buenos” o “malos”. Porco en sí es un piloto de hidroaviones excéntrico que se muestra despreocupado, pero que deja asomar su ternura y compasión en ocasiones. Él no se considera una buena persona y esta es la razón del hechizo que lo mantiene con facciones de cerdo. En una escena en la que Gina le cuenta a Porco que han encontrado los restos de su tercer marido en el mar, al igual que los dos anteriores, el



Poster de Donald Curtis

Piratas aéreos y Donald Curtis protagonista brinda con ella por sus compañeros diciendo que todos los buenos pilotos han muerto. Por otra parte, tanto los siete grupos de piratas aéreos, como el piloto norteamericano Donald Curtis a quien contratan estos para derrotar a Porco Rosso, son asimismo personajes humanos

⁴⁵⁸ MIYAZAKI, H., o. cit., (Traducción: María José Murialdo), p. 413.

⁴⁵⁹ LIMOSIN, Jean-Pierre, o. cit.

que pelean por sus intereses, ya sea el dinero o el reconocimiento, pero no se muestran como simples villanos motivados por el deseo de hacer el mal. Los piratas son antiguos pilotos que se encuentran desempleados y se han transformado en piratas para hacer dinero y poder seguir adelante. Donald Curtis es un enamorado que desea llegar a la fama a toda costa, sea venciendo a Porco, escribiendo una película y protagonizándola, o llegando a ser el presidente de Estados Unidos. Miyazaki plantea que en **La princesa Mononoke** quiso incluir todos los elementos negativos que suelen conformar la personalidad de los villanos en los protagonistas. Esto porque entiende que es factible que un personaje tenga tanto odio y enojo dentro de sí. Se puede ver esta diferencia en Ashitaka que no es como ninguno de los personajes masculinos de sus obras anteriores, que se mostraban felices y alegres⁴⁶⁰. También se ve reflejado en la personalidad de la heroína, San, que se encuentra motivada por la venganza hacia los humanos por destruir el bosque.

a.3 Personajes secundarios

Susan J. Napier plantea que Miyazaki rompe con otro estereotipo de los personajes femeninos al representar a las guerreras adultas aún más violentas que a sus personajes masculinos⁴⁶¹. En

La princesa Mononoke Lady Eboshi dirige el fuerte Tataru, pelea igual o mejor que cualquier hombre y lucha contra los dioses del bosque para adueñarse de la materia prima y así



Lady Eboshi



Moro y San

poder producir hierro, acero y armas de fuego. Sin embargo, presenta un aspecto muy cuidado y femenino, y se preocupa por los marginados, como las mujeres de burdel y los leprosos, a quienes da trabajo y un hogar seguro. Moro, la diosa loba, es

⁴⁶⁰ TAYAMA, Kazz, **The Art of Nausicaä Of The Valley Of The Wind. Watercolor Impressions**, VIZ Media, LLC, San Francisco, 2007, p. 152.

⁴⁶¹ NAPIER, S. J., o. cit., p. 231-248.

presentada como figura materna de sus crías y de San. Si bien en contadas ocasiones deja ver su lado cariñoso a su manada, en general se muestra como un personaje muy inteligente y como una luchadora implacable que pelea en defensa del bosque hasta el preciso instante de su muerte, la cual es representada sin sentimentalismo, en oposición al cine de Walt Disney, que muestra por ejemplo en **El rey León** (1994) la muerte del padre de Simba enfatizando el drama y la tristeza. En **Nausicaä del valle del viento**, la princesa Kushana de Tolmekia también presenta un aspecto femenino y cuidado, a pesar de la armadura que utiliza para sustituir los miembros de su cuerpo que perdió al ser atacada por los insectos que protegen el “mar de la decadencia”. Ella busca destruir este “mar”, junto con todo lo que atente contra la supervivencia de su raza, motivada principalmente por la venganza. Si bien para terminar



Kushana



Kushana viendo explosión generada por el dios guerrero

con la contaminación toma acciones maquiavélicas, apoderándose de los pueblos que se cruzan en su camino mediante la opresión e intentando revivir a uno de los dioses guerreros que encendieron en llamas y destruyeron todo a su paso en los “siete días de fuego”, sus motivos son claros. No

obra motivada por el deseo de hacer el mal, "se le atribuyen motivos y emociones convincentes que justifican de alguna manera su búsqueda inflexible de venganza"⁴⁶² para acabar con los problemas que atentan contra los seres humanos.

⁴⁶² MIYAZAKI, H., **Starting Point**, p. 50.

Miyazaki suele incluir personajes principales –protagonista, interés romántico–, y personajes secundarios no humanos y fantásticos. Por lo general, el director no incluye personajes de apoyo a modo de confidentes o catalizadores del protagonista. Los personajes no humanos dentro de las películas de Miyazaki no son representados de forma antropomórfica como se ve, por ejemplo, en **Bambi** (Disney, 1942), Bugs Bunny o el Pato Lucas. En el caso de **La princesa Mononoke** los dioses animales del bosque son



Kodama

explica Sáenz Valiente, como demasiado buenos o demasiado malos, sino que se los muestra como personajes normales⁴⁶³. Por ejemplo, los kodama de **La princesa Mononoke**, pequeños seres que habitan los árboles del bosque, o en **Nausicaä del valle**



Caminante nocturno

ver en **Mononoke** el dios del bosque que tiene rostro humano y cuerpo de

simplemente animales que se comportan como tal, y que se comunican, por ser dioses, mediante algo similar a la telepatía. Pero no se los muestra caricaturizados, hablando como seres humanos. Por otra parte, los personajes fantásticos no se representan de forma estereotipada como



Omhu bebé junto a Nausicaä

del viento, los insectos enormes que defienden con su vida el mar de la decadencia, de los cuales se destacan los omhu, cuyo nombre proviene de una mezcla entre la palabra que representa al rey de los gusanos, la que representa al gusano de arena de la novela **Dune** (1965) de Frank Herbert y el término budista “omh” de Daijiro Morohoshi, artista de *manga*. También se puede

⁴⁶³ SÁENZ VALIENTE, R., o. cit., p. 74-78.

ciervo, y que por las noches muta en un ser indefinido y enorme, similar a un cielo repleto de estrellas, al que llaman el caminante nocturno. Este no es un dios sentimental y benevolente; es representado de forma mística, enigmática y sin la capacidad de hablar. Estos personajes secundarios realzan la belleza y lo sacro de la naturaleza a la vez que demuestran su ferocidad y brutalidad vengativa, haciendo que el espectador dude si los animales y dioses son amigos o enemigos de los protagonistas.

a.4 Diseño y estética de los personajes

Las heroínas y varios de los personajes secundarios humanos de Miyazaki suelen mantener una estética muy similar. Como se plantea en el apartado anterior, la diferencia de origen de los personajes –europeos o asiáticos, dependiendo de cada historia en particular–, radica en el color seleccionado para representar la piel, no en sus facciones. Andrew Osmond plantea que muchos occidentales se preguntan por qué los personajes de Miyazaki parecen caucásicos. Osmond explica que la respuesta, a su entender, es sencilla: la convención estilística japonesa de dibujar de este modo a los personajes proviene de décadas atrás, influenciada por Osamu Tezuka y su admiración hacia la obra de Walt Disney. Vale destacar, por un lado, que Miyazaki no hace uso de los ojos de tamaño exacerbado, entre otras convenciones instauradas por Tezuka que el director se niega a utilizar en su obra. Por otro lado, se debe tener en cuenta que existen diversas obras japonesas de cine de animación en las que los personajes son representados con facciones asiáticas. De cualquier manera, Charles Solomon, historiador de animación, plantea que *“muchas personas creen que los ojos enormes son hechos para parecer occidentales, pero eso no es cierto. Los personajes son percibidos como japoneses y actúan como japoneses”*. Roland Kelts, autor de **Japanamerica**, agrega que los ojos grandes buscan expresar emociones a través de sus sombras⁴⁶⁴ y, por ejemplo, mediante el temblor de las pupilas en momentos en que los personajes experimentan sentimientos fuertes, lo que se puede encontrar en todas las películas de Miyazaki. El crítico de arte Scott

⁴⁶⁴ **Shirow's Journey: The Appleseed Chronicles**, Warner Bros. Entertainment Inc., 2008.

McCloud ofrece otra posibilidad al plantear que las caras simplificadas e icónicas logran que cualquier miembro del público se identifique con los personajes, aunque provengan de distintos países y culturas –quizás esta sea la razón por la cual los occidentales se preguntan por qué sus personajes parecen caucásicos–⁴⁶⁵.

b) El medio ambiente y la naturaleza

b.1 La naturaleza y el ser humano

Las reflexiones sobre el medio ambiente y la naturaleza son, en muchos casos, los disparadores de sus obras. Hayao Miyazaki explica que un evento que lo inspiró a realizar parte de la historia de **Nausicaä** fue la contaminación de mercurio en la bahía de Minamata en los años cincuenta, que fue –y sigue siendo al día de hoy–, letal para los humanos, pero llevó a los peces a adaptarse al ambiente contaminado absorbiendo el veneno y continuando su reproducción sin problemas. De forma paralela, se puede ver que en el mundo en que vive Nausicaä, que se encuentra devastado por la contaminación generada por el hombre, la naturaleza ha absorbido el veneno que el hombre produjo y se está adaptando a él para continuar generando vida. A este respecto Miyazaki explica que la tecnología humana es torpe en comparación con la naturaleza, guiada por el oportunismo y la disponibilidad, en lugar de la planificación y la innovación⁴⁶⁶. A pesar de esto, Miyazaki explica que la historia de Nausicaä no comenzó por la preocupación ecológica en sí, sino porque en el momento, en 1980, estaba muy enojado con el estado del mundo en general. Estaba enojado con los problemas del medio ambiente, pero también con el rumbo que la humanidad estaba siguiendo, principalmente en Japón⁴⁶⁷.

Desde el inicio de la película se muestra un contraste entre el interés y la admiración de Nausicaä por la naturaleza, aunque esté contaminada, y el horror de Yupa-sama que se encuentra con otro pueblo devastado debido al advenimiento del “mar de la decadencia”. “*Vemos a los pájaros que lastiman a*

⁴⁶⁵ OSMOND, A., **Spirited Away**, p. 50.

⁴⁶⁶ CAVALLARO, D., **The Animé Art of Hayao Miyazaki**, p. 48.

⁴⁶⁷ MIYAZAKI, H., **Starting Point**, p. 392.

los humanos como peligrosos y a esos que nos son útiles, como útiles. Es todo arbitrario. La impresión que nos deja un paisaje cambia dependiendo de las emociones de la persona que lo está viendo. La naturaleza que es generosa es, a la vez, feroz”⁴⁶⁸.

Los bosques suelen ser representados como indefensos y destruidos por los seres humanos y, paradójicamente, necesitados de su protección. Miyazaki explica que la idea detrás del “mar de la decadencia” fue la de crear un bosque que estuviera a la ofensiva, al ataque. Este se ha vuelto tóxico para los seres humanos y es defendido por insectos voraces dispuestos a matar a todo aquel que atente contra el bosque. Pone como ejemplo el caso hipotético en el que si



Nausicaä



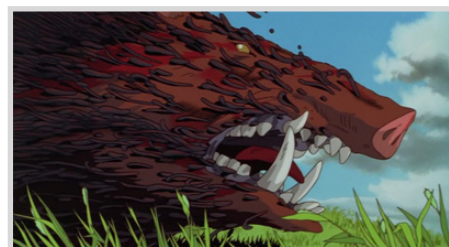
Ciudad destrozada por el “mar de la decadencia”



Insecto protegiendo el bosque (“mar de la decadencia”)

existiera un bosque con dichas características⁴⁶⁹. Esto se ve reflejado en el bosque en el que habitan los dioses en **La princesa Mononoke**, donde se muestra tanto su hermosura, como su ferocidad. Debido a los ataques de Lady Eboshi, el bosque y sus

los árboles pudieran tomar venganza, ya no existiría la raza humana. A pesar de que hoy la naturaleza se encuentra gradualmente en decadencia, el director plantea que en el pasado hubo un período en el que los bosques eran extremadamente poderosos, por lo que sería viable que



Verraco convertido en demonio debido a la ira por los ataques de Lady Eboshi al bosque

⁴⁶⁸ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 335.

⁴⁶⁹ ib idem, p. 418.

dioses y tribus deben defenderse, lo que los lleva a estar al ataque contra los seres humanos.

Michitarō Tada plantea que el concepto *nature*, *shizen*, no existía originalmente en la lengua japonesa. "*En su lugar, considerábamos las cosas del mundo natural cada una por su cuenta, aparte del resto o del conjunto*". Hoy en día se usa la palabra abstracta *shizen*, que significa "la Naturaleza", y con ella, el interés de "cuidar la Naturaleza" y de "volver a la Naturaleza". Pero el autor se pregunta a qué período de la Naturaleza se quiere volver. Porque la naturaleza que existía hace veinte mil años ya no existe, y en algunos períodos anteriores existía una deforestación temeraria a la que no cree que se quiera volver. "*La naturaleza que vemos hoy es una naturaleza que ha sido procesada de varias maneras. Por consiguiente, de todas estas naturalezas procesadas, ¿cuál elegiríamos? Esta es la pregunta que no se plantea...*"⁴⁷⁰. Tanto en **La princesa Mononoke**, como en **Nausicaä del valle del viento** Miyazaki rompe con el mito de los japoneses viviendo en armonía con la naturaleza expresado frecuentemente a través de la unión de lo femenino con lo natural. Susan Napier plantea sobre **La princesa Mononoke**, que la película es un llamado de atención a los seres humanos para que reaccionen ante la crisis espiritual y del medio ambiente que se está viviendo, y entiendan todo lo que han perdido hasta el momento, y lo que pueden llegar a perder en caso de seguir en la misma dirección⁴⁷¹. Se puede ver el mismo concepto en el caso de **Nausicaä**. Ambas películas presentan tintes apocalípticos, y de muerte y resurrección en relación a la naturaleza. En **Mononoke**, cuando le cortan y roban la cabeza al caminante nocturno –dios venado del bosque–, casi todos los seres vivos que conformaban el bosque mueren. Cuando le devuelven la cabeza al dios, este muere, pero la naturaleza comienza a regenerarse. En **Nausicaä** el escenario en que se desarrolla la historia es postapocalíptico y la resurrección se ve representada en la capacidad de adaptación y supervivencia del bosque que está desarrollando un ecosistema limpio y habitable a partir de los desechos que lo componen.

⁴⁷⁰ TADA, M, **Karada**, p. 346-348.

⁴⁷¹ NAPIER, S. J., o. cit., p. 231-248.

b.2 El ser humano y la máquina

Nausicaä también presenta otro concepto importante en la obra de Miyazaki que es la búsqueda del equilibrio entre el ser humano y la máquina. El desequilibrio entre el hombre y la tecnología, y entre los seres humanos en sí, es el que desestabiliza también la relación de estos con la naturaleza. En esta película se puede ver claramente que, exceptuando el caso de la princesa Nausicaä y la población del valle del viento que viven en armonía con el medio ambiente,

los seres humanos anteponen su odio hacia otras tribus y su sed de poder ante la importancia que deberían darle a su problema con la naturaleza. Prefieren lastimar a los omhu para generar una estampida dirigida hacia el valle del viento y evitar así ser súbditos de otro gobierno, antes que buscar la solución pacífica y conjunta al problema de la polución al que todos se enfrentan. Esto lo hacen utilizando armas letales, tanto contra el hombre como contra la naturaleza,



Estampida de omhu

como lo es el dios guerrero de los siete días de fuego que la princesa Kushana revive para terminar con la estampida de omhu y prender fuego el “mar de la decadencia”. También se ve claramente este punto en **La princesa Mononoke** donde Lady Eboshi pretende extraer los recursos necesarios para la producción de hierro y acero matando a los dioses del bosque con sus armas de fuego, en lugar de intentar convivir pacífica y naturalmente. Miyazaki considera que el problema no es la tecnología en sí, a la que considera neutral e inocente, sino el uso que se le da⁴⁷². Por otra parte, explica que el siglo XIV fue el período en el que el mundo se volvió fuertemente orientado a lo humano, cambiando la base del sistema de valores de las personas de los dioses al dinero, lo que se ve representado en la película⁴⁷³.



Dios guerrero

⁴⁷² MIYAZAKI, H., **Starting Point**, p. 394.

⁴⁷³ NAPIER, S. J., o. cit., p. 231-248.

Miyazaki explica que es muy simple decir que una persona mala es quien arruina un sistema ecológico o bosque, pero que eso no es lo que los humanos han estado haciendo. No es gente mala la que ha estado destruyendo la naturaleza, sino las personas que trabajan duro para sobrevivir. El director plantea que aunque vivamos humildemente, igual destruiremos la naturaleza. No se trata de dejar la avaricia de lado para evitar su deterioro. Por esta razón es que no podremos afrontar los problemas ambientales si no empezamos a pensar en soluciones partiendo de la base de que no tenemos ni la menor idea de qué hacer al respecto⁴⁷⁴. Además, Miyazaki destaca que el progreso de la tecnología es un hecho permanente de la vida humana que no se puede ignorar⁴⁷⁵ y que afecta al medio ambiente. Este es el problema que se plantea tanto en **Nausicaä del valle del viento**, como en **La princesa Mononoke**, esta relación compleja entre el hombre y la naturaleza, que es precisamente el problema al que nos estamos enfrentando hoy en día. Es por esta razón que estas películas no tratan de un villano, sino de un problema verosímil y los diversos puntos de vista de los distintos personajes⁴⁷⁶.

c) Los aviones y otras naves voladoras

c.1 Artefactos voladores

Como se planteó previamente, a Hayao Miyazaki le apasionan los aviones, al igual que otros artefactos voladores. Probablemente esta pasión provenga de la observación del trabajo de su padre, quien trabajaba en la fábrica de su hermano donde se construían partes de aviones de guerra utilizados durante la Segunda Guerra Mundial. El director plantea que desde pequeño era fanático de los aviones militares, los barcos de guerra y los tanques de guerra, al igual que de las películas bélicas. Tal vez sea por esta razón que el director incluye escenas de vuelo y naves voladoras en todas sus películas, exceptuando **La princesa Mononoke**.

⁴⁷⁴ CAVALLARO, D., **The Animé Art of Hayao Miyazaki**, p. 57.

⁴⁷⁵ AUBRON, Hervé, "La guerra de los mundos (réquiem por los humanos)", **Europa & Asia – Hou & Miyazaki, Cahiers du Cinéma España**, N° 22, Abril 2009, (Traducción: Antonio Francisco Rodríguez Esteban), p. 21-23.

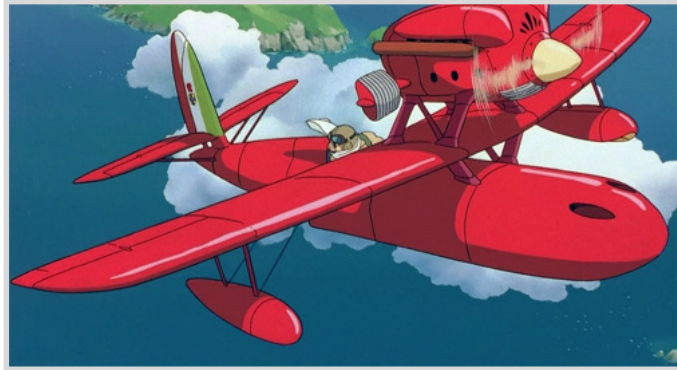
⁴⁷⁶ CAVALLARO, D., **The Animé Art of Hayao Miyazaki**, p. 124.

A pesar de haber dibujado a lo largo de su carrera varios artefactos mecánicos que están comprendidos en el género *mecha*, Miyazaki plantea que odia los shows pertenecientes a este género que se muestran en televisión en la actualidad, como por ejemplo, los que tratan sobre protagonistas que se meten dentro de máquinas con forma de robots gigantes, que nunca podrían haber construido ellos mismos, luchan contra un villano y lo derrotan. Estos, en su opinión, carecen absolutamente de verosimilitud⁴⁷⁷. Por lo general, estas máquinas están basadas en modelos a escala de plástico que los animadores observan desde distintos ángulos para imaginar su movimiento. El director plantea que utilizando este método es prácticamente imposible transmitir la sensación de presencia y verosimilitud de una máquina, lo que hace que la representación deje mucho que desear en la animación. Miyazaki plantea que para poder representar correctamente el vuelo de un avión u otra máquina voladora, se debe consultar libros sobre la historia de los aviones, por ejemplo, el caso de Igor Sikorsky. Este hombre construyó, en 1913, el primer biplano de cuatro motores y lo voló sobre Rusia. Durante el vuelo, cenó a bordo del avión y, cuando el motor falló, se paró sobre una de las alas y luego sobre la cabina para arreglar los motores del avión. *“Personalmente, creo que Sikorsky simboliza la forma en la que los hombres realmente vuelan. Y es a partir de esta imagen –la de un hombre simplemente ansioso por volar– que emerge una buena ilustración. No proviene de la imitación de algo visto hace tiempo en una serie animada de televisión, o de un modelo a escala hecho en plástico, ni siquiera de la experiencia de haber volado en uno de los aviones de pasajeros cerrados herméticamente como los de hoy en día”*⁴⁷⁸. Miyazaki explica que su interés no radica en la forma y composición que tienen los aviones en el mundo real, sino que le gusta observarlos e imaginar cómo se ven por dentro y cómo están contruidos. Plantea que si viera en detalle cómo están compuestos todos los aviones por dentro y no diera lugar a su imaginación, perdería su motivación. En **Porco Rosso** los modelos de los aviones son inventados por el director en base a una mezcla de partes de aviones existentes. Si bien no son reales, presentan un alto grado de realismo-naturalista debido al detalle con el

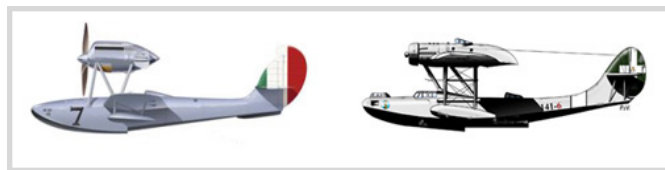
⁴⁷⁷ MIYAZAKI, H., **Starting Point**, p. 20.

⁴⁷⁸ ib idem, p. 24.

que están diseñados. El modelo de avión de Porco, el Savoia S-21, es un avión ficticio probablemente basado en partes de los modelos Macchi M.33 y CANT Z.501 Gabbiano. Esta característica se ve también en otras de sus películas donde los personajes construyen sus propias máquinas para volar, como en **Nausicaä del valle del viento** y **Laputa: castillo en el cielo**.



Savoia S-21



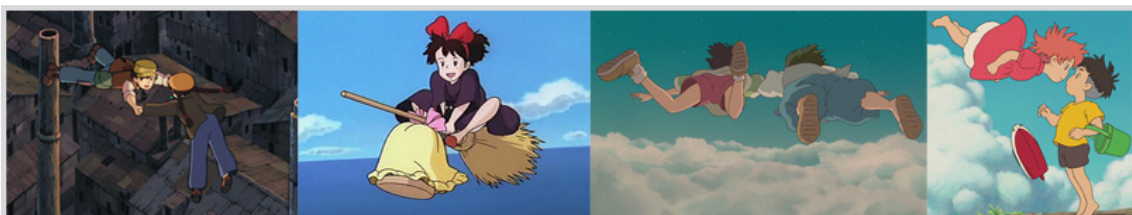
Macchi M.33 y CANT Z.501 Gabbiano



Nave de los piratas en **Laputa**; Nausicaä en el meheve; Howl y Sophie en **El increíble castillo vagabundo**

c.2 El vuelo

Porco Rosso se sitúa en el mar Mediterráneo, específicamente en el mar Adriático, donde Antoine de Saint-Exupéry desapareció durante la Segunda Guerra Mundial. Miyazaki plantea que Saint-Exupéry era un gran piloto, pero que su mayor logro radica en los textos que escribió sobre pilotos. Su libro preferido, **Tierra de hombres** (1939), expresa la dignidad de los hombres, por ejemplo, de sus colegas Henri Guillaumet y Jean Mermoz quienes sufrieron accidentes aéreos, y presenta descripciones hermosas de los aviones, el clima, el cielo y el lazo entre los pilotos y la gente que se encuentra



Sheeta y Pazu (**Laputa**); Kiki; Haku y Chihiro; Ponyo y Sosuke

en tierra firme⁴⁷⁹. En cierto grado, **Porco Rosso** presenta un paralelismo con la vida del escritor en cuanto a la presencia permanente de la muerte en la historia del vuelo, lo que lleva al protagonista a volar en soledad como un cazarecompensas.

Roland Kelts plantea que las escenas de vuelo de los personajes jóvenes representan su alejamiento del mundo de las preocupaciones en que viven los adultos⁴⁸⁰. Susan Napier explica que en las escenas de vuelo se encuentran las posibilidades de escape de los personajes, tanto del pasado, como de la tradición. Además, describe una de las escenas iniciales de **Nausicaä** donde se muestra a la protagonista volando, como evocadora de un sentimiento de poder, libertad y posibilidades ilimitadas (*ver ejemplos en la página anterior*). La protagonista es representada como una jinete del viento: tiene la capacidad de entenderlo y utilizarlo para su beneficio. Ella vuela en el *mehve*, un aparato volador ficticio que tiene la capacidad de ser utilizado con motor eléctrico o simplemente con las corrientes de viento. Si bien no son sólo las heroínas las que vuelan en sus películas, es claro que en la obra de Miyazaki el vuelo simboliza una fuente de poder y fuerza para estas jóvenes que las lleva a trascender los límites de la realidad, las expectativas de la sociedad y los límites del cuerpo humano en sí⁴⁸¹.

Vale destacar, como se planteó previamente en relación a la estructura narrativa, que los personajes en las películas de Miyazaki comienzan su viaje de autodescubrimiento y crecimiento desde abajo, literal y conceptualmente, para llegar luego a lo más alto, al vuelo, a la luz, a la madurez y al conocimiento.

⁴⁷⁹ **Journey of the Heart. On the wings of Saint-Exupéry: From France to the Sahara.**

Traveler: Hayao Miyazaki, NHK, 2004.

⁴⁸⁰ KELTS, Roland, **Japanamerica**, Palgrave Macmillan, Nueva York, 2006, p. 51.

⁴⁸¹ NAPIER, S. J., o. cit., p. 153-168.

Conclusiones

¿Qué define, entonces, el estilo de un cineasta? Como plantea Bordwell, el estilo organiza las técnicas cinematográficas utilizadas según los principios de la narración, entendiendo el *film* como proceso «técnico»⁴⁸². Sáenz Valiente agrega que el estilo es la síntesis y el producto de la unificación de las fuerzas y factores presentes en la composición, y de todas las decisiones que tomó su creador⁴⁸³. Por otra parte, según la opinión de John Lasseter, Hayao Miyazaki es muy parecido a sus películas debido a que pone su corazón y su alma en ellas; él considera que uno es lo que uno *hace*⁴⁸⁴. Entonces, para responder a la pregunta rectora de este trabajo cabe cuestionarse –como se hizo de forma previa y en mayor profundidad en el análisis–, si existen constantes en la obra de Miyazaki –formales y argumentales–, que confirmen el planteamiento de Lasseter, cuáles son las principales, y si lo definen como un director con un estilo determinado y particular; un estilo *Miyazaki*.

En primera instancia se puede percibir un método establecido y determinado de trabajo: un método *Miyazaki*. Su modelo de realización suele utilizar el mismo proceso para la creación de la escenografía, de los personajes, la “iluminación”, el sonido, la escritura del guión –*sketches* de continuidad– que va creando durante la realización de la película en base a su intuición⁴⁸⁵, comenzando desde las partes –un personaje, una escena– para luego definir el “todo” de la historia, entre otros puntos tratados de forma previa en el análisis. Si bien delega las tareas como cualquier director, está presente en todas las etapas de realización tomando decisiones y, revisando luego, todos los dibujos, los colores utilizados, el ritmo de las escenas, la representación de los movimientos de los personajes, sus gestos, entre tantos otros detalles y, de considerarlo necesario, hace las correcciones a mano. Su método prioriza las técnicas de animación tradicional, utilizando más de 150.000 dibujos a mano por película, y si bien implementa técnicas de

⁴⁸² BORDWELL, D., **La narración en el cine de ficción**, p. 50.

⁴⁸³ SÁENZ VALIENTE, R., o. cit., p. 147-148.

⁴⁸⁴ **Lasseter-San, Arigato**, Studio Ghibli, 2003.

⁴⁸⁵ CAVALLARO, D., o. cit., p. 134.

animación digital, lo hace de modo de lograr un producto final que resulte lo más similar posible al que se logra mediante la animación tradicional.

Por otra parte, Miyazaki explica que lo más importante al momento de crear un nuevo trabajo animado es saber qué es lo que se quiere decir. Cuando se tiene un tema definido, aunque se utilice un menor nivel de calidad técnica, la película es apreciada por la audiencia debido a que realmente le aporta algo⁴⁸⁶. Osamu Tezuka consideraba que si los espectadores se interesaban lo suficiente en la historia, aceptarían las carencias de la “animación limitada”⁴⁸⁷. Si bien ambos directores parecen compartir una opinión similar, Miyazaki difiere del pensamiento de Tezuka que, según su opinión, luego de 1955, recurrió al repetido auto-plagio, en busca de un pesimismo barato y de escenas melodramáticas que conmovieran a los espectadores, tuvieran o no relación con el desarrollo de la historia. Además, Miyazaki explica que Tezuka insistía en que la forma ideal de trabajo era la “animación limitada” a la que atribuía como característica principal el uso de la menor cantidad de planos e imágenes posibles, cuando la definición de esta técnica no se reduce a esta limitación que el *anime* profesó luego⁴⁸⁸. Vale destacar que esta es una de las razones por la cual Miyazaki busca alejarse de los cánones argumentales y formales del *anime*. Si bien en ocasiones trabaja con dibujos estáticos, donde predominan los movimientos de cámara, no se eliminan las imágenes de transición entre acciones, sino que se dibujan y trabajan en detalle para lograr coreografías realistas-naturalistas para la representación de los movimientos de los personajes. A diferencia de la “animación limitada” que tendió a ser una forma mucho más abstracta y menos verosímil de narración que otros tipos de formas animadas, Miyazaki trabaja con “animación completa”, generando, como se planteó antes, una enorme cantidad de planos y dibujos a mano por película⁴⁸⁹.

Miyazaki utiliza algunas técnicas características del *manga* y del *anime*, como lo son las bocas sin labios, los ojos redondeados y, por lo general, delineados sólo en la parte superior del párpado –en ocasiones con una línea

⁴⁸⁶ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 22.

⁴⁸⁷ LAMARRE, o. cit., p. 339.

⁴⁸⁸ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 195.

⁴⁸⁹ Como se planteó de forma previa en relación a **Akira** de Katsuhiro Otomo, el *anime* utilizaba sólo una tercera parte de lo que requirió esta película: 2.212 planos, 160.000 dibujos distintos y 327 colores –50 de los cuales se crearon para esa ocasión–.

más suave y corta marcando el párpado inferior–, los movimientos de cámara para proporcionar movimiento a los dibujos fijos –aunque en contadas ocasiones–, y los finales abiertos. También emplea algunas técnicas de cámara características en el *anime* como los *travellings*, los planos generales, los paneos, tomas con 'ángulos de cámara' y puntos de vista inusuales, primeros planos, entre otras mencionadas de forma previa en el análisis. Su obra también presenta la importancia de los silencios, la dilación temporal, o la dramatización de algunas escenas en las que se representa la cara del protagonista atormentado de emoción mediante un primer plano sin movimiento o con movimientos restringidos y repetitivos, por ejemplo, donde el iris del ojo tiembla por angustia. Pero, a pesar de esto, Miyazaki emplea estas técnicas de forma medida y sutil, adaptándolas a su gusto y sus necesidades, debido a que busca alejarse de los cánones del *anime*; tanto es así, que prefiere llamar a su obra *manga eiga*. Según Gan, esta categoría que forma parte de la animación japonesa comprende el empleo de valores y convenciones estéticas distintas a las del *anime* que glorifican como antecesor a la era dorada del estudio Toei Animation, y como sucesor a Studio Ghibli⁴⁹⁰.

Hayao Miyazaki explica que a medida que las personas crecen, aprenden sobre las cosas y construyen sus propios mundos, sus ojos comienzan gradualmente a ver áreas más amplias. *“Menciono esto porque quiero decirles que si le damos a los niños un torrente extremadamente estimulante de cosas como la animación, no podrán verla selectivamente, sino que la tomarán únicamente como lo que es”*⁴⁹¹. Esta quizás sea una de las razones por las que sus películas se acercan en mayor medida a las características narrativas del cine clásico –por ejemplo, por tratarse de historias lineales, continuas y precisas, entre otras características que se plantearon en el análisis–, debido a que están dirigidas principalmente a un público infantil, y deben ser comprendidas y apreciadas por los niños. Sus historias, a pesar de tratar temas que pueden considerarse serios, complejos y típicos de una narración para adultos, como la venganza y la moral, suelen ser representadas de forma optimista. A este respecto, el director plantea: *“claro que dentro de mí*

⁴⁹⁰ GAN, S. H., o. cit., p. 39.

⁴⁹¹ MIYAZAKI, H., o. cit., p. 52.

hay negatividad, desesperación y desesperanza. [...] Pero no me gusta expresar eso en mis películas, que son vistas por niños. Estoy más interesado en descubrir qué es lo que me lleva a hacer una película feliz⁴⁹². Plantea, además, que busca expresar en sus películas sus propias ideas sobre lo que es importante y sobre lo que está mal en el mundo actual⁴⁹³. Esto hace que sus películas presenten, en muchos casos, temas relacionados o similares. Por ejemplo, las relaciones puras y fuertes de amor –en la mayoría de los casos platónico– y amistad entre los protagonistas. También, la preocupación por el medio ambiente y la naturaleza, y su relación compleja con el ser humano, mediada por la tecnología que inevitablemente la deteriora. A este respecto, el director aclara que ni Isao Takahata, ni él son ecologistas que harían una película de lo que fuera mientras tuviera algún tema o mensaje ecológico⁴⁹⁴. De cualquier manera, el concepto de muerte y resurrección de la naturaleza, y su adaptación y supervivencia a las atrocidades que debe tolerar de parte de los seres humanos, suele ser un tema recurrente en sus obras. Por otra parte, una de sus obsesiones temáticas principales que se ve a lo largo de su obra son las escenas de vuelo y los artefactos voladores que provienen de su imaginación a los que busca representar con el mayor grado de verosimilitud posible mediante la atención al detalle minucioso, tanto en sus construcciones, como en su vuelo.

En su obra pueden encontrarse rasgos arquetípicos que caracterizan a sus personajes. Por lo general, no se distingue de qué raza o nacionalidad son, ni en qué momento histórico se sitúan. Las heroínas suelen ser mujeres que se encuentran en la etapa de la niñez. Esto, junto con su apariencia y su inocencia, las acerca al género *shōjo*. Además, suelen ser huérfanas, tener padres ausentes, o carecer del apoyo y la comprensión de sus progenitores. Pero, a pesar de estas características que son usuales en la mayoría de los cuentos infantiles, tanto las heroínas como los personajes femeninos en general, mezclan características atribuidas a la femeneidad, como la belleza estética, la compasión y el cariño, con habilidades científicas y mecánicas, valentía, fuerza para pelear y una independencia activa que las lleva a la

⁴⁹² MIYAZAKI, H., o. cit., p. 188.

⁴⁹³ ib idem, p. 173.

⁴⁹⁴ ib idem, p. 106.

madurez y a la definición de su identidad a lo largo del desarrollo de las películas. Estas características las acercan más al estereotipo del héroe masculino, sobre todo el japonés. Sus heroínas son atractivas, pero se alejan de las convenciones del *anime* que las representa, por ejemplo, con atuendos reveladores. En ocasiones presentan características de personaje ideal, protagonizando acciones o reacciones heroicas pero, por lo general, suelen ser representadas como personajes “normales”, humanos y vulnerables que, aunque con gran coraje y determinación, ante una situación determinada, toman decisiones y acciones cotidianas y corrientes que aportan verosimilitud al desarrollo de las historias. Esta característica también se aplica a los personajes “malos”, a los que, además, Miyazaki evita representar de modo simplista y antagonico en relación a los “buenos”. Sus películas no tratan de villanos motivados por el mal, sino de problemas y de los distintos puntos de vista y soluciones tentativas que los diversos personajes consideran correctas; y de la capacidad que tienen las personas de hacer el bien y también el mal. También se encuentran en sus películas criaturas arquetípicas que suelen ser presentadas como espíritus y/o animales, no de forma antropomórfica, sino simplemente como lo que son. En ocasiones suelen comunicarse mediante algo similar a la telepatía, pero por lo general no se les atribuyen características humanas como, por ejemplo, la capacidad de hablar. No se las muestra caricaturizadas ni como personajes de apoyo a modo de confidentes o catalizadores de los protagonistas, como sucede frecuentemente en el cine de animación. Suelen ser representadas de forma mística y enigmática, resultando a su vez, familiares y encantadoras al espectador. Estos realzan la belleza y lo sacro de la naturaleza, a la vez que demuestran su ferocidad y brutalidad vengativa, haciendo que el espectador dude si los animales y dioses son amigos o enemigos de los protagonistas.

Si bien en las obras de Studio Ghibli se mantiene una estética gráfica similar, Toshio Suzuki plantea una diferencia narrativa importante entre los dos directores más destacados del estudio, Isao Takahata y Hayao Miyazaki. El primero quiere mostrar algo que resulta familiar al público, pero representado desde un nuevo punto de vista; el segundo, quiere mostrar a la audiencia algo

que nunca han visto⁴⁹⁵. Miyazaki busca crear mundos nuevos, únicos e imaginarios que resulten verosímiles al espectador. Esto lo logra prestando atención minuciosa a los detalles en el momento de la representación de los objetos y los paisajes que toma de distintas épocas y lugares, presentando una fuerte influencia de la arquitectura occidental, principalmente de la europea.

Por otra parte, vale destacar, como plantea Toshio Suzuki, que a diferencia de otros estudios, Studio Ghibli consiste en un grupo de talentos trabajando para hacer realidad la idea de un director. Según Russo, las películas de Miyazaki, y también las de otros directores dentro del estudio, pueden considerarse dentro de la categoría de “cine independiente” debido a que son los directores los que tienen total poder de decisión durante todas las etapas de realización del producto, sin tener que atenerse a las reglas narrativas o formales del mercado japonés, oriental u occidental. Las únicas limitantes con las que deben lidiar son las impuestas propiamente por el director, o por el tiempo y presupuesto disponibles.

Por lo tanto, como se planteó anteriormente, Miyazaki es el poeta y el actor que evidencia la idea, la vivencia estética y la materia expresiva en sus obras; él imprime su personalidad en sus películas. En base a las características argumentales y técnicas que se reiteran a lo largo de su obra, se puede decir que existe un estilo *Miyazaki*; un sello que se reconoce en su obra como particular y diferenciado del de otros directores de cine de animación.

Roland Kelts plantea que el sistema con el que operan en Studio Ghibli, de dejar que los directores hagan de la película algo íntegramente suyo, es fantástico, pero que surge un problema cuando estos no son genios. Tanto Hayao Miyazaki como Isao Takahata están lo bastante entrados en años como para finalizar su carrera próximamente, por lo que Kelts explica que en Japón todos están buscando al siguiente Miyazaki; incluso él mismo está buscando a su sucesor, pero aún no lo ha encontrado. Michael Arias, director de cine norteamericano que trabaja en Japón, explica que no se ven muchas caras jóvenes en el cine de animación tradicional japonés, lo que lleva a una situación un tanto irónica a su entender: en el preciso momento en que el

⁴⁹⁵ MONTMAYEUR, Y., o. cit.

anime está siendo aceptado por las masas fuera de Japón, sus productores dentro del país se desesperan en busca de un futuro⁴⁹⁶.

A mediados de los noventa el director de **Susurros del Corazón** Yoshifumi Kondō parecía ser el perfecto sucesor de Miyazaki. Era un director que seguía sus pasos pero sin imitarlo, dejando su sello estilístico en su trabajo. Pero tres años luego del lanzamiento de la película el director sufrió un aneurisma. Gorō Miyazaki, quien sería candidato a ser el sucesor de su padre, hasta el momento no ha logrado impregnar su trabajo con un sello diferenciado e interesante, en la opinión de Hayao Miyazaki⁴⁹⁷. Entonces, en este momento cabe cuestionarse qué pasará cuando Hayao Miyazaki ya no forme parte de Studio Ghibli. Esta es una interrogante que merece ser estudiada a futuro.

⁴⁹⁶ KELTS, R., o. cit., p. 64-65.

⁴⁹⁷ ib idem, p. 63.

Referencias

Libros

- BAZIN, André, "Ontología de la imagen fotográfica", extraído de **¿Qué es el cine?**, Editorial Rialp, Barcelona, 1990.
- BORDWELL, David, **La narración en el cine de ficción**, Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona, 1996.
- BORDWELL, David, **Ozu and the poetics of cinema**, Princeton University Press, New Jersey, 1988.
- BRENNER, Robin E., **Understanding Manga and Anime**, Libraries Unlimited, Connecticut, 2007.
- BROWN, Steven T., **Cinema Anime**, Palgrave MacMillanTM, Nueva York, 2008.
- CASSETTI, Francesco, **Teorías del cine**, Cátedra, Madrid, 1993.
- CAVAGLIA, Nino Eugenio, **Viaje Conmigo. Japón**, Colección de viajes, Buenos Aires, 1957.
- CAVALLARO, Dani, **Anime intersections. Tradition and Innovation in Theme and Technique**, McFarland & Company, Inc., Publishers, North Carolina, 2007.
- CAVALLARO, Dani, **The animé art of Hayao Miyazaki**, McFarland & Company, Inc., Publishers, North Carolina, 2006.
- CIECKO, Anne Tereska, **Contemporary Asian cinema: popular culture in a global frame**, Berg Publishers, New York, 2006.
- COSTA, Jordi, **Películas clave de cine de animación**, Ediciones Robinbook, Barcelona, 2010.
- DE SAINT-EXUPÉRY, Antoine, **El Principito**, Emecé, Buenos Aires, 1951.
- DISSANAYAKE, Wimal, **Melodrama and Asian Cinema**, Cambridge University Press, New York, 2003.
- ELEFTheriotis, Dimitris; NEEDHAM, Gary; **Asian Cinemas: a reader and guide**, University of Hawaii Press, Honolulu, 2006.
- FERNÁNDEZ, Antonio, **Historia del mundo contemporáneo**, Ediciones Vicens-Vives, S. A., Barcelona, 1996.

- Ghibli Museum, Mitaka Catalog, Revised and Enlarged Edition**, The Tokuma Memorial Cultural Foundation for Animation, Tokio, 2004.
- GIUGLARIS, Shinobu y Marcel, **El cine japonés**, Ediciones Rialp, S.A., Madrid, 1957.
- GRAVETT, Paul, **Manga. La nueva era del comic**, Ed. H. Kliczkowski-Onlybook S. L., Madrid, 2004.
- GRESH, Alain; RADVANYI, Jean; REKACEWICZ, Philippe; SAMARY, Catherine; VIDAL, Dominique, **El Atlas de Le Monde diplomatique III. Edición Cono Sur**, Capital Intelectual S. A., Buenos Aires, 2009.
- GUBERN, Román, **Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto**, Ed. Anagrama, Barcelona, 1996.
- GUBERN, Román, **La historia del cine**, Volumen 1, Lumen, Barcelona, 1982.
- JEANNE, René; FORD, Charles, **Historia ilustrada del cine 3. El cine de hoy (1945-1965)**, Alianza Editorial S. A., Madrid, 1979.
- JOLY, Henri L., **Legend in Japanese Art**, John Lane The Bodley Head, Londres, 1908.
- KELTS, Roland, **Japanamerica**, Palgrave Macmillan, Nueva York, 2006.
- KING, Goeff, **American Independent Cinema**, I. B. Tauris & Co. Ltd., Nueva York, 2009.
- KOICHI, Kishimoto, **Politics in modern Japan. Development and organization**, Japan Echo Inc., Fourth Edition, Japan, 1997.
- LAMARRE, Thomas, **The anime machine: a media theory of animation**, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2009.
- LU, Alvin, **The Art of Spirited Away**, VIZ Communications, San Francisco, 2002.
- MACWILLIAMS, Mark W., **Japanese Visual Culture Explorations in the World of Manga and Anime**, M.E. Sharpe, Inc., Nueva York, 2008.
- MCCARTHY, Helen, **Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation**, Stone Bridge Press, Berkeley, 1999.
- METZ, Christian, "El decir y lo dicho en el cine: ¿hacia la decadencia de un cierto verosímil?", en VERÓN, Eliseo, **Lo Verosímil**, Colección Comunicaciones, Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1973.

- MIYAZAKI, Hayao, **Starting Point 1979-1996**, VIZ Media, Trad. Beth Casy y Freferik L. Schodt, San Francisco, 2010.
- MIYAZAKI, Hayao, **The Art of Howl's Moving Castle**, VIZ Media, San Francisco, 2005.
- MIYAZAKI, Hayao, **The Art of My Neighbor Totoro**, VIZ Media LLC, San Francisco, 2005.
- MIYAZAKI, Hayao, **The Art of Porco Rosso**, VIZ Media LLC, San Francisco, 2005.
- NAPIER, Susan J., **From Akira To Howl's Moving Castle**, Palgrave Macmillan, Nueva York, 2005.
- OSMOND, Andrew, **Spirited Away**, Palgrave Macmillan, Nueva York, 2008.
- PAVIS, Patrice, **Diccionario de teatro. Dramaturgia, estética, semiología**, Ediciones Paidós Ibérica, S. A., Barcelona, 1990.
- RUSSO, Eduardo A., **Diccionario de cine. Estética, crítica, técnica, historia**, Editorial Paidós, Buenos Aires, 2005.
- SÁENZ VALIENTE, Rodolfo, **Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva**, Ediciones de la Flor, Buenos Aires, 2006.
- SAKAMOTO, Tarō, **La historia del Japón**, Cetus Co. Ltd., Tokyo, 1996.
- TADA, Michitarō, **Gestualidad japonesa**, Adriana Hidalgo editora, Buenos Aires, 2006.
- TADA, Michitarō, **Karada. El cuerpo en la cultura japonesa**, Adriana Hidalgo editora, Buenos Aires, 2010.
- TAKABATAKE, Michitoshi, **Política y pensamiento político en Japón 1926-1982**, El colegio de México, México D. F., 1987.
- TAYAMA, Kazz, **The Art of Nausicaä Of The Valley Of The Wind. Watercolor Impressions**, VIZ Media, LLC, San Francisco, 2007.
- TIRARD, Laurent, **Lecciones de cine**, Paidós Comunicación 149 Cine, Buenos Aires, 2010.
- WALSH, Ben, **Modern World History**, Butler and Tanner Ltd., London, 1999.
- WILLIAMS, Raymond, **Marxismo y literatura**, Ediciones Península, Barcelona, 1980.

Artículos de Revistas, Diarios y Sitios Web

- AUBRON, Hervé, "La guerra de los mundos (réquiem por los humanos)", **Europa & Asia – Hou & Miyazaki, Cahiers du Cinéma España**, N° 22, Abril 2009,
- CLAIRMONT, Frederic, "Japón y la crisis de la sobreproducción", **Revista del Sur**, No. 86, Diciembre 1998,
[«http://old.redtercermundo.org.uy/revista_del_sur/texto_completo.php?id=880»](http://old.redtercermundo.org.uy/revista_del_sur/texto_completo.php?id=880) (09/08/2011).
- "Claves para acercarse a Bresson", selección de Miguel A. Dobrich de AUMONT, Jacques, **Las teorías de los cineastas**, Paidós Comunicación, Barcelona, 2004.
- COREN, Anna, "Talk Asia: Interview with Animator and Director Miyazaki about His Work, Influences, and Response to The Recent Earthquake, Tsunami, and Nuclear Disaster", Aired August 10, 2011, **Transcripts CNN**,
[«http://transcripts.cnn.com/TRANSCRIPTS/1108/10/ta.01.html»](http://transcripts.cnn.com/TRANSCRIPTS/1108/10/ta.01.html), (7/5/2012).
- COSTA, Jordi, "La infancia reconquistada", **Europa & Asia – Hou & Miyazaki, Cahiers du Cinéma España**, N° 22, Abril 2009.
- CUETO, Roberto, "Asia, Europa... sus fantasmas", **Europa & Asia - Hou & Miyazaki, Cahiers du Cinéma España**, N° 22, Abril 2009.
- DE LA FUENTE, Flavia, "Pequeño Godard ilustrado", **El Amante**, Año 1, N°5, mayo de 1992.
- ECONOMÍA, "Tsunami golpea economía japonesa e impacta en alimentos y acciones", 20/03/2011, **El País Digital**,
[«http://www.elpais.com.uy/110320/pecono-554526/economia/Tsunami-golpea-economia-japonesa-e-impacta-en-alimentos-y-acciones/»](http://www.elpais.com.uy/110320/pecono-554526/economia/Tsunami-golpea-economia-japonesa-e-impacta-en-alimentos-y-acciones/), (09/08/2011).
- EFE, "FMI: recuperación de Japón tras terremoto es "más rápida de lo esperado"", 19/07/2011, **elmostrador.negocios**,
[«http://www.elmostrador.cl/noticias/mundo/2011/07/19/fmi-recuperacion-de-japon-tras-terremoto-es-mas-rapida-de-lo-esperado/»](http://www.elmostrador.cl/noticias/mundo/2011/07/19/fmi-recuperacion-de-japon-tras-terremoto-es-mas-rapida-de-lo-esperado/), (09/08/2011).
- GAN, Sheuo Hui, "To Be or Not to Be. The Controversy in Japan over the "Anime" Label", **Animation Studies – Vol.4**, 2009,

- «<http://journal.animationstudies.org/download/volume4/ASVol4Art4SGan.pdf>», (12/4/2012).
- HIGSON, Andrew, "The concept of National Cinema", **Screen**, Volume 30, Issue 4, Oxford University Press, 1989.
- LAMARRE, Thomas, "From animation to anime: drawing movements and moving drawings", **Japan Forum**, Volumen 14, Número 2, Routledge, part of the Taylor & Francis Group, 2002.
- MACINNES, Daniel Thomas, "Nemo (pilot)", **Film Reviews**, «http://www.danielthomas.org/pop/film_reviews/nemo.htm», (18/9/2011).
- MACINNES, Daniel Thomas, "A Look at Miyazaki's "Pig House" - The Nibariki Office", **The Ghibli Blog**, 1 jun. 2010, «<http://ghiblicon.blogspot.com/2010/06/look-at-miyazakis-pig-house-nibariki.html>», (6/10/2011).
- MACINNES, Daniel Thomas, **The Ghibli Blog**, "Poppy Hill to Premier at Toronto International Film Festival", «<http://ghiblicon.blogspot.com/2011/08/poppy-hill-to-premier-at-toronto.html>», (22/9/2011).
- MAZZONE, André, "Blue Sky's Trip to Japan", **Animation World Magazine**, n° 4.9, Diciembre, 1999, «<http://www.awn.com/mag/issue4.09/4.09pages/mazzonebluesky7.php3>», (2/9/2011).
- NAKAJIMA, Kyoko, "Takahata's raccoon dogs fight land development", **The Daily Yomiuri**, 16 de julio de 1994, «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/pompoko/impressions.html#4>», (15/9/2001).
- NOMURA, Mari, "Japón Sabroso – 'Rubíes del campo' transformados en dulces", **Revista Descubriendo Japón**, N° 04, Heibonsha Ltd, Tokio, 15 de marzo de 2010.
- OSMOND, Andrew, "Will The Real Joe Hisaishi Please Stand Up?", **Animation World Magazine**, «<http://www.awn.com/mag/issue5.01/5.01pages/osmondhisaishi1.php3>», Issue 5.01, Abril 2000, (19/01/2011).

- QUINTANA, Ángel, "La ética del cineasta ante la invidencia de los tiempos", **Formats**, Revista de comunicación audiovisual, «http://www.iaa.upf.edu/formats/formats3/qui_e.htm», (6/5/2012).
- REIDER, Noriko T., "Spirited Away. The Film of the Fantastic and Evolving Japanese Folk Symbols", **Film Criticism** 29, no. 3, Thomson Gale, 2005, «http://www.corneredangel.com/amwess/papers/spirited_away.pdf», (22/3/2012).
- ROMERO, Carlos; PULDÓN, Christian, "Ghibli adapta Manga Kokuriko-Zaka Kara", **Japan Next**, Anime Magazine N° 38, «http://issuu.com/madoka07/docs/japan_next_38», (23/9/2011).
- SCHILLING, Mark, "Majo' delivers innovative world of animation", **The Japan Times**, «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/kiki/reviews.html#jt>», 29 de agosto, 1989.
- SUZUKI, Toshio, "(1) Ghibli – It's Start", **Transcription of the speech delivered by Toshio Suzuki during the special programme for Studio Ghibli at Annecy International Animated Film Festival**, Febrero, 1996, «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/ghibli/history/history1e.html>», (12/9/2011).
- SUZUKI, Toshio, "(2) Ghibli, Center of Attention in the Japanese Film Industry", «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/ghibli/history/history2e.html>», (12/9/2011).
- SUZUKI, Toshio, "(3) Ghibli – Start of Second Phase", «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/ghibli/history/history3e.html>», (12/9/2011).
- SUZUKI, Toshio, "(4) Ghibli – Building of the New Studio", «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/ghibli/history/history4e.html>», (12/9/2011).
- SUZUKI, Toshio, "(5) Ghibli – It's Uniqueness", «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/ghibli/history/history5e.html>», (12/9/2011).
- SUZUKI, Toshio, "(6) Ghibli Goes Abroad", «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/ghibli/history/history6e.html>», (12/9/2011).
- SUZUKI, Toshio, "(7) Ghibli – It's Future", «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/ghibli/history/history7e.html>», (12/9/2011).
- TAKEUCHI, Osamu, "La evolución del manga", **Revista Descubriendo Japón**, N° 04, Heibonsha Ltd, Tokio, 15 de marzo de 2010.
- "The Tsutsumi Chūnagon Monogatari", **Amazon**, «http://www.amazon.com/gp/product/B004QZ9XWG/ref=pd_lpo_k2_dp_sr_1

/185-3922886-4253759?pf_rd_m=ATVPDKIKX0DER&pf_rd_s=lpo-top-stripe-1&pf_rd_r=060A0Y3VDPHCJ5PFCDEX&pf_rd_t=201&pf_rd_p=1278548962&pf_rd_i=B000LBG02U#reader_B004QZ9XWG», (30/1/2012).

ZAPATER, Juan, "El dibujo, el símbolo y la música", **Europa & Asia - Hou & Miyazaki, Cahiers du Cinéma España**, N° 22, Abril 2009.

Memorias de Grado

AVRAM, Dan, **Cine y (pos)colonialismo: Marcas y rastros culturales en Oldboy**, Memoria de grado, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad Católica del Uruguay, 2008.

VEIROJ, Federico, **El estilo del cine independiente (americano de los años 80) a través de Extraños en el paraíso**, Memoria de grado, Facultad de Ciencias Sociales y Comunicación, Universidad Católica del Uruguay, 2000.

Referencias de Sitios Web

Air Side, "NTV", «<http://www.airside.co.uk/work/projects/ntv>», (21/9/2011).

Anime Academy, «http://www.animeacademy.com/influential_anime.php», (25/11/2011).

Anime News Network, **The Internet's most trusted anime news source**, "Mazinger Z", «<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=1100>», (13/8/2011).

Anime News Network, "Neon Genesis Evangelion", «<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=49>», (16/08/2011).

Blog Voyages Extraordinaires, "Imaginary Flying Machines (2002)", «<http://voyagesextraordinaires.blogspot.com/2008/05/imaginary-flying-machines-2002.html>», (19/9/2011).

Collection DX, "From Up On Poppy Hill film review by Leonardo Flores", «http://collectiondx.com/article/poppy_hill_film_review_leonardo_flores», (23/9/2011).

- Daily Motion**, “Opening du Friday Roadshow”,
 «http://www.dailymotion.com/video/x5hs3i_opening-du-friday-roadshow_shortfilms», (21/9/2011).
- Daily Motion**, “Spot Musée Ghibli 1”,
 «http://www.dailymotion.com/video/x5hsan_spot-musee-ghibli-1_shortfilms»,
 (21/9/2011).
- Dharma Crafts. The Catalog of Meditation Supplies since 1979**,
 «<http://www.dharmacrafts.com/2ITM015/DharmaCrafts-Meditation-Supplies.html>», (21/1/2012).
- Disney DVD Movies**, “Studio Ghibli”, «<http://disneydvd.disney.go.com/studio-ghibli.html>», (16/9/2011).
- FELDMAN, Steven, “Hayao Miyazaki biography, Revision 2 (6/24/94)”, **Ghibli Wiki**, «http://www.nausicaa.net/miyazaki/miyazaki/miyazaki_biography.txt»,
 (6/10/2011).
- Film & Media Studies de UCSB**,
 «<http://www.filmandmedia.ucsb.edu/people/faculty/branigan/branigan.html>»,
 (1/8/2011).
- Garakuta Studio**, “Rakugaki Kingdom” for “PlayStation 2”,
 «http://www.garakuta-studio.com/en/src_index.html», (23/9/2011).
- Generación Ghibli**, “'Piece', un videoclip muy especial”,
 «<http://generacionghibli.blogspot.com/2010/08/piece-un-clip-muy-especial.html>», (22/9/2011).
- Ghibli Wiki**, «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/ghibli/>», (22/9/2011).
- Ghibli Wiki**, “Animal Treasure Island”,
 «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/manga/doubutsu.html>», (9/10/2011).
- Ghibli Wiki**, “Daydream Data Notes”,
 «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/manga/zassou.html>», (9/10/2011).
- Ghibli Wiki**, “Desert Time”,
 «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/manga/sabaku.html>», (9/10/2011).
- Ghibli Wiki**, “Dining in the Air”,
 «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/manga/kuuchuu.html>», (9/10/2011).
- Ghibli Wiki**, “From Up on Poppy Hill”,
 «http://www.nausicaa.net/wiki/From_Up_on_Poppy_Hill», (23/9/2011).

- Ghibli Wiki**, “Iblard Time”, «http://www.nausicaa.net/wiki/Iblard_Time»,
(20/9/2011).
- Ghibli Wiki**, “Lawson - Ghibli Museum Tickets”,
«[http://www.nausicaa.net/wiki/Lawson - Ghibli Museum Tickets](http://www.nausicaa.net/wiki/Lawson_-_Ghibli_Museum_Tickets)»,
(19/9/2011).
- Ghibli Wiki**, “Nights of Taneyamagahara”,
«[http://www.nausicaa.net/wiki/Nights_of Taneyamagahara](http://www.nausicaa.net/wiki/Nights_of_Taneyamagahara)», (19/9/2011).
- Ghibli Wiki**, “Osamu Tanabe”, «[http://www.nausicaa.net/wiki/Osamu Tanabe](http://www.nausicaa.net/wiki/Osamu_Tanabe)»,
(21/9/2011).
- Ghibli Wiki**, “Otto Carius: Doromamire no tora (Tigers Covered With Mud)”,
«<http://www.nausicaa.net/miyazaki/manga/otto.html>», (9/10/2011).
- Ghibli Wiki**, “Ponyo on the Cliff by the Sea”,
«[http://www.nausicaa.net/wiki/Ponyo on the Cliff by the Sea](http://www.nausicaa.net/wiki/Ponyo_on_the_Cliff_by_the_Sea)»,
(20/9/2011).
- Ghibli Wiki**, “Puss in boots”,
«<http://www.nausicaa.net/miyazaki/manga/neko.html>», (9/10/2011).
- Ghibli Wiki**, “Sherlock Hound”, «<http://www.nausicaa.net/miyazaki/holmes/>»,
(20/9/2011).
- Ghibli Wiki**, “Tales from Earthsea”,
«[http://www.nausicaa.net/wiki/Tales from Earthsea](http://www.nausicaa.net/wiki/Tales_from_Earthsea)», (19/9/2011).
- Ghibli Wiki**, “The Journey of Shuna”,
«<http://www.nausicaa.net/miyazaki/manga/shuna.html>», (9/10/2011).
- Ghibli Wiki**, “The return of Hans”,
«<http://www.nausicaa.net/miyazaki/manga/hans.html>», (9/10/2011).
- Ghibli Wiki**, “Which? Which? Song”,
«http://www.nausicaa.net/wiki/Which%3F_Which%3F_Song», (19/9/2011).
- Ghibli World**, “1st of August, VIDEO OF NEW GHIBLI COMMERCIAL BY MIYAZAKI GORŌ”, «<http://www.ghibliworld.com/news.html#0108>»,
(21/9/2011).
- Ghibli World**, “12th of August, NEW WORK BY GHIBLI DIRECTOR TAKAHATA ISAO IN THE MAKING”,
«<http://www.ghibliworld.com/news.html#1208>», (22/9/2011).

Ghibli World, “(part I) 17th of December, PRESS CONFERENCE DETAILS FOR GHIBLI'S NEW FILM "KARIGURASHI NO ARRIETTY"” y “(part II) 16th of December, MORE DETAILS ON STUDIO GHIBLI'S NEW FILM "KARIGURASHI NO ARRIETTY"”, «<http://www.ghibliworld.com/news.html>», (22/9/2011).

Ghibli World, “19th of March, NEW STUDIO GHIBLI CM”, «<http://www.ghibliworld.com/news.html#1903>», (21/9/2011).

Ghibli World, “25th of July, A VISIT TO GHIBLI MUSEUM'S PONYO EXHIBITION”, «<http://www.ghibliworld.com/news.html#2707>», (4/4/2012).

Ghibli World, “26th of July, VIDEO FOOTAGE OF MIYAZAKI HAYAO AND JOHN LASSETER AT COMIC-CON - Disney Panel at this year's San Diego Comic-Con (Ponyo)”, «<http://www.ghibliworld.com/news.html#2607>», (15/12/2011).

Ghibli World, "31st of December 2005, FIRST OFFICIAL GEDO SENKI INTERVIEW AND STUDIO GHIBLI SHORT ANIMATION FEATURE SPECIAL", «<http://www.ghibliworld.com/newsarchive3.html>», (19/9/2011).

IMDB, “Full cast and crew for Ponyo”, «<http://www.imdb.com/title/tt0876563/fullcredits#cast>», (14/10/2011).

Level 5, “Ni No kuni”, «<http://www.level5.co.jp/products/ninokuni/index.html>», (22/9/2011).

Macross Chronicle, «http://www.macrosschronicle.com/index.php?option=com_content&view=section&id=1&Itemid=2», (16/08/2011).

Motion Picture Producers Association of Japan, «<http://www.eiren.org/toukei/index.html>», (22/9/2011).

Museo Ghibli, «<http://www.ghibli-museum.jp/en/welcome/>», (6/9/2011).

Museo Ghibli, «<http://www.ghibli-museum.jp/en/004960.html>», (7/9/2011).

Museo Ghibli, «<http://www.ghibli-museum.jp/en/004961.html>», (7/9/2011).

Museo Ghibli, «<http://www.ghibli-museum.jp/en/004962.html>», (7/9/2011).

Museo Ghibli, «<http://www.ghibli-museum.jp/en/004963.html>», (7/9/2011).

Museo Ghibli, «<http://www.ghibli-museum.jp/en/004964.html>», (7/9/2011).

Museo Ghibli, «<http://www.ghibli-museum.jp/en/004965.html>», (7/9/2011).

Museo Ghibli, «<http://www.ghibli-museum.jp/en/006018.html>», (7/9/2011).

Museo Ghibli, «<http://www.ghibli-museum.jp/en/007096.html>», (7/9/2011).

Museo Ghibli, «<http://www.ghibli-museum.jp/en/007186.html>», (7/9/2011).

Ni no Kuni, «<http://www.ninokuni.jp/>», (22/9/2011).

Nisshin, “Sitio Oficial por el 110 aniversario”,
«<http://www.nisshin.com/110th/index.html>», (21/9/2011).

Princess Mononoke The Making,
«<http://www.youtube.com/watch?v=5jY86OcuLBk>», (12/1/2012).

Princess Monoke The Making (Part 21),
«<http://www.youtube.com/watch?v=LXhPHnVPn1g>», (20/1/2012).

Princess Mononoke The Making (Part 25),
«<http://www.youtube.com/watch?v=5Ef8mkbPcMM>», (25/1/2012).

Production I.G, “Innocence: Ghost in the Shell 2, Staff & Cast”,
«http://www.production-ig.com/contents/works_sp/01_s03_index.html»,
(19/9/2011).

Telecom Animation Film Co. Ltd., “Company information”,
«<http://www.telecom-anime.com/telecom-e/profile/index.html>», (30/9/2011).

UNESCO, Sector de Cultura,
«<http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?pg=00011&RL=00064>»,
(18/08/2011).

Referencias Audiovisuales

GUAITA, David, **Explosión Anime**, Canal +, 2005.

Journey of the Heart. On the wings of Saint-Exupéry: From France to the Sahara. Traveler: Hayao Miyazaki, NHK, 2004.

Lasseter-San, Arigato, Studio Ghibli, 2003.

LIMOSIN, Jean-Pierre, **Cinéma, de notre temps. Takeshi Kitano, l'imprévisible**, AMIP, 1999.

MIYAZAKI, Gorō, **Hayao Miyazaki y el museo Ghibli (Hayao Miyazaki to Ghibli Bijutsukan)**, Studio Ghibli, 2005.

MONTMAYEUR, Yves, **Ghibli: The Miyazaki Temple (Ghibli et le mystère Miyazaki. Le temple des mille rêves)**, Arte France, Point du Jour production, 2005.

NAKANISHI, Tomo, **Oga Kazuo – The Man Who Painted Totoro's Forest – 2 – Interviews**, TV Man Union, 2007.

ORECK, Josh, **Scrolls to Screen: A brief history of Anime** en WACHOWSKI, Larry y Andy, **The Animatrix**, Warner Home Video, 2003.

PIÑAS, Pite, **Animación Extrema**, Canal+, 2002.

Shirow's Journey: The Appleseed Chronicles, Warner Bros. Entertainment Inc., 2008.

ZIMA Entertainment, **Reporte Especial – Video Promocional**, Proyecto en colaboración con la casa editorial Tokuma y Shinchou, 1988.

Apéndice

Cortometrajes proyectados en el Museo Ghibli

The Whale Hunt (Título en japonés: **Kujiratori**)⁴⁹⁸

Duración aproximada: 16 minutos

Escrito y dirigido por: Hayao Miyazaki

©2001 Rieko Nakagawa · Yuriko Omura · Nibariki · MG

Koro's Big Day Out (Título en japonés: **Koro no Ousanpo**)⁴⁹⁹

Duración aproximada: 15 minutos

Escrito y dirigido por: Hayao Miyazaki

©2001 Nibariki · MG

Mei and the Baby Cat Bus (Título en japonés: **Mei to Koneko Basu**)⁵⁰⁰

Duración aproximada: 14 minutos

Escrito y dirigido por: Hayao Miyazaki

©2002 Nibariki · MG

Looking for a home (Título en japonés: **Yadosagashi**)⁵⁰¹

Duración aproximada: 12 minutos

Escrito y dirigido por: Hayao Miyazaki

©2006 Nibariki · MG

Mon Mon the Water Spider (Título en japonés: **Mizugumo Monmon**)⁵⁰²

Duración aproximada: 15 minutos

Escrito y dirigido por: Hayao Miyazaki

©2006 Nibariki · MG

⁴⁹⁸ Museo Ghibli, «<http://www.ghibli-museum.jp/en/004960.html>», (7/9/2011).

⁴⁹⁹ Museo Ghibli, «<http://www.ghibli-museum.jp/en/004961.html>», (7/9/2011).

⁵⁰⁰ Museo Ghibli, «<http://www.ghibli-museum.jp/en/004962.html>», (7/9/2011).

⁵⁰¹ Museo Ghibli, «<http://www.ghibli-museum.jp/en/004963.html>», (7/9/2011).

⁵⁰² Museo Ghibli, «<http://www.ghibli-museum.jp/en/004964.html>», (7/9/2011).

The Day I Bought a Star (Título en japonés: **Hoshi wo Katta Hi**)⁵⁰³

Duración aproximada: 16 minutos

Escrito y dirigido por: Hayao Miyazaki

©2006 Naohisa Inoue · MG

A Sumo Wrestler's Tail (Título en japonés: **Chuzumo**)⁵⁰⁴

Duración aproximada: 13 minutos

Escrito por: Hayao Miyazaki

Dirigido por: Akihiko Yamashita

©2010 Studio Ghibli

Mr. Dough and the Egg Princess (Título en japonés: **Panndane to Tamagohime**)⁵⁰⁵

Duración aproximada: 12 minutos

Escrito y dirigido por: Hayao Miyazaki

©2010 Nibariki · MG

Treasure Hunting (Título en japonés: **Takara-sagashi**)⁵⁰⁶

Duración aproximada: 9 minutos

Planificado por: Hayao Miyazaki

© 2011 Rieko Nakagawa · Yuriko Omura · MG

⁵⁰³ Museo Ghibli, «<http://www.ghibli-museum.jp/en/004965.html>», (7/9/2011).

⁵⁰⁴ Museo Ghibli, «<http://www.ghibli-museum.jp/en/006018.html>», (7/9/2011).

⁵⁰⁵ Museo Ghibli, «<http://www.ghibli-museum.jp/en/007096.html>», (7/9/2011).

⁵⁰⁶ Museo Ghibli, «<http://www.ghibli-museum.jp/en/007186.html>», (7/9/2011).

