

GENERACIÓN MIYAZAKI:

La huella miyazakiana en el cine de animación japonés contemporáneo

Miyazaki Generation: the miyazakian footprint in contemporary Japanese animation cinema



UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA

Programa Doctorado en Patrimonio

Doctorando: Elena Gil Escudier
Directora: Ana Melendo Cruz

ABRIL, 2022

TITULO: *Generación Miyazaki: la huella miyazakiana en el cine de animación japonés contemporáneo*

AUTOR: *Elena Gil Escudier*

© Edita: UCOPress. 2022
Campus de Rabanales
Ctra. Nacional IV, Km. 396 A
14071 Córdoba

<https://www.uco.es/ucopress/index.php/es/>
ucopress@uco.es

GENERACIÓN MIYAZAKI:

La huella miyazakiana en el cine
de animación japonés contemporáneo

Doctorando: Elena Gil Escudier
Directora: Ana Melendo Cruz

Facultad de Filosofía y Letras

Programa Doctorado en Patrimonio



UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA

ABRIL, 2022



TÍTULO DE LA TESIS: GENERACIÓN MIYAZAKI: LA HUELLA MIYAZAKIANA EN EL CINE DE ANIMACIÓN JAPONÉS CONTEMPORÁNEO

DOCTORANDO/A: ELENA GIL ESCUDIER

INFORME RAZONADO DEL/DE LOS DIRECTOR/ES DE LA TESIS

(se hará mención a la evolución y desarrollo de la tesis, así como a trabajos y publicaciones derivados de la misma).

La tesis es un estudio detallado de la historia de la animación japonesa y sus diferentes géneros, con especial interés en las aportaciones del aclamado Studio Ghibli y el entendimiento y desarrollo de la figura de Hayao Miyazaki y sus sellos como autor para, con posterioridad, rastrear, en concreto, el influjo del director senior en una nueva generación de autores de *anime*, muchas de las características del aclamado animador para tratar de comprobar si existe una nueva generación Miyazaki.

La investigación tiene un marcado carácter interdisciplinar que atañe tanto al propio cine como a la historia, el arte, la literatura y, en resumen, a diversas áreas de conocimiento de las artes y humanidades y se aborda desde una metodología de carácter cualitativo que se adapta a los objetos de este estudio.

Emanadas directamente de la tesis cabe citar, entre otras, las siguientes publicaciones: La familia en el cine de Miyazaki y la ruptura del modelo tradicional japonés *AdMIRA*, 2(8), 72-89, 2022; Hayao Miyazaki y su producción para televisión. Antecedentes y estilo. *Seriarte*, (1), 72-89, 2022; El anime como elemento transcultural: mitología, folclore y tradición a través de la animación. *BSAA arte*, (86), 413-436, 2020; El manga, de la tradición a la cultura de masas. En: *Meiji: el nacimiento del Japón Universal*. Ed. por Míguez Santa Cruz. Madrid: Japan Foundation y Universidad de Cádiz, 96-107, 2019, ISBN: 978-84-09-13043-6; La influencia del anime en Occidente: los mundos oníricos de Kon y Nolan. En: *Narrativas visuales. Perspectivas y análisis desde Iberoamérica*. Ed. por Daza Orozco, Míguez Santa Cruz y Meo. Bogotá: Fundación Universitaria San Mateo, 315-343, 2018.

Por todo ello, se autoriza la presentación de la tesis doctoral.

Córdoba, 4 de abril de 2022

Firma del/de los director/es

MELENDO
CRUZ ANA
MARIA -
34003022Y

Firmado digitalmente
por MELENDO CRUZ
ANA MARIA -
34003022Y
Fecha: 2022.04.04
12:23:15 +02'00'

Fdo.: Ana Melendo Fdo.: _____

*A ti, abuela,
por acompañarme siempre,
aunque ya no estés*

Resumen

El *anime* japonés, de apenas cien años de historia, ha logrado calar en el imaginario colectivo gracias a sus novedosas producciones. Con el paso de los años, su popularidad no ha hecho más que crecer, destacando como género individual dentro de la propia animación. En este panorama, han surgido grandes cineastas que, a través de su personal estilo, han dejado huella en la historia de la animación. Hablamos de autores como Hayao Miyazaki, laureado y reconocido director que, gracias a su particular poética, ha logrado desarrollar su propio cosmos cinematográfico. Bajo un manto de fantasía e ingenuidad, Miyazaki expone problemáticas como la contaminación, la desigualdad o la pérdida del propio patrimonio histórico y cultural de Japón. Estas preocupaciones han permeado en toda una nueva generación de directores de animación que han crecido con sus obras, autores del nuevo siglo influenciados por la extraordinaria poética miyazakiana que, a través de sus propios metrajes, replican parte de estos sellos que el realizador senior ha desarrollado durante sus más de cincuenta años de carrera.

Abstract

Japanese *anime*, barely a hundred years old, has managed to touch the collective worldview thanks to its innovative productions. Over the years, its popularity has only grown, standing out as an individual genre within animation itself. In this scenario, there have emerged great filmmakers who left their mark on the history of animation through their personal style. We are talking about authors such as Hayao Miyazaki, award-winning and eminent director who has succeeded to develop his own cinematographic cosmos due to his particular poetics. Wrapped up in a fantasy and naivety cloak, Miyazaki exposes problems such as pollution, inequality or the loss of Japan's own historical and cultural heritage. These concerns have permeated a whole new generation of animation directors who have grown up with his work. Authors of the new century, who are influenced by the extraordinary Miyazakian imagery, replicate, through their own footage, part of the hallmark developed by the senior filmmaker during his more than fifty-year career.

Índice

<i>Agradecimientos</i>	15
INTRODUCCIÓN	17
DEFINICIÓN DE OBJETIVOS	22
METODOLOGÍA Y FUENTES	23
CAPÍTULO 1. LOS DIBUJOS JAPONESES: ¿QUÉ ES EL ANIME?	28
1. ANIME: EL DIBUJO ANIMADO NIPÓN	30
1.1. ORIGEN DEL TÉRMINO.....	30
1.2. UNA EVOLUCIÓN HISTÓRICA	35
1.3. CARACTERÍSTICAS Y GÉNEROS DEL ANIME	48
1.3.1. <i>Métodos de producción</i>	48
1.3.2. <i>Cualidades definitorias</i>	50
1.3.3. <i>Segmentación demográfica</i>	58
1.3.4. <i>La amplia diversidad temática: desde los robots a la pornografía</i>	61
1.3.4.1. Categorización de Napier. Apocalíptico, festival, elegíaco.....	68
CAPÍTULO 2: LA FAMA INTERNACIONAL Y EL STUDIO GHIBLI	71
2. HAYAO MIYAZAKI Y LA CREACIÓN DE STUDIO GHIBLI	73
3. UNIVERSO GHIBLI: ESTÉTICA Y NARRATIVA	82
4. LA POÉTICA MIYAZAKIANA	87

4.1. EL SUEÑO DE VOLAR.....	88
4.1.1. <i>La liberación del vuelo</i>	90
4.1.2. <i>Vientos de cambio</i>	92
4.1.3. <i>De aviones a creaciones inauditas</i>	93
4.2. TECNOLOGÍA, MÁQUINAS Y ARTEFACTOS	95
4.2.1. <i>Diseños fantásticos en épocas lejanas: el steampunk</i>	97
4.3. EL ARTE DE LA GUERRA.....	100
4.3.1. <i>Las trazas del conflicto</i>	104
4.4. PRESERVAR EL MEDIO AMBIENTE.....	106
4.4.1. <i>La vertiente ecologista</i>	112
4.5. EL PARADIGMA JAPONÉS: TRADICIÓN Y MODERNIDAD.....	115
4.5.1. <i>Sensibilidad ante lo efímero, lo que perece</i>	117
4.5.2. <i>Contraposición temporal</i>	119
4.5.3. <i>Mukokuseki y furusato</i>	121
4.5.4. <i>Las artes escénicas</i>	123
4.6. FE Y ESPIRITUALIDAD NIPONA	129
4.6.1. <i>El sintoísmo</i>	131
4.6.2. <i>El budismo</i>	136
4.6.3. <i>Disolución de barreras: lo opuesto</i>	138
4.7. MITOLOGÍA Y SOBRENATURAL	140
4.7.1. <i>Kami, mitos y representaciones</i>	142
4.7.2. <i>Yôkai, oni y fantasmas</i>	144
4.7.3. <i>Festivales y el más allá</i>	148
4.8. DE LO EXTRAÑO A LO MARAVILLOSO: EL CUENTO MIYAZAKIANO	151
4.9. VIDA, MUERTE, AMOR Y MAGIA.....	156
4.10. ARQUETIPO Y PROBLEMAS DE IDENTIDAD	160
4.11. FEMINISMO ANIMADO: EL CASO MIYAZAKI.....	167
4.12. EL VIAJE COMO PUNTO DE PARTIDA.....	171
4.13. ECONOMÍA DE LA IMAGINACIÓN	174
4.14. ADAPTAR Y REESCRIBIR: LAS INFLUENCIAS DE MIYAZAKI	177
4.14.1. <i>La fascinación por Europa</i>	178
4.14.2. <i>Miyazaki, ávido lector</i>	180
4.14.3. <i>Artes plásticas</i>	185
4.14.4. <i>Estructura en abismo: el cine dentro del cine</i>	188
4.14.5. <i>La importancia de la música</i>	190
4.15. TEORÍA DEL UNIVERSO CERRADO.....	191
CAPÍTULO 3: LA GENERACIÓN MIYAZAKI.....	193
5. LA NUEVA GENERACIÓN DE AUTORES	195
5.1. MAKOTO SHINKAI.....	196
5.2. MAMORU HOSODA.....	199
5.3. HIROMASA YONEBAYASHI	201
5.4. KEIICHI HARA	202
6. ANÁLISIS FÍLMICO: LA HUELLA MIYAZAKIANA	203

6.1. EL LUGAR QUE NOS PROMETIMOS (2004)	203
6.2. LA CHICA QUE SALTABA A TRAVÉS DEL TIEMPO (2006)	216
6.3. EL VERANO DE COO (2007).....	228
6.4. MARY Y LA FLOR DE LA BRUJA (2017).....	239
6.5. EL TIEMPO CONTIGO (2019)	253
6.6. THE WONDERLAND (2019)	266
6.7. BELLE (2021)	275
7. CONCLUSIONES: ¿EXISTE LA GENERACIÓN MIYAZAKI?.....	291
BIBLIOGRAFÍA	299
FILMOGRAFÍA	306
OTROS RECURSOS AUDIOVISUALES	311
ANEXO	315

Agradecimientos

Antes de sumergirnos en el apasionante mundo de la animación japonesa, debo agradecer su apoyo incondicional a todas las personas que han formado parte de esta investigación de forma directa, con sus aportaciones y correcciones, e indirecta, con paciencia e interés.

Gracias a Ana Melendo, incansable compañera en esta hazaña, y su paciencia infinita. Por ayudarme a construir una base sólida y duradera que me acompañará a lo largo de mi carrera académica; por las palabras de aliento y dirigir con mano suave pero firme este maravilloso proyecto, aún en la distancia.

Gracias a los miembros del Tribunal de Tesis, por dedicar parte de su valioso tiempo a la lectura de este trabajo y ayudarme a mejorar.

Gracias a Antonio Míguez y Analía Lorena Meo, investigadores de renombre y grandes amigos, por confiar en mí, en mis propuestas, mi calidad como investigadora y darme la oportunidad de aprender junto a ellos. Un placer, siempre.

Gracias a mis amigos, Andrea, Alberto, Bea, Judit, María, Marina, Miguel Ángel, Sara, Sofía y los muchos que me dejo en el tintero, por su interés y permanecer a mi lado. Gracias, especialmente, a Miriam, por todos estos años en los que ha sufrido mis interminables explicaciones y exigencias, siempre con una sonrisa.

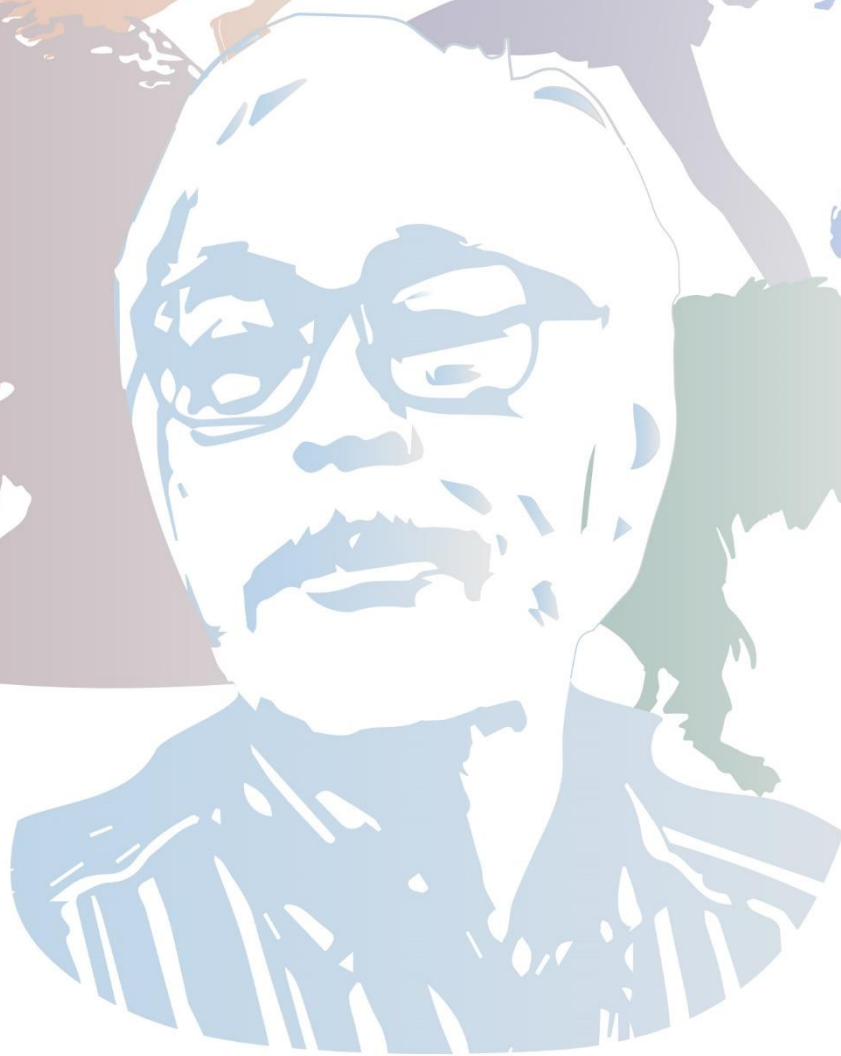
Gracias a Raquel, por tenderme la mano al final del trayecto y guiarme hasta superar esta etapa final, por servir de guía en la oscuridad en la que me encontraba. Sin su ayuda no estaría escribiendo estas palabras.

Gracias a mi fiel compañera de aventuras, Jessica, por contagiarme de alegría y enseñarme a ver el lado positivo de cada circunstancia, recordarme cada día lo afortunada que soy, vivir con ilusión cada palabra aquí escrita, servir de inspiración constante en mi vida y no dejarme caer nunca.

Gracias a mis padres, Mila y Antonio, por el profundo interés en mi investigación, a pesar de ser algo muy lejano a sus intereses, y ser el soporte de mi vida. Todo lo que soy se lo debo a ellos. Gracias a mi hermano, Antonio, y a Rosa, por animarme continuamente. Gracias a toda mi familia, por el apoyo durante estos años.

Y, finalmente, gracias a mi abuela, a la que sé que le encantaría este trabajo y del que estaría muy orgullosa, por acompañarme todos y cada uno de los días de mi vida.

INTRODUCCIÓN



El cine japonés de animación, internacionalmente conocido como *anime*, cada vez cuenta con más adeptos a lo largo y ancho del planeta. Hoy en día, es común encontrar en las principales plataformas de emisión en *streaming* obras animadas con el sello nipón que hacen las delicias de niños y adultos. Cada vez más presente en nuestras vidas, el *anime* se ha proclamado como uno de los grandes géneros en lo que al mundo de la animación se refiere y entre sus directores más consagrados se encuentra Hayao Miyazaki.

Hayao Miyazaki es el único director de animación japonés que cuenta, hasta la fecha, con un Óscar a Mejor Película de Animación entre su gran palmarés, cosechado a lo largo de más de cincuenta años de prolífica carrera. Empero, si por algo destacan los dibujos del realizador es por haber conseguido desarrollar, además de un característico diseño en sus personajes, una serie de sellos propios que resuenan en cada uno de sus metrajes. Bajo el manto de la fantasía y la magia, Miyazaki profundiza en la tradición de su país; pone en valor la figura de la mujer japonesa; critica severamente los horrores de la guerra y la contaminación; recupera la milenaria cultura japonesa y la adapta a la actualidad; así como hace crecer al espectador gracias al viaje iniciático que viven sus personajes.

El galardón obtenido por *El viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, Miyazaki, 2001) expandió, aún más, los horizontes del cine japonés de animación y, pronto, el *anime* se coló, como una bestia silenciosa, en los hogares de medio mundo. Tal es así, que el panorama animado actual no se comprende sin alguna producción de origen nipón, sin mencionar a alguno de los autores de la nueva generación que vienen a suceder a, los ya ancianos, pioneros del *anime*. Realizadores como Makoto Shinkai, Mamoru Hosoda, Hiromasa Yonebayashi o Keiichi Hara, toman el relevo generacional de directores como Miyazaki.

En las próximas páginas, nuestros esfuerzos se centrarán en conocer la historia de la animación japonesa y sus diferentes géneros, con especial interés en las aportaciones del aclamado Studio Ghibli. Como uno de los principales objetos de estudio de esta investigación, el entendimiento y desarrollo de la figura de Hayao Miyazaki y sus sellos como autor, resulta primordial para comprender hasta dónde llega la sombra de su influencia. Así, nos proponemos rastrear, en concreto, el influjo del director senior en esta nueva generación de autores de *anime*, creadores que han crecido al amparo de los filmes de Miyazaki y que podrían replicar muchas de las características del aclamado animador. Es, por tanto, que trataremos de dar respuesta a la siguiente pregunta como hipótesis de partida en esta investigación: ¿existe la Generación Miyazaki?

No obstante, aunque partamos de la hipótesis de una posible Generación Miyazaki, conocedora y admiradora de su cine, nuestra finalidad es averiguar cuán genuina es la producción de esta nueva generación. En concreto, aunque la poética miyazakiana sea una influencia directa en el imaginario de estos realizadores, nos proponemos descubrir si su filmografía ha sido capaz de evolucionar hacia un estilo propio y único que los sitúe lejos de la sombra que el gigante Miyazaki ha proyectado en la industria animada japonesa.

A pesar del auge de este tipo de producciones y el interés que ha comenzado a generar en el gran público, nos encontramos ante una carencia en el ámbito científico que se refleja en las escasas investigaciones que podemos encontrar en este campo. Existe, lo que podríamos llamar, un nicho académico en lo que atiende al estudio del *anime* y el *manga*. Empero, sería incorrecto realizar tal afirmación sin poner en valor la calidad de las publicaciones llevadas a cabo hasta la fecha que, lejos de conseguir la misma proyección que otras disciplinas, han abierto el camino para las investigaciones que atañen, no solo al *anime*, sino a toda la cultura japonesa.

En concreto, desde el cambio de siglo, la divulgación científica en lo referente a la animación japonesa comenzó con algunas pioneras como Napier (2005), Clements y McCarthy (2006) o Papalini (2006) que establecieron con sus investigaciones las características y particularidades del *anime* con respecto al resto de animaciones. Los estudios en torno al *anime* nipón han crecido exponencialmente durante la última década y, actualmente, son diversas las contribuciones que podemos encontrar y que ahondan tanto en su evolución histórica, como en sus sistemas de producción, géneros, o grandes autores. Manuales como *Cine de animación japonés* de Navarro (2008) o *Japón y Occidente. El patrimonio cultural como punto de encuentro* de Gómez Aragón (2016) profundizan, no solo en lo que a animación respecta, sino también a la cultura e historia del propio país.

La animación japonesa se ha convertido, hoy por hoy, en un género en sí mismo en lo que al universo de la animación se refiere. Si bien es cierto que el *anime* está ganando cada vez más popularidad, aún se confunden los términos *manga* y *anime*, utilizándolos como sinónimos por un amplio espectro de la población. Igualmente, actualmente el cine japonés de animación carece del reconocimiento suficiente y queda relegado a esas “películas de dibujos japonesas” que el espectador etiqueta casi despectivamente, sin

atender a los criterios de calidad o profundidad temática que presentan la mayoría de producciones.

A este escarnio escapan algunos autores como Hayao Miyazaki, principal objeto de estudio en esta Tesis Doctoral, reconocido internacionalmente por sus aportaciones al panorama cinematográfico mundial. No obstante, son muchos los espectadores que conocen sus creaciones —en especial, al simpático personaje de Totoro—, pero que no advierten al autor en ellas y confunden todas las producciones de Studio Ghibli bajo la misma mano, sin diferenciaciones. Pese a este estado de desinformación, las nuevas generaciones sí han volcado su interés en la animación japonesa, no solo en la producción miyazakiana, sino en toda una suerte de autores que desde el cambio de siglo vienen apostando por un uso de la animación tradicional junto a las nuevas tecnologías y los nuevos métodos de distribución y comercialización.

Por tanto, destacamos el caso de Hayao Miyazaki y Studio Ghibli y la proliferación de obras en torno a su producción. Como uno de los autores más influyentes en el panorama animado mundial, el director tokiota y su estudio son los que cuentan, para regocijo de la presente investigación, con más divulgación científica en lo que respecta al *anime*. Manuales como *Antología del Studio Ghibli Vol. I* y *Antología del Studio Ghibli Vol. II* de Robles (2013) o *Mujeres de Ghibli. La huella femenina de Miyazaki en el anime* de Junyent (2019), repasan la filmografía del aclamado estudio y los rasgos de estilo del realizador. Sin embargo, en los últimos años encontramos aportaciones como la de Horno López (2013), Torrents (2017) o López Martín (2018b) que examinan las particularidades del *anime* más allá de las bases ya exploradas por otros autores y centran su mirada en nuevos autores o temáticas ignotas.

No obstante, la popularidad del *anime* y todo lo relacionado con la cultura japonesa ha promovido la creación de grandes convenciones que reúnen a miles de aficionados de todo el mundo, una suerte de encuentros en los que promulgar las costumbres niponas, así como su cultura y sus productos más internacionales: el *manga* y el *anime*. Dado el inmenso interés que suscita todo lo relacionado con el país del Sol Naciente y su incansable producción de series, películas y cómics, la cultura de la animación japonesa se encuentra en constante cambio y evolución, por lo que es preciso avanzar constantemente en lo que al estudio de este ámbito se refiere. De igual forma, la investigación referente a Hayao Miyazaki y Studio Ghibli se plantean como elementos aislados dentro de la propia producción del país, como especímenes únicos de la industria

nipona que eclipsan los estudios interrelacionados o propios de otros directores y su producción fílmica. Es por ello que queremos señalar este nicho académico que acompaña la evolución de la animación japonesa, el surgir de nuevos realizadores, la hibridación de géneros y temáticas y un sinfín de cambios que está experimentando la industria y que aún están por documentar.

DEFINICIÓN DE OBJETIVOS

Esta investigación tiene como propósito el estudio de la figura de Hayao Miyazaki, su poética como director y el desarrollo de un *corpus* de análisis en torno a su filmografía que sea aplicable a otros autores y obras, a fin de conocer la posible influencia del realizador en otras producciones animadas. Asimismo, centraremos nuestro interés en el estudio de una selección de directores de animación cuyas creaciones han conseguido sobresalir en la encorsetada industria del *anime*. Además, rastreadremos en esta muestra autoral el posible influjo miyazakiano y las relaciones entre el tratamiento narrativo y fílmico de estos animadores y el propio Miyazaki. Para ello, hemos establecido como objetivos principales del presente estudio los siguientes puntos:

- Determinar si existe una ‘Generación Miyazaki’, autores que bajo la influencia miyazakiana replican los sellos del director, así como sus preocupaciones fílmicas.
- Delimitar la propia poética de cada autor y su relación con la filmografía miyazakiana.

Para la consecución de estos objetivos es indispensable limitar los aspectos concretos de la Tesis Doctoral, detallar y desglosar los aspectos generales y definir, mediante metas concretas, el proceso de investigación. Así, los objetivos específicos que planteamos son:

- Definir el vocablo *anime* para una correcta comprensión de la terminología.
- Contextualizar los objetos de estudio mediante un repaso de la historia del *anime*, así como sus características, métodos de producción y géneros.
- Contextualizar la vida y obra de Hayao Miyazaki a través de la elaboración de su biografía y relación con Studio Ghibli.
- Establecer la poética miyazakiana mediante el análisis de su filmografía y principales sellos de autor.
- Desarrollar una metodología de análisis en base a la poética miyazakiana aplicable a otros autores y obras de la animación japonesa.

- Establecer la biografía y producción de los animadores Makoto Shinkai, Mamoru Hosoda, Hiromasa Yonebayashi y Keiichi Hara como muestra elegida para la presente investigación.
- Aplicar el *corpus* de análisis en una selección de obras de los realizadores escogidos a fin de conocer la influencia miyazakiana en su cine.

La obtención de la información referente a estos procesos durante la investigación nos ayudará a esclarecer y plantear de forma global los objetivos principales y, con ello, poder demostrar nuestra hipótesis de partida.

METODOLOGÍA Y FUENTES

La presente investigación tiene un marcado carácter interdisciplinar que atañe tanto al propio cine como a la historia, el arte, la literatura y, en resumen, diversas áreas de conocimiento de las artes y humanidades. Como no podría ser de otra forma, al sumergirnos en el maravilloso mundo de la animación japonesa, su evolución histórica y el influjo de la propia cultura de su país, el contexto predispone la consulta de todo un crisol de fuentes y disciplinas que abarcan desde textos milenarios hasta las investigaciones más actuales.

A fin de conseguir los objetivos anteriormente planteados es necesaria la fundamentación de una metodología de carácter cualitativo que se adapte a los objetos de estudio presentados anteriormente. Este enfoque cualitativo nos permite establecer diferentes niveles de profundidad en lo que refiere a los datos trabajados, al analizar el conjunto del discurso en base a diferentes contextos como el histórico, cultural, social y de producción cinematográfica, atendiendo a los rasgos y particularidades de cada autor referenciado, así como su estilo y temáticas. De esta forma, la presente Tesis Doctoral se estructurará a lo largo de tres capítulos cuya función es establecer las bases de la investigación, desarrollar un *corpus* de análisis y su aplicación, así como resumir las contribuciones más importantes realizadas durante su transcurso.

Con la finalidad de entender la terminología vinculada a la animación japonesa, nuestra investigación parte de la comprensión del vocablo *anime*. La compleja evolución que entraña el término, cuyo origen es discutido por académicos y profesionales, nos sitúa en la visión del propio Hayao Miyazaki y la diferenciación que efectúa entre lo que es *anime* y lo que es animación en sus libros *Starting Point: 1979-1996* y *Turning Point: 1997-*

2008. Una vez conocida la postura del realizador, adoptaremos su enfoque con respecto a la industria animada nipona a fin de unificar los términos a lo largo de nuestra investigación. No obstante, las aportaciones de Hui Gan (2009), Horno López (2012) y Montero Plata (2014) exponen de manera precisa la discrepancia que continúa vigente a día de hoy en este ámbito, dada la diferencia de opiniones respecto al término.

Una vez comprendida la evolución del vocablo *anime*, nos centraremos en el desarrollo de la propia historia del género, cuyo repaso resulta fundamental para comprender el papel de Hayao Miyazaki y Studio Ghibli en la historia japonesa, así como las principales influencias del director. Esta revisión histórica parte de los orígenes de la animación nipona con *Imágenes en movimiento* o *Panda y la serpiente blanca*, ambos clásicos de la cinematografía japonesa, hasta la reciente *BELLE*. Asimismo, nos detendremos en los rasgos que caracterizan al *anime* y sus diferentes métodos de producción, que lo diferencian del resto de animaciones, como bien refleja Lamarre (2008) en su participación en *Cine de animación japonés*. Es preciso, al hablar de animación japonesa, detenernos en las aportaciones de Napier (2005) y su propia clasificación en macrogéneros que engloban los ya diversificados géneros temáticos y demográficos que comprende el *anime* y a los que dedicaremos parte de nuestra investigación.

A continuación, y con el propósito de sumergirnos en el conocimiento de uno de los principales objetos de estudio, realizaremos un repaso por la biografía y filmografía de Hayao Miyazaki y la fundación de Studio Ghibli, así como destacaremos las características del estudio, su sistema de producción y particularidades. Con la intención de esclarecer el papel de Hayao Miyazaki y su estudio animado, desligaremos de la revisión histórica realizada con anterioridad toda información referente a Ghibli y sus fundadores, ya que, dada la estructura de la investigación y su propósito, exponemos necesaria su separación para destacar la importancia y proyección internacional tanto de Studio Ghibli como del propio Miyazaki.

Naturalmente, para la consecución de uno de los objetivos principales de esta Tesis Doctoral, profundizaremos en la filmografía de Hayao Miyazaki para definir los rasgos de estilo y sellos personales del autor a través de un análisis pormenorizado de todas sus obras, a excepción de *Lupin III: el castillo de Cagliostro*. La decisión de la exclusión del primer filme dirigido por el autor se debe a que el metraje fue un encargo y no una creación propia, por tanto, la muestra quedaría condicionada por decisiones ajenas a Miyazaki. En lo que respecta al análisis de la filmografía miyazakiana, y atendiendo al

desarrollo de la metodología cualitativa, nos serviremos de las aportaciones de Montero Plata (2014), Serracant (2017) y Fortes Guerrero (2019), investigadores referentes en el campo que nos ocupa y, en concreto, en la figura de Hayao Miyazaki. Así, *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*, *Miyazaki en Europa: la influencia de la cultura europea en el genio japonés* y *Hayao Miyazaki*, se establecen como pilares fundamentales en este apartado de la investigación donde pondremos en valor el maravilloso imaginario miyazakiano.

Este análisis de la filmografía miyazakiana comprenderá diversas etapas que se centrarán, en una primera instancia, en sus temáticas recurrentes y, posteriormente, en sus inquietudes narrativas. Respecto al primer estrato, son diversos los campos de estudio a abordar dadas las extensas preocupaciones del director y que enriquecerán enormemente el análisis. En concreto, nos referimos a aspectos tan dispares como la pasión por la aeronáutica, la relación de la tecnología, el ser humano y el medio ambiente o la recuperación histórica y cultural de Japón. De esta forma, encontraremos a lo largo de la investigación contribuciones como las de Simondon (1958) y Mitcham (1989) respecto a la relación del ser con la técnica, íntimamente relacionadas con la crítica tecnológica que establece el animador en sus obras. Esta indagación en el universo mecánico de los filmes de Miyazaki nos llevará hasta el desarrollo del subgénero *steampunk* en sus metrajes y el macro-género apocalíptico desarrollado por Napier (2005), especialmente ligado a la aparición de conflictos bélicos en las cintas del director.

Por otra parte, las contribuciones de Deleuze (1968) giran en torno a la relación del ser con la realidad natural. En concreto, la importancia del medio natural cobra especial relevancia en el cine del director por la propia cultura e historia de su país. A este respecto, Lanzaco Salafranca refleja, a través de sus innumerables estudios, la relación de Japón y sus tradiciones con la naturaleza, así como la importancia del folclore, la cultura y las religiones niponas, presentes en la cotidianidad social. Si bien, cada vez menos frecuente, son aspectos que sobresalen en la filmografía miyazakiana a través de la recuperación de diversos elementos del folclore nipón que aparecen, de forma más o menos explícita, en sus metrajes. Para comprender una cultura y religiones tan diferentes a las que podemos encontrar en Occidente, resultan fundamentales las aportaciones de Lanzaco Salafranca en *Introducción a la cultura japonesa. Pensamiento y religión* y *Religión y espiritualidad en la sociedad japonesa contemporánea*, las investigaciones de Míguez Santa Cruz

(2016) y Borges y Jurado (2009), así como las historias recogidas en el *Kojiki* y el *Nihonshoki*, documentos de gran valor histórico y cultural para el país del Sol Naciente.

Como decimos, el rastreo de los sellos de autor no se basará, únicamente, en aspectos de estilo, temática o culturales, sino que también comprenderá un gran apartado que atiende a las características narratológicas comunes a las obras de Miyazaki. Es, por tanto, fundamental tener en cuenta el estudio de los personajes llevado a cabo por Propp (1928) o Greimas (1987), así como las recientes aportaciones de Ubersfeld (1998) a este campo con el fin de aplicar sus teorías a la filmografía miyazakiana y conocer el funcionamiento de sus caracteres. Cabe destacar, en lo referente a los personajes miyazakianos, la figura de la mujer en su cine. A este respecto, profundizaremos en el concepto ‘feminismo animado’, acuñado en esta investigación para atender a la descripción de una nueva corriente de cineastas que han volcado sus esfuerzos, como veremos, en resaltar y poner en valor la figura femenina en la producción animada japonesa. De igual forma, reseñaremos en el estudio el universo creado por el director a través de su extenso imaginario y su correlación con los modelos de mundo desarrollados por Todorov en su *Introducción a la literatura fantástica*.

Como parte final de este análisis de la filmografía miyazakiana, centraremos nuestros esfuerzos en averiguar las influencias, directas e indirectas, que recibe el director tokiota de diferentes disciplinas como la literatura, el arte, la arquitectura o el propio cine. Obras clásicas como *La Odisea* de Homero o *La metamorfosis* de Ovidio, junto a clásicos de la literatura como *Las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas* de Lewis Carroll o *Frankenstein* de Mary Shelley, se unen a referencias a *La gran ola de Kanagawa* y *Viaje a la luna*, sin contar las numerosas adaptaciones literarias de las que hace gala el autor. Gracias a este análisis pormenorizado, desarrollaremos, siguiendo los elementos mencionados en la filmografía miyazakiana, un *corpus* aplicable a otros autores y obras de *anime* en los que poder rastrear la impronta miyazakiana.

Tras obtener toda la información referente a la poética de Miyazaki, abordaremos la biografía de los autores de la nueva generación seleccionados para el presente estudio. Los directores elegidos son: Makoto Shinkai, Mamoru Hosoda, Hiromasa Yonebayashi y Keiichi Hara, dada su proyección internacional y su buen hacer en la industria animada nipona. Por último, aplicaremos el *corpus* de análisis desarrollado con respecto a la filmografía miyazakiana para rastrear el influjo del animador senior en las producciones de esta selección de autores a fin de confirmar nuestra hipótesis y demostrar la presencia

de una Generación Miyazaki en la producción de *anime* japonés. Así, para el análisis de las obras de esta muestra de autores, se ha escogido la primera y última producción estrenada hasta la fecha de cada realizador. No obstante, existen dos excepciones a esta norma: de la producción fílmica de Hiromasa Yonebayashi se han omitido las obras producidas por Studio Ghibli, dada la clara intervención de Hayao Miyazaki en los filmes; por otro lado, aunque Keiichi Hara tenga una prolífica carrera como animador, se ha tomado como obra inicial para esta investigación la primera de su filmografía que no está directa o indirectamente relacionada con alguna de las franquicias de *anime* en las que el director ha trabajado con anterioridad.

Como resultado las obras elegidas son: *El lugar que nos prometimos*, *La chica que saltaba a través del tiempo*, *El verano de Coo*, *Mary y la flor de la bruja*, *El tiempo contigo*, *The Wonderland* y *BELLE*. La elección de esta muestra tiene una doble intencionalidad: además de conocer la influencia de Hayao Miyazaki en esta nueva generación de autores que certificará la existencia de la Generación Miyazaki, se pretende delimitar en qué medida los rasgos adquiridos e influenciados por la filmografía del realizador senior continúan a lo largo de la producción de cada director o si, por el contrario, han conseguido desarrollar su propio estilo lejos del influjo miyazakiano.

The background features a collage of anime-style characters and splatters. At the top left is a grey silhouette of a character with wings. To the right is an orange silhouette of a character with spiky hair. Below these are various other characters in different colors (green, red, blue, yellow, pink) and poses, some holding weapons or objects. There are also several blue and purple ink splatters scattered across the page.

CAPÍTULO 1

Los dibujos japoneses:
¿qué es el *anime*?

1. ANIME EL DIBUJO ANIMADO NIPÓN

1.1. ORIGEN DEL TÉRMINO

La animación es conocida mundialmente por ser la disciplina que, a través de diferentes técnicas, es capaz de dar vida a imágenes u objetos inanimados. La capacidad de algunos autores como creativos y artesanos hace posible una animación alejada de los clichés que históricamente se han asociado al medio, retratándolo como un género dirigido exclusivamente al público infantil. Tal es la labor de estos realizadores que la animación está dejando de percibirse paulatinamente como un género menor, ya sea porque han mantenido formas de representación estandarizadas y tradicionales como otras más novedosas. En el caso del *anime*¹ japonés —una de las animaciones más internacionales gracias a su elevado número de producciones exportadas al resto del mundo—, encontramos singularidades ya desde la propia etimología del término. Muchos son los investigadores que sitúan el origen del término en el francés, otros en el inglés y algunos repasan históricamente su evolución en Japón, aunque todos suelen coincidir en que su raíz primigenia es el latín. A su vez, el uso del término *anime* varía según la situación geográfica del comunicador o del nivel artístico que tenga la obra. En resumidas cuentas, explicar el origen del vocablo *anime* y su empleo tanto dentro como fuera de las fronteras niponas es una tarea que nos proponemos esclarecer.

En términos generales, *anime* se emplea en Japón para designar cualquier tipo de animación, ya sea nipona o extranjera. Por el contrario, Occidente utiliza ‘*anime*’ de forma exclusiva para todo producto animado exportado por el país del Sol Naciente. No obstante, si nos centramos en el origen concreto del término, existe una gran controversia. Como hemos apuntado anteriormente, algunos autores como Robles (2013a) y Horno López (2012) sostienen que el término proviene de la palabra francesa *animée*, cuyo significado es «animado». Sin embargo, otros autores mantienen que el término *anime* resulta de una evolución morfológica y fonética del vocablo inglés *animation* que, similar al caso francés, significa «animación». Así defiende dicha evolución anglosajona, Montero Plata (2014).

No obstante, centraremos nuestro interés en el desarrollo histórico, morfológico y fonético del término que comenzó a principios del siglo XX con las primeras apariciones

¹ Término empleado para referirse a la animación japonesa.

de imágenes animadas en la historia cinematográfica de Japón. En 1910, tras la apertura de las fronteras niponas al resto del mundo y finalizando el Período Meiji (1868-1912), comenzaron a exhibirse en los teatros japoneses obras de animación extranjeras. Estas piezas comenzaban con la frase ‘*dekobô singachô*’ antes de los títulos de crédito iniciales. Tal fue la popularidad de las obras, que se asociaba dicha expresión como un sinónimo de animación. En 1913 se adoptó la expresión ‘*senga eiga*’ o ‘*senga kigeki*’ para denominar a las películas animadas en el ámbito local o aquellas con propósitos educativos. Posteriormente, en 1920, también se empleó el término ‘*manga eiga*’ o ‘película *manga*’ para referirse a la animación nipona con una estructura narrativa compleja. Alrededor de 1937, el término ‘*dôga*’ fue acuñado por Kenzô Masaoka —uno de los primeros animadores que dio Japón— como sinónimo de animación sin demasiado éxito. No fue hasta 1965 que surgió una expresión similar: ‘*dôga eiga*’, que fue homóloga al de película animada (Hui Gan, 2009: 35).

Previamente, durante el período de postguerra y tras la ocupación americana, el término que se había utilizado hasta entonces para nombrar a la animación, ‘*senga eiga*’, pronto quedó desbancado por ‘*animeshon*’, adaptación fonética del vocablo inglés ‘*animation*’, que en su forma abreviada dio origen al término ‘*anime*’. En 1962, hizo por primera vez su aparición dicha abreviatura en la revista sobre cinematografía *Eiga Hyoron*, en un artículo escrito por Takuya Mori titulado *The genealogy of dôga eiga* (Hui Gan, 2009: 35). No obstante, surgió otro término al final de la década de los setenta y principios de los ochenta, el vocablo ‘*japanimation*’, que se utilizó en el extranjero ante la repentina popularidad de la animación nipona, aunque rápidamente fue asociado con temáticas violentas y de corte erótico. Por su parte, el término *anime* se vinculó a una serie de valores como las narrativas complejas, la variedad de géneros o el diseño de personajes con rasgos específicos.

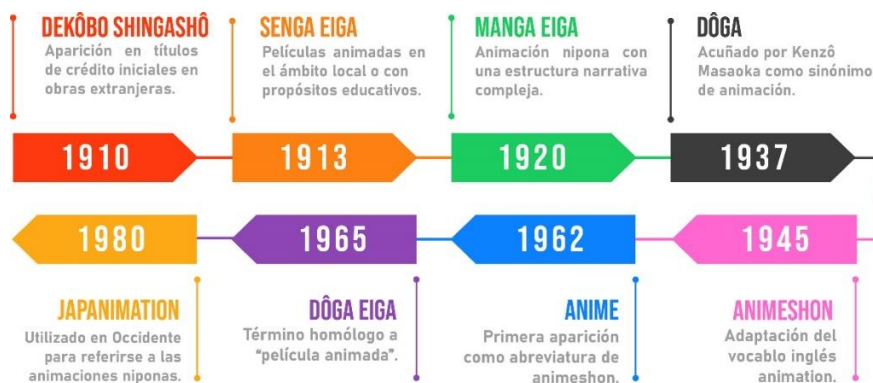


Fig. 1. Línea de tiempo de la evolución del término anime. Elaboración propia

Con independencia de que el término sea ‘animeshon’, así como su homólogo inglés ‘*animation*’ o el francés ‘*animée*’, todos ellos tienen en común la misma raíz proveniente del latín ‘*animare*’, cuyo significado hace referencia a «dotar de vida a un ser u objeto inanimado». Si bien es cierto, *anime* más que un nombre es una etiqueta que designa a la animación japonesa frente a la de otros países, atendiendo a un estilo de producción concreto que puede no englobar a toda la animación del país, es decir, a autores independientes o a criterios de calidad. En este sentido, la palabra ‘*anime*’ se emplea en Japón indistintamente del tipo de producción, bien sea una película, una serie para televisión o cualquier otro formato. En consecuencia, el uso del término resulta ambiguo *per se*, al no darle un sentido concreto y permitiendo su relación con una gran cantidad de obras de diversos ámbitos del audiovisual. En lo que respecta a la sociedad japonesa, hay quienes hacen una clara diferencia entre lo que denota el término ‘*anime*’ frente al de ‘animación’, afirmando que no todas las animaciones producidas en el país nipón se pueden considerar *anime*. A este respecto, Hui Gan sostiene: “por el momento, los fuertes lazos que unen las redes de producción, distribución y exhibición comercial parecen haber llegado a un acuerdo para distinguir qué es *anime* y qué no”² (Hui Gan, 2009: 36).

Muchos creadores se suman a esta distinción de términos al no considerar el *anime* una forma de arte, ya que atiende a una serie de características específicas que lo popularizan tanto a nivel nacional como internacional, pero que estanca su dimensión al plano del mero entretenimiento. Desde la aparición del vocablo ‘*animeshon*’ y su abreviatura ‘*anime*’, existe una disyuntiva entre académicos, creadores e industria sobre el empleo de uno u otro término. En el caso concreto del *anime*, podemos observar que normalmente se emplea como una abreviatura de *animeshon* o *animation*, pero también se relaciona el término exclusivamente con las series animadas para televisión. Se puede afirmar que el *anime* está ideológicamente ligado más al proceso de creación industrial que al artístico. Por ello, son numerosos los animadores que atienden a esta acepción del término y se desmarcan de su uso, alegando que “el *anime* es solo una parte del género animación”³ (Hui Gan, 2009: 35), preocupándose de hacer una clara distinción entre *anime* y animación. Atienden, pues, a una interpretación más amplia de la animación nipona, enfatizando la individualidad y la originalidad del trabajo, que no se ajusta demasiado a las características específicas del *anime*, de las que hablaremos más adelante.

² Traducción propia.

³ Traducción propia.

En contraposición, existen autores que se mueven como pez en el agua dentro de la industria animada nipona y que resisten las presiones comerciales mediante el uso de diseños muy personales, pero empleando técnicas de producción del *anime* convencional. En este rango, series de culto como *Astro Boy* (*Tetsuwan Atomu*, Tezuka, 1963-1966), *Space Battleship Yamato* (*Uchû Senkan Yamato*, Matsumoto, 1974-1975), *Mobile Suit Gundam* (*Kidô Senshi Gandamu*, Tomino, 1979-1981) y *Neon Genesis Evangelion* (*Shin Seiki Evangerion*, Anno, 1995-1996), han sido capaces, dentro de la encorsetada industria, de sobresalir frente a otros *anime*.

No obstante, el término ‘*anime*’ ha sido utilizado por el Gobierno japonés como moneda de cambio para promover el turismo en el ámbito internacional, asociándole valores culturales típicamente japoneses además de imprimirle la modernidad del mundo del *cosplay*⁴ y el *merchandising*⁵. “En el contexto cultural japonés es un hecho: la distinción que algunos quieren lograr entre animación y *anime* aplicada a las obras producidas en Japón es más una cuestión técnica y estilística que cultural”⁶ (Hui Gan, 2009: 41).

Teniendo en cuenta esta afirmación, los términos ‘animación’ y ‘*anime*’ quedan lejos de mantener una definición simple al presentar un crisol de significaciones asociadas a unos valores, estéticas o características concretas. Como se puede observar, existen dos grupos claramente diferenciados en Japón que ven el *anime* como un término polisémico, de las que distinguiremos dos acepciones: *anime* como una abreviatura de animación y *anime* como un tipo específico de animación japonesa centrada en el ámbito industrial y que, por consiguiente, excluye directamente aquellas animaciones de carácter más artístico. Al especificar el uso del término ‘*anime*’ ayudamos a esclarecer la percepción y favorecemos el análisis de la variedad de animaciones niponas, no solo desde el punto de vista nacional sino también desde una visión más internacional. En el caso que nos ocupa atenderemos a la segunda definición de *anime* al concordar con la visión que mantiene el autor objeto de estudio.

A fin de ilustrar dicho posicionamiento, Hayao Miyazaki se refiere a sus creaciones como ‘*eiga*’ en sus libros *Starting Point: 1979–1996* y *Turning Point: 1997–2008*, señalando que son diametralmente opuestas a lo que se conoce actualmente por *anime* (Miyazaki,

⁴ Contracción de *costume play*. Disciplina en la que personas disfrazadas representan un personaje específico de cómics, cinematografía, literatura, *anime*, *manga* o videojuegos.

⁵ Objetos promocionales ligados a un producto, en este caso, al *anime*, *manga* o los videojuegos.

⁶ Traducción propia.

2009: 106). Como bien explica el realizador nipón, el desarrollo del *anime* estuvo estrechamente vinculado al de la industria editorial de *manga*⁷. Sin embargo, cuando las características del *manga* pasaron a formar parte del universo animado, muchos autores se acomodaron en los métodos empleados en el cómic, transmitiéndolos directamente a la animación, sin valorar que se trataban de medios diferentes que requerían un proceso de trabajo distinto. Para Miyazaki, el animador debe aprender de cada una de las disciplinas para conseguir un estilo propio, sentar su base en el *manga* para evolucionar a partir de él (Miyazaki, 2014: 82). El director tokiota argumenta que el término ‘*anime*’ es una pequeña pincelada de la amplia gama que tiene la animación nipona y critica ferozmente sus métodos de producción, que reducen en gran medida la calidad del producto final, algo que tanto Hayao Miyazaki como Studio Ghibli no toleran, abanderando la calidad por encima de la cantidad.

«Miyazaki también criticó el estricto calendario de producción de *anime* que favoreció la reducción de los detalles en el dibujo y se basó en imágenes deformadas que se centran en representar el impacto del momento en lugar de coreografiar el movimiento a través de esmerados dibujos intermedios»⁸ (Hui Gan, 2009: 37).

En la exposición de 2004 en el Museo de Arte Contemporáneo de Tokio titulada *Japanese Animated Films: A complete view from their birth to Spirited Away*, se rehusó utilizar el vocablo ‘*anime*’ y en su lugar se empleó ‘*manga eiga*’ —término que llevaba décadas en desuso— con el fin de educar a las generaciones más jóvenes sobre otras categorías dentro de la animación. Así, *manga eiga* encarnaría valores y estéticas diferentes a las que se suelen ver en el *anime* convencional. La introducción del catálogo de la exposición, escrita por Toshio Suzuki —productor del Studio Ghibli—, dejaba claro que: “Las películas *manga* japonesas tienen un enfoque centrado en el director, mientras que las películas animadas occidentales se concentran más en el concepto de la película en sí”⁹ (Suzuki, 2004). En los últimos años, la posición estricta de Studio Ghibli y Hayao Miyazaki frente al empleo del término ‘*anime*’ se ha relajado considerablemente al incluir el vocablo en el catálogo de la exhibición de 2009 del Museo Ghibli, aunque traduciendo cuidadosamente el término al inglés por animación. Este pequeño gesto, unido al empleo cada vez mayor de la tecnología de animación en 3D y, especialmente, su inclusión en las

⁷ Palabra japonesa utilizada para referirse a los cómics. Fuera de las fronteras japonesas hace alusión al cómic japonés y su característico estilo.

⁸ Traducción propia.

⁹ Traducción propia.

obras de Gôro Miyazaki, podría significar la aceptación del vocablo ‘*anime*’ como abreviatura de animación.

Pese a todos los esfuerzos de académicos y autores, el *anime* tiende a mostrarse como un mero producto comercial carente de sello de autor frente a una animación mucho más estilizada, cuidada y compleja. “Se pretende evitar *anime* como abreviatura para resaltar la diferencia entre *anime* y animación”¹⁰ (Hui Gan, 2009: 39). Hoy en día existe todavía una brecha entre el *anime* y otros tipos de animaciones japonesas más estilizadas, con mayor profundidad narrativa, que rehúsan emplear los métodos de producción del *anime* convencional. A este respecto, evitamos posicionarnos a favor del empleo de un término u otro ya que creemos que todas las acepciones son válidas frente al gran abanico de posibilidades que ofrece la industria animada nipona. Sin embargo, y como comentábamos anteriormente, mantendremos la distinción realizada por el realizador japonés Hayao Miyazaki, refiriéndonos con el término *anime* a aquellas producciones para televisión, OVA¹¹ u ONA¹² o de gran popularidad comercial; frente al término animación y sus variantes, con los que nos referiremos a los largometrajes que atienden a los procesos que defiende Studio Ghibli basados en la alta calidad del producto resultante.

1.2. UNA EVOLUCIÓN HISTÓRICA

Si la historia de la cinematografía japonesa comenzó su andadura a finales del siglo XIX, la animación tuvo que esperar algo más para inundar los teatros y salas de exhibición. Durante muchos años se consideró *Imokawa Mukuzô Genkanban no Maki* (Shimokawa, 1917) la primera animación nipona, hasta que en el año 2005 se descubrió una tira de celuloide de apenas tres segundos de duración. El hallazgo en Kioto del misterioso fragmento, reveló una pequeña animación de autor desconocido bautizada como *Imágenes en movimiento* (*Katsudô Shashin*, Anónimo) cuya realización se sitúa entre los años 1907 y 1911.

¹⁰ Traducción propia.

¹¹ Siglas de *Original Video Animation*. Son producciones animadas destinadas al consumo doméstico en VHS o DVD.

¹² Siglas de *Original Network Animation*. Producciones animadas destinadas al consumo a través de plataformas de exhibición a través de Internet.

«el hallazgo producido en 2005, da a conocer unos fotogramas encontrados en el interior de una casa en Kyoto [...] y que, para nuestro interés, no sólo nos invita a cuestionar cuál es la primera película de animación sino también, y quizás más relevante, [...], de si fueron los japoneses los primeros en utilizar el procedimiento de filmación de dibujos consecutivos, tal y como hizo Cohl en *Fantasmagorie*» (Horno López, 2013: 63).

Se puede pensar que la animación japonesa llegó tarde a la historia de la animación mundial, si la comparamos con las obras de Émile Cohl —*Fantasmagorie* (1908) — o Winsor McCay —*Little Nemo* (1911) —, pero si tenemos en cuenta los últimos hallazgos y la relacionamos con el desarrollo de la industria animada en otros países, nuestro punto



Fig. 2. Fotograma de Imágenes en movimiento

de vista puede cambiar radicalmente. No obstante, fueron las producciones llegadas del extranjero, alrededor de 1909, las que impulsaron que autores como Jun'ichi Kôuchi, Ôten Shimokawa o Seitarô Kitayama se sumergieran en el mundo animado. Estos autores fueron los encargados, a partir de 1915, de crear las primeras obras animadas niponas bajo el amparo de la compañía cinematográfica Nikkatsu¹³ y de exhibirlas en el resto del mundo. De hecho, fue una de las producciones de Kitayama, *Momotarô* (1918), de las primeras obras en traspasar las fronteras japonesas y ser proyectada en Francia. Por desgracia, las animaciones que se conservan de la época están fragmentadas o muy deterioradas debido al Gran terremoto de Kanto de 1923, que arrasó con gran parte de la producción nacional. “Por desgracia no se conserva ni un solo fragmento de la obra de Shimokawa, que se remonta al año 1917, al igual que la de otros dos padres fundadores del *anime*, Junichi Kouchi y Seitaro Kitayama” (Kothenschulte, 2008: 16). Pese a todo, se pueden apreciar ciertos rasgos característicos en las creaciones de la época, como el uso del tono humorístico, similar a las obras exportadas por Inglaterra y Estados Unidos, o la aparición del folclore nipón a través de la adaptación de cuentos populares y leyendas (Hernández Pérez, 2013: 89). Sin embargo, los autores de la época desconocían las técnicas de producción animada que se desarrollaron en otros países y agudizaron el ingenio experimentando con diferentes procedimientos: dibujar directamente en el celuloide, sobre acetato o emplear marionetas, siluetas y recortes.

¹³ Abreviación de *Nippon Katsudô Shashin*.

«La producción de películas de animación japonesas ha creado una leyenda alrededor suyo, según la cual los maestros guardaban celosamente sus técnicas de creación a modo de secretos profesionales. Esto explicaría por qué muchos artistas alcanzan efectos tan similares empleando medios tan diferentes» (Kothenschulte, 2008: 17).

Como ya hemos mencionado, el Gran terremoto destruyó casi todo el material cinematográfico de aquellos años, dejando la historia de la cinematografía nipona completamente arrasada. Los directores japoneses reaccionaron produciendo aún más material, convirtiendo Japón en el país con mayor producción de películas del momento. Sanae Yamamoto, Yasuji Murata o Noburô Ôfuji fueron grandes animadores de estos años, destacando entre las producciones *Kujira* (1952) de este último. En este período las animaciones se realizaban, en su mayoría, en pequeños estudios caseros que vendían sus derechos a compañías teatrales que exhibían las obras a fin de conseguir financiación. Empero, con la llegada del sonido al panorama cinematográfico internacional —siendo *El cantante de jazz* (*The Jazz Singer*, Crosland, 1927) el primer largometraje comercial con sonido sincronizado— y la proliferación de trabajos de la compañía Disney, la animación japonesa quedó eclipsada por el adalid americano.

Para la década de 1930, la animación nipona ya había tenido el tiempo suficiente para experimentar con los diferentes sistemas de producción, llegando a ser una alternativa viable para la industria cinematográfica del país. Los grandes avances en las técnicas animadas realizados por Kenzô Masaoka y Mitsuyo Seo les sirvieron para recibir apoyo del Gobierno, así como a todos aquellos autores que produjeran animación con fines educativos o de propaganda para apoyar al régimen imperialista japonés. Durante estos años empezaron a configurarse los primeros géneros de la animación japonesa como, por ejemplo, el futurista con *Ôatari Sora no En-taku* (Kato, 1932), donde un hombre pilota un avión-taxi, o el terror y las aventuras en *El tamborileo del Tanuki en el templo Shoji* (*Shoji no tanuki-bayashi Dan Dan'emon*, Kataoka, 1935), protagonizada por un joven samurái que tiene que enfrentarse a un castillo encantado. Para el final de la década, el Gobierno japonés sometió a toda la cinematografía a un severo control estatal a fin de poner sus posibilidades al servicio de la propaganda del régimen militarista. Muchas compañías cerraron por su discordancia con el régimen y las producciones fueron doblegadas a estrictos mecanismos de censura, provocando que la mayoría de las obras fueran encargadas y financiadas por el propio Gobierno. Gracias a la financiación por parte del régimen japonés, en los años posteriores surgió un gran número de animadores, aunque las creaciones que concibieron pertenecían a un encorsetado sistema de censura.

Es innegable que las obras animadas que se produjeron durante esos años tenían una marcada influencia de las caricaturas creadas por la factoría Disney. En esta línea, obras como *Kumo to Chûrippu* (1943) de Kenzô Masaoka muestran este influjo del gigante norteamericano. Como bien apunta



Fig. 3. Fotograma de *Kumo to Chûrippu*

Kothenschulte (2008), la influencia de Disney aparece de forma descarada en los filmes propagandísticos de la época que, precisamente, se dirigían contra los Estados Unidos, de donde procedía este característico estilo. Tanto es así, que la década se vio delimitada por el transcurso de la Segunda Guerra Mundial y artistas como Mitsuyo Seo obtuvieron gran relevancia gracias a sus producciones con claros tintes nacionalistas. Resulta paradójico como “cuánto más se luchaba en contra de la cultura americana, más lograban emular su ideal ilusionista del dibujo” (Kothenschulte, 2008: 27), como *Momotarô, dios de las olas* (*Momotarô – Umi no Shinpei*, Seo, 1943) o *Las águilas marinas de Momotarô* (*Momotarô no Umiwashi*, Seo, 1943) que son hoy en día todo un clásico de la animación del país en los que apreciar los esfuerzos bélicos de la nación de la época. “Como ocurre en muchas películas animadas de la Alemania nacionalista, el *anime* propagandístico se alimenta de la contradicción y alerta sobre la influencia americana valiéndose de los avances de la propia cultura pop americana” (Kothenschulte, 2008: 22-23).

Sin embargo, tras la derrota de Japón en la Segunda Guerra Mundial, el país pasó a ser ocupado por los estadounidenses, lo que conllevó el control de la industria animada por parte de los americanos. Tras redactar la nueva constitución japonesa, los aliados prohibieron los filmes de corte nacionalista y ordenaron la quema de largometrajes con datación anterior a la guerra. “El género predilecto del *anime*, la fábula clásica, estaba en peligro de chocar contra las directrices censoras que prohibían glorificar el pasado feudal” (Kothenschulte, 2008: 28). Las instituciones prohibieron todos aquellos filmes que “exaltaran el feudalismo, el amor a la guerra y a las batallas, el nacionalismo, el militarismo y el culto a la venganza, propios de las dos décadas anteriores, y destruyeron todas las que ya trataban de estos temas” (Sedeño Valdellós, 2002: 256).

«El alcance del control censor de los americanos se puede medir por ejemplo en actos como la prohibición de la película de Kon Ichikawa *A Girl at Dojo Temple / Musume dojoji* (1946). [...]. La película, calificada más tarde por el propio Ichikawa como la más

importante de su carrera, al parecer se prohibió por su estilo japonés tradicional» (Kothenschulte, 2008: 28).

Estas restricciones no amedrentaron a los animadores nipones y un incansable Kenzô Masaoka fundó uno de los primeros estudios animados del país en 1945. Nihon Dôga, así se llamaba el estudio —años después pasó a llamarse Nichidô Eiga—, tenía como animadores principales a los populares Sanae Yamamoto y Yasuji Murata (Kothenschulte, 2008: 27). El estudio, pese a haber reunido a una centena de trabajadores, cerró poco después debido a la poca carga de trabajo.

Con la llegada de los años 50 y el auge de la televisión a nivel mundial, se establecieron en Japón métodos de producción más rápidos y novedosos con el fin de que los dibujos animados ocuparan un lugar en la pequeña pantalla. Las obras resultantes fueron más simples que las de décadas anteriores e impusieron el primer modelo estandarizado de la industria animada nipona. Sin embargo, aún no se podía equiparar la producción animada a la producción fílmica del país. Asimismo, tras el fin de la guerra comenzaron a llegar los clásicos de los grandes estudios de animación del mundo que no habían podido traspasar las fronteras japonesas a causa de la contienda, poniendo el listón altísimo para la animación nacional.

Los años posteriores estuvieron marcados por la fundación de muchos de los grandes estudios animados de Japón, destacando la productora Toei Company y su estudio Toei Dôga. Toei Dôga fue absorbiendo pequeños estudios de animación entre los que se encontraba la compañía fundada por Yamamoto y Masaoka, Nichidô Eiga, con el fin de convertirse en la competidora oriental de Disney. Este estudio fue el responsable de la primera película animada a color de la historia de la filmografía nipona: *Panda y la serpiente mágica* (*Hakujaden*, Yabushita, 1958). Tras este filme se sucedieron toda una serie de largometrajes que dieron fama internacional a la animación japonesa. No obstante, las fallas en la producción por el empleo del acetato todavía eran perceptibles en la imagen: “estas películas estaban plagadas de irregularidades en las que se percibían los errores de un equipo de animadores que iba aprendiendo sobre la marcha” (Montero Plata, 2014: 25). Al ritmo de una película por año, al más puro estilo Disney y copiando sus técnicas de producción, Toei se servía de leyendas europeas y orientales para dar vida a sus historias. Ya para el final de la década entró en la plantilla de animadores del estudio el gran punto de inflexión en la historia de la animación nipona, Osamu Tezuka. Asimismo, la necesidad de las exhibidoras americanas por encontrar producciones a bajo

coste para rellenar sus parrillas de programación, propiciaron el auge del *anime* más allá de sus fronteras. Del mismo modo, muchos metrajes nipones se incorporaron al circuito internacional de festivales, aumentando su popularidad y obteniendo importantes premios.



Fig. 4. Fotograma de Panda y la serpiente mágica

“No fue hasta la década de los sesenta cuando el sector de la animación japonesa sentó las bases de su configuración actual” (Montero Plata, 2014: 24). Para entonces la animación nipona dio un gran paso al simplificar su técnica y desarrollar historias inspiradas en la realidad. La compañía Mushi Production fue, en parte, la responsable de la expansión del cine de animación japonés. Tras su paso por Toei Dôga, Osamu Tezuka fundó Mushi Production en 1962 —posteriormente Mushi Pro.—, y junto a sus discípulos desarrolló géneros basados en la aventura, la fantasía y la ciencia-ficción, donde el pasado, el presente y el futuro se conjugaban con temas apocalípticos, leyendas o acontecimientos históricos. Asimismo, se produjo en 1963 la primera serie de *anime*¹⁴: *Astro Boy* se convirtió en el buque insignia de la compañía y la creación de Tezuka que estandarizaría de una vez por todas los procesos de creación de *anime*. Igualmente, implantó la estética que conocemos hoy en el *anime*, heredada directamente del *manga* y que desarrolló también a color en su serie *Kimba, el león blanco* (*Jungle Taitei*, Yamamoto, 1965-1978).

¹⁴ Existen diversas obras como *Tres cuentos* (*Mitsu no Hanashi*, VV.AA., 1960) o *Doodling Kitty* (Mori, 1957) que podrían considerarse las primeras series de *anime*. Sin embargo, debido a su corta duración o que no fueron exhibidas en televisión hemos decidido no considerarlas como tal.

El ahorro fue la tónica para conseguir la producción deseada por Tezuka: prescindió de fotogramas por segundo, se apoyó en las elipsis, simplificó la animación centrándose en una parte de la misma, mientras que el resto permanecía estático y adaptó sus propios *manga* al medio animado. Esta frugalidad en el proceso de producción se ha denominado ‘animación limitada’. Asimismo, para que el modelo funcionara era fundamental la explotación del *merchandising* relacionado, la exportación del producto de forma internacional, así como el patrocinio de la serie por diversas empresas.



Fig. 5. Fotograma de Astro Boy

«Para poder emitir un episodio a la semana, Mushi Pro. Se vio forzada a reformular su sistema de trabajo y diseñó un plan estratégico que implicaba el uso de la animación limitada. [...]. El formato propuesto por Tezuka no pasó desapercibido y pronto otros estudios empezaron a trabajar en sus propios proyectos para televisión siguiendo su esquema de trabajo» (Montero Plata, 2014: 28).

De esta forma, la industria japonesa sentó sus bases en el modelo de animación limitada creada por Tezuka. La serialización de las historias, así como el característico diseño de personajes y el proceso de producción, ligado a la incursión del sonido y el color, determinaron el futuro del *anime* de las siguientes décadas. Sin embargo, el incesante aumento de series animadas para televisión gracias al método de Tezuka, provocó una caída en la producción de largometrajes. A pesar de la gran cantidad de proyectos creados por Mushi Pro., el estudio atravesó una enorme crisis financiera que provocó el despido y la renuncia de muchos de sus empleados. El grupo resultante decidió crear su propio estudio de animación llamado Madhouse en 1972, aunque siguieron colaborando con la compañía de Tezuka, rebautizada como Tezuka Productions. Por su parte, Toei Dôga incorporó a su plantilla a unos jovencísimos Isao Takahata y Hayao Miyazaki. La calidad de la animación que presentó la compañía durante esos años era muy superior a lo que tenía acostumbrados en años anteriores, resultando *La princesa encantada* (*Taiyô no Ôji Hôrusu no Daibôken*, Takahata, 1968) de una calidad excepcional hasta la fecha. Pese a ello, las discusiones generadas en el seno de la compañía provocaron la renuncia de muchos de sus animadores, que buscaron amparo en otros estudios como A Production —abreviado A Pro.—.

La proliferación de estudios de animación cada vez fue mayor: “Toei Animation, Nippon Animation, Tms Entertainment, Mushi Productions y Tatsunoko dominaban el 70% del mercado de la producción de *anime*” (García y Puertas, 2008: 48). Durante los años 70 despuntaron las famosas series *Marco* (*Haha wo Tazunete Sanzenri*, Takahata, 1976), *Heidi* (*Arusupu no Shôjo Heidi*, Takahata, 1974) y *Mazinger Z* (*Majingâ Zetto*, Serikawa, Katsuda y Katsumata, 1972-1974), llevando todavía más allá la internacionalización de las series de *anime* que “familiarizaron a millones de niños europeos no solo con la animación, [...], sino con la estética del anime” (Serracant, 2017: 32). Asimismo, la exportación de estas obras favoreció la colaboración entre países para producir series a bajo coste en el país nipón, con la particularidad de que los personajes y escenarios estaban tan occidentalizados que el espectador no podía intuir que la procedencia original de la animación era japonesa. La popularidad de *Mazinger Z* puso en el punto de mira el género *mecha*¹⁵ y aumentó la producción y venta de *merchandising* como juguetes y figuras. Además, fue uno de los primeros *anime* en llegar a nuestro país y es considerado el precursor del *anime* en el territorio español.



Fig. 6. Cartel de la película Akira

Para el final de la década surgió una nueva oleada de estudios formados por antiguos trabajadores de las grandes compañías: Studio Pierrot, Studio Deen, Sunrise, entre otros. Destacan entre los autores de estos años Katsuhiro Ôtomo, Mamoru Oshii y Hayao Miyazaki, grandes directores de animación que despojaron a la industria japonesa del uso de la animación limitada, renovando su estética y abogando por la calidad y originalidad que presenta el medio animado. Sin embargo, no fue hasta finales de la década de 1980 que comenzó a utilizarse ‘*anime*’ como sinónimo de animación japonesa de forma internacional, asociado a una serie de valores como las

narrativas complejas o el característico diseño de personajes. En este punto de la cronología tuvo lugar el segundo punto de inflexión para la historia de la animación

¹⁵ Subgénero de la ciencia ficción en el que robots de grandes proporciones son internamente controlados por humanos.

japonesa: el estreno de *Akira* (Ôtomo, 1988) marcó un antes y un después, alejando la concepción históricamente asociada al dibujo animado del mero infantilismo y adoptando un tono más adulto y oscuro. “Occidente se hizo eco de los nuevos aires que hacían evolucionar al anime y le otorgó a la industria nipona del largometraje una entidad y distribución que hasta ese momento no había conocido” (Montero Plata, 2014: 51). *Akira* dinamitó la concepción que se tenía del *anime*, evitando “la animación limitada, el sonido desincronizado, la reutilización de fondos y la paleta cromática plana” (Montero Plata, 2014: 50).

Desde entonces la producción de *anime* se ha visto incrementada por la incursión de las nuevas tecnologías y el uso de la animación por ordenador. De igual forma, se desarrolló un nuevo sistema de producción de *anime*: el OVA. Estas cintas de vídeo de los *anime* más populares permitían la creación de contenido extra directamente al alcance del consumidor. Ya para el comienzo de la década de los noventa, el *anime* sufrió un aumento exponencial del número de exportaciones debido a la gran crisis económica que padeció Japón, afectando directamente a la industria del país que necesitaba de liquidez para continuar sus proyectos. El Gobierno, para favorecer la reactivación económica, potenció políticas que exportaban la cultura del país, para renovar la imagen que tenían por otra más moderna y juvenil. Fue entonces cuando surgió otra ola de estudios: Gainax, Production I.G., J.C. Staff, entre otros. Por su parte, Production I.G. —antigua Tatsunoko Productions— contó con los favores del director, cada vez más popular, Mamoru Oshii, al que debe gran parte de su éxito empresarial. Si bien es cierto que el estudio ha logrado diversificar su producción abarcando campos como los videojuegos o la publicidad, “Production I.G. ha demostrado mantener, dentro de la amplia industria del anime, un perfil doble —comercial y autoral— a la par que ha buscado una expansión en el mercado” (Montero Plata, 2014: 58). Madhouse, por su parte, compatibilizaba la creación de largometrajes animados con la producción de series de *anime*, despuntando entre su cantera el fallecido director Satoshi Kon. Tras la muerte del cineasta en 2010, el testigo lo tomaron los realizadores Mamoru Hosoda y Keiichi Hara.

Tras el estreno de *Akira* en el resto del mundo, el interés por la animación japonesa creció exponencialmente a lo largo de toda la década de los noventa, junto a los estrenos de *Ghost in the Shell* (*Kôkaku Kidôtai*, Oshii, 1995), *Neon Genesis Evangelion* y las producciones de Studio Ghibli, en especial, *La princesa Mononoke* (*Mononoke Hime*, Miyazaki, 1997). “Estaba claro que el *anime* estaba finalmente siendo reconocido como

un producto cultural”¹⁶ (Napier, 2005: 18). Para el final de la década al menos la mitad de los estudios del país trabajaban la animación (Napier, 2005: 15) y con el cambio de siglo la mayoría se dedicaban a la producción de series de *anime* para televisión. Al igual que en décadas pasadas, continuó la tendencia a la creación de estudios y entre ellos surgieron Kyoto Animation o Bee Train. Fue al comienzo del siglo XXI cuando ocurrió otro de los grandes hitos para la animación nipona y es, nada más y nada menos, que la obtención del Oscar a Mejor Película de Animación y Oso de Oro en Berlín para el largometraje *El viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, 2001) de Hayao Miyazaki y el afamado Studio Ghibli. Gracias a la obtención de estos premios, ya no eran los ojos exclusivos de la audiencia infantil los que miraban a la animación japonesa, sino que, como bien venían apuntando autores como Ôtomo, Oshii o Kon, los dibujos nipones merecían toda la atención de la crítica internacional.

Con la llegada del siglo XXI y tras dos décadas de crecimiento, la animación japonesa comenzó a configurar, crear y modificar los géneros para dar un resultado híbrido de temáticas:

«Sustituyendo los tradicionales formatos [...] para crear nuevos universos híbridos, abiertos a diferentes tipos de tendencias narrativas, visuales [...]. Poco a poco, [...] han dado paso a otro tipo de historias más permeables y exportables, donde el humor, los estereotipos transnacionales y la paranoia solipsista tienen importancia decisiva» (Sala, 2008: 177-178).

Esta experimentación con los géneros no relegó el interés en otros ya consolidados como el *mecha*, pero permitió continuar con el camino trazado por algunos *anime* experimentales como *Serial Experiments Lain* (Nakamura, 1998). Asimismo, aumentaron los *anime* que centraban su atención en el romance o la vida diaria, pero no tanto como aquellos del género *shônen*¹⁷ que dominaron la industria con una enorme variedad de títulos. Manteniendo el crecimiento de décadas anteriores, la proliferación de largometrajes de animación continuó la estela que dejaron *Akira*, *La princesa Mononoke* y *El viaje de Chihiro*. Autores como Satoshi Kon, Mamoru Hosoda, Makoto Shinkai o Keiichi Hara, comenzaron a despuntar con la entrada de siglo presentando películas que, enmarcadas en la fantasía, profundizan en la psicología de sus personajes. *Paprika* (Kon, 2006), *La chica que saltaba a través del tiempo* (*Toki wo kakeru shôjo*, Hosoda, 2006), 5

¹⁶ Traducción propia.

¹⁷ Género dirigido a adolescentes varones de 12 a 18 años.

centímetros por segundo (*Byôsuku 5 senchimêtoru*, Shinkai, 2007) y *El verano de Coo* (*Kappa no Kû to natsuyasumi*, Hara, 2007) son algunas de las obras más importantes de estos años.

También, es en esta época cuando empiezan a aparecer producciones occidentales con el conocido toque *anime*, intentando captar su fondo y forma sin demasiado éxito. Productoras estadounidenses como Cartoon Network Studios o Nickelodeon Studios desarrollaron sus propias series con una estética similar al *anime*, imitando al gigante japonés, pero, tanto el diseño como la narrativa, estaban a años luz de lo que Japón había construido. A nivel económico, la lucha entre estudios por liderar las ventas en taquilla competía directamente con la creación de series para televisión, así como de productos derivados o publicidad.

Ya para esta última década los autores que venían pisando fuerte al comienzo de siglo consolidaron sus estilos y ganaron popularidad. El éxito de *Your Name* (*Kimi no Na wa*, Shinkai, 2016) traspasó rápidamente las fronteras japonesas y la nominación al Óscar a Mejor Película de Animación en 2019 para *Mirai, mi hermana pequeña* (*Mirai no Mirai*, Hosoda, 2018), volvieron a poner en el punto de mira internacional a la animación japonesa. Si bien es cierto que otras películas niponas fueron candidatas o nominadas al Óscar en esta categoría, todas pertenecían a Studio Ghibli. Son notables los avances en la industria animada japonesa y la asociación de diversos estudios con grandes compañías como Marvel, DC o Netflix para la producción y exhibición de *anime* y largometrajes animados. Asimismo, continúa la tendencia a la creación de estudios como Studio Ponoc, liderado por el exrealizador del Studio Ghibli Hiromasa Yonebayashi, o Studio Chizu fundado por Mamoru Hosoda en 2011 tras abandonar Madhouse —con el que sigue coproduciendo obras—.

A día de hoy es casi imposible encontrar una serie o película de animación que no apoye parte de sus ganancias en el *merchandising* o la venta de productos relacionados y transmediáticos en el campo de los videojuegos o la literatura.

«Internet ha supuesto una revolución tecnológica, económica y social absolutamente revolucionaria. [...]. Tal papanatismo tecnológico se unió a una saturación del mercado, ha llevado al *anime* a una situación de crisis preocupante que debido a la piratería se ha transformado en un agujero sin fondo» (García y Puertas, 2008: 59-60).

Tal y como afirman estos autores, la piratería ha dañado enormemente el sector de la animación y el cómic japonés. Las páginas web que se dedican a la traducción y distribución *online* de las producciones de forma gratuita provocan innumerables pérdidas a los estudios de animación, aunque también favorecen la distribución internacional del producto, en especial, aquellos que no se van a exportar fuera de las fronteras japonesas.

Para finalizar este repaso por la historia de la animación nipona y como resumen, atenderemos a la clasificación por períodos que establece Rodríguez de León en su Tesis Doctoral *El cine de animación japonés: un estudio analítico de la obra de Satoshi Kon* (2014), que observamos en la figura 7.

«Existen dentro de estos períodos lo que muchos directores, [...], han llamado “Las cuatro Revoluciones del *Anime*”, representadas por cuatro series que influyeron en el desarrollo de la creación posterior mediante el uso de las mismas historias para hacer otros *animes* parecidos, tanto en los dibujos como en la estructura narrativa» (Rodríguez de León, 2014: 31).

Como vemos, la segmentación de la historia de la animación japonesa en diferentes períodos atiende a los avances históricos más notables que ha tenido la industria, destacando algunas de sus características, así como series de animación que causaron un gran impacto. Sin embargo, para comprender por completo el mundo animado japonés no solo podemos remitirnos a su evolución histórica, sino que debemos conocer los diferentes procesos por los que se rige, así como la inmensa variedad de géneros y subgéneros que ha desarrollado con el paso de las décadas.

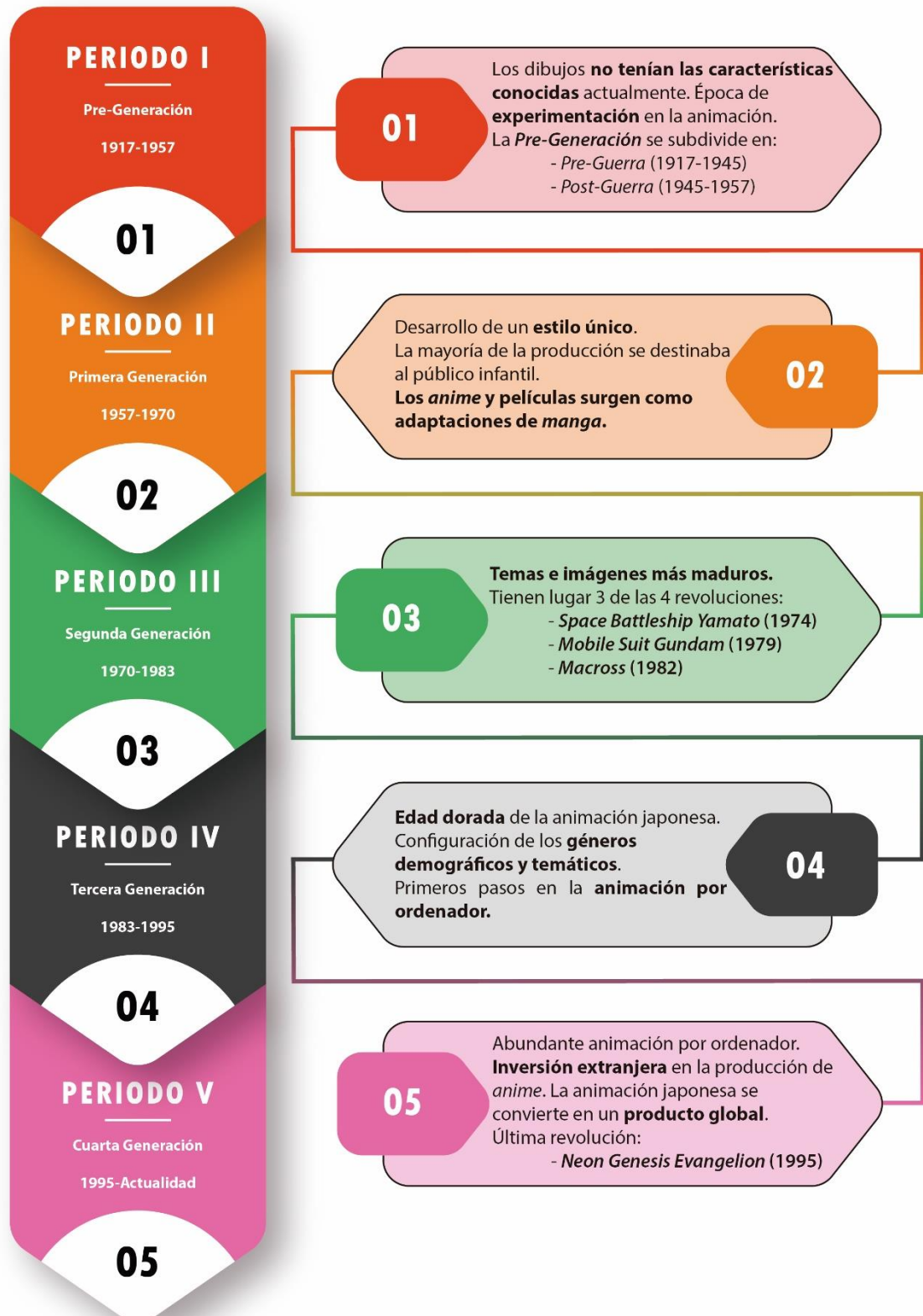


Fig. 7. Organigrama de los periodos del anime. Elaboración propia

1.3. CARACTERÍSTICAS Y GÉNEROS DEL ANIME

1.3.1. MÉTODOS DE PRODUCCIÓN

Al contrario que en el cine de acción real, la animación “no registra una línea de acción independiente y continua” (Bordwell y Thompson, 1995: 29), la profundidad en la imagen puede realizarse gracias a un mayor contraste o saturación en el color y se puede jugar con la anatomía de los propios personajes para agregar dinamismo. Existen diferentes técnicas o procedimientos empleados por los animadores para dar vida a sus historias: las más explotadas en la industria han sido la animación con calcos y la rotoscopia, aunque hay multitud de técnicas que permiten crear una animación fluida y detallada, como apuntábamos anteriormente. La animación con calcos se caracteriza por la creación de un fondo estático mientras que las figuras en movimiento y objetos se dibujan en láminas de acetato que se superponen al fondo. Para realizar una animación por este método se tienen que realizar cientos y cientos de dibujos en acetato para crear los diferentes movimientos (Bordwell y Thompson, 1995: 417-419). Por otro lado, la técnica de la rotoscopia consiste en la proyección de fotogramas de acción real sobre la mesa de dibujo para su calco. Este método, al tratarse de un referente real, consigue que los movimientos en la animación sean más uniformes y fluidos frente a otras técnicas (Bordwell y Thompson, 1995: 422).

En las últimas décadas estos procedimientos han quedado eclipsados por la animación digital, que facilita y acelera todo el proceso de producción. A día de hoy, sale más rentable crear una película animada por ordenador que a través de un método clásico, por tanto, el auge de producciones animadas digitalmente se debe, principalmente, a este ahorro en materiales, tiempo y esfuerzo por parte del equipo creativo. A decir verdad, los grupos de trabajo siguen siendo numerosos, pero donde antes se necesitaba más mano de obra o se exportaba a otros países para acelerar el proceso, hoy es trabajo de unos pocos animadores frente a un ordenador. En el caso de la animación japonesa, el proceso de creación generalmente se divide en tres fases: planificación, producción y distribución. *A priori*, el modelo a seguir para la producción de una pieza animada no dista de aquel empleado para cualquier otro tipo de obra audiovisual, pero sus diferencias se encuentran, precisamente, en el propio proceso. Los grandes estudios de animación japoneses abogan por economizar dicho sistema al derivar parte del trabajo a países extranjeros que aceleran la producción y reducen los costes. Su funcionamiento es, básicamente, dirigir desde su

país de origen mientras que países como Corea del Sur, China o Filipinas se encargan de trabajos más minuciosos como la animación o la coloración (García y Puertas, 2008: 51).

Sin embargo, al igual que ocurre con el término '*anime*' y su distinción respecto a lo que algunos autores consideran animación, encontramos que los diferentes procesos de creación denominados 'animación completa' y 'animación limitada', tienen mucho que ver en esta disputa de terminologías. Se tiende a considerar a la animación limitada como un proceso de creación pobre o de menor calidad frente a la animación completa, estableciendo una clara distinción entre ambas técnicas y las obras resultantes. "Siempre se ha tendido a considerar la animación completa como "el arte" de la animación y la animación limitada como una versión "artísticamente" pobre e incluso errónea de la animación completa" (Lamarre, 2008: 125).

Por el contrario, existen autores como Takuya Mori (1966) que puntualizan esta disyuntiva al establecer que la animación completa alude a un sistema clásico frente a un método mucho más moderno como el de la animación limitada. Las principales diferencias entre ambos tipos de procedimientos son el tiempo, esfuerzo y dinero que se emplea para crear la animación. Por un lado, la animación completa se caracteriza por poner especial atención al detalle y producir una cantidad de fotogramas que se ajusta al estándar cinematográfico, frente a la animación limitada que sintetiza todo el proceso a favor de la producción masiva. Si la animación completa conlleva un esfuerzo prolongado en el tiempo y, por consiguiente, un mayor gasto monetario, la animación limitada reduce exponencialmente ambas dimensiones, aunque el resultado es algo más descuidado.

Mientras que Mori (1966) nos presenta la animación limitada como la evolución lógica del clasicismo de la animación completa y como una forma artística moderna y experimental, la posición de otros autores es tan firme que han dotado de nombre propio a este sistema de producción. Hablamos de Studio Ghibli que, resguardándose bajo sus estándares de calidad, alega que toda animación que carezca de ella es puramente producida para las masas (Lamarre, 2008: 131). Al renegar Ghibli de las facilidades que permite la animación limitada, está excluyéndose de lo que hemos establecido como *anime*, interponiendo una clara barrera entre los largometrajes animados y las series animadas para televisión.

«El Studio Ghibli es uno de los que plantea estas reflexiones e insiste en que los trabajos de sus directores, como Isao Takahata y Hayao Miyazaki, no son *anime* sino *manga*

eiga o películas *manga*. Por tanto, existe una firme “oposición” entre los largometrajes de animación completa (películas *manga*) y las series de televisión animadas (*anime*)» (Lamarre, 2008: 125).

Las afirmaciones de Lamarre sobre la postura de Studio Ghibli y otros profesionales del sector, vienen a reforzar nuestra postura elegida ante los diferentes tipos de animaciones que se dan en Japón y su distinción terminológica. “La “visión completa” del Studio Ghibli prácticamente excluye las formas de animación japonesa que entran en el género *anime*” (Lamarre, 2008: 127). Sin embargo, como ya hemos mencionado anteriormente, las diferencias técnicas entre un tipo y otro de procedimiento atienden básicamente al tiempo, dinero y fotogramas empleados para llevar a cabo la producción y no a las técnicas empleadas en sí¹⁸. Por tanto, Studio Ghibli ha utilizado durante años estas técnicas de animación “televisivas” que han ido perfeccionando y adaptando a sus propios intereses con el paso de los años (Lamarre, 2008: 131-132).

«El hecho de establecer tal oposición entre la animación limitada y la animación completa suele llevar, lamentablemente, a dejar de lado el histórico diálogo e intercambio entre diferentes maneras de hacer animación, lo cual favorece una valoración simplista de la animación completa» (Lamarre, 2008, p. 125).

Esta disyuntiva entre técnicas, procedimientos y terminologías, no hace sino acentuar más la postura tomada en el presente estudio al establecer una diferenciación clara entre *anime* y animación japonesa. Sin embargo, tanto una como otra comparten ciertas características, herencias culturales, estéticas y estrategias de mercado que consiguen reducir considerablemente esta brecha entre ambas.

1.3.2. CUALIDADES DEFINITORIAS

La animación nipona ha logrado erigirse como uno de los grandes fenómenos con respecto a la industria audiovisual de nuestro tiempo. Poco a poco, ha logrado hacerse un hueco en el panorama cinematográfico mundial, equiparando sus historias a aquellas reflejadas en imagen real y formando parte de los más prestigiosos festivales. En

¹⁸ Tanto para la animación completa como la animación limitada los procedimientos abarcan desde la animación con calcos a la rotoscopia, con la salvedad del número de dibujos que se utilizan para crear movimiento. Por su parte, la animación completa emplea mayor número de dibujos por segundo que la animación limitada, pero ambas pueden recurrir a las mismas técnicas para su creación.

principio, se relacionaba a la animación no comercial o de autor con el circuito de festivales, pero con el paso de los años han surgido directores que han logrado traspasar las fronteras de su país y convertirse en auténticos referentes de la animación japonesa. Tal es el caso de Miyazaki, que a través de su particular visión del mundo ha logrado alzarse como referente mundial y, al mismo tiempo, catapultar la fama y repercusión del cine de animación nipón.

Pero hablar de las características de la animación japonesa implica incidir en una variedad de aspectos como:

«la animación limitada, la expresión en plano, la suspensión del tiempo, su amplitud temática, la presencia de personajes históricos, su compleja línea narrativa y sobre todo, un particular estilo de dibujo, con personajes caracterizados por ojos grandes y ovalados, de línea muy definida, colores llamativos y movimiento reducido de los labios» (Horno López, 2013: 5-6).

A diferencia del resto de animaciones del mundo, la japonesa abandona la dimensión de género cinematográfico para convertirse en el vehículo artístico en el que englobar toda la variedad de géneros temáticos que podamos imaginar. De igual forma, su característico diseño de personajes, que podríamos considerar su rasgo más reconocible, presenta una gran diversidad estilística y matices con respecto a otras industrias animadas (Lack, 2014: 16-17). Asimismo, su complejidad narrativa destaca sobre el resto de animaciones, al descubrir personajes con gran profundidad psicológica y reflexivas tramas filosóficas y transgresoras. “[El *Anime*] también es un Espejo de la sociedad japonesa contemporánea, ya que ofrece una variedad de ideas sobre los problemas sueños y pesadillas de su cotidianidad”¹⁹ (Napier, 2005: 8).

Indiscutiblemente, al hablar de las características del *anime*, no podemos pasar por alto su estrecha vinculación con la industria editorial nipona, más conocida como *manga*. “El *manga* es uno de los elementos que forman parte del origen del *anime*, pudiéndose considerar una de las influencias más importantes” (Rodríguez Fernández, 2016: 184). Si bien, actualmente es imposible discernir cuán profunda es la influencia consciente del *manga* en los animadores japoneses ya que, tanto cómic como animación (Napier, 2005: 21), derivan de una tradición pictórica milenaria.

¹⁹ Traducción propia.

Debemos agradecer al *manga* la gran cantidad de temáticas y géneros que se han desarrollado en la animación nipona. Prácticamente, los *manga* han representado cualquier tipo de temática que se pueda imaginar, atendiendo siempre a un sector concreto de población al que va dirigido dicha publicación. La capacidad del *manga* para ser leído por adultos, niños, hombres, mujeres y demás sectores, ha favorecido en gran medida la difusión y segmentación del *target* de audiencia, permitiendo la creación de temáticas, géneros y subgéneros fácilmente reconocibles. La animación japonesa mantiene la misma dinámica que el cómic nipón al hacer alarde de multitud de categorías temáticas que engloban desde la historia de amor, el terror o la fantasía, sin olvidar la importancia del folclore y la tradición de su país de origen. “Manga y anime compartirían así una característica de raíz cultural: la de su estilizado simbolismo como forma privilegiada de representación” (de Felipe y Gómez, 2008: 18).

A nivel estético, las similitudes entre *manga* y *anime* son palpables —en especial desde la irrupción del modelo de trabajo ideado por Osamu Tezuka—, pero el ámbito narrativo puede variar de un medio al otro. Al respecto, la mayoría de animaciones encuentran su raíz o inspiración en un *manga* ya publicado²⁰, normalmente la historia que se muestra en cada ámbito es algo diferente ya que, usualmente, la animación cuenta con otro equipo de creación y está ligada a factores como el formato, el tiempo o las restricciones de diseño (Napier, 2005: 20). En este sentido, las producciones animadas japonesas son fácilmente reconocibles tanto dentro como fuera de sus fronteras, llegando a inspirar a un sinnúmero de realizadores y logrando un gran número de imitadores en industrias de todo el mundo. Cabe destacar que la animación es una forma artística propia, íntimamente ligada a un proceso de creación inherentemente emocional. Sin embargo, si únicamente tenemos en cuenta a la animación japonesa como aquella producida en Japón, todos los productos alternativos o de carácter independiente no reflejarán las características propias del *anime* que desarrollaremos a continuación, aun teniendo la misma denominación de origen. Por ello, nuestro estudio se centrará en las animaciones que muestren estas características más representativas, aunque sin obviar la posible influencia o importancia de otras obras que no necesariamente atiendan a estas particularidades.

Si nos centramos únicamente en el ámbito estético de este tipo de animación, nos encontramos frente a un modelo artístico revolucionario. El aspecto visual del *anime* y la

²⁰ En términos generales, cuando un *manga* alcanza gran popularidad, se lleva a cabo su traslado al medio animado.

animación japonesa es ampliamente conocido en todo el mundo y fácilmente identificable: ojos de grandes dimensiones y colores vivos, peinados que desafían la gravedad de llamativas tonalidades, cuerpos de proporciones heroicas y largas piernas estilizadas, exageradas proporciones en el busto femenino y la musculatura de los varones, así como elementos de menor tamaño como nariz y boca, destacando por encima de todo la importancia y gran variedad de expresiones faciales que denotan el carácter del personaje y facilitan la comprensión de su psique (Cobos, 2010: 10). Éstos son solo algunos de los rasgos más característicos, pero también podemos encontrar variaciones —aunque se han realizado de forma paulatina para evitar grandes alteraciones en la estética—. A su vez, observamos personajes de carácter no humano como animales humanizados, bestias o robots, que pueden representarse de formas muy diversas, pero bastante heterogéneas entre sí y siempre manteniendo como referente el cuerpo humano.

Por otro lado, atendiendo al plano narrativo, cuando un espectador occidental visiona una pieza de *anime* o animación japonesa por primera vez, suele encontrar bastante sorprendentes este tipo de obras audiovisuales. El porqué es simple: sus tramas suelen exponer una mayor complejidad y profundidad narrativa, combinando una gran variedad de géneros, temas y cuestiones de carácter filosófico que dan como resultado un mundo estético y narrativo único.

«[El *anime*] desafía al espectador acostumbrado a la previsibilidad de Disney (o, en general, de gran parte de la producción de Hollywood), mientras que su tono y contenido, a menudo oscuros, pueden sorprender a las audiencias que piensan en los “dibujos animados” como “infantiles” o “inocentes”. Esta afirmación subraya la ignorancia sobre la complejidad y variedad de la animación y revela el desconcierto de las audiencias occidentales al confrontar temas más adultos dentro del medio animado» (Napier, 2005: 9).

Las diferencias narrativas entre la animación occidental y la japonesa son múltiples y algunas comienzan a imitarse en Occidente. Entre estas claves del *anime* encontramos su particular economía narrativa (De Felipe y Gómez, 2008: 115), su reinención y reinterpretación de la historia japonesa, sus infinitas lecturas, su capacidad serial (Napier, 2005: 17) o su dimensión transcultural (Gil Escudier, 2020: 414). Atendiendo a las afirmaciones de Napier (2005) aplicadas a los dibujos animado estadounidenses —que por extensión occidental también podemos aplicar al resto de producciones—, la animación nipona se puede considerar como una forma de arte narrativo ya que es un

medio en el que existe una gran variedad de estructuras genéricas, temáticas y filosóficas únicas (Napier, 2005: 10).

La realidad conceptual e ideológica nipona presenta personajes que luchan por causas que ellos creen justas, pero que quizás, desde una mirada exterior, no lo son tanto. Este libre albedrío en los personajes comprende que las figuras “malvadas” no nacen así, sino que son las circunstancias y sus propias decisiones las que las han llevado a su actual posición, creando, en algunos casos, cierta simpatía o identificación en el espectador. El modelo tradicional del villano cambia su base fundamental en el contexto nipón y la figura del héroe no quedará exenta de dicha modificación. Si bien es cierto que en décadas pasadas encontrábamos héroes indestructibles y todopoderosos, la actualidad refleja un héroe mucho más humanizado, que sangra, sufre y puede ser derrotado, con problemas emocionales, que sucumbe al amor y, a veces, que colabora con el propio villano de la trama. En general, los personajes presentados por la industria de animación japonesa son más verosímiles que aquellos de su homónima occidental.

«No se trata de gente increíble haciendo cosas extraordinarias, sino de gente común haciendo cosas normales en un marco imaginativo y lleno de misteriosas referencias a develar, con toda la complejidad de las acciones en donde los malos no lo son tanto ni los buenos son perfectos; el bien no siempre triunfa y los finales pueden no ser felices» (Cobos, 2010: 15).

Todos estos aspectos estético-narrativos dejan entrever elementos culturales, sociales e históricos de Japón, capaces de transmitir valores y principios propios de su tradición y que han revolucionado y transformado nuestra forma de percibir el mundo oriental. La animación se adapta a los diferentes tipos de medios y, especialmente en el caso del *anime*, a las necesidades del público. Capaz de combinar tradición y modernidad, la animación nipona dota de nuevas perspectivas a los temas que se han ido explotando a lo largo de la historia de la narrativa, tanto cinematográfica como literaria. De esta manera, se abandona la idea de que la animación es un género menor o dirigido al público infantil, ya que muchas piezas audiovisuales buscan exclusivamente el disfrute del público adulto o presentan dobles lecturas solo comprensibles por un *target* de público de mayor edad.

En especial, el *anime* se presenta en diversos formatos como las series para televisión o las OVA u ONA. Las series para televisión —a las que nos referimos como *anime*— pueden variar su duración en parrilla atendiendo a la estacionalidad, es decir, si su

programación está prevista para primavera la serie contará con trece capítulos, si está prevista para primavera y verano contará con veintiséis capítulos, y así sucesivamente. Sin embargo, esta cantidad de episodios por temporada es orientativo ya que existen series con mayor o menor número de capítulos por temporada. Por su parte, las OVA y ONA están determinadas por la productora, pudiendo comercializar más de una en el mercado, con una duración media de unos treinta minutos. Los largometrajes y medimetrajes animados bien pueden ser la continuación en la gran pantalla de algún *anime* o *manga*, o ser una historia completamente nueva ideada para el medio.

La industria del entretenimiento japonesa es uno de los grandes gigantes del país “llegando a una producción que ronda los 500 títulos al año. Se trata de una industria estable y rentable capaz de obtener valor de manera independiente” (Rodríguez Fernández, 2016: 184). Muchos son los largometrajes de animación nipones que han superado en las taquillas japonesas a grandes estrenos de la industria de Hollywood como *El castillo Ambulante* (*Howl no Ugoku Shiro*, Miyazaki, 2004) que superó el estreno de *El último samurái* (*The last samurai*, Zick, 2003) y *Harry Potter y el Cáliz de Fuego* (*Harry Potter and the Goblet of Fire*, Newell, 2005); *Ponyo en el acantilado* (*Gake no ue no Ponyo*, Miyazaki, 2008) rebasó los ingresos de *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* (*Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull*, Spielberg, 2008); *El viento se levanta* (*Kaze Tachinu*, Miyazaki, 2013) mejoró la recaudación de *Monsters University* (Scanlon, 2013) y *Los Miserables* (*Les Misérables*, Hooper, 2012); *Your Name* superó el estreno de *Star Wars: Episodio VII – El despertar de la Fuerza* (*Star Wars: Episode VII – The Force Awakens*, Abrams, 2015); *El tiempo contigo* (*Tenki no Ko*, Shinkai, 2019) fue más vista en Japón que *Frozen II* (Buck y Lee, 2019); *Evangelion: 3.0+1.0 Thrice Upon a Time* (*Shin Evangelion Gekijôban*, Anno, 2021) arrasó en taquilla desbancando a *Eternals* (Zhao, 2021). Estos datos de taquilla²¹ solo reflejan la continuidad de la estela ya creada por *Akira*, *La Princesa Mononoke* y *El Viaje de Chihiro*, destacando como uno de los directores de animación más taquilleros de la historia japonesa Hayao Miyazaki.

Como vemos, la industria animada japonesa ha permitido el florecimiento de artistas como Hayao Miyazaki, que difícilmente existirían en una industria tan encorsetada como la Hollywoodiense. Principalmente porque tanto los largometrajes como las series para

²¹ Todos los datos referentes a la recaudación en taquilla se pueden consultar en Motion Picture Producers Association of Japan, Inc., disponible en: www.eiren.org.

televisión son un medio más que un fin para la industria nipona. Así, los realizadores tienen la oportunidad de plasmar sus ideas mediante diferentes formas artísticas, géneros y aludiendo a una demografía concreta de la audiencia si así lo desean.

«De lo último de lo que se podría acusar a la animación japonesa es de homogeneidad. Abarcando una gran cantidad de formas narrativas, tipos de personajes, escenarios y períodos de tiempo, y dirigido a un amplio conjunto de la población, que incluye tanto a hombres como mujeres, niños y adultos, el *anime* no se rige por un conjunto de reglas, sino por muchas distintas. Al contrario que la animación estadounidense, no es un género en sí mismo, sino un medio artístico, amplio y diverso, que alberga todos los géneros que se encuentran en el cine de acción real (drama, comedia, terror, acción, aventura, fantasía, etc.) y muchos de su propia invención [...]. El único sello ampliamente identificable que podemos señalar como “unión” de todo el *anime* es la concepción generalizada del estilo artístico, que en realidad muestra muchos más matices y diversidad estilística de lo que el espectador occidental que no esté familiarizado con la animación japonesa podría detectar»²² (Lack, 2014: 16-17).

Este desarrollo de la industria animada ha llevado a la aceptación por parte del público nipón de los dibujos animados como un elemento más en el desarrollo de sus vidas. Niños, jóvenes y adultos consumen estos productos, convirtiéndolos en un componente básico tanto a nivel cultural como social. En contraposición a lo que estamos acostumbrados en Occidente, en Japón la animación cuenta como una forma de expresión artística más. Asimismo, la vinculación de la industria animada al resto de industrias del país —como hemos mencionado, la editorial a través del *manga* y, en especial, la de los videojuegos— “han sabido explotar de forma muy eficiente un mismo producto en diferentes plataformas o medios, lo que ha contribuido a consolidar el éxito global de sus productos” (Mangirón, 2012: 33). Así como el *manga* ha servido de inspiración a muchos *anime*, el propio *anime* ha propiciado la aparición de videojuegos basados en sus historias creando todo un sistema transmediático. La popularidad de ciertas sagas ha contagiado igualmente otras industrias, como la musical o la juguetera, que “encuentran en estas obras una fuente de creación de nuevos elementos” (Rodríguez Fernández, 2016: 186).

Pero el *anime* es también un fenómeno genuinamente global, tanto como fuerza cultural como comercial (Napier, 2005: 8). Gracias a los esfuerzos realizados por las diferentes industrias, así como las acciones del Gobierno nipón para la exportación de sus productos

²² Traducción propia.

culturales al resto del mundo, los resultados obtenidos en la exportación de *anime* y animación japonesa han sido excelentes.

«Cada vez es más común encontrar en la programación de cualquier país series de dibujos con el sello japonés, películas de directores nipones en los principales exhibidores en *streaming* o asistir a grandes convenciones dedicadas al *manga* y el *anime*. Pero todo este movimiento, cultural, social y tecnológico no solo ha favorecido un crecimiento exponencial en la animación, sino que ha despertado un enorme interés por todo lo relacionado con la cultura japonesa» (Gil Escudier, 2020: 417).

Esto supone, en la mayoría de los casos, un primer contacto del espectador internacional con la cultura japonesa que, poco a poco, va generando cierta fascinación por el país del Sol Naciente. Asimismo, la animación japonesa tiene una particularidad que favorece su expansión global: los productos *mukokuseki* o sin marcas culturales. Esta particularidad del *anime* muestra personajes que no tienen rasgos asiáticos ni tampoco nombres japoneses alejándolos de la realidad nacional, “pero esta característica plantea un problema fundamental: encontrar el equilibrio adecuado entre las estrategias que posibiliten una mayor globalización del producto y que, a su vez, permitan mantener el espíritu nipón de las obras” (Gil Escudier, 2020: 416). Sin embargo, algunos autores abogan por aquellos que contemplan el *furusato* o sentimiento nacional, al afirmar que los productos *mukokuseki* son apátridas (Napier, 2005: 25) y rechazan el carácter nacional de la obra para favorecer su internacionalización. Sin embargo, y atendiendo a las afirmaciones de Bryce *et al.* (2010), los elementos culturales no pueden ser eliminados, así, cuando se exporta un *anime*, el carácter japonés de la obra perdura y es reconocible más allá de las fronteras niponas (Gil Escudier, 2020: 416).

La creación y exportación tanto de series de *anime* como de largometrajes animados japoneses es enorme. Para abarcar la gran cantidad de obras de animación que genera la industria se hace indispensable la clasificación por géneros. Cuando se hablan de géneros cinematográficos todo el mundo se hace una ligera idea sobre qué puede encontrar, la temática de la obra o el tipo de guion, pero en el caso del *anime* es mucho más complejo. Es sorprendente la clasificación de géneros y subgéneros que podemos encontrar y, lo más impresionante, la constante hibridación que se da entre ellos.

En principio, la historia se destina a un *target* específico (joven masculino, adulto femenino, infantil, etcétera), pero el género final resultante puede tener una duplicidad al encontrarse dentro de otro género (ciencia ficción, fantasía, entre otros). Es decir, los

autores se han beneficiado de la viabilidad del medio para reflexionar sobre diversos temas como la tradición, la creación de mundos postapocalípticos, las cuestiones sociales, pero todo dentro de un marco demográficamente establecido. “Igual que a medida que el individuo crece y sus gustos se diversifican, el *anime* se va ramificando y ampliando para satisfacer esta demanda” (Montero Plata, 2008: 190). Por tanto, dentro de la categorización de la animación japonesa encontraremos aquella que se establezca según los géneros demográficos y aquella que se decrete por géneros temáticos.

1.3.3. SEGMENTACIÓN DEMOGRÁFICA

A este respecto, existen cinco grandes categorías demográficas, pero, como se ha mencionado anteriormente, no son completamente inmutables. Esta división por edades y sexo está sujeta a la temática desarrollada por la obra que bien puede estar dirigida a varios sectores de esta categorización o mezclar elementos entre ellos (Montero Plata, 2008: 190). Finalmente, la clasificación general queda como se muestra en la siguiente figura:



Fig. 8. Infografía de los géneros demográficos del anime. Elaboración propia

Comenzando por el género *kodomo*, esta categoría engloba a niñas y niños de entre cinco y doce años de edad. El *kodomo* es un género que sienta las bases de lo que posteriormente encontraremos en géneros destinados a un público más adulto. Se caracteriza por reflejar valores como la amistad y la importancia de la cooperación en grupo en un marco de fantasía o ciencia ficción. Estos *anime* suelen mostrar historias auto conclusivas que enfatizan su función didáctica junto a una imagen de trazos simples y colores primarios,

más atractiva para el *target* al que va destinado. Algunos ejemplos de *anime* del género *kodomo* son *Doraemon, el gato cósmico* (*Doraemon*, Kaminashi, 1973) o *Hello Kitty* (Shimizu, 1974-2006), series internacionalmente conocidas por los más pequeños.

Las etapas posteriores al *kodomo* corresponden con aquellos géneros dedicados al público adolescente. A partir de los trece años y hasta la mayoría de edad, el público objetivo no comparte, generalmente, temática. En otras palabras, la creación de la historia se hace específicamente para el público masculino o femenino en dicho rango de edad, diferenciando claramente la temática de la historia, la trama, el ritmo e, incluso, el diseño



Fig. 9. Cartel promocional de Dragon Ball

de los propios personajes. Así, surgen los géneros *shōnen* para el público masculino y el *shōjo* para el público femenino. De estos dos géneros demográficos el que más popularidad tiene tanto dentro como fuera de las fronteras japonesas es el *shōnen*; sin lugar a dudas, ha sido el género más explotado por la industria y el más consumido por el público, llegando a prolongar una ficción por años o, incluso, décadas, con multitud de secuelas y productos derivados. Tal es el caso de *Dragon Ball* (VV. AA., 1984-2018), *One Piece* (Uda, 1999) y *Naruto* (Date, 2002-2017). El estilo de dibujo de las obras *shōnen* es mucho más marcado y contrastado que en el caso del *kodomo*, con especial énfasis dramático.

Si bien, el *shōnen* abarca cualquier tipo de temática, existen algunas que se asocian directamente con el género: hablamos de los subgéneros de lucha, aventuras y deporte. Asimismo, es remarcable la aparición de personajes femeninos con exagerados atributos físicos, excesivamente sexualizados, para satisfacer las necesidades de un público en plena pubertad. “El género bascula narrativamente entre la necesidad de sentirse adultos, de convertirse en hombres fuertes y destacados entre sus seguidores, y el despertar del deseo sexual de los protagonistas” (Montero Plata, 2008: 195). Estas animaciones muestran constantemente escenas donde la acción es frenética y no reniegan de una buena dosis de violencia, aventuras o dramatismo, sin apartar valores como la amistad. Tienen como protagonista, generalmente, a un chico joven de aspecto atlético que necesita conseguir su objetivo a toda costa, por el contrario, el papel de la mujer en el *shōnen*

queda muchas veces relegado a un segundo plano, considerándola un personaje secundario o un mero ayudante u objeto de deseo del propio protagonista.

En contraposición, el *shôjo* sitúa a la mujer en el foco principal de la acción, aunque siguiendo una línea temática bastante diferente a la de su homólogo masculino. Orientado a chicas adolescentes que sueñan con fantásticas historias de amor a la vez que consiguen superar su etapa escolar, el *shôjo* refleja esta realidad siendo su principal temática la historia de amor *per se*, a veces camuflada con elementos mágicos. “El gran volumen de publicaciones permite que se mantenga el modelo de joven desvalida en busca de un caballero andante y provoca que desarrolle en paralelo el modelo de una figura más fuerte” (Montero Plata, 2008: 209). En general, encontramos dos vertientes de la temática



Fig. 10. Imagen promocional de La familia crece

amorosa: aquella en la que la protagonista quiere conservar su independencia con respecto a su pareja, y aquella otra que incluye comedia y un gran número de personajes que ayudan en su objetivo a la protagonista. Como se puede intuir, se tratan de obras emocionalmente más complejas que los *shônen*, al estar en juego los sentimientos de los personajes de forma constante. Animaciones como la archiconocida serie para televisión *La familia crece* (*Marmelade Boy*, Yabe, 1994-1995), denotan un cambio de estilo mucho más estilizado, con abundancia de colores tipo pastel y facciones más relajadas, en comparación con su homólogo masculino.

En el siguiente estrato encontramos los géneros *seinen* y *josei*, ya dirigidos al público de más de dieciocho años. A diferencia de lo que ocurre con el *shôjo* y el *shônen*, tanto el *seinen* como el *josei* tratan una mayor diversidad de temas, profundizando en la psicología de los personajes y consiguiendo una complejidad narrativa mayor, que le dan a la obra una dimensión realista de la que antes carecía. Este enfoque más adulto da como resultado tramas más verosímiles, capaces de abarcar diferentes temáticas y estilos en una misma obra. El *seinen*, dirigido al público adulto masculino, se caracteriza por un mayor empleo de la violencia y el sexo frente a las temáticas del *josei* que siguen plasmando, al igual que su homólogo adolescente, historias de amor, pero abandonando la idea de amor

romántico para centrarse en el mundo de las relaciones adultas y mostrando sin tapujos la visión de la mujer sobre el sexo y la sexualidad.



Fig. 11. Cartel promocional de Hellsing



Fig. 12. Cartel promocional de Nana

Las anteriores figuras pertenecen a series de *anime* de culto tanto dentro como fuera de las fronteras de Japón. Si se observa con detenimiento, a nivel de diseño, se puede percibir la evolución lógica de los géneros demográficos que se ha ido dando en la industria de animación nipona. En el caso del *seinen*, *Hellsing* (Urata, 2001-2002) presenta temas similares a los del *shônen* en su vertiente más oscura, al igual que la colorimetría empleada, el uso de altos contrastes en las figuras y un mayor realismo en los personajes. Por su parte, *Nana* (Asaka, 2006-2007), revolucionó el mundo del *manga* y *anime* dirigidos a la mujer, mostrando sin ningún tipo de censura el sexo, el amor y las relaciones humanas. El diseño varía ligeramente al del *shôjo* al presentar personajes más realistas, pero igualmente estilizados, de trazos finos y manteniendo la colorimetría agradable pastel, aunque con algo más de contraste. Sin embargo, la clasificación de los géneros en el *anime* es mucho más compleja. Además de la categorización demográfica, encontramos un sinnúmero de subgéneros que nacen de la necesidad de establecer una temática que sirva de hilo conductor a la historia una vez establecido el *target* de edad al que se quiere llegar.

1.3.4. LA AMPLIA DIVERSIDAD TEMÁTICA: DESDE LOS ROBOTS A LA PORNOGRAFÍA

Así como el *anime* posee géneros que dependen del público objetivo, también presenta infinidad de subgéneros que atienden a la temática de la historia. Estos subgéneros se

pueden considerar una categoría en sí misma, solo que, en el caso japonés, prima antes la elección demográfica que la temática para los productores e industria.

En el caso que nos ocupa, el estudio de la figura de Hayao Miyazaki, observaremos más adelante que existen ciertas temáticas o recursos recurrentes en toda su filmografía y que están tomando cierta relevancia en la industria animada desde las últimas décadas. Ante el avance de la tecnología y la edificación masiva en Japón, ha surgido un profundo sentimiento ecologista que ha propiciado la creación de obras que llaman a la preservación del medio ambiente. Esta temática ecológica o natural se centra en poner en el punto de mira la contaminación, las guerras y, en general, el impacto negativo del ser humano sobre el planeta. Por el contrario, también hay determinadas ramas temáticas que plantean, de hecho, todo lo contrario. El género tecnológico hace una exhibición de épicas proporciones del inmenso avance de las nuevas tecnologías, centrándose en las relaciones entre hombre y máquina, al conseguir fusionar ambos elementos. Dentro de los géneros tecnológicos englobamos el *mecha*, el *cyberpunk* y el postapocalíptico.



Fig. 13. Imagen promocional de Mazinger Z

En lo que respecta al género *mecha*, atenderemos a dos vertientes dirigidas a sectores demográficos distintos que parten de la misma premisa: la aparición de robots de gigantescas proporciones capitaneados por el ser humano con el único fin de salvar el mundo de un enemigo común. En este sentido, encontramos una visión más ingenua destinada al *kodomo* o al sector más joven del *shōnen* donde los combates entre robots y villanos se suceden y toma relevancia la figura del héroe y su espíritu de superación (Montero Plata, 2008: 200). Series como la famosa *Mazinger Z* o la ya mencionada *Astro Boy* son base en lo que a este género se refiere. Sin embargo, este orgullo tecnológico fue poco a poco abriendo paso a una visión más quebradiza, donde surgen dudas sobre el uso de la tecnología y se plasma el miedo hacia un futuro desconocido. Paulatinamente, las épicas batallas pasaron a un segundo plano para poner en relieve la independencia del personaje con respecto a la máquina, su desarrollo psicológico y la inteligencia artificial. Así lo demuestra Hideaki Anno en una de sus producciones más exitosas, *Neon Genesis Evangelion*. En esta dimensión, el *mecha*

abandona el *kodomo* para instaurarse en el *shōnen* y abrir paso al siguiente género tecnológico: el *cyberpunk*.

Si existe un género del *anime* que haya tenido especial impacto en el público occidental ese es el *cyberpunk* (De Felipe y Gómez, 2008: 121). Al eliminar las barreras entre la realidad y lo virtual, el *cyberpunk* bascula entre filosóficas cuestiones que abarcan la propia identidad en un contexto futurista de exacerbada tecnología que parece esconder la propia eternidad. En su narrativa “los personajes son o bien marginales o se mueven y tratan con los ambientes donde la legalidad está ausente, los protagonistas se buscan la vida como pueden. [...], el auge de la inteligencia artificial y la miseria cotidiana marcan el camino de los protagonistas” (Montero Plata, 2008: 229).

Asimismo, se presta más atención al desarrollo político-militar y los estamentos en el poder que a la aparición de la tecnología en sí misma y su relación con el ser humano, como apreciamos en *Ghost in the Shell*. En su evolución lógica, finalizamos con el subgénero postapocalíptico que nos presenta un futuro distópico donde “el ser humano ya no parece valer nada” y “el sentimiento de caos y la destrucción está arraigado en el subconsciente colectivo” (Martínez, 2008: 146). Dichas escenas se aprecian en *Akira* donde una manifestación de personas se revelan contra el gobierno de corte militarista que reina en Neo-Tokio.



Fig. 14. Cartel de la película *Ghost in the Shell*

Si cambiamos de tono a uno más ligero, encontramos la comedia como uno de los géneros más presentes en el *anime* que trata la vida cotidiana de los personajes —denominado *slice of life*—, o en la comedia romántica —*rabu-kome* en japonés—. Ambos subgéneros cómicos se suelen entrelazar con otros para aportar el “toque de gracia” a la narración. No obstante, este género cómico tiende a virar hacia lo erótico en los géneros *ecchi* y *harem*, destinados, preferentemente, al público masculino. El *ecchi* se caracteriza por:

«El enredo amoroso y la sucesión de una serie de malentendidos casi siempre de corte sexual propiciados por accidentes relacionados con la torpeza del protagonista. Orquestado a modo de comedia romántica, [...], después de asistir a todos los tropiezos y fracasos del protagonista, cuando al final logra pareja la historia detiene el aspecto romántico y el espectador no asiste y ni tan siquiera se le insinúa la ejecución del acto sexual» (Montero Plata, 2008: 203).

Por tanto, nos encontramos ante un género que, sin rozar tan siquiera la pornografía, muestra determinadas situaciones que ponen en el punto de mira el erotismo, como se



Fig. 15. Imagen promocional de Highschool DxD

aprecia en el *anime Highschool DxD* (Yanagisawa, 2012). En la misma línea tenemos el *harem*, que mantiene las características del *ecchi* con la salvedad de que el protagonista masculino se encuentra rodeado de un grupo de chicas de exuberantes atributos, tal es el caso de Keitarô en *Love Hina* (*Rabu Hina*, Iwasaki, 2000). Otra variedad que enreda la comedia y lo erótico es el subgénero *magical girlfriend*, donde la compañera de tropiezos del apasionado protagonista tiene poderes mágicos o sobrenaturales como Belldandy en *¡Oh mi Diosa!* (*Aa! Megami-sama*, Kazui y Matsumura, 2005-2007), dando un giro diferente a la narración.

No obstante, cruzar la línea entre lo erótico y lo pornográfico no es tarea difícil para la animación japonesa, al tener su propio género dedicado a la pornografía: el *hentai*. Destinado al público adulto, no deja de ser visionado por adolescentes. Al igual que ocurre con la pornografía de imagen real, las producciones pueden ser visionada por cualquiera con acceso a ellas ante una falta total de control, bien sea a través de la conexión a Internet o la compra de *manga* u OVA. En lo que respecta al *hentai* “los japoneses no tienen trabas a la hora de mostrar la sexualidad mezclada con la violencia, siempre desde una posición de idealización que se mueve en una realidad alternativa, que no tiene cabida en la vida cotidiana” (Montero Plata, 2008: 225). Cargado de subgéneros que tienden a ampararse en la fantasía y las más variopintas prácticas sexuales, destacamos el *shokushu goukan* o violación por tentáculos (Palacios, 2008: 239-240)²³, el *lolicon* y el *kemono*²⁴, el *futanari*²⁵ y el *ero-guro*²⁶. En la dirección opuesta a las pulsiones sexuales se encuentra el género del romance, donde la importancia de la relación amorosa es crucial.

²³ Para escapar de la censura impuesta por el Gobierno, los realizadores se las ingenieron para urdir una serie de elementos fálicos, en este caso, los tentáculos.

²⁴ Sexo entre adultos y menores de edad o personajes aniñados. El *lolicon* hace referencia a la práctica sexual con niñas y el *kemono* con niños.

²⁵ Prácticas sexuales con personajes hermafroditas.

²⁶ *Anime* pornográfico que se centra en la violencia de la práctica sexual.

Como bien apuntábamos al hablar del *shôjo*, el género del romance está íntimamente ligado al público femenino, aunque, en muchos casos, también aparece, no como género principal, en las ficciones *shônen*. La representación romántica en el *anime* presenta diferentes modelos por los que conseguir la relación amorosa. Siguiendo la clasificación de Montero Plata (2008), el romance explota el estereotipo de ‘joven desvalida’ cuyo único fin es conseguir novio y casarse; el modelo de ‘joven independiente’ que, aunque quiere conseguir pareja, se muestra autosuficiente e independiente; y los ya mencionados *rabu-kome* y *slice of life* (Montero Plata, 2008: 208-211).

En la misma línea encontramos el género *maho shôjo* o *magical girl*, que mantiene una estrecha relación con el género romántico, pero sin hacer de él su eje principal. El *maho shôjo* se caracteriza por la aparición de personajes femeninos con poderes mágicos donde la lucha para salvar el mundo no consiste siempre en derrotar a los enemigos, sino en llegar a la comprensión mutua de las acciones. La transformación de los personajes, “ya sea bajo otra forma diferente que preserve su identidad, [...], o con su propia corporeidad e identidad” (Montero Plata, 2008: 193), es un requisito fundamental para este género, que tiene en su repertorio *anime* de fama internacional como *Sailor Moon* (*Bishôjo Senshi Sêrâ Mûn*, Sato, Ikuhara y Takuya, 1992-2016) o *Sakura, cazadora de cartas* (*Kâdokyaputâ Sakura*, Asaka, 1998-2000). Estas mágicas transformaciones no solo se producen en las féminas, al existir el género *maho shônen* con ficciones como *Los Caballeros del Zodíaco* (*Saint Seiya*, VV.AA., 1986-2014) o *Binan Kôkô Chikyû Bôei-bu Love!* (Takamatsu, 2015-2018), aunque con un menor número de producciones y, sin que sea esta su intención, algunas resultan ser una parodia del género *maho shôjo*.



Fig. 16. Cartel de Sakura, cazadora de cartas



Fig. 17. Imagen promocional de Binan Kôkô Chikyû Bôei-bu Love!

No obstante, los géneros del *shōnen* abarcan muchas más temáticas que, por desgracia, aquellos dirigidos al público femenino. Por ejemplo, podemos encontrar el género policiaco o detectivesco bajo el nombre de *meitantei*, como la mundialmente famosa *Detective Conan* (*Meitantei Konan*, Kodama y Yamamoto, 1996), o aquellas que atienden a períodos concretos de Japón —usualmente anteriores al Período Meiji— como el *jidaimono*, destacando *Kenshin, el guerrero samurái* (*Rurōni Kenshin: Meiji Kenkaku Romantan*, Furuhashi, 1996-1998).

Pero, si algunos géneros deben destacar sobre otros, estos son el *spokon* y el *nekketsu*. Género dirigido a los deportes, el *spokon* sobresale por su espíritu competitivo en el que el personaje principal se enfrenta a innumerables adversarios, destacando cada uno de ellos por sus propias habilidades. Ensalza valores como el trabajo en equipo, el juego limpio, la constancia y las buenas relaciones con los contrincantes. *Campeones: Oliver y Benji* (*Kyaputen Tsubasa*, VV.AA., 1983-2019), *The Prince of Tennis* (*Tenisu no Ōjisama*, Hamana, 2001-2005) o *Haikyū!!* (Mitsunaka, 2014-2020) destacan en el género por su enorme éxito en pantalla. Asimismo, el género *nekketsu* o de lucha, mantiene una dinámica parecida al *spokon*, al imperar los continuos combates entre el protagonista y sus adversarios para salvar al mundo. En este caso, es fundamental la evolución del personaje, en ocasiones acompañada de un cambio físico, como le ocurre a Goku en *Dragon Ball*, donde se persigue “plasmar la necesidad de la superación, la muestra de poder supremo y la capacidad de sacrificio del personaje” (Montero Plata, 2008: 196). Especial relevancia ha tomado en los últimos años la serie *One Punch-Man* (Natsume y Sakurai, 2015-2019) nacida de un webcómic²⁷.



Fig. 18. Cartel de Haikyū!!



Fig. 19. Cartel de One Punch Man.

²⁷ Cómic publicado en Internet.

“Muchas veces ambientada en términos del *jidaimono* dado el gusto nipón por situar a sus fantasmas en eras pretéritas” (Montero Plata, 2008: 231) el género del horror muestra toda una amalgama de seres sobrenaturales, espíritus, animales mitológicos en un contexto mágico donde se conjuran “la maldad humana, la miseria espiritual y el miedo ancestral” (Montero Plata, 2008: 231). Como buenos ejemplos del género *Ayakashi* (Imazawa, Kadota, Nakamura, 2006), su secuela *Mononoke* (Nakamura, 2007) y *Yamishibai* (Hakashima, Shimizu, Iguchi, 2013) hacen las delicias de los aficionados al terror nipón. Casi de la mano del horror viene el *gore*, caracterizado por una violencia extrema y escenas sangrientas, muchas veces relacionadas con lo paranormal. Ficciones como *Elfen Lied* (Kanbe, 2004) y *Another* (Anazâ, Mizushima, 2012) tiñen las escenas con sangre y vísceras. Aunque la temática principal de *Ataque de los titanes* (*Shingeki no Kyojin*, Araki, Koizuka y Hayashi, 2013-2020) no pertenezca al *gore*, las brutales escenas de desmembramientos y muerte, acompañadas de altas dosis de sangre, la hace merecedora de aparecer en el género.



Fig. 20. Fotograma de Yamishibai



Fig. 21. Fotograma de Another

Por último, hablaremos de los géneros de temática homosexual: *yuri* y *yaoi*. Ambos centran la historia en la relación romántica entre personajes del mismo sexo, en el caso del *yuri* entre chicas y en el del *yaoi* entre chicos. Existe una diferencia fundamental entre estos géneros y los llamados *shôjo-ai* y *shônen-ai* y es que el *yuri* y el *yaoi* muestran relaciones de sexo explícito entre sus personajes, mientras que el *shôjo-ai* y *shônen-ai* —géneros homólogos a los ya mencionados— se centran en la relación amorosa sin cruzar esta línea. Actualmente estas distinciones apenas se llevan a cabo, categorizando todo el contenido bajo los estandartes del *yuri* y el *yaoi*. Tradicionalmente, en ambos géneros, se ha dotado a alguno de los personajes de una actitud más masculina frente a su pareja de carácter femenino, sin embargo, estos roles masculinos/femeninos se han diluido, mostrando personajes acordes a la realidad. Tal es así, que pasamos de la figura de



Fig. 22. Imagen promocional de Utena, la chica revolucionaria.

caballero andante de Chikane junto a la desvalida Himeko en *Kannazuki no Miko* (Yanagisawa, 2004) —alejadas de la ruptura de los roles de género llevada a cabo por la propia Utena en *Utena, la chica revolucionaria* (*Shôjo kakumei Utena*, Ikuhara, 1997)—, a la profundidad psicológica de dos chicas muy dispares como Yuzu y Mei en *Citrus* (*Shitorasu*, Takahashi,

2018). En el caso masculino, el misterioso y atormentado Yuki y el sensible Shûichi de *Gravitation* (*Gurabitêishon*, Shirohata, 2000-2001), han dejado paso a Yuri y Victor de *Yuri!!! On Ice* (Yamamoto, 2016) evidenciando una relación en la que prima la equidad y complicidad entre los personajes.



Fig. 23. Fotograma de Yuri!!! On Ice.

Sin embargo, “llega un momento en el que el fenómeno explota y resulta imposible establecer una línea temporal que parezca las diferentes ramificaciones que se establecen” (Martínez, 2008: 160). Es decir, si antes teníamos claro qué era parte del *shôjo* y del *shônen*, ahora la hibridación entre géneros hace casi imposible esta distinción. Al eludir el estatismo y el estancamiento en la categorización, la mezcla de temáticas enriquece las historias y cautiva a un mayor número de espectadores, exhibiendo una estrategia más dentro de la industria animada nipona. “Desde mediados de los noventa [...] se está asistiendo a una progresiva fusión de los tópicos. No se trata de hacer desaparecer los géneros sino de mezclarlos o combinarlos para poder llegar a un mayor número de audiencia” (Montero Plata, 2008: 236).

1.3.4.1. CATEGORIZACIÓN DE NAPIER. APOCALÍPTICO, FESTIVAL, ELEGÍACO

No obstante, existen investigaciones que tratan de categorizar aún más, si cabe, estos géneros demográficos y temáticos presentes en el *anime*. Quizás la más relevante de ellas sea la creación de tres macro-géneros por parte de Napier (2005) en los que englobar todos los géneros presentes en la animación japonesa.

El primer macro-género se denomina ‘apocalíptico’ y hace referencia a aquellas animaciones que muestran mundos distópicos o apocalípticos. Basadas en la evolución lógica del sentimiento nipón tras los acontecimientos históricos vividos a lo largo del siglo XX, se expresan, según Napier, en este tipo de animaciones a través de la destrucción del mundo conocido y una cultura visual basada en lo apocalíptico (Napier, 2005: 28-31). Por otro lado, el segundo macro-género, ‘festival’, engloba la comedia, los festivales, las transformaciones y los mundos mágicos, donde la mujer tiene un papel más relevante (Napier, 2005: 30-31). Por último, el macro-género ‘elegíaco’, que entrelaza la tradición con la modernidad, pone en relieve la cultura japonesa, la importancia de la naturaleza, la fugacidad de la belleza y el romance (Napier, 2005: 31-32). Estos tres macro-géneros ideados por Napier (2005) podrían abarcar el amplio abanico de producciones nipones pero tal y como afirma la crítica e investigadora americana:

«En mi opinión, los tres modos, apocalíptico, festival y elegíaco, son los más significativos en el *anime*, pero es importante recordar que el *anime* tiene un carácter cultural bastante extendido. El *anime* extrae su material de todos los aspectos de la sociedad y la cultura, no solo de las tendencias contemporáneas y transitorias, sino también de la historia, la religión, la filosofía y la política. En el mejor de los casos, el *anime* puede ser altamente creativo, intelectualmente desafiante y estéticamente memorable. Pero, incluso en su vertiente más vulgar, la increíble variedad de obras animadas puede ofrecer una rica visión de la sociedad japonesa. En otras palabras, la animación nipona es más que una válvula de escape para las masas. También es más que un simple “reflejo” de las corrientes sociales japonesas contemporáneas o una “compensación” de las ansiedades sociales niponas» (Napier, 2005: 32-33).

Por tanto, la categorización del *anime* en diferentes géneros es cada vez más difícil debido a la constante hibridación que se da en la animación japonesa, capaz de aunar las tradiciones en el contexto actual, la comedia con lo *gore* y el romance con la magia. Esta hibridación de géneros no solo atañe al mundo animado, sino que se ha extrapolado a todas las industrias adyacentes como el *manga* o los videojuegos, contagiadas por la propia transtextualidad del medio.

En definitiva, tanto la animación japonesa como el *anime* televisivo son géneros en sí mismos, al desvincularse de la concepción de ‘animación’ aceptada mundialmente y que atiende a un género predominantemente pueril. Este repaso tanto por la historia de la animación japonesa, así como de sus características principales —que comparten ambas acepciones— evidencian este carácter único de las producciones animadas niponas. Al

respecto, plataformas como Netflix ya establecen una categoría propia para las obras con sello japonés, separándolas del género infantil, lo que constata la aceptación por parte del público occidental de esta distinción entre ambos géneros. Si hablábamos de que *Akira* propició la acogida del *anime* como un género, independiente del infantilismo de los dibujos animados, actualmente podemos afirmar que esta evolución histórica está calando, por fin, en público internacional.



CAPÍTULO 2

La fama internacional y el Studio Ghibli

2. HAYAO MIYAZAKI Y LA CREACIÓN DE STUDIO GHIBLI

Tras hacer una revisión de diferentes aspectos relacionados con el *anime* y la animación japonesa, así como otras industrias importantes del país, salta a la vista la ausencia de un pilar fundamental en su desarrollo tanto dentro como fuera de las fronteras niponas y que se ha convertido en principal objeto de estudio en esta investigación. Como resulta evidente, hemos decidido desligar todo lo relacionado con Studio Ghibli y sus integrantes del capítulo anterior para, una vez comprendida la esencia de la animación japonesa, ahondar en el que ha sido durante muchos años el buque insignia de la industria nipona. Sin embargo, y al contrario de lo anteriormente expuesto, resulta imposible la desvinculación de la figura de Hayao Miyazaki de la propia historia y creación de Studio Ghibli, dada la importancia del realizador como principal pieza en el engranaje de esta máquina creadora de sueños animados.

Hayao Miyazaki nació un 5 de enero de 1941 en el seno de una familia acomodada de la época. Su padre y su tío llevaban las riendas de la empresa familiar (Miyazaki Airplane Corporation) dedicada a la fabricación de piezas para aviones de combate, muy necesarias durante aquellos años en las constantes contiendas entre Japón y Estados Unidos. Debido a la Segunda Guerra Mundial, en 1944, tanto él como su familia fueron evacuados, volviendo, años más tarde, a la ciudad de Tokio que le vio nacer. Durante aquellos años, su madre fue diagnosticada de tuberculosis espinal, enfermedad que la acompañó hasta que en 1955 consiguió superarla. Tras graduarse en el instituto en 1958, asistió a la proyección de *Panda y la serpiente mágica*, filme que marcó al joven Miyazaki al suponer “una auténtica revelación” (Fortes Guerrero, 2019: 228).

Pese a lo que el gran público pueda imaginar, Hayao Miyazaki ingresó en 1959 en la Universidad Gakushûin de Tokio para graduarse en 1963 en Economía y Ciencias Políticas. Además, durante sus años universitarios se unió al club de literatura infantil donde “descubre a los clásicos occidentales, que le ayudarán a formar su punto de vista sobre la narración y el desarrollo de personajes” (Fortes Guerrero, 2019: 228). Tras su graduación entró a trabajar en los estudios animados de Toei, donde conoció a su inseparable amigo Isao Takahata y a su mentor Yasuo Ôtsuka. No obstante, las condiciones laborales de Toei generaron el descontento entre sus trabajadores, con Hayao Miyazaki a la cabeza, quien no tardaría en convertirse en el secretario general de la Unión de Trabajadores de Toei. Pese a las protestas, Miyazaki comenzó a ascender en la empresa

y a obtener sus primeros reconocimientos, colaborando junto a Isao Takahata en *La princesa encantada*.

Los años siguientes estuvieron marcados por su matrimonio con Akemi Ôta, compañera del estudio y amiga, y el nacimiento de sus dos hijos, Gorô y Keisuke. En lo que respecta al ámbito profesional, en 1969 se estrenó como *mangaka*²⁸ al crear la versión cómic de la película *El gato con botas* (*Nagagutsu o haita neko*, Yabuki, 1969) y *Sabaku no tami* (1969, Saburô Akitsu²⁹). Pocos años después, y debido a las discusiones internas en Toei, Miyazaki y Takahata abandonaron el estudio y se incorporaron a la plantilla de A Pro., donde conocieron a Yoshifumi Kôndo. La carrera de Hayao Miyazaki comenzó a despegar al tener su primer encargo como guionista en *Las aventuras de Panda y sus amigos I* (*Panda kopanda*, Takahata, 1972). Dos años después, Miyazaki y Takahata pasaron a formar parte de Zuiyô Eizô —actualmente Nippon Animation—. Los continuos viajes enmarcaron los siguientes años con el fin de ayudar a los realizadores a documentarse para sus trabajos posteriores: las conocidas series animadas *Heidi* y *Marco*. En 1978, Miyazaki se estrenó como director de la serie *Conan, el niño del futuro* (*Mirai shônen Konan*, Miyazaki, 1978) y, tras abandonar Nippon Animation, dirigió su primera película: *Lupin III: el castillo de Cagliostro* (*Kariosutoro no shiro*, Miyazaki, 1979). Compaginó su trabajo como animador con la enseñanza en la empresa Telecom, así, mientras daba clases de animación, colaboraba con Tokio Movie Shinsha en la creación de la serie *Sherlock Holmes* (*Meitantei Hômuza*, Miyazaki y Mikuriya, 1984-1985).

Una vez más, en 1982, Miyazaki abandonó el estudio con el que estaba trabajando, pero, esta vez, para centrarse en *Nausicaä del Valle del Viento*, su novela gráfica, que continuó durante doce años su publicación en la revista *Animage* —cuyo redactor jefe era Toshio Suzuki—. Al año siguiente de la primera publicación de la novela, la editorial de la revista, Tokuma, decidió llevar a la gran pantalla el proyecto de Miyazaki. Asimismo, el autor publicó *Hayao Miyazaki Image Board* (1983a), un libro recopilatorio de dibujos y bocetos. Pese a los grandes éxitos profesionales que empezó a cosechar el director, ese año estuvo marcado por la muerte de su madre y las diferencias con Mamoru Oshii en un proyecto en común que terminó siendo abandonado. En 1984 se estrenó *Nausicaä del Valle del Viento* (*Kaze no tani no Naushika*, Miyazaki, 1984), lo que llevó a Miyazaki a crear su propia oficina para proteger sus derechos de autor tras el éxito de la cinta,

²⁸ Dibujante de manga.

²⁹ Pseudónimo utilizado por Hayao Miyazaki.

Nibariki. Finalmente, en 1985, Isao Takahata y Hayao Miyazaki fundaron Studio Ghibli para la producción de largometrajes, con Tôru Hara en la presidencia³⁰.

«Su deseo, al igual que el de Takahata, era acercarse a la profundidad de largometrajes como *La reina de las nieves* (*Snezhnaya koroleva*, 1957) de Lev Atamanov o *The Courious Adventures of Mr. Wonderbird* (*La bergère et le ramoneur*, 1952) de Paul Grimault» (Montero Plata, 2014: 32).

Su nombre, Ghibli (en italiano), hace referencia a un viento que sopla en el Sáhara y a un avión italiano de la Segunda Guerra Mundial. No obstante, el estudio no fue completamente independiente hasta años después, partiendo como filial de la editorial Tokuma. “Con su elección, Miyazaki quería dejar patente su intención de convertirse en un huracán renovador dentro de la industria de la animación, un anhelo transformador que implicaba la confección de películas con significado” (Montero Plata, 2014: 44).

La llegada de *Nausicaä del Valle del Viento* a las salas de exhibición estadounidenses descubrió los numerosos cambios y recortes realizados en la cinta sin la aprobación de Miyazaki, “lo que provoca la negativa de Miyazaki a permitir la exhibición comercial de sus obras en Occidente durante un decenio” (Fortes Guerrero, 2019: 232). Si bien, aunque *Nausicaä del Valle del Viento* fue anterior a la creación de Studio Ghibli, se considera parte de la producción del estudio, ya que la gran mayoría del equipo implicado se unió a las filas de Miyazaki y Takahata. Durante estos años se realizaron *El castillo en el cielo* (*Tenkû no Shiro Laputa*, Miyazaki, 1986) y el doble estreno de *La tumba de las luciérnagas* (*Hotaru no haka*, Takahata, 1988) y *Mi vecino Totoro* (*Tonari no Totoro*, Miyazaki, 1988)³¹.

En 1989, se unió a Studio Ghibli otro de sus grandes pilares fundamentales³², Toshio Suzuki, que ejerció principalmente como productor de casi todos los largometrajes del estudio —tras abandonar su puesto de Redactor jefe en Animage—. En esta época, se

³⁰ El edificio de Studio Ghibli se diseñó para ser respetuoso con su entorno: su techo está recubierto de plantas. Este gesto evidencia aún más el carácter ecológico del estudio y el respeto por la naturaleza de sus creadores.

³¹ La producción simultánea de ambos metrajes desgató enormemente a los equipos de Ghibli debido a sus altos estándares de calidad y a los que no estaban dispuestos a renunciar.

³² Podemos incluir a Joe Hisaishi como otro de los pilares del estudio al ser el compositor de las bandas sonoras de todas las obras de Hayao Miyazaki desde *Nausicaä del Valle del Viento*. Asimismo, también es autor de la banda sonora de *El cuento de la princesa Kaguya* (*Kaguyahime no monogatari*, 2013) de Isao Takahata. A lo largo de los años ha ofrecido innumerables conciertos con un amplio repertorio de obras de Studio Ghibli, convirtiéndose en la imagen sonora del estudio nipón.

encargó de producir *Nicky, la aprendiz de bruja* (*Majo no takkyûbin*, Miyazaki, 1989) y *Recuerdos del ayer* (*Omohide poro poro*, Takahata, 1991). Tras la inserción de Suzuki, Studio Ghibli implantó una política de contratación anual para nuevos trabajadores, haciéndose cargo de su formación y su posterior integración en el equipo ya existente³³. Cabe destacar que, en un principio, el equipo del famoso estudio se armaba y disolvía con cada proyecto³⁴, lo que, gracias a estas nuevas políticas, lo convertía en grupo permanente de trabajo durante todo el año³⁵, capaz de mantener los niveles de calidad exigidos por cada producción. La decisión, ese mismo año, de comercializar *merchandising* de *Mi vecino Totoro* —y el resto de obras—, consiguió que el estudio nipón inyectara la cantidad suficiente de dinero para mantener sus cuentas estables. Como agradecimiento, Studio Ghibli estableció la imagen de Totoro como su logotipo³⁶.



Fig. 24. Logotipo de Studio Ghibli

Todo parecía ir sobre ruedas para el nuevo estudio japonés y, tan solo seis años después de su fundación, se propuso su ampliación con un nuevo edificio que se inauguró en 1992. Durante ese último año, Tôru Hara abandonó la presidencia de la compañía y Toshio Suzuki pasó a ocupar su puesto. La recién comenzada década de los noventa fue la cosecha de un éxito tras otro para Ghibli: la obtención para *Porco Rosso* (*Kurenai no buta*, Miyazaki, 1992) del Cristal al Mejor largometraje del Festival Internacional de Cine

³³ La implantación de este sistema fue posible gracias al apoyo económico de la editorial Tokuma Shoten.

³⁴ Este método es habitual en la industria, contratando a la plantilla por obra y servicio.

³⁵ El sistema de plantilla fija ideado por Ghibli supuso una serie de problemas económicos dado que su mantenimiento encareció enormemente los costes de producción y su recaudación económica se centraba en la taquilla. La política de ‘gran coste, gran riesgo, gran beneficio’ adoptada por el estudio, provocaba la inversión de todo lo recaudado en el siguiente proyecto, lo que hacía que la continuidad de Ghibli bailara en la cuerda floja.

³⁶ Hayao Miyazaki participó en la creación de *Totoro no Furusato*, una ONG encargada de preservar las montañas de Sayama —escenario de la película *Mi vecino Totoro*— y que fue bautizada con el nombre del simpático personaje en su honor.

de Animación de Annecy; la creación de la primera película de animación ideada para televisión del estudio —*Puedo escuchar el mar* (*Umi ga kikoeru*, Mochizuki, 1993)—; la incursión de la animación por ordenador³⁷ en *Pompoko* (*Heisei tanuki gassen pompoko*, Takahata, 1994) y su consecuente departamento de animación digital³⁸; el estreno de *Susurros del corazón* (*Mimi wo sumaseba*, Kondô, 1995) —que posicionó a Kondô como el posible relevo de Hayao Miyazaki—; la creación del único videoclip ideado por Studio Ghibli, *On your Mark* (Miyazaki, 1995); o la publicación del libro autobiográfico *Starting Point: 1979-1996* (Miyazaki, 2009). Sin embargo, tanta carga de trabajo empezó a hacer mella en Miyazaki que “comenzó a hacer insinuaciones de que no podía seguir el ritmo de trabajo habitual” (Montero Plata, 2014: 66), lo que suponía que su retirada del mundo de la animación podía estar relativamente cerca.

Diez años tuvieron que pasar para que las películas de Studio Ghibli volvieran al mercado internacional de la mano de Disney, quien se encargaría desde 1996 de su distribución³⁹ —a excepción de Asia—. Asimismo, Ghibli fue finalmente absorbido por la editorial Tokuma, convirtiéndose en una de sus secciones. Para el final de la década, Studio Ghibli era famoso por sus producciones en Japón y también en el resto del mundo, batiendo récords en taquilla con *La princesa Mononoke*. Tras la realización de dicho largometraje, Miyazaki anunció por primera vez su retirada del universo de la animación dado su desgaste al ejercer como director animado y, además, implicarse en todos los procesos de producción —algo excepcional en un realizador⁴⁰—. En 1998 murió Yoshifumi Kondô, lo que, además de ser una gran pérdida personal para Miyazaki y Takahata, “trunca las expectativas de sucesión en el Studio Ghibli” (Fortes Guerrero, 2019: 233). Pese a la momentánea retirada de Hayao Miyazaki del panorama cinematográfico, Isao Takahata

³⁷ “En Ghibli, al contrario que en la mayoría de estudios de animación, los ordenadores no se utilizan para conseguir un mayor realismo de las imágenes sino para que estas tengan la apariencia de la animación tradicional, pero dentro de los requerimientos [...] de la producción moderna” (Serracant, 2017: 135-136)

³⁸ “En el Studio Ghibli se piensa en el proyecto y en la forma más adecuada de afrontarlo, al margen de que esté de moda una técnica y otra. Ellos buscan obtener el mejor resultado posible con las herramientas que tienen al alcance y el presupuesto disponible. Una ecuación en la que la parte artística tiene mucha importancia” (Robles, 2013b: 102).

³⁹ John Lasseter, fundador de Pixar, tuvo un papel fundamental para conseguir la vuelta de las producciones de Ghibli al mercado estadounidense. El animador norteamericano garantizó el respeto absoluto de las obras del estudio animado japonés e implicó a los altos cargos de Pixar como avales.

⁴⁰ “El sistema férreo que permite al cineasta controlar todos los pasos de proceso creativo personalmente es difícilmente sostenible —hemos de tener en cuenta que trabaja sobre sus películas en *work in progress*— por lo que la evolución de Ghibli puede ser hartamente compleja si no empiezan a confiar en otras manos” (Montero Plata, 2014: 71-72).

continuó trabajando para el estudio con *Mis vecinos los Yamada (Hôhokeyo tonari no Yamada-kun*, Takahata, 1999).

Con el cambio de siglo, el animador de Ghibli, Yoshiyuki Momose, creó Studio Kajino, como filial del Studio Ghibli. Este nuevo estudio, con Toshio Suzuki a la cabeza, se ha dedicado a la producción de filmes de acción real y videoclips. Asimismo, y tras años de planificación, se inauguró en 2001 el conocido Museo Ghibli en el Parque Inokashira de Mikata en Tokio. Pero si algo cambió para siempre el destino de Hayao Miyazaki y el Studio Ghibli, fue el regreso del director a la mesa de trabajo para elaborar la que sería, sin lugar a dudas, una de sus obras maestras: *El viaje de Chihiro*. El metraje no tardó en obtener los favores de la crítica y un sinfín de premios, entre los que destacan el Oso de Oro *ex aequo* a la Mejor Película en el Festival Internacional de Cine de Berlín y el Oscar a la Mejor Película de Animación, dotando a metraje, director y estudio de una fama nunca antes vista.

Durante el nuevo milenio, Ghibli tuvo que apostar por nuevos creadores como Hiroyuki Morita y su *Haru en el reino de los gatos (Neko no ongaeshi*, Morita, 2002) ante la ausencia de nuevos realizadores entre sus filas, además de reinventar sus formatos y estrenarse en la industria de los videojuegos con *Magic Pen-gel* (Garakuda Studio/Taito, 2002) para la plataforma PlayStation2. Tras el estreno de *El castillo ambulante*⁴¹, Ghibli se independizó de la editorial Tokuma, manteniendo a Suzuki como presidente y principal productor. Aunque *El castillo ambulante* no pasara de la nominación al Oscar, consiguió la Osella de Oro en el Festival Internacional de Cine de Venecia, así como el León de Oro honorífico por toda su carrera para el propio Miyazaki un año después.

El problema de la sucesión seguía acechando a Studio Ghibli ante unos, cada vez más envejecidos, Takahata y Miyazaki. El estudio probó suerte esta vez con el primogénito del propio Hayao Miyazaki, Gorô Miyazaki, y su *Cuentos de Terramar (Gedo senki*, Miyazaki, 2006)⁴². Otra de las decisiones de Ghibli de cara al futuro consistió en la disolución de su departamento de animación digital y la vuelta a la animación tradicional

⁴¹ En principio el director del largometraje iba a ser Mamoru Hosoda, como parte de la estrategia del estudio para encontrar un digno sucesor de sus realizadores estrella. Sin embargo, Hosoda abandonó el proyecto por discrepancias con el equipo artístico y Hayao Miyazaki ocupó su lugar como director.

⁴² La proposición de Gorô como sucesor para el estudio fue planteada por Toshio Suzuki, ante la desaprobación de Miyazaki padre. Hayao Miyazaki se opuso al trabajo de su hijo porque éste nunca había trabajado en el mundo del cine o la animación, llevando la polémica a los medios del país.

que siempre habían abanderado y que resultó todo un acierto en *Ponyo en el acantilado*⁴³. Asimismo, el estudio se comprometió como exhibidor y distribuidor de obras de animación occidentales a través de la marca ‘Filmoteca del Museo Ghibli’ (Fortes Guerrero, 2019: 233). En 2008, Toshio Suzuki abandonó la presidencia de Ghibli, pero no sus labores como productor, cediendo su puesto a Kôji Hoshino. En el mismo año, Miyazaki publicó la segunda parte de su biografía en *Turning Point: 1997-2008* (2014).

Pese a los fallidos intentos de Hayao Miyazaki por retirarse, continuó trabajando en 2009 en un *manga* para la revista Model Graphix⁴⁴ —con la que colabora habitualmente y donde publicó pequeñas viñetas que fueron las precursoras de *Porco Rosso*— para ilustrar la vida del ingeniero aeronáutico Jirô Horikoshi. El *manga* dio el salto a la gran pantalla en 2013 bajo el mismo título y dirección de Miyazaki. Durante esos años, Studio Ghibli “firma un acuerdo con Aurum Producciones [...] por el que esta compañía adquiere los derechos de distribución de sus películas en España” (Fortes Guerrero, 2019: 235). Asimismo, la vía de los videojuegos no fue totalmente abandonada, creando, en colaboración con Level-5, *Ni no Kuni* (Level-5/Studio Ghibli, 2010) para Nintendo DS y, posteriormente, PlayStation3. De igual forma, continuó la lucha contrarreloj por encontrar un digno sucesor a sus grandes estrellas y probaron suerte con Hiromasa Yonebayashi y *Arriety y el mundo de los diminutos* (*Kari-gurashi no Arietti*, Yonebayashi, 2010) mientras que prosiguieron con la línea de Gorô Miyazaki y *La colina de las amapolas* (*Kokuriko-zaka kara*, Miyazaki, 2011).

Tras el estreno de *El viento se levanta*, el presidente de Studio Ghibli anunció de forma oficial la retirada definitiva del director tokiota del mundo de la animación. Asimismo, se estrenó la que es la última película de Isao Takahata, *El cuento de la princesa Kaguya*. Apenas comenzó 2014, Toshio Suzuki anunció su retirada temporal como productor para ocuparse de la presidencia general de Studio Ghibli, cediendo su puesto a Yoshiaki Nishimura. Ese mismo año se proyectó: *El recuerdo de Marnie* (*Omoide no Mânî*, Yonebayashi, 2014) y la primera serie de *anime* coproducida por el estudio, *Ronja, la hija del bandolero* (*Sanzolu no musume Rônya*, Miyazaki, 2014) —que mezcla animación tradicional y en 3D—. En agosto, Suzuki anunció el cierre temporal de Studio Ghibli, lo que provocó la marcha de Yonebayashi y Nishimura ante la incertidumbre laboral que se

⁴³ Gracias a esta película, Miyazaki ideó una guardería para los trabajadores de su estudio. Este proyecto recibió luz verde por parte de Toshio Suzuki y fue bien recibido por los trabajadores.

⁴⁴ Revista japonesa sobre modelismo y maquetas.

les venía encima. Como solución a su falta de trabajo, Nishimura fundó Studio Ponoc en 2015, cuyo primer largometraje, *Mary y la flor de la bruja* (*Meari to majo no hana*, Yonebayashi, 2017), devolvió a Yonebayashi a la gran pantalla.

Pese a la nominación al Oscar a Mejor Película de Animación en 2014 para *El viento se levanta* y el Oscar honorífico por toda su carrera en 2015 para Hayao Miyazaki, Studio Ghibli no parece levantar cabeza. En 2016 se estrenó *La tortuga roja* (*La tortue rouge*, Dudok de Wit, 2016) primera coproducción extranjera del estudio, pero, para 2017, el que había sido presidente de la compañía, Kôji Hoshino, abandonó su cargo. Kiyofumi Nakamiya, que había sido director del Museo Ghibli, pasó a la presidencia del estudio animado.

«El acierto del Studio Ghibli ha sido prolongar la tradición visual de sus creadores [...], mantener un *target* objetivo que abarca amplios rangos de edad, centrar la mayoría de su narrativa en la aventura fantástica [...] y consolidar la mayor parte de su producción en torno a la figura de Hayao Miyazaki, [...] circunstancia que le ha convertido al mismo tiempo en la mayor fuerza y debilidad del estudio» (Montero Plata, 2014: 72).

Como es tónica en Miyazaki, aunque anunciara su retirada en 2013, siguió trabajando en la elaboración de cortometrajes exclusivos para Museo Ghibli. Estos trabajos le plantearon menos carga de trabajo y le permitieron cierta laxitud en los tiempos. Sin embargo, poco duró su retirada de la gran pantalla, ya que desde 2016 está trabajando en su nuevo largometraje titulado *¿Cómo vives?* (*Kimitachiwa Dô Ikiru ka*, Miyazaki). En 2018 se anunció la creación de un parque temático inspirado en las películas de Studio Ghibli con futura apertura en noviembre de 2022, además se lanzó *Ni no Kuni II: el renacer de un reino* (Level-5, 2018) para la plataforma PlayStation4. Si bien, Studio Ghibli no participó esta vez en la producción del videojuego, se continuó con el característico diseño de personajes de la primera entrega.

Los últimos años han estado marcados por la demora en la producción de *¿Cómo vives?* En principio, el estreno del filme estaba previsto para 2020, pero diversos acontecimientos como la muerte de Isao Takahata, amigo y compañero de Miyazaki, en 2019, así como la avanzada edad del director y las circunstancias vividas durante la pandemia de la Covid-19, han retrasado la producción y se prevé su lanzamiento para 2023. Asimismo, 2019 trajo consigo el anuncio de la nueva película de Gorô Miyazaki de la que no se tendrían más datos hasta 2020 cuando su título fue revelado: *Earwig y la*

bruja (*Âya to majo*, Miyazaki, 2020). A su vez, se anunció y estrenó la película *Ni no Kuni* (Momose, 2019), basada en la saga de videojuegos, en la que, al igual que en la segunda entrega del juego, Studio Ghibli no participó.

Para mediados de 2019, el estudio anunció la contratación de nuevos animadores, independientemente de su nacionalidad o formación, lo que supuso toda una avalancha de solicitudes de todo el mundo. Con la llegada de 2020, las obras del estudio japonés irrumpieron en las plataformas en *streaming*⁴⁵ Netflix —a nivel internacional— y HBO Max —Estados Unidos y Canadá—. Pero llegó la pandemia mundial de la Covid-19 y el estudio de animación tuvo que reinventarse: liberó de derechos cientos de fotogramas de sus películas a lo largo del año para que sus seguidores pudieran descargarlas; de igual forma, Museo Ghibli abrió virtualmente con un *tour* que mostraba sus rincones de forma *online*.

En 2021, Miyazaki cumplió 80 años y se estrenó *Earwig y la bruja* en nuestro país bajo la atenta mirada de críticos y seguidores, al ser la primera película del estudio



Fig. 25. Bolso Loewe inspirado en El viaje de Chihiro

completamente realizada en 3D. La cinta de Miyazaki junior ha cosechado las peores críticas de la historia del estudio, donde público y expertos señalan un filme demasiado plano y un mal uso de la animación 3D. Pese a sus esfuerzos, el estudio nipón sigue sin un relevo generacional claro. Montero Plata (2014) afirma que esta carencia de nuevos directores no se debe en sí a la ausencia de estas figuras, sino a la gran velocidad con

la que Ghibli quiere encumbrarlos. Asimismo, opina que la larga sombra que proyecta Miyazaki en el estudio oscurece la libertad narrativa de las nuevas promesas (Montero Plata, 2014: 251), que solo florecerá cuando el director abandone la animación por completo. Durante este último año y el presente 2022, los esfuerzos de Studio Ghibli se han centrado en completar las obras del parque temático y su próxima apertura, así como en la producción de



Fig. 26. Fotografía de la representación teatral de El viaje de Chihiro

⁴⁵ Distribución digital de contenido multimedia a través de internet por una distribuidora. Puede exigir o no una cuota mensual para disfrutar del contenido.

¿Cómo vives?, cuyo retraso en la producción es acuciante. Asimismo, Ghibli ha colaborado con la conocida marca Loewe en una colección inspirada en *El viaje de Chihiro*, a cambio, la Fundación Loewe ha ayudado económicamente a mantener el Museo Ghibli, que tras la pandemia tuvo que pedir donativos a sus *fans* a través de una campaña de *crowdfunding*⁴⁶ para continuar su actividad. Recientemente, y como una de las últimas actividades de Ghibli, se ha estrenado la adaptación teatral de *El viaje de Chihiro* en Japón, con una considerable acogida.

3. UNIVERSO GHIBLI: ESTÉTICA Y NARRATIVA

Con el paso de los años, Studio Ghibli se ha labrado no solo un nombre dentro de la industria cinematográfica mundial, sino toda una estética propia que muchos autores han querido imitar. A lo largo de sus más de treinta años de historia, su estilo destaca por una serie de características que, lejos de ser inamovibles, se han adaptado a los intereses de sus directores estrella “de modo que cada nueva producción se añade a un ‘universo Ghibli’ fácilmente identificable sin por ello perder identidad propia” (Navarro Remesal, 2013: 83-84).

Si partimos desde el propio nombre del estudio, ‘Ghibli’, éste tiene dos orígenes fundamentales: un viento desértico, cálido y persistente que azota al desierto del Sahara⁴⁷ y el nombre que recibió el modelo Caproni Ca.309, un avión utilizado por los italianos durante la Segunda Guerra Mundial⁴⁸. Este nombre no fue elegido por casualidad, los fundadores del estudio, siguiendo sus ideales de una animación de calidad, dejaron sus objetivos perfectamente legibles en una sola palabra. Con este nombre evidenciaron su intención de cambio en la industria animada como el viento capaz de modificar el paisaje o como el avión italiano⁴⁹.

Uno de los principales sellos de identidad del estudio japonés es su *modus operandi*, que ya hemos mencionado con anterioridad y que escapa de todo método institucionalizado

⁴⁶ Modelo de financiación basado en pequeñas donaciones anónimas, generalmente a través de Internet.

⁴⁷ El viento ‘Ghibli’ es característico de la zona de Libia y afecta al desierto del Sahara. Dada su intensidad puede llegar a provocar un profundo cambio en el paisaje al mover grandes cantidades de arena.

⁴⁸ Este modelo operaba en la zona de Libia.

⁴⁹ Desconocemos si la elección del nombre por parte de los fundadores hace referencia al avión (dada la afición de Miyazaki por la aeronáutica), al viento libanés o ambas acepciones. Sin embargo, es manifiesto que un nombre deriva del otro y, por tanto, la intencionalidad del significado es consecuente.

en el país. En concreto, Miyazaki actúa como supervisor y animador de todas y cada una de las fases del proceso de creación, lejos de lo que, de forma general, se realiza en otros estudios donde el director se limita exclusivamente a dirigir. De igual forma, la contratación que ha realizado Ghibli de una plantilla fija durante años, dista mucho de los trabajos por obra y servicio establecidos en otros estudios nipones. La financiación tampoco queda exenta de las particularidades Ghibli, si bien, el aclamado estudio aprovecha los aspectos beneficiosos del *merchandising*, no es uno de sus pilares de explotación económica —como se observa en la industria de *anime*—, aprovechando durante años los beneficios de los proyectos pasados para poder producir los futuros⁵⁰. Un estudio de animación que “vive al día” y no se enriquece con la manufacturación exagerada de objetos derivados de sus obras. Tanto es así, que mientras otros estudios nipones se enriquecen y pueden producir, ellos se han visto abocados al cierre durante años, viviendo de las contribuciones de Museo Ghibli, el *merchandising* y los derechos de autor. Pese a las adversidades, este procedimiento llevado a cabo por Ghibli es, indudablemente, lo que lo diferencia del resto de las industrias animadas locales.

«Miyazaki y sus colegas en Studio Ghibli se han esforzado en ser los mejores de la industria, trabajando a partir de una serie de principios fundamentales [...] como una ética de trabajo rigurosa, altos estándares artísticos, buenas condiciones para los miembros del personal y no producir secuelas de sus obras»⁵¹ (Lack, 2014: 91).

En lo que respecta a sus creadores, Hayao Miyazaki y el difunto Isao Takahata son la punta de lanza del estudio, sin embargo, y aunque compartan algunas particularidades, sus producciones son antagonistas. Mientras que el cine de Miyazaki se caracteriza por explorar “universos imbuidos de una imaginación desbordante” (Alcover, 2008: 349), Takahata “siente más apego hacia las tramas de corte costumbrista, no ajeno sin embargo al matiz fabulesco” (Alcover, 2008: 349), buscando reflejar la realidad tal y como él la percibía. Conformaron ambos autores el cerebro artístico y productor del estudio durante décadas, uniendo lógica y fantasía bajo el mismo cosmos.

Si bien, la materialización del trabajo del estudio se refleja, en un primer vistazo, en su estética. Coincidimos con las apreciaciones de Martínez Zuluaga en las que afirma que:

⁵⁰ Definida por Tôru Hara como las 3H (*High cost, high risk, high return*), esta estrategia de alto coste que conllevaba un gran riesgo, pero, a su vez, un gran beneficio, mantenía en la cuerda floja las arcas del estudio.

⁵¹ Traducción propia.

«la forma de dibujar del autor oriental se distancia muchísimo de los parámetros del *animé* convencional. Miyazaki ha reemplazado los ojos grandes y expresivos, las cabelleras variopintas y los movimientos caricaturescos, por un estilo más europeo y victoriano, lleno de trazos elegantes, que proporcionan a sus personajes una complejión más humana y realista» (Martínez Zuluaga, 2015: 56).

Martínez Zuluaga se refiere en este texto a Hayao Miyazaki, pero basta un vistazo a toda la filmografía del Studio Ghibli para darse cuenta que esta característica estética se aplica a todos los autores que han pasado por sus mesas de trabajo. Toma especial relevancia el mimo con el que se representan los más nimios detalles y que pueden pasar



Fig. 117. Fotograma de El castillo ambulante

desapercibidos para el espectador, como los escenarios, la comida, el soplo del aire en la hierba o una simple gota de agua deslizándose. Este legado estilístico “les ha permitido acceder a un público más amplio, que se reconoce en esa estética dado que ha crecido con ella” (Montero Plata, 2014: 251).

Más allá de los aspectos artísticos, Ghibli se singulariza por una gran diversidad y riqueza temática que abarca desde el ecologismo, la fantasía y la magia hasta los relatos tradicionales japoneses. Los filmes del aclamado estudio de animación exponen bajo un gran manto de creatividad e imaginación valores como la amistad, la tolerancia y el amor (en todas sus acepciones), siendo su público objetivo niños y ya no tan jóvenes que, sin embargo, disfrutan de estos metrajes como si volvieran a su infancia.

Muchos de los personajes Ghibli encarnan el conocido como ‘viaje iniciático’, avocados a madurar y cumplir con sus responsabilidades como Shizuku en *Susurros del corazón* que, tras todo su esfuerzo, termina su novela, pero aprende a no descuidar sus responsabilidades; o Haru en *Haru en el reino de los gatos*, una chica tímida que se transforma en una joven decidida y enérgica al volver del mágico Reino de los gatos. Como vemos, hablamos aquí de dos protagonistas femeninas, algo muy común en las animaciones de Ghibli. El papel de la mujer en las creaciones de Studio Ghibli es crucial, donde obtienen el papel protagonista en numerosas ocasiones⁵², destacando por su

⁵² De las 23 películas llevadas a cabo por el estudio (incluimos *Nausicaä del Valle del Viento*), 16 de ellas tienen como protagonista a una joven. En los casos de *Porco Rosso*, *Cuentos de Terramar* y *El viento se levanta* la mujer aparece como un personaje muy relevante dentro de la trama, aunque no como

carisma, ética y liderazgo, rasgos extrañamente atribuidos a los personajes femeninos del *anime* hasta hace tan solo una década.

De igual forma, los villanos que podemos encontrar en las animaciones de todo el mundo presentan personajes maniqueístas empeñados en hacer el mal por el mal y el mero placer de ello. No obstante, Ghibli muestra bajo toda una paleta de emociones complejas a sus personajes “malvados”, donde el bien y el mal pasan a ser la cara de una misma moneda solo que con motivaciones diferentes. “Los sujetos hostiles se presentan de tal modo que no rompen la ideología pacifista y conciliadora que caracteriza al cine de Ghibli y sus villanos, pese a ejercer de obstáculo final, muestran motivaciones complejas y tienen oportunidad de redimirse” (Navarro Remesal, 2013: 88).

Así, las acciones de Fujimoto nacen de la preocupación por su hija en *Ponyo en el acantilado* y la temida Bruja del Páramo termina por formar parte de la familia creada por los protagonistas de *El castillo ambulante*.

«El bien y el mal no son fuerzas enfrentadas, sino que están condenadas a entenderse y equilibrarse. Los personajes se convierten entonces en un juego de espejos donde uno proyecta y amplifica al otro, producto tal vez de la mentalidad budista japonesa que subyace en toda narración Ghibli» (Navarro Remesal, 2013, p. 86).

Como bien apunta el autor en su artículo, el animismo y la naturaleza están muy ligados a las narraciones Ghibli. Si bien, la tradición japonesa sustenta gran parte de sus creencias y tradiciones en elementos naturales, los autores del estudio no hacen más que reflejar la realidad nipona que, por desgracia, está cayendo en desuso. Cuentos tradicionales japoneses como *El cuento de la princesa Kaguya*, seres mitológicos como los que aparecen en *El viaje de Chihiro* y numerosas referencias a las religiones imperantes en el país —sintoísmo y budismo—, pueblan de forma evidente —y no tan evidente para foráneos— los metrajes del estudio. A su vez, este tipo de temáticas suelen ir acompañadas de elementos mágicos, maldiciones o portales interdimensionales (Navarro Remesal, 2013: 72) como apreciamos en los ejemplos citados anteriormente.

protagonista. *La princesa Mononoke*, por su parte, está protagonizada por el joven Ashitaka, sin embargo, y debido al papel que ocupan San y Lady Eboshi, sus roles dentro del filme son equiparables al del personaje principal. En *Mis vecinos los Yamada* todos los miembros de la familia comparten la misma importancia, por tanto, no prevalece la figura del hombre o la mujer. El único metraje que, en nuestra opinión, no cuenta con personajes femeninos de importancia es *Pompoko*, debido a que está protagonizado por seres mitológicos japoneses a los que hemos decidido no distinguir por género.

Estos elementos propios de la fantasía a menudo se combinan con escenarios más cotidianos y conocidos como la esencia europea de *Nicky, la aprendiz de bruja* o *El castillo ambulante*, el Japón actual en *Haru y el reino de los gatos* y el rural en *Mi vecino Totoro*. Gran parte de las películas Ghibli, además, revisan el pasado del país o de sus propios personajes, centrando la narrativa en un marco histórico anterior a la época actual o trayendo a nuestro contexto elementos del pasado japonés. Tal es el caso de *La tumba de las luciérnagas* o *El viento se levanta* donde la Segunda Guerra Mundial es la atmósfera que mueve toda la trama. Los conflictos bélicos, como apreciamos en estos ejemplos, también están muy presentes en las películas del estudio animado, sin embargo, la visión otorgada por los autores siempre se aproxima desde el pacifismo, aunque no por ello se elimina la violencia, como observamos en *La princesa Mononoke* o *Pompoko*.

En lo que respecta a su narrativa “la identificación con las sensaciones, experiencias y movimientos sociales es una parte central de las obras de Miyazaki —y también de sus colegas en Studio Ghibli— que resuenan poderosamente”⁵³ (Lack, 2014: 14), continuando con las aportaciones de Lack: “porque el *anime* es un medio, [...], existe la oportunidad para que alguien como Hayao Miyazaki, Isao Takahata y otros directores de Studio Ghibli hagan reflexivo y apasionado arte”⁵⁴ (Lack, 2014: 17). En pocas palabras, las obras de Studio Ghibli se singularizan por su alta carga cultural, donde el argumento y los diálogos conforman la consistencia del relato. Tal y como afirma Laura Montero en el reportaje realizado para la revista *Con A de Animación*: “En Ghibli lo que prima es el guion, la historia y la calidad de la animación. Para mí la clave de su éxito ha sido crear historias atractivas y atrayentes para una diversidad de grupos inimaginable” (Montero Plata y Pérez-Guerrero, 2015: 34). Asimismo, es frecuente la utilización de todo un crisol de obras literarias, pictóricas, tradicionales, como referencia, además de guiños a diferentes zonas geográficas entre las que destacan el Japón rural y Europa.

La singular estructura narrativa del estudio nipón, entre otros aspectos, deja la puerta abierta, al ultimar sus producciones evitando los finales conclusivos y haciendo partícipe al espectador de ese desenlace no acabado que permite reflexionar sobre la protección del medioambiente, la vida o la posición de uno mismo con respecto al mundo. En lo que concierne al secreto de su éxito, no podemos señalar ningún aspecto en concreto, sino la suma de todas sus particularidades y el afán por mantener unos estándares altos de calidad

⁵³ Traducción propia.

⁵⁴ Traducción propia.

tanto narrativa como visual que han cautivado a millones de espectadores por todo el mundo, así como el reconocimiento internacional de la crítica.

4. LA POÉTICA MIYAZAKIANA

El cine de Hayao Miyazaki se singulariza por la repetición de ciertas temáticas y un claro estilo narrativo que se representan a través de un extraordinario uso de la animación tradicional. La excepcional belleza de sus metrajes esconde todo un universo plagado de subtextos por explorar, una serie de mundos más allá de lo que, a simple vista, el espectador puede llegar a visualizar. En este apartado nos sumergiremos en estos particulares sellos de autor en los que Miyazaki combina referencias a la cultura tanto oriental como occidental; donde la pintura, literatura, música y el arte, en general, tienen cabida. Un universo cargado de magia y fantasía bajo el acecho de la realidad inherente a su contexto, donde la recuperación del pasado se conjuga con el presente en su empeño de mostrar a los más jóvenes cómo ser mejores personas y no repetir los errores pasados a través de su propio viaje personal. En palabras de Fortes Guerrero: “[Miyazaki es] poseedor de un lenguaje y de un estilo visual únicos, de una iconografía fácilmente reconocible y de una poética personalísima” (Fortes Guerrero, 2019: 58).

El tratamiento del tiempo y el espacio por parte del autor también es una de sus singularidades más notables, primando las historias con modelo narrativo circular donde se aprecia la evolución de los personajes. Asimismo, las ubicaciones elegidas para el desarrollo de las historias destacan por pertenecer a dos etapas diferentes en la obra del autor y en las que profundizaremos más adelante: aquellas situadas en escenarios de inspiración europea y las localizadas en el propio Japón (Serracant, 2017: 62). A su vez, los personajes ideados por el realizador son de los rasgos más estudiados y apreciados por investigadores y crítica, al distinguirse por su compleja construcción, sus diversas motivaciones y el peso de sus propios actos en la narración. Destaca la importancia de la figura femenina a lo largo de todo su cine, primando el protagonismo de las mujeres frente a los personajes masculinos, que rehúsan del binomio mujer-hombre al adoptar características asociadas a ambos géneros.

Predomina el protagonismo de personajes jóvenes —niños y adolescentes— con capacidades sensoriales superiores a la de los adultos, es decir, son los únicos partícipes

de los mundos mágicos o paralelos que coexisten con el mundo real en las animaciones de Miyazaki. En el caso de los adultos, es su egoísmo y ambición personal lo que les impide relacionarse con la magia creada por el director, depositando toda su esperanza en los más jóvenes como principales rehabilitadores del pensamiento lógico adulto (Serracant, 2017: 82-83).

“Resultaría más fácil contar los granos de arena de una playa o el número de estrellas en el firmamento que definir por completo la dimensión de los mundos que el cineasta oriental ha creado” (Martínez Zuluaga, 2015: 54). No podemos estar más de acuerdo con esta afirmación de Martínez Zuluaga, ya que, y gracias a la complejidad de su enrevesado imaginario, el director tokiota se ha ganado un puesto en la historia de los grandes directores del cine japonés, alejando a la animación japonesa de la arcaica concepción de género menor o de carácter infantil. Tal y como afirma Nakamura (2013): “Miyazaki y sus películas se analizan desde una perspectiva multidisciplinar (sociología, psicología, ciencias políticas, derecho, etc.) y se observan a través de diferentes campos teóricos (psicoanálisis junguiano, estructuralismo, marxismo, etc.)” (Nakamura, 2013: 7).

En este sentido, nos adentramos en el estudio de la filmografía del autor con “los ojos sin la venda del odio”⁵⁵, es decir, desprovistos de prejuicios que puedan nublar nuestra objetividad y la mente abierta ante la información que podamos encontrar en el proceso, teniendo muy presente ciertos aspectos de su biografía que resultan imprescindibles para la concepción de su extensa obra como son el impacto de la guerra, la influencia europea o su variable concepción de su tierra natal (Serracant, 2017: 35).

4.1. EL SUEÑO DE VOLAR

La vida de Hayao Miyazaki ha estado muy ligada a los aviones. Como hemos visto en su biografía, su padre y su tío se encargaban de dirigir la empresa familiar íntimamente relacionada con estos aparatos. A lo largo de toda su producción cinematográfica no solo encontraremos la escenificación de aeronaves sino toda una suerte de artilugios voladores, algunos con capacidades mágicas. Especial peso tiene para Miyazaki la experiencia vivida por los pioneros en el mundo de la aviación, hombres que fueron capaces de descubrir universos completamente nuevos a través de esas originales máquinas que

⁵⁵ Frase pronunciada por la Matriarca del pueblo *emishi* en *La princesa Mononoke*.

surcaban los cielos (Miyazaki, 2014: 176-181). Esta fascinación por los aviones fue recogida en *Hayao Miyazaki's Daydream Data Notes* (Miyazaki, 1997), libro de bocetos sobre diferentes vehículos —entre los que se incluyen aviones, tanques y barcos— e historietas publicadas en la revista *Model Graphix* con la que Miyazaki suele colaborar.

Es por eso que las imágenes de vuelo se suceden una película tras otra en la filmografía del director —a excepción de *La princesa Mononoke*— que bien pueden estar representadas por aviones y aparatos o seres fantásticos con la capacidad de volar. En este sentido, Nausicaä utiliza un pequeño planeador para volar; Nicky emplea su magia para alzarse en su escoba; Sheeta se sirve de la magia de la piedra de Lapuntu para levitar; Totoro, Haku y Howl, como seres imbuidos de la magia y lo sobrenatural utilizan sus propios poderes para surcar los cielos. Como afirma Fortes Guerrero “el vuelo puede ser una habilidad inherente al individuo [...] o un auxilio prestado, bien por otro personaje capaz de elevarse por los aires [...], bien por una máquina o aparato volador” (Fortes Guerrero, 2019: 167).

Este acto de vuelo tiene una doble lectura en el cine del realizador nipón y es que suele ir asociado a un sentimiento de libertad, cambio o redención (Napier, 2005: 154). “No sorprende que todos sus personajes femeninos estén fuertemente asociados con el vuelo porque es en las imágenes de vuelo donde las posibilidades de escapar (del pasado, de la tradición) se observan claramente”⁵⁶ (Napier, 2005: 156). Napier relaciona la figura de la mujer con el acto de volar, si bien, estamos de acuerdo, en parte, con estas afirmaciones, creemos que esto se debe a que la mayoría de las películas de Miyazaki están protagonizadas por chicas, por tanto, la figura de la mujer tiene más peso en la narración. No obstante, cabe destacar que los únicos dos metrajes exclusivamente dedicados al mundo de la aviación en la filmografía del realizador están protagonizados por hombres. A este respecto, queremos abandonar esta diferenciación de sexos que realiza Napier y aplicar su teoría a todos los personajes por igual, ya que no encontraremos solo mujeres y hombres en los filmes, sino también seres fantásticos y sobrenaturales. Al respecto, el acto del vuelo hace posible, como decíamos, la liberación del personaje, un proceso de cambio o su redención. “El viento es, pues, una fuerza que incita a la vida y una metáfora de la búsqueda de la propia identidad” (Serracant, 2017: 85) superando, a veces, la propia realidad física.

⁵⁶ Traducción propia.

4.1.1. LA LIBERACIÓN DEL VUELO

Nausicaä del Valle del Viento como primer filme de Miyazaki —obviando *Lupin III: el castillo de Cagliostro* al tratarse de un encargo— dejó entrever esta pasión del director por la aviación y el vuelo. Su protagonista, Nausicaä, aparece en el metraje surcando los cielos en un extraño planeador. Esta secuencia que nos da a conocer al personaje, transmite un sentimiento de libertad como no veremos de nuevo a en todo el filme, ya que cada vez que Nausicaä tenga que volar habrá algún tipo de situación que la obligue a hacerlo: la llegada de la nave de Tormekia al Valle del Viento, el ataque a la flota tormekiana, el rescate del bebé *Ohm*, etc. Solo en esta escena inicial, la protagonista volará *motu proprio* para recolectar esporas y avanzar en su investigación sobre el Mar de Putrefacción, recreándose en el acto de volar.

De forma similar, el vuelo hace acto de presencia en la película de corte infantil *Mi vecino Totoro*. Por la noche, las protagonistas Mei y Satsuki abrazan el gigantesco cuerpo de Totoro que se alza en el aire para llevar a las niñas por un recorrido que descubre los bosques, arrozales y casas de la zona. No olvidemos que ambas niñas se encuentran en una situación difícil —con su madre en el hospital y su padre haciendo malabares para llevar el trabajo y la crianza de sus hijas hacia adelante—, por tanto, el vuelo “en este caso, insinúa específicamente la capacidad de las dos niñas para trascender sus ansiedades y miedos más aterradores”⁵⁷ (Napier, 2005: 161), evidenciando este sentimiento de liberación.

En las escenas iniciales de *Nicky, la aprendiz de bruja*, la joven parte a conocer mundo, dejando su infancia atrás. Esta liberación de la etapa de la niñez la apreciamos en estas primeras imágenes donde, a través de los ojos de la protagonista, observamos su fascinación y entusiasmo por el nuevo universo que explora volando en su escoba. No será, pues, el único personaje en experimentar un cambio sustancial relacionado con el acto de volar:

«el vuelo puede encarnar, [...], la esperanza redentora que planea sobre un futuro oscuro y caótico; en *Porco Rosso*, erigirse en símbolo de la libertad indoblegable ante las circunstancias externas [...]; en *El castillo ambulante*, ilustrar la autonomía personal conseguida tras la emancipación de los miedos o complejos y la transgresión de cualquier regla impuesta a uno mismo; en *Mi vecino Totoro*, representar la fantasía

⁵⁷ Traducción propia.

necesaria para evadirse de la dura realidad circundante; en *El servicio expreso a domicilio de la bruja*, constituirse en parábola sobre el descubrimiento del potencial interior y la conquista de las capacidades personales, y en *Ponyo en el acantilado* [...], expresar el libre albedrío y la capacidad de decidir sobre la propia vida» (Fortes Guerrero, 2019: 167-168).

Este acto de volar en muchas ocasiones sirve como elemento de ayuda en la narración. Así, la banda de Dola de *El castillo en el cielo* acoge a Pazu y Sheeta en su avión —a los que previamente han rescatado— o cómo Haku, en su forma de dragón, transporta a Chihiro de vuelta a la casa de baños. Este vuelo se presenta de las formas más variopintas dentro de la filmografía de Miyazaki, adaptándose a cada personaje y circunstancia, al contexto de la propia historia, realzando los valores señalados anteriormente o acompañando la aparición de ingeniosas creaciones. No obstante, el acto de libertad que encarna el vuelo acentúa la condición de sus personajes, revelando sus anhelos y temores, su coraje y valentía o sus mayores dificultades. Esa libertad de elección, de emplear sus propias capacidades para volar o un artefacto que lo permita, enfatiza las singularidades de cada sujeto, como la soledad de Porco o el tesón de Pazu; la valentía de Nausicaä o los temores de Nicky; la evasión de la propia realidad de las pequeñas Mei y Satsuki; o como cúlmen de la superación de los obstáculos y la propia maduración de los protagonistas. La escena final de *El castillo ambulante*, cuando el maltrecho castillo se convierte en una singular máquina voladora que sirve de hogar a la recién creada familia por Sophie y Howl, resume brillantemente esta evolución de los personajes al representar dicha acción en el propio castillo, cerrando la película con una imagen mucho más luminosa y colorida que aquella que encontramos en los primeros minutos de filme cuando aparece la monstruosa construcción.



Fig. 28. Fotograma inicial de *El castillo ambulante*



Fig. 29. Fotograma final de *El castillo ambulante*

4.1.2. VIENTOS DE CAMBIO

El viento es un elemento intrínsecamente asociado a la acción de volar. En muchas ocasiones es verdadero protagonista por sí mismo. Tal y como apreciamos en *El viento se levanta*, el destino va de la mano de la acción del viento: el sombrero de Jirô sale volando por una ráfaga y es Naoko quien lo caza al vuelo, propiciando el encuentro entre ambos personajes; más adelante es el parasol de Naoko el que sale despedido y, en un intercambio de acciones, Jirô quien lo devuelve. Esta fuerza del destino a través del viento se refuerza cuando Naoko responde a la declaración del protagonista: “Yo también [te quiero], desde que el viento se levantó y te trajo hasta mí”. Sin embargo, el viento no solo unirá a ambos personajes a lo largo del filme, sino que también será la fuerza que finalmente los separe. En la última parte del metraje, tras conseguir desarrollar el avión de combate Zero⁵⁸, el viento parece portar la muerte de Naoko con él, haciendo consciente al protagonista, aún en la distancia, de la trágica noticia. No es hasta la escena onírica final que el viento, definitivamente, hace desaparecer a Naoko y su parasol, tal y como afirma Caproni⁵⁹ en sus últimas líneas: “Se fue. Una mujer hermosa como el viento”.

En el caso de otros personajes como Nicky “representa la independencia, la soledad que conlleva ser uno mismo y el talento” (Serracant, 2017: 85). La joven Nicky tiene que abandonar su hogar como manda la tradición de las brujas y emprende el vuelo — metafórico y literal— en busca de su propio futuro. Será el viento el que propicie los primeros problemas de Nicky: chocar con los árboles al volar, verse obligada a refugiarse de la fuerte tormenta o perder la mercancía de su primer servicio. Todo ello hace dudar a la pequeña de sí misma y sus capacidades, lo que conlleva la pérdida de sus poderes y con ello la capacidad de volar. Desvinculada del mundo mágico al que pertenecía, vemos en la ausencia del vuelo de Nicky la soledad, tristeza y frustración de la joven protagonista. Recuperando la afirmación de Serracant (2017), solo cuando Nicky vuelve a confiar en su talento es capaz de alzar el vuelo. No obstante, el viento también unirá a Nicky con su destino: gracias a la tormenta subirá al tren que la llevará a Koriko y, más adelante, al adentrarse en el bosque para buscar el objeto perdido, conocerá a Úrsula, personaje clave en su desarrollo personal.

⁵⁸ Mitsubishi A6M Zero, caza de largo alcance del Servicio Aéreo de la Armada Japonesa diseñado por Jirô Horikoshi, protagonista del filme.

⁵⁹ Giovanni Battista Caproni, ingeniero aeronáutico, civil y eléctrico italiano. Diseñador de aviones y fundador de la aeronáutica Caproni.

4.1.3. DE AVIONES A CREACIONES INAUDITAS

Destaca en este apartado de la aviación el empleo, no solo de aviones tal y como los conocemos, sino de diferentes máquinas con la capacidad de volar. En este sentido, los aviones en las películas de Miyazaki conllevan una “concepción agresiva de la velocidad” (Serracant, 2017: 94) y su relación con la guerra es casi inmediato, al estar muchos de ellos ubicados en un contexto bélico. No obstante, podemos apreciar cierta evolución en la representación de estos aparatos a lo largo de su filmografía. Si en las primeras películas se relaciona la aviación con diferentes confrontaciones, como veremos más adelante, según avanzamos en el visionado de toda su producción se percibe un distanciamiento entre estos dos elementos, abogando por un uso más natural de las máquinas voladoras. En el caso de *Porco Rosso* y *El viento se levanta*, si bien nos encontramos ante un contexto bélico, la representación de la aviación se hace a partir del realismo de los diseños (Serracant, 2017: 107).

En concreto, la elección de un hidroavión como máquina voladora en *Porco Rosso* parte de la propia admiración del realizador por estos artilugios, además de situar la acción en la zona del Mar Adriático. Estas aeronaves se emplearon durante la Primera y Segunda Guerra Mundial, no obstante, serán aquellas que tuvieron protagonismo en la primera contienda las que sitúen temporal y geográficamente el filme de Miyazaki⁶⁰. Asimismo, la disputa entre Marco y Curtis nos desvela los modelos de hidroavión que ambos utilizan: el Savoia S.21⁶¹ para Marco y el Curtiss R3C-2 para Curtis. Ambas aeronaves fueron diseñadas para las carreras de aviones y, en especial, para competir en la Copa Schneider⁶², de la que se hace un guiño en la película. Pese a tratarse de aviones de carreras, el director les añade armas que acentúan la acción y encajan perfectamente con dicho período de entreguerras, así como la profesión de cazarrecompensas que ejercen ambos personajes.

⁶⁰ Los hidroaviones utilizados en la zona de la costa del Adriático fueron los modelos CANT 10, CANT 22, Macchi M.5 y Macchi M.18 durante la Primera Guerra Mundial y primeros años de la década de los 20.

⁶¹ Aunque este es el modelo empleado por Porco, el diseño recuerda al Macchi M.33 de competición.

⁶² Competición aeronáutica anual que tuvo lugar entre 1913 y 1931.



Fig. 30. Fotografía del Savoia S.21

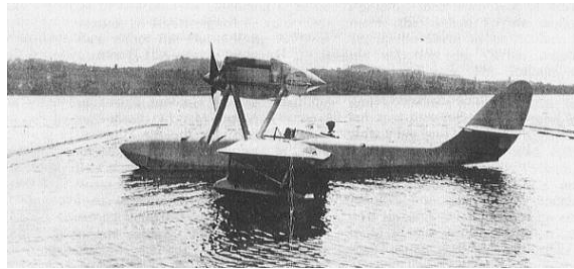


Fig. 31. Fotografía del Macchi M.33



Fig. 32. Fotograma de Porco Rosso. Hidroavión de Porco



Fig. 33. Fotografía del Curtiss R3C-2



Fig. 34. Fotograma de Porco Rosso. Hidroavión de Curtis.

Por otra parte, el argumento de *El viento se levanta* gira en torno a la creación del caza de combate Mitsubishi A6M “Zero”. A lo largo de todo el filme observamos la reinterpretación del director sobre la vida personal y profesional de Jirô Horikoshi, creador de este histórico avión. Indudablemente, la trama del metraje está íntimamente ligada al conflicto bélico de la Segunda Guerra Mundial, aunque Miyazaki centra sus intereses en mostrar la “visión de la aeronáutica como un arte en sí, puro en su búsqueda de belleza, sin implicaciones morales” (Fortes Guerrero, 2019: 154). Con ello, centra su atención en la importancia del invento, los detalles y el diseño, apartando cualquier relación con la contienda a través de las afirmaciones de sus propios personajes. En palabras de Caproni: “Los aviones no son una herramienta para la guerra ni un negocio

para ganar dinero. Los aviones son hermosos sueños y los ingenieros hacemos realidad esos sueños”. Esta antítesis entre los aviones de guerra y el propio conflicto es un *continuum* en la filmografía del director.

Ya en *Nausicaä del Valle del Viento* encontramos dos tipos de máquinas voladoras: las naves de Tormekia y Pejite y las utilizadas por Nausicaä. Los grandes aviones de Tormekia destacan, además de por su gran tamaño, por su estilo industrial y la expulsión de humo o gases durante sus desplazamientos. Igual caso ocurre con los aviones de Pejite, aunque estos tienen menor tamaño. En contraposición al modelo industrial de las dos facciones enfrentadas se encuentra Nausicaä. La protagonista aprovecha de forma exclusiva la fuerza del viento para volar, como si de un ala delta se tratase, utilizando un medio respetuoso con el medio ambiente. Una imagen similar se observa al final de *El castillo ambulante* cuando los acorazados se alejan entre nubes oscuras y llenas de polución mientras el castillo de Howl surca un cielo azul infinito. Esta relación que establece el autor entre las máquinas de guerra y la contaminación acentúa esta dicotomía entre lo bélico y lo tecnológico, destacando este último concepto como una de las piedras angulares de su producción.

4.2. TECNOLOGÍA, MÁQUINAS Y ARTEFACTOS

Este empleo de la tecnología, representada en una gran variedad de máquinas y artilugios, le sirve al autor, además, para hacer una crítica del manejo que se hace de ellas. Son numerosas las ocasiones en las que el realizador señala de forma evidente el abuso al que la sociedad somete los avances tecnológicos que tienen a su alcance. Kushana y Muska, antagonistas de *Nausicaä del Valle del Viento* y *El castillo en el cielo* respectivamente, quieren apoderarse de la tecnología milenaria de una civilización anterior para sus propios intereses —si bien, el caso de Kushana está lleno de matices—. Este abuso de la tecnología ulterior provoca consecuencias catastróficas en el presente de la historia, que, como observamos en los gigantescos robots de la isla de Lapuntu, son causadas por la mano del hombre. Concretamente, estos robots que han quedado abandonados durante siglos en los vergeles de la isla flotante, destacan por su carácter compasivo, sin embargo, cuando Muska mantiene cautivo a uno de ellos y daña a Sheeta —legítima sucesora del reino de Lapuntu— su temperamento cambia y se convierte en una colosal arma.



Fig. 35. Fotograma de Nausicaä del Valle del Viento. Robot en el jardín de la isla



Fig. 36. Fotograma de Nausicaä del Valle del Viento. Robot en el castillo de Muska

Por otro lado, durante los “Siete Días de Fuego”, los Dioses Guerreros arrasaron el mundo en el que ahora tiene que sobrevivir Nausicaä. Kushana pretende revivir a un Dios Guerrero olvidado en las profundidades de la tierra con el fin de salvar a la humanidad del Mar de Putrefacción y las esporas venenosas que éste expulsa. No obstante, la joven desconoce que es en el interior del Mar donde se encuentra la salvación de la humanidad. Respecto al Dios Guerrero, mezcla tanto componentes orgánicos como mecánicos, “lo cual da a entender que el que se convierta o no en una máquina destructiva depende del uso al que lo destinen los hombres” (Fortes Guerrero, 2019: 156). El hecho de convertir a estos Dioses Guerreros en mitad máquina, recuerda a las aportaciones de Simondon (1958) donde le otorga al objeto técnico un estatus de sagrado o idolatría⁶³.

La tecnificación entendida, no como la dominación del sujeto sobre el objeto, sino como una relación simbiótica entre ambos componentes, puede conllevar, como apreciamos en el cine de Miyazaki, un abuso de poder y, por consiguiente, mal empleo de la técnica. En otras palabras, el exceso de tecnificación en manos equivocadas implica un riesgo para el propio ser humano. Esta concepción de la tecnología se asemeja al pensamiento romántico que observamos en obras como *Frankenstein* de Mary Shelley (1818). Asimismo, las teorías de Simondon (1958) evidencian este aspecto negativo de la máquina relacionado con la falta de responsabilidad y la voluntad de dominación humana (Torrents, 2017: 55). El empleo de la tecnología, por tanto, requiere de un control del hombre por encima de la técnica y no de ésta sobre la vida humana, lo que subraya una problemática que perdura desde hace siglos. A pesar de vivir en una sociedad avanzada tecnológicamente, Miyazaki se rige por unos patrones de carácter más tradicional,

⁶³ Para más información consúltese Simondon, G. (1958) *El modo de existencia de los objetos técnicos* (2007 ed.). Buenos aires: Prometeo Libros.

asociados a la cultura de su país y desarrolla su propia ética moral a través de sus filmes que actúan como crítica consciente del panorama tecnológico actual.

Al respecto, el director defiende un uso equilibrado de la tecnología, como apreciamos en la convivencia pacífica de estos humanoides de la isla flotante con su entorno y cómo los habitantes de Lapuntu habían llegado a un equilibrio perfecto entre su prodigiosa y destructiva tecnología y la naturaleza circundante (Fortes Guerrero, 2019: 147). Estos enfrentamientos entre los diferentes posibles usos de la tecnología no hacen más que realzar la posición del realizador, testigo de las catástrofes nucleares que han tenido lugar en Japón desde la Segunda Guerra Mundial. “El autor no sólo desmonta en su obra el mito de la ciencia como panacea para los males de la humanidad; también advierte de los peligros que conlleva el uso indebido de la tecnología” (Fortes Guerrero, 2019: 153).

En esta línea, se podría considerar que Miyazaki adopta la concepción de Mitcham (1989) sobre el ‘escepticismo antiguo’. El filósofo hace todo un recorrido histórico a través del uso de la técnica en la que en su definición de ‘escepticismo antiguo’ determina que la tecnología está asociada a unas características negativas desde un punto de vista moral, pero resulta necesaria para la existencia del ser humano⁶⁴. Asimismo, la tecnología en el cine de Miyazaki también resulta beneficiosa, por lo que esta relación del ser-con la técnica está igualmente en correspondencia con el utopismo tecnológico desarrollado por Bacon en su novela *La Nueva Atlántida* (1627), donde civilización, naturaleza y tecnología conviven en perfecta armonía, tal y como lo harían los antiguos habitantes de Lapuntu.

4.2.1. DISEÑOS FANTÁSTICOS EN ÉPOCAS LEJANAS: EL STEAMPUNK

El diseño de estas ensoñaciones de Hayao Miyazaki en forma de gigantescas máquinas atiende a una época que recuerda a la Revolución Industrial, pero con un mayor avance tecnológico. Estas características enmarcan la concepción de los medios de transporte que tiene el director en el subgénero *steampunk*. Al igual que el *cyberpunk* o el *mecha*, el *steampunk*⁶⁵ pertenece a una de las ramas del género tecnológico en el *anime*, al ser

⁶⁴ Para más información consúltese Mitcham. C. (1989). *¿Qué es la filosofía de la tecnología?* (2013 ed.). Barcelona: Editorial Anthropos.

⁶⁵ También conocido por ser un subgénero de la ciencia-ficción.

conditio sine qua non su integración en la historia junto a otros géneros dominantes. En otras palabras, el *steampunk* atiende más a aspectos de diseño y contexto que a la propia narración. Autómatas, máquinas propulsadas a vapor o carbón, diseños orgánicos o con elementos fantásticos, son piezas claves para reconocer este singular subgénero.

Por ejemplo, los habitantes del Valle del Viento visten ropajes que recuerdan al período medieval, así como las armaduras tormekianas. Pese a ello, las armas y maquinaria que utilizan son mucho más avanzadas en el tiempo (Fortes Guerrero, 2019: 148). Igual caso encontramos en *El castillo ambulante*, donde “la aparición de sofisticados aparatos voladores sorprende en medio del ambiente decimonónico sugerido por los edificios, los vehículos y las vestimentas” (Fortes Guerrero, 2019: 148). Pero quizá, la obra de Miyazaki que mejor resume este diseño *steampunk* es *El castillo en el cielo*. Los títulos de crédito iniciales del metraje ya nos muestran estos diseños “retro” con todo lujo de detalles en los que:

«Miyazaki lleva a cabo un trabajo de arqueología fantástica que mantiene la esencia de aquella ambición tecnológica visionaria característica de la Revolución Industrial. Con un estilo propio e inconfundible, evoca este pasado proyectado hacia el futuro sumergiéndose en una corriente que se ha dado en llamar “romanticismo de las máquinas”» (Fortes Guerrero, 2019: 150).

Las máquinas de estilo futurista contrastan con la aparición de automóviles de época, el trabajo en las minas o los dirigibles que pueblan la cinta. En ese sentido, la ciencia parece hacer una reconstrucción de la propia historia a través de estos aparatos ficticios, enarbolando una línea paralela a la realidad donde la tecnología se ayuda de energías anteriores a la electricidad o provenientes de la magia para su funcionamiento.

Llama la atención el original tratamiento que hace Miyazaki de estas máquinas, dotándolas de aspectos orgánicos cuyos diseños abarcan aviones con alas semejantes a la de los pájaros o insectos (Fortes Guerrero, 2019: 151), tal es el caso del avión en las ensoñaciones de Jirô al comienzo del filme o la aeronave que dirige Sophie tras abandonar el



Fig 37. Fotograma de El viento se levanta

palacio de Kingsbury. Tomarán igual relevancia y características otros medios de transporte como barcos de apariencia piscícola, como el de Fujimoto en *Ponyo en el acantilado*, o la gran maquinaria del castillo ambulante de Howl con engranajes que simulan las aletas de un pez o las patas de una gallina. Esta visión de Miyazaki está en desacuerdo con las afirmaciones de Torrents (2017) respecto a la aparición de la tecnología en la producción animada nipona: “lo tecnológico ha tendido a identificarse con aquello apuesto a la naturaleza” (Torrents, 2017: 49).

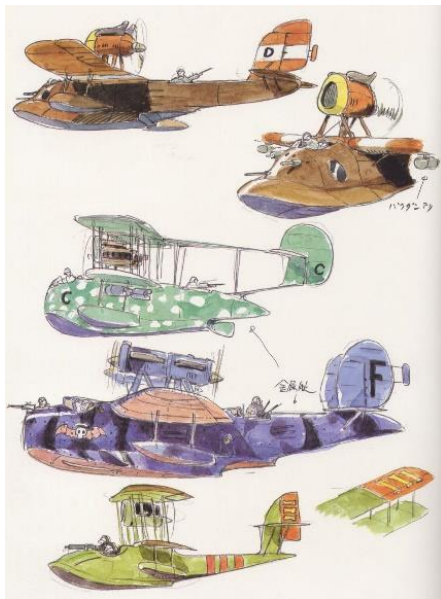


Fig 38. Concept Art de Porco Rosso

En cambio, no encontraremos únicamente aparatos y vehículos con estas características. Aquellos filmes que se alejan más de los mundos mágicos del director, muestran vehículos como trenes, barcos y aviones de forma más realista. Así lo comprobamos en *Porco Rosso* y el diseño de sus hidroaviones inspirados en naves reales; en los vehículos que aparecen en *El viento se levanta* o *Ponyo en el acantilado*; o en el tren de *El viaje de Chihiro*. Esta afirmación requiere de la inclusión de un matiz significativo y es que, si bien estos vehículos reflejan la realidad de la época en la que se enmarca el largometraje, tienen que convivir con otros de diseño ficticio que nacen directamente de las

ensoñaciones del director tokiota, caracterizados, como se apunta anteriormente, por su diseño orgánico o *steampunk*. La única excepción que encontramos en la filmografía del autor es el caso de la ya mencionada *Porco Rosso*, cuyos hidroaviones y barcos son de inspiración real y fielmente representados, aunque esto no exime a Miyazaki de mezclar modelos y decorarlos a su antojo.

La magia también forma parte de esta dimensión mecánica y es que, como un integrante más del entretelado fantástico del director, muchos de estos vehículos funcionan gracias a la interacción de la magia. El caso más enigmático es el castillo ambulante de Howl, imbuido de la magia del demonio del fuego Calcifer, capaz de hacer que todo el amasijo de engranajes funcione correctamente. Al respecto, Torrents (2017) afirma que:

«Otro punto de interés específico del anime tecnológico deriva del hecho de que, como parte de una forma de cultura contemporánea innovadora, presenta algunas

características destacables: por un lado, permite la emergencia libre, en un contexto creativo, de *nuevas* significaciones sociales. Estas significaciones, además, no están sujetas a un requerimiento de “mostrar la realidad”, pudiendo explorar los límites de la verosimilitud en la creación de nuevos esquemas imaginarios. Por eso mismo, el anime tecnológico no está completamente sujeto a los discursos hegemónicos sobre la significación de la tecnología» (Torrents, 2017: 141).

De forma similar, Papalini (2006) subraya esta relación existente entre la tecnología y elementos de carácter mitológicos, sobrenaturales o mágicos, donde las fuerzas ocultas están en relación directa con el empleo de las máquinas.

4.3. EL ARTE DE LA GUERRA

En todo lo expuesto anteriormente se aprecian pinceladas de la aparición de diferentes conflictos armados en la filmografía de Miyazaki. El director, abiertamente antibelicista, rehusó asistir a la entrega del Oscar a Mejor Película de Animación para *El viaje de Chihiro* en 2002 como rechazo a la guerra de Irak (2003-2011). Este sentimiento pacifista comenzó en su juventud; la implicación de la familia Miyazaki en la Segunda Guerra Mundial provocó el rechazo del autor al sentir que “vivió de la guerra, y lo hizo en una situación relativamente confortable: no solo no pasaron hambre durante la guerra ni los años caóticos de posguerra, sino que tenían un nivel de vida elevado” (Serracant, 2017: 38). Al respecto, el realizador “no estaba particularmente orgulloso de su condición de japonés y detestaba el comportamiento atroz y la barbarie que el país había provocado en el sudeste asiático [...] durante la Segunda Guerra Mundial” (Montero Plata, 2014: 116).

A lo largo de su extensa obra apreciamos en diferentes historias cierto carácter belicista, en especial, en aquellas situadas entre la Primera y Segunda Guerra Mundial (Montero Plata, 2014: 229). La mayoría de las contiendas representadas por Miyazaki tienen su origen en el auge del nacionalismo o la falta de empatía de los adultos (Serracant, 2017: 59), destacando *Nausicaä del Valle del Viento*, *Porco Rosso*, *El castillo ambulante* y *El viento se levanta*.

Ya desde su segunda producción como director distinguimos cómo la historia de *Nausicaä* gira en torno al conflicto armado entre los reinos de Tormekia y Pejite, siendo la guerra telón de fondo principal de la trama. La confrontación agrava, aún más, la

situación ecológica del Mar de Putrefacción y acentúa las tensiones entre los reinos; en cambio, Miyazaki contrapone a los auges militaristas de ambas naciones, la solidaridad y buen hacer de los habitantes del Valle del Viento. El refuerzo positivo que genera Nausicaä, tanto en su reino como en su entorno, constata el sinsentido de librar una doble guerra entre los hombres y la naturaleza (Serracant, 2017: 73).

En *Porco Rosso* la guerra es un elemento que, si bien no es principal, revolotea por la atmósfera del filme. Ambientada en la Italia de la posguerra, son numerosos los comentarios hacia la contienda o el régimen fascista de Mussolini que gobernaba en aquellos años. De este filme se extraen las frases con más carga política del director. Como ejemplo destacamos “prefiero ser un cerdo a ser un fascista”, pronunciada por Marco ante la insistencia de volver al ejército que operaba para el régimen italiano. La crítica antibelicista del director se acentúa en la escena en la cual una procesión de aviones caídos surca el cielo. A través de un exquisito lirismo, Miyazaki no distingue entre bandos y naciones, todas las aeronaves se agrupan en dicha comitiva bélica sinsentido. El fantasma de la guerra afecta también al personaje de Gina, en el que se aprecia una sempiterna melancolía por la constante pérdida de cónyuges que perecieron en su trabajo como pilotos de hidroavión en la contienda.

Sin embargo, *El castillo ambulante* menciona muy brevemente el porqué de la guerra — la desaparición del príncipe Justin— que le sirve de contexto⁶⁶. A pesar de la constante presencia de enormes acorazados a lo largo del filme, cabe reseñar la importancia del conflicto bélico como motor de cambio para Howl y Sophie. Tal y como afirma Wu: “El microcosmos de Howl está sujeto a las amenazas de la guerra en la narrativa”⁶⁷ (Wu, 2016: 194). Ambos personajes se enfrentan a sus mayores temores gracias a la influencia del conflicto armado. En el caso de Howl, el joven, tras descubrir sus sentimientos, decide participar en la contienda con la finalidad de proteger a sus seres queridos; Sophie, por su parte, es consciente de su amor por Howl tras éste partir y temer su pérdida. Igualmente, será la contienda la que ponga en jaque la seguridad de toda la familia creada por ambos personajes, desmontando la falsa seguridad que proporcionaba la magia del castillo (Wu, 2016: 196). “Al ver a Howl regresar del campo de batalla, Sophie lo anima a escapar del

⁶⁶ El filme, al tratarse de la adaptación de la novela homónima de Diana Wynne Jones, no profundiza en la cuestión como sí tiene lugar en la obra escrita.

⁶⁷ Traducción propia.

frente. Al no seguir sus habituales tendencias escapistas, Howl se erige en defensa de la familia recién establecida y ambos personajes luchan por el hogar”⁶⁸ (Wu, 2016: 196).

De forma similar, el trasfondo de la Segunda Guerra Mundial que acompaña a *El viento se levanta* no se muestra de forma directa, empero, se manifiesta tanto en la connotación abiertamente militarista de la fabricación de los aviones en el filme, como en las propias ensoñaciones del personaje protagonista. En estas secuencias oníricas aparecen gigantescos bombarderos, aviones en llamas y proyectiles con aparente vida, semejantes a los esbirros de la Bruja del Páramo de *El castillo ambulante*. “Ambas escenas poseen una marcada cualidad onírica que, sin embargo, no disminuye en absoluto el terror de la guerra; antes al contrario, lo acentúa” (Fortes Guerrero, 2019: 104). Pese a que la contienda ocupa un lugar secundario frente al arte de la aeronáutica en el metraje de Miyazaki, se observa una división entre las implicaciones que tiene la guerra y el posicionamiento de Jirô ante ésta. El personaje defiende la belleza de los aviones y su mal empleo en la confrontación, evidenciando el dilema ético al que se tuvo que enfrentar como diseñador de aviones de combate. Este sentimiento antibelicista se reitera a lo largo del metraje, por ejemplo, cuando Jirô sugiere prescindir del armamento en beneficio de aligerar el peso de su creación.

No obstante, la visión impuesta de Miyazaki respecto a la implicación de Japón en la contienda es bastante más suave que el papel histórico que realmente desempeñó. “Japón es presentado como una víctima pasiva más que como un agente activo de su propio destino” (Serracant, 2017: 76). Si bien, coincidimos en algunos aspectos con las afirmaciones de Serracant, asumimos que esta apreciación del papel japonés se contempla desde el punto de vista del protagonista: Jirô se muestra ajeno a los devenires militares de Japón al preguntar en numerosas ocasiones “¿Contra quién será esta vez la guerra?”. Igualmente, Miyazaki no deja escapar la oportunidad de criticar duramente la implicación de su país en la Segunda Guerra Mundial a través de las palabras del espía alemán Castorp: “¿Que Japón está en guerra con China? Lo olvidamos. ¿Que crea un estado títere en Manchuria? Lo olvidamos. ¿Que se retira de la Sociedad de Naciones? Lo olvidamos. ¿Que se enemista con todos los países? Lo olvidamos.”

Apreciamos la importancia que tiene para Miyazaki la memoria histórica como recuerdo para no cometer los errores pasados. Al respecto, distinguimos en sus metrajes cómo, a

⁶⁸ Traducción propia.

través del conocimiento de la historia antigua, se pretende evitar consecuencias catastróficas en el presente. Así, Obaba le recuerda a los tormekianos que fueron los Dioses Guerreros los que arrasaron el mundo y que despertarlos sólo traerá desgracias; del mismo modo, Sheeta y Pazu evitan el resurgir de la isla de Lapuntu y su inmenso poder destructivo para proteger a la humanidad.

Tal y como afirma Serracant: “el planteamiento de Miyazaki no está libre de contradicciones. Su pacifismo contrasta con su atracción por la guerra y por los aparatos que estas producen” (Serracant, 2017: 74). Los dispositivos armamentísticos de Miyazaki, al igual que ocurre con todo su imaginario, pueden presentarse de las formas más dispares: pistolas de estilo *steampunk*, gigantescos Dioses Guerreros, aviones de guerra o, como en el caso de *El castillo en el cielo*, una enorme isla flotante que guarda en su interior un poder tan letal que podría arrasar la Tierra.

«Es suicida el intento de los tormekianos de revivir al Dios de la Guerra en *Nausicaä del Valle del Viento*; en *El castillo en el cielo* y *El castillo ambulante* se muestra lo vano que es intentar controlar el poder destructivo de las armas y cómo desatan las ambiciones de las personas y de los países; y en *Porco Rosso* se denuncia la absurdidad de la guerra y como esta transforma un bello sueño (la aviación) en una pesadilla militarista» (Serracant, 2017, p. 110).

En relación, Miyazaki expone su frustración por la futilidad de la guerra, especialmente, al contrastar lo bélico y la aviación. Como hemos visto anteriormente, el acto del vuelo para Miyazaki tiene una connotación de libertad que choca con la inexplicable unión de los aviones y la guerra. A través de las obras que mezclan ambos elementos, valoramos el esfuerzo del director por centrar la atención del espectador en los atributos más positivos de los elementos que se presentan como armas, pese a estar vinculados, de forma inevitable, a lo bélico (Serracant, 2017: 117).

Casos como el de *La princesa Mononoke* nos muestran que la guerra no solo se puede librar entre hombres, sino también entre la humanidad y la propia naturaleza. Si bien, el filme hace referencia a las revueltas del periodo Muromachi (1336-1573)⁶⁹, el verdadero conflicto se establece entre la Ciudad de Hierro y el bosque de los dioses y espíritus. Esta confrontación dispone, como ya lo hizo *Nausicaä del Valle del Viento*, otra dimensión

⁶⁹ Período de la historia de Japón marcado por su inestabilidad social y política, especialmente en su último siglo.

bélica que no solo atañe a los hombres, sino que añade el elemento natural como otro vértice más en la propia contienda. Como veremos a continuación, hombre-naturaleza-conflicto es una constante que se reproduce en el cine del director tokiota.

4.3.1. LAS TRAZAS DEL CONFLICTO

Algunos de los filmes mencionados anteriormente comparten características con aquellos denominados por Napier (2005) como macro-géneros del *anime*, en concreto, el apocalíptico. Coincidimos con Napier en:

«A pesar de los oscuros acontecimientos que han marcado el siglo XX japonés, no sorprende que muchos de las obras más importantes del *anime*, desde *Nausicaä* de Hayao Miyazaki en 1985 hasta *Evangelion* de Hideaki Anno en 1997, no sean simplemente universos distópicos, sino profundamente apocalípticos, lo que sugiere una sociedad con profunda ansiedad sobre el futuro. El fin del mundo es un elemento importante en la cultura del *anime* y el *manga* japonés de la posguerra»⁷⁰ (Napier, 2005: 29).

Es evidente la influencia que ha tenido en todos los ámbitos de la sociedad japonesa el bombardeo nuclear de Hiroshima y Nagasaki. El sufrimiento causado por la Segunda Guerra Mundial a la nación japonesa ha provocado el rechazo por parte de los nipones a cualquier cuestión militar o armamentística. Muchos son los *anime* que, a través de sus escenarios apocalípticos, recuerdan a las secuelas provocadas por las bombas. Sin embargo, existen otros factores como la alta tecnificación, la problemática económica⁷¹ o la pérdida de los valores japoneses en pos de la tecnología (Napier, 2005: 29), los que formulan las principales características de este género. Para Robles (2013a) “[Miyazaki] logra crear un escenario postapocalíptico original basado en sus preocupaciones y pasiones” (Robles, 2013a: 22).

Respecto al tema, *Nausicaä del Valle del Viento* se enmarca en un mundo que encaja perfectamente en los límites de del género apocalíptico. Concretamente, el universo de

⁷⁰ Traducción propia.

⁷¹ Japón ha sufrido numerosos altibajos en su economía desde la Segunda Guerra Mundial. Tras el conflicto, la nación creció económicamente hasta que se vio afectada por la crisis del petróleo en la década de los setenta. Después de superar esta inestabilidad económica, la década de los noventa motivó la crisis más dura para el país, la burbuja económica, y su posterior deflación que continúa hasta nuestros días.

Nausicaä muestra las consecuencias de un desastre de características nucleares (Fortes Guerrero, 2019: 102) que ha dejado claramente mermada a la raza humana; cuya existencia depende de los pocos recursos de los que dispone, además de tener que hacer frente a un entorno natural hostil. Conjuntamente al ya mencionado conflicto bélico entre las naciones integrantes del filme, la humanidad y la naturaleza están en igual pugna por la supremacía de especie dominante. El Mar de Putrefacción no cesa en su expansión al arrasarse con toda civilización a su paso, mientras que los humanos intentan, en su afán desesperado de supervivencia, acabar con las esporas venenosas y los gigantes *Ohm*.

La dicotomía entre naturaleza y tecnología presente en las ficciones de Miyazaki deja entrever el creciente dominio de la técnica frente a la natura. La industrialización, la globalización o el progreso, exigen del consumo de unos recursos naturales finitos; *La princesa Mononoke* refleja bien esta realidad: los habitantes de Ciudad de Hierro necesitan de la madera del bosque para subsistir, mientras que dicho bosque es el hábitat de dioses y espíritus⁷². La pugna por conseguir o mantener tan preciado territorio enfrenta a estas dos facciones en una encarnizada pelea por la supremacía de un grupo frente al otro. Al contrario que en *Nausicaä*, aquí es la naturaleza la que va perdiendo terreno frente a los humanos y la que sufre sus acciones. Asimismo, Lady Eboshi y sus gentes tendrán que combatir contra los samuráis del clan Asano, seguidores del emperador, para salvaguardar la Ciudad de Hierro, manifestando ese trinomio hombre-naturaleza-conflicto.

Algunos *anime* del género apocalíptico tienen una visión más amable y esperanzadora sobre el destino de la humanidad. Este humanismo se caracteriza por su fe en la raza humana y su buen hacer, aunque ello no implique la perfección en sus acciones. Su meta última es el crecimiento del ser humano. Tal es el caso de las obras de Miyazaki en las que se aprecia el optimismo del director respecto a la salvación de la humanidad a través de acciones compasivas. No son tantas las obras del realizador que se enmarcan en este género como aquellas que recogen esta premisa. Así, *Nausicaä del Valle del Viento* finaliza con el sacrificio de la protagonista para conseguir la existencia equilibrada de los reinos y la naturaleza; en *El castillo en el cielo* se destruye la isla de Lapuntu para evitar el mal uso de la tecnología que guarda en su interior; es gracias a Ashitaka y San que el

⁷² Dentro del período Muromachi (1336-1573), *La princesa Mononoke* se enmarca en la época que tuvo lugar la guerra de Ōnin (1467-1477). Durante aquellos años, las constantes contiendas aumentaron la producción de hierro y la tala de árboles para conseguir el carbón necesario para la fundición del hierro y la construcción de armas, aspecto que refleja perfectamente el filme de Miyazaki.

orden natural se restaura en *La princesa Mononoke*; el sacrificio de Howl protege a su familia y, colateralmente, acaba con el conflicto bélico; y, por último, la integración de Ponyo en la familia de Sôsuke reestablece el equilibrio natural de la Tierra.

4.4. PRESERVAR EL MEDIO AMBIENTE

La presencia e importancia de la naturaleza en el cine de Hayao Miyazaki es otro de los pilares esenciales en su filmografía. El autor defiende la convivencia pacífica entre naturaleza y humanidad —hecho que apreciamos en todos sus metrajes en mayor o menor medida— y posiciona al espectador en un punto de reflexión respecto a su entorno: ¿es la conducta humana respetuosa con el medio que la rodea? Al igual que la relación que existe entre hombre-tecnología, es la forma de relacionarse con la naturaleza la que amenaza el equilibrio del medio.

Mencionábamos anteriormente las aportaciones de Simondon (1958) respecto al uso de la técnica, no obstante, también profundiza en el papel del ser en la naturaleza. A seguir con la línea de Simondon vino Deleuze (1968) con su investigación en “la que se explora el devenir de la realidad natural con cierta independencia de lo humano, abriendo la puerta a una aproximación distinta” (Torrents, 2017: 16). Ambos autores comparten una ontología en la que la observación del mundo natural prima y sirve como base para la experiencia humana. Esta filosofía de la naturaleza pone en relación al hombre con la tecnología al mismo tiempo que al hombre con el medio que “fundamenta en el análisis del desplegamiento del ser” (Torrents, 2017: 252).

Cercana a las aportaciones de estos autores, Montero Plata (2014) desarrolla una relación dialéctica de carácter vertical entre los personajes de Miyazaki y el medio ambiente. Esta relación histórica entre humanidad y naturaleza es lo que Montero Plata expone como “los subtextos y símbolos extraídos de las dicotomías horizontales y extrapolados a las tensiones entabladas entre el hombre y el medio ambiente” (Montero Plata, 2014: 199). A través de las relaciones horizontales, es decir, aquellas que atañen a las aspiraciones del personaje, se establecen diferentes dialécticas verticales, entre ellas, la que aquí tratamos: la relación de la humanidad con el medio natural en sus filmes. Como podemos apreciar, Miyazaki presenta dos entornos indisolubles y sometidos el uno al otro: “Un

individuo es inseparable de su entorno, por tanto, uno no puede ser estudiado sin el otro. Particularmente con respecto al mundo natural”⁷³ (Lack, 2014: 29).

La naturaleza pasa a convertirse en un elemento activo en sus producciones, representado como un personaje simbólico, si bien, atiende al contexto de la historia y su figura es susceptible de sufrir cambios. Al no tratarse de un ente estático, la naturaleza puede aparecer en diferentes estados: naturaleza primigenia, dadora de vida y no contaminada por la presencia del hombre o naturaleza violenta y aterradora al sentirse vulnerable. En la mayoría de metrajes donde el medio ambiente tiene cierto peso, estas son las dos formas principales en las que encontraremos el medio natural, no obstante, también puede actuar como mero telón de fondo, agente contextualizador o discurso donde la armonía entre humanidad-medio es posible.

En *Nausicaä*, por ejemplo, es evidente la preocupación del director por el medio ambiente al situar la historia, como ya hemos visto, en un escenario devastado, donde el medio tiene que luchar por su propia supervivencia. Es interesante cómo Miyazaki plantea el conflicto ambiental, ya que aquellos reinos, como los de Tormekia y Pejite, que tratan de dominar o destruir el Mar de Putrefacción son los más afectados por las esporas nocivas. La naturaleza, sabia y milenaria, daña a aquellos que son perjudiciales para ella. A pesar de ubicar la salvación de la humanidad en las profundidades del Mar de Putrefacción, el personaje de Nausicaä lo descubre, convirtiéndose en nexo de unión entre humanos y naturaleza. La protagonista, además, tiene una extraordinaria empatía para con las plantas, animales e insectos, al poder, incluso, comunicarse telepáticamente con ellos (Robles, 2013a: 21). Su faceta observadora subraya la importancia de la investigación para conseguir la salvación tanto de la naturaleza como de la humanidad. Este hecho enlaza con que, pese a encontrarnos ante un medio severamente afectado por la mano del hombre y las catástrofes, el director remarca una y otra vez el poder de recuperación del medio ante la adversidad.

En diferente tercio se encuentra *La princesa Mononoke*, que enfrenta abiertamente humanidad y naturaleza en dos bandos bien diferenciados. A favor del progreso tecnológico se encuentra Lady Eboshi y su ciudad, mientras que San defiende la legitimidad del bosque sobre todas las cosas. Hija adoptiva de la diosa loba Moro y criada

⁷³ Traducción propia.

en los confines del bosque, no duda en luchar ferozmente por aquello que la acogió cuando fue abandonada por su propia familia.

«El mensaje de la película no puede reducirse a un juicio maniqueo que condene al ser humano por destruir la naturaleza, sobre todo si este lo hace para asegurarse la supervivencia. [...]. El filme más bien nos muestra la relación problemática del hombre con su entorno, enseñándonos, no obstante, que el destino de ambos está indisolublemente unido y que, por tanto, estamos obligados a hallar una forma de convivencia lo más sostenible y respetuosa posible para con el medio ambiente» (Fortes Guerrero, 2019: 86).

En este sentido, el *Shishigami*⁷⁴ o Espíritu del bosque, representa en el filme a la Naturaleza en sí misma. Se observa que a cada paso del ciervo las plantas crecen y mueren, personificando el ciclo perfecto de la regeneración natural (Fortes Guerrero, 2019: 83). Lejos de pertenecer a un bando u otro, la figura del ciervo, la Madre Tierra, parece ajeno al conflicto entre hombres y entorno. Dador de vida y muerte, su sapiencia queda por encima de las trifulcas mortales (Montero Plata, 2014: 191). De forma similar, Ashitaka actúa como mediador al entender la posición de ambos bandos, pero tampoco se posiciona ante el conflicto. “Miyazaki crea un héroe a la medida del Japón actual, uno capaz de respetar la tradición y la naturaleza al tiempo que tolera el desarrollo inherente a toda cultura elevada” (Míguez Santa Cruz, 2014: 209).

Ocurre con Fujimoto caso semejante al de San. El padre de Ponyo reniega de su condición humana y, por ello, se confinó en las profundidades del océano. Detesta a su propia especie e impide que su hija abandone el medio natural y forme parte del mundo humano. Como observamos, muchos personajes de Miyazaki son los que aúnan fuerzas con el bando natural, anteponiéndolo al de su propia especie. Por otro lado, también en *Ponyo en el acantilado*, Gran Mammare, madre de Ponyo, “alegoriza el océano prístino del que brotó la vida. [...]. El propio nombre del personaje, Gran Mammare, señala su cualidad de diosa madre primigenia y arcaica, y su matrimonio con Fujimoto expresa el desposorio místico del ser humano con la naturaleza” (Fortes Guerrero, 2019: 200).

⁷⁴ El *Shishigami* es un espíritu del bosque de apariencia bovina con el poder de dar y quitar la vida. Por la noche se convierte en *Didarabocchi*, un enorme ser semitransparente de enormes proporciones que vaga por el bosque. Sus transformaciones atienden al ciclo lunar.

En *Mi vecino Totoro* se aprecia toda una oda al mundo natural a través de diferentes escenas y personajes. Totoro es el espíritu del bosque que vive en un enorme alcanforero⁷⁵ cerca de la casa de las protagonistas y se instituye como nexo de unión entre el mundo humano y lo natural, al conectar a ambas niñas con la naturaleza. Otros seres como Gatobús y los duendes del polvo también forman parte de este universo mítico-natural que crea Miyazaki, aunque su protagonismo es menor. Al respecto, en *Mi vecino Totoro* toma especial relevancia el espacio rural y el respeto hacia el medio, no solo por estar ambientada en los pueblos rurales japoneses de la década de los cincuenta, sino porque este retrato costumbrista campestre enlaza con el universo sobrenatural que se desarrolla a lo largo del filme (Napier, 2005: 158).

«*Mi vecino Totoro* describe las creencias de Miyazaki sobre la importancia de que los humanos conecten con la naturaleza y la espiritualidad, así como la relación que comparten; en su película, Miyazaki emplea la relación que los personajes Satsuki y Mei desarrollan con Totoro para presentar a la audiencia un conjunto de valores sobre las cualidades protectoras y curativas de la naturaleza tanto a nivel físico como espiritual y, además, subrayar la importancia de la confianza, cuidado y creencia en la naturaleza centrada en la espiritualidad durante la infancia y la vida cotidiana»⁷⁶ (Nakamura, 2013: 14).

El encuentro entre Mei y Totoro al comienzo del filme, queda lejos de la imagen aterradora que podría representar una niña pequeña adentrándose en el bosque que encuentra un ser gigantesco, al contrario, Miyazaki muestra al bosque y sus habitantes como seres benévolos. Tanto es así, que la pequeña queda arropada por la confortable y cálida panza de Totoro. De esta forma, la naturaleza se constituye como un lugar seguro, cómodo y apacible. No obstante, el entorno no siempre es idílico; cuando las pequeñas se encuentran esperando a su padre en la parada del autobús, la naturaleza se muestra como una fuerza menos pacífica: la lluvia cae con fuerza y el bosque a su alrededor resulta frío, sombrío y lleno de peligros. A pesar de estos cambios naturales, es el único medio por el que las niñas tienen contacto con Totoro: en la escena nocturna en la que Mei y Satsuki hacen crecer las semillas del jardín junto a los tres Totoro, se muestra esta relación con la naturaleza.

⁷⁵ En Japón viven algunos de los alcanforeros más longevos del mundo, varios de ellos con más de mil años de edad y situados en las proximidades de santuarios.

⁷⁶ Traducción propia.

Fig. 39. Fotograma de *Mi vecino Totoro*Fig. 40. Fotograma de *Mi vecino Totoro*

Distinguimos en esta mirada de Miyazaki hacia la naturaleza lo que Napier (2005) denomina “lo perdido”. “Lo perdido incluye un mundo en el que la naturaleza aún no está dominada por la humanidad y existe como una fuerza poderosa por sí misma, fuerte en su identidad”⁷⁷ (Napier, 2005: 153). Este mundo “perdido” atiende al medio en su estado primigenio, como apreciamos en *La princesa Mononoke*, *Mi vecino Totoro* o *Ponyo en el acantilado*; a un hábitat en el que los seres humanos no tienen lugar, donde la mano del hombre todavía no ha llegado y percibimos el medio en todo su esplendor. La partición del ecosistema en diferentes bandos extiende la disyuntiva entre hombre y naturaleza, donde uno tiene que estar por encima del otro, sin ser conscientes de que ambas partes forman un todo.

En otros casos, el papel que juega la naturaleza es puramente testimonial, no obstante, conserva la magnitud significativa que se ha desarrollado a lo largo de la producción del director. En concreto, *El castillo en el cielo* finaliza con la auténtica visión de la isla de Lapuntu, una vez desprovista de toda tecnología, como un gigantesco árbol que recuerda al árbol de la vida⁷⁸. Sheeta, como legítima heredera de la ancestral civilización, se convierte en protectora del medio natural de la isla y sus secretos (Fortes Guerrero, 2019: 96): “cuando Sheeta y Pazu penetran en el edificio, se dan cuenta de que su estructura es transparente [...], lo que la erige en metáfora de la leve frontera que separa al ser humano —representado por la arquitectura— de la naturaleza que crece exuberante en su interior” (Fortes Guerrero, 2019: 154-155).

En otros filmes como *Nicky, la aprendiz de bruja* la naturaleza más que un elemento activo funciona como marco emocional para la protagonista. Aunque el metraje se sitúe, en su mayoría, en la ciudad de Koriko, son numerosas las escenas con abundante

⁷⁷ Traducción propia.

⁷⁸ Arquetipo extendido en diferentes religiones, mitologías y filosofías en las que el árbol se representa como un símbolo sagrado con diferentes significaciones.

vegetación que inciden en el paisaje natural. Nicky pierde sus poderes porque deja de creer en sí misma y comienza su viaje personal en busca de su propia identidad. En el proceso, cuando la protagonista está en contacto con el medio, es cuando logra recuperar la seguridad en sí misma. Úrsula, que vive en los confines del bosque, la invita a quedarse con ella y la confianza de Nicky vuelve, tal y como afirma Lack, “sus inseguridades desaparecen a medida que vuelve a estar en sintonía con el entorno natural”⁷⁹ (Lack, 2014: 44). De forma similar, apreciamos en *Ponyo* cómo las emociones vuelven a ir de la mano de la naturaleza, concretamente, los sentimientos de la protagonista se ven reflejados en los cambios en el mar. Cuando Ponyo escapa de su hogar para, y contra los deseos de su padre, reunirse con Sôsuke, provoca un gigantesco tsunami y solo cuando la pequeña pececita está con el niño las aguas se calman.

Apreciamos la representación de la naturaleza a través de la figura de elementos naturales como el fuego, el agua, la tierra o el viento. Anteriormente hemos analizado el papel del viento, empero, se pueden asignar el resto de elementos mencionados a diferentes producciones del realizador. *Godai* es el nombre que reciben los cinco elementos naturales en Japón: tierra, agua, fuego, viento y vacío (por orden ascendente). Esta categorización de los elementos viene del budismo japonés, tan presente en la cotidianidad nipona que lo podemos apreciar en diferentes objetos como las linternas *tôrô*. Estos faroles reflejan la estructura de los *gorintô*⁸⁰ y la representación de los elementos en su estructura, como apreciamos en la siguiente imagen:

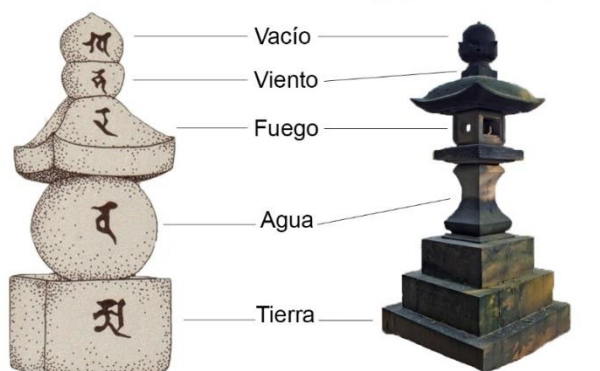


Fig. 41. Comparación entre un gorintô y un farol tôrô. Elaboración propia

⁷⁹ Traducción propia.

⁸⁰ Pagoda budista que se encuentra en templos y cementerios. Su uso puede ser con motivos funerarios o conmemorativos.

Al respecto, Fortes Guerrero (2019) afirma que, si *El viento se levanta* era toda una apología del aire, “*Mi vecino Totoro* se erigía en tributo a la tierra, *El castillo ambulante* era un homenaje al fuego y *Ponyo en el acantilado* constituía el triunfo del agua” (Fortes Guerrero, 2019: 169). Si profundizamos en la línea de Fortes Guerrero, la escena nocturna en la que Mei y Satsuki hacen crecer las semillas del jardín muestra esta relación de la película con el elemento térreo. Del mismo modo, la representación del fuego en *El castillo ambulante* es una constante a través del personaje de Calcifer y la guerra, así como de Ponyo y el mundo marino en *Ponyo en el acantilado* y su relación con el elemento acuático. Añadimos la importancia del elemento fuego no solo en *El castillo ambulante*, sino en todas las producciones citadas anteriormente y relacionadas con el conflicto bélico, en especial *Nausicaä del Valle del Viento*. El evento histórico conocido como los “Siete Días de Fuego” en el filme, provocó la reducción del mundo a cenizas y la acción, tanto devastadora como purificadora⁸¹, de este elemento.

4.4.1. LA VERTIENTE ECOLOGISTA

De la mano de la convivencia con la naturaleza viene el sentimiento ecologista del que el director hace gala. Como hemos comprobado, la preservación del medio ambiente incluye de una labor por parte del ser humano que no siempre es la deseable y que el autor no duda en denunciar en sus filmes. La explotación de recursos, la contaminación, la deforestación y la masiva urbanización, son algunos de los problemas ecológicos que refleja el cine de Miyazaki. Estas historias tienen cierto grado ejemplarizante, al mostrar cuáles son las consecuencias de la acción humana en la naturaleza y crear consciencia sobre ello. Hay que tener en cuenta las afirmaciones de Lanzaco Salafranca (2012) respecto a la relación de los japoneses con la naturaleza: “Los valores clásicos de la cultura Japonesa no se centran en el hombre sino en la Naturaleza. [...], la Tierra y el Hombre forman un solo conjunto integral de la Naturaleza en la que se encuentran” (Lanzaco Salafranca, 2012: 48).

⁸¹ El fuego como elemento perteneciente a diferentes cosmogonías, mitologías, religiones y movimientos filosóficos adopta, en numerosas ocasiones, un estatus de agente purificador.

El siglo XX japonés supuso una de las grandes revoluciones industriales del país, con consecuentes efectos medioambientales. De igual forma, la caída de las bombas nucleares durante la Segunda Guerra Mundial y diversas catástrofes naturales que provocaron enfermedades como la de *itai-itai*⁸², la contaminación por mercurio en la bahía de Minamata⁸³ o el asma provocada por la contaminación del aire en Yokkaichi, han marcado a toda una generación de autores. “A partir de la década de los ochenta todos estos acontecimientos van cristalizando en el nacimiento de una conciencia medioambiental” (Serracant, 2017: 69). Esta temática de corte ecologista la encontramos en producciones como *Blue Submarine No. 6* (*Ao no Rokugô*, Maeda, 1998-2000), *Earth Girl Arjuna* (*Chikyû Shôjo Arjuna*, Kawamori, 2001), *Origen: espíritus del pasado* (*Gin-iro no Kami no Agito*, Sugiyama, 2006) o *Shangri-La* (*Shanguri-ra*, Makoto Bessho, 2009).



Fig. 42. Fotograma de Shangri-La

A seguir con la línea ecologista, y gracias a las aportaciones de Sasuke Nakao (1916-1993), Miyazaki descubre las particularidades de la flora japonesa. “A partir de ese momento empieza a fijarse más en la naturaleza japonesa, a la que había minusvalorado tras el impacto producido por la naturaleza europea” (Serracant, 2017: 46). Tanto es así, que el director vuelca su mirada en el medio japonés, en su importancia cultural y su fundamental preservación (Serracant, 2017: 47). Así, Miyazaki ha participado activamente en diferentes labores para salvaguardar el medio ambiente japonés: cerca de la residencia de Miyazaki había un río muy contaminado y el realizador ayudó en diferentes labores de limpieza para su recuperación; de igual forma, colaboró en formación de la ONG *Totoro no Furusato*. Por otro lado, son diversos los desastres ecológicos que han marcado el imaginario del director, como la contaminación marítima

⁸² Afección causada por la intoxicación de cadmio en aguas y cultivos de la zona de Jinzûgawa procedente de minas y refinerías.

⁸³ Este vertido provocó la llamada enfermedad de Minamata, síndrome neurológico de gravedad causado por el envenenamiento por mercurio. El consumo de peces y marisco contaminados afectó gravemente a la salud de la población.

en Minamata en la década de los cincuenta o el mar de Sivash⁸⁴ que sirvieron como referentes para *Nausicaä del Valle del Viento* (Fortes Guerrero, 2019: 119/140).



Fig. 43. Fotografía del mar de Sivash



Fig. 44. Fotograma de Nausicaä del Valle del Viento

Su película de 2008, *Ponyo en el acantilado*, evidencia la contaminación del mar en numerosas escenas, así como el daño medioambiental que provocan diferentes prácticas pesqueras como la pesca de arrastre. Ya en *El viaje de Chihiro*, distinguimos esta contaminación marítima en la escena del Dios del Río, aunque desde un enfoque más poético. El repulsivo Dios Pestilente se descubre Dios del Río después de que Chihiro logre limpiar su interior lleno de residuos y desechos humanos, entre los que aparecen desde una bicicleta hasta un frigorífico. De igual forma, Haku olvidó su condición de espíritu del río al quedar este sepultado y dragado en favor de la construcción de viviendas.



Fig. 45. Fotograma de Ponyo en el acantilado



Fig. 46. Fotograma de El viaje de Chihiro

«Miyazaki es consciente de los enormes problemas medioambientales de nuestro planeta y al mismo tiempo no cree en soluciones totalmente satisfactorias, sino que admite que la relación entre la humanidad y la naturaleza está basada en una tensión insoluble. A pesar de eso, es consciente de que en las personas hay un deseo de vivir en

⁸⁴ Situado entre las costas de Crimea y Ucrania, este mar se caracteriza por tener poca profundidad y ser extremadamente salado cuando en verano el agua alcanza temperaturas muy elevadas, provocando un fuerte olor a podrido. Este ascenso de la temperatura del agua causa un gran descenso en el nivel del caudal, dejando el mar prácticamente seco.

armonía con la naturaleza y que la humanidad, históricamente, ha sabido respetarla e incluso reverenciarla» (Serracant, 2017: 71).

Como hemos visto, la naturaleza es una de las claves fundamentales en el cine de Miyazaki y el sentimiento ecologista prima desde sus primeras producciones. Al igual que apuntan Clements y McCarthy (2006), consideramos *La princesa Mononoke* como el inicio de las preocupaciones ecológicas del director claramente visibles en pantalla. En el filme atendemos a un período donde la naturaleza comienza a ser dominada por el hombre, “derrocando el viejo orden “natural” y comenzando la larga cadena hasta nuestros días”⁸⁵ (Clements y McCarthy, 2006: 506), hasta el punto de que es la naturaleza misma la que está en peligro de extinción. Sin embargo, es imposible volver a un estado anterior al de la acción humana sobre el medio. Retomamos aquí la noción de Napier (2005) sobre “lo perdido”: ni Lady Eboshi ni Ashitaka, aun comprendiendo las consecuencias de la acción humana en la naturaleza, abandonarán su estilo de vida para adoptar una posición más cercana a la de San, una visión de completa armonía con el entorno.

4.5. EL PARADIGMA JAPONÉS: TRADICIÓN Y MODERNIDAD

En esta acepción de “lo perdido” descrita por Napier (2005) entran, igualmente, todos aquellos aspectos relacionados con la tradición, mitología y folclore japonés que están cayendo en desuso. De este modo, es usual encontrar representaciones de la tradición, mitología y folclore nipón en una gran variedad de obras de animación (Gil Escudier, 2020: 414). “Seres sobrenaturales, festivales y leyendas forman parte de la ficción para recuperar, reescribir o reinventar los mitos y costumbres, así como la propia religiosidad nipona” (Gil Escudier, 2020: 414).

Pero, ¿existe algo puramente japonés? Esta disyuntiva planteada por Serracant (2017) atiende a los estudios dedicados a la ‘japonesidad’ o lo japonés. Los textos del *Nihonjinron*⁸⁶ “comparten la asunción de que hay algo específico en Japón que distingue su cultura de las demás, especialmente de Occidente” (Serracant, 2017: 167).

⁸⁵ Traducción propia.

⁸⁶ Combinación de textos, estudios, ensayos y demás material de investigación que centra su interés en la identidad nacional japonesa y su cultura para desarrollar la unicidad de Japón.

Sistemáticamente se ha utilizado la noción sobre lo occidental como vara de medir frente a otras culturas, en concreto, la sociedad japonesa ha realizado una labor de autoevaluación continua con respecto a Occidente (Serracant, 2017: 168). Se nos presenta un dualismo entre lo occidental y lo japonés, al remarcar el esencialismo en estas culturas, donde lo nipón es opuesto a lo occidental y Occidente mantiene la visión estereotipada de Japón adoptada por el japonismo⁸⁷ y el orientalismo⁸⁸. Para Blat Martínez (2016):

«Esta presentación dual responde a un esfuerzo de simplificación. Se toman como meros conceptos que responden a la dinámica histórica. Pese a que esta polaridad lleva implícito el riesgo del reduccionismo y el orientalismo, no se puede negar el cambio brusco de paradigma que supone la entrada de Occidente, sin por ello menospreciar los procesos internos que ya empujaban hacia el desarrollo de la modernidad» (Blat Martínez, 2016: 38).

Sin profundizar en el debate⁸⁹, el contexto cultural y social japonés cambió radicalmente tras la ocupación norteamericana tras la Segunda Guerra Mundial. La influencia occidental ha ido creciendo desde la apertura de las fronteras japonesas en el período Meiji (1868-1912) hasta nuestros días, con especial relevancia tras el fin de la contienda. Poco a poco, la sociedad y cultura japonesa han formado un amplio abanico de elementos folclóricos, religiosos, artísticos e influencias internacionales que, en ocasiones, resulta imposible discernir dónde queda la influencia y dónde acaba el mito. En palabras de Serracant:

«Japón es parte de una cultura que trasciende de sus fronteras y que se vincula de modo positivo con otros territorios. Tomar consciencia de que la historia de Japón va más allá del imperialismo de la primera mitad del s. XX, de que en ella se pueden encontrar valores y referentes positivos y de que su país [el de Miyazaki] está conectado con otras culturas le ayuda a desarrollar una perspectiva más amplia y objetiva sobre Japón» (Serracant, 2017: 47).

En el caso que nos ocupa, el cine de Hayao Miyazaki se sustenta en una serie de referencias a la cultura japonesa que reflejan el deseo del autor por la recuperación de las tradiciones y costumbres de su país. “La narrativa de Miyazaki se ve privilegiada por una

⁸⁷ Término con el que se refiere a la influencia de las artes japonesas en Occidente.

⁸⁸ Término que atiende a la adopción de determinados aspectos de las culturas orientales por parte de Occidente.

⁸⁹ Para más información consultar Sugimoto, Y. (1999) Making Sense of Nihonjinron. *Thesis Eleven*, (57), 81-96.

serie de subtextos referenciales que, [...], profieren a su discurso una meta ulterior latente: la recuperación de las tradiciones y de la cultura del pueblo japonés” (Montero Plata, 2014: 123). Al respecto, se aprecian en las obras del director tokiota multitud de elementos relacionados con el folclore nipón, que, aún al carecer de contextualización en el relato, quedan integrados en el filme de forma magistral (Montero Plata, 2014: 124).

«El mensaje de Miyazaki, sin embargo, parece decir que sólo la imaginación, filtrada a través de las costumbres y grabados tradicionales japoneses, puede ofrecer alguna posibilidad de recuperación cultural y redención personal a una humanidad atrapada en el páramo de lo real»⁹⁰ (Napier, 2005: 183).

4.5.1. SENSIBILIDAD ANTE LO EFÍMERO, LO QUE PERECE

Miyazaki tiende a mostrar en sus películas cierta sensibilidad ante lo efímero, la nostalgia de lo que ha desaparecido o está en vías de extinción. Este sentimiento profundamente japonés se denomina *mono no aware*, muy presente en la filmografía del director. “El típico ejemplo de *mono no aware* es la tradición japonesa de contemplar el florecimiento de los cerezos, acontecimiento que apenas dura unos días y que [...] es vivido con intensidad y melancolía” (Serracant, 2017: 55). Una vez más, la recuperación de aquello que se ha “perdido” se convierte en la piedra angular del cine del tokiota, que trata de reflejar, más allá de la realidad nipona, el sentir de una nación.

Filmes como *El viaje de Chihiro* muestran perfectamente este *mono no aware* al incluir elementos pertenecientes a épocas pasadas. La escena más representativa de este nostálgico sentir es el trayecto de Chihiro en tren. Este fragmento del metraje está imbuido en una profunda melancolía que resume la esencia efímera de dicho momento. Chihiro abandona la *yuya* sin tener la oportunidad de regresar; el tren, inspirado en aquellos que circulaban por Japón a mediados de la era Shôwa (1926-1989), avanza con firmeza sobre un mar infinito. No hay diálogo, no ocurre ninguna acción que promueva el avance de la historia, simplemente observamos la marcha del tren acompañada de la deliciosa melodía de la banda sonora durante aproximadamente tres minutos. No obstante, no será esta escena la única que refleje la nostalgia del pasado.

⁹⁰ Traducción propia.

«*El viaje de Chihiro* constituye un auténtico periplo en el tiempo, en el cual, junto al nuevo milenio —Chihiro es una niña del siglo XXI—, se dan cita, de manera sincrónica, distintos momentos de la historia de Japón: La época Edo (1603-1868), visible en la arquitectura de la casa de baños y el atuendo de sus trabajadores; la época Meiji (1868-1912), cuyo aire se espira en las estancias de Yûbaba, y los años centrales de la época Shôwa (1926-1989), que son el periodo en el que Miyazaki se crio y de cuya atmósfera están imbuidas las habitaciones del servicio, el habitáculo de Kamajî en la sala de las calderas, el tren que Chihiro toma para ir hasta la morada de Zenîba o el edificio con el túnel horadado que atraviesan la heroína y sus padres» (Fortes Guerrero, 2019: 148).

Asimismo, filmes como *La princesa Mononoke* y *Nausicaä del Valle del Viento* recuperan la época medieval, la japonesa⁹¹ en el primer caso —período Muromachi (1336-1573)— y la occidental en el segundo; la Europa de entreguerras en *Porco Rosso* o la Segunda Guerra Mundial en *El viento se levanta*. Sin embargo, Miyazaki abandona los clichés simplistas relacionados con Japón —samuráis, geishas, campos de arroz— para reconstruir la historia nipona a través de elementos históricos y culturales que no suelen estar en el foco de atención general (Nakamura, 2013: 60). Verbigracia, *La princesa Mononoke* tiene como protagonista al último príncipe de la tribu Emishi, uno de los grupos étnicos más antiguos de Japón y que cuentan con una escasa representación artística y cultural.

Directamente relacionado con este sentimiento perecedero, entra en juego el término estético *wabi-sabi*, o lo que es lo mismo, la belleza de la imperfección. Un elemento al no ser perfecto tampoco puede ser perdurable en el tiempo (Fortes Guerrero, 2019: 142) y es ahí donde reside su belleza. Así es como Miyazaki concibe el pasado japonés, algo imperfecto, pero, a la vez, hermoso; un pasado al que no se puede volver pero que no puede caer en el olvido. Tal y como afirma Fortes Guerrero: “la aproximación de Miyazaki al pasado, empero, no entraña un anclaje en él, sino un (re)descubrimiento que permita proyectar sus huellas en el presente y hacia el futuro” (Fortes Guerrero, 2019: 143).

⁹¹ La Ciudad de Hierro, uno de los escenarios protagonistas del filme, refleja la realidad de la época donde muchos marginados se exiliaron de las ciudades, los campesinos se sublevaron ante los abusos de señores y *shogunato*, así como las constantes revueltas entre clanes, samuráis y señores feudales (*daimyô*).

4.5.2. CONTRAPOSICIÓN TEMPORAL

El folclore nipón unifica aspectos tales como la mitología, los cuentos tradicionales, lo sobrenatural y distintas disciplinas artísticas bajo el mismo manto. Al respecto, “Japón constituye el paradigma de la modernidad, pero, al mismo tiempo, también de la tradición [...], es un país que retiene muchos elementos de la sociedad arcaica que fue” (Fortes Guerrero, 2019: 62). Sin embargo, el país del Sol Naciente está perdiendo paulatinamente sus raíces tradicionales ante el avance de las nuevas tecnologías, el ascenso del multiculturalismo y el desinterés de las nuevas generaciones. En este punto es donde entra en juego el cine de Hayao Miyazaki como elemento recuperador de la memoria histórica y cultural japonesa. El realizador, consciente de la evolución histórica y social japonesa, muestra con gran soltura temáticas que agrupan tanto su deseo por preservar el patrimonio cultural japonés que se está perdiendo con su preocupación por la estética (Montero Plata, 2014: 150).

Al respecto, filmes como *El castillo en el cielo* presentan cierto paralelismo al contraponer la tradición minera a la modernidad de Lapuntu (Robles, 2013a: 34) o, en el caso de *Mi vecino Totoro*, recuperar una danza ritual para el crecimiento de las semillas en pleno siglo XX. Fortes Guerrero (2019) apunta que este peculiar ritual hace referencia al *dengaku odori*, un tipo de representación que se incluye en los rituales nipones de la plantación de arroz (Fortes Guerrero, 2019: 195). El contexto en el que se enmarca la película del simpático personaje que representa Studio Ghibli —concretamente finales de la década de 1950— enfrenta la realidad de la tradición japonesa, donde naturaleza y religión tenían un papel primordial en la vida de los nipones, a la ocupación norteamericana del país y su urgente modernización (Fortes Guerrero, 2019: 146). Por su parte, en *Nicky, la aprendiz de bruja* apreciamos en los elementos de la ciudad rastro de los años treinta, los cincuenta y los setenta (Serracant, 2017: 55) o la combinación de modernas armas de fuego y tanques en el contexto postapocalíptico de *Nausicaä*.

Mención especial recibe *El castillo ambulante* que, como ya hemos visto, hace alarde de un sinfín de máquinas de estilo *steampunk*, entre las que destaca el imponente castillo de Howl. La sociedad que puebla el universo cinematográfico del filme se sitúa entre el siglo XVIII y XIX a juzgar por sus ropajes y arquitectura, no obstante, la magia y brujería están muy presentes en la ficción y retrotrae a otros tiempos de carácter primigenio donde lo esotérico y la hechicería convivían con lo cotidiano.

Adelantábamos anteriormente la estructuración en diferentes etapas del cine del autor respecto al uso de determinados espacios geográficos. Si bien, destaca en su filmografía la aparición de escenarios con tintes europeos y occidentales, en este apartado sobre la tradición japonesa nos centraremos, como ya hemos visto, en la labor de recuperación del folclore por parte del realizador.

«Para él [Miyazaki], un pueblo que ha olvidado sus raíces está condenado a desaparecer, lo que ha motivado un sinfín de referentes culturales evidentes y ocultos. El espectador puede identificarlos o no, pero quedan grabados en su memoria. Sus películas buscan reforzar unas nociones ya asimiladas y ofrecer, a través de sus obras de entretenimiento, conceptos olvidados o no incorporados» (Montero Plata, 2014: 246).

Tras la Segunda Guerra Mundial y la consecuente occidentalización que padeció Japón desde 1968, ocurrió el efecto contrario, muchos nipones se alejaron de la modernidad para encontrar sus raíces, sin obviar el progreso de la nación. Esto provocó el desplazamiento de las influencias occidentales, entre ellas la europea, a favor de una introspección cultural e histórica (Serracant, 2017: 175). Conforme la percepción del pasado japonés ha ido cambiando, la aparición de elementos relacionados con el folclore nipón obtiene mayor relevancia en la filmografía del director (Serracant, 2017: 173).

Si centramos nuestra atención en su producción fílmica —a excepción de *Lupin III: el castillo de Cagliostro*— de las diez obras creadas por el director, esta división corresponde con la segunda mitad de su carrera. De sus cinco primeros trabajos, *Mi vecino Totoro* es el primer filme ambientado en una temática y uso del espacio puramente japonés. A pesar de situarse en los años 50, tras la ocupación norteamericana, el relato se aleja del conflicto y muestra el Japón rural en una estampa costumbrista que relaciona la naturaleza, lo sobrenatural y lo religioso a través de la infancia (Montero Plata, 2014: 185). No obstante, prima en sus cinco producciones posteriores la recuperación tanto histórica como cultural japonesa. *La princesa Mononoke* se ubica en el medievo nipón y rescata los conflictos que se produjeron entre humanos y *kami*⁹²; *El viaje de Chihiro* continúa esta recuperación del folclore, si bien, al contrario que sus predecesoras, no está ambientada en una época lejana o de profundo arraigo japonés, sino que recupera numerosos elementos del folclore y los sitúa en un contexto mucho más actual; igualmente *Ponyo en el acantilado* ubica la acción en la contemporaneidad, con una

⁹² Término japonés para referirse a las entidades adoradas por el sintoísmo.

visión más infantil, sin abandonar la recuperación del folclore a través de elementos tales como seres sobrenaturales y leyendas. Como última producción hasta la fecha, *El viento se levanta* rescata el pasado más reciente de la nación japonesa y, alejándose una vez más del conflicto, opera desde las ensoñaciones y aspiraciones del protagonista.

“Para abordar esta tarea de concienciación, Miyazaki haya abogado por la construcción de una memoria común. [...] Miyazaki cree que todos los japoneses comparten de forma colectiva e inconsciente recuerdos del pasado” (Montero Plata, 2014: 245). No obstante, esta mirada hacia el pasado no excluye la modernidad y su inclusión en el imaginario japonés, al contrario, lo acentúa. Como apreciamos en algunas de las obras mencionadas con anterioridad, el presente queda ligado al pasado, la tradición se refleja en el ahora, al mantener características de ambas nociones en perfecta armonía. En relación, el término japonés *itokodori* hace referencia a la incorporación armoniosa de los mejores rasgos de algo en concreto (Blat Martínez, 2016: 39), es decir, y en el caso que nos atañe, la asimilación sin distinciones de los elementos tradicionales en la modernidad japonesa, así como la inclusión de elementos foráneos, formando un nuevo híbrido cultural que realza las particularidades niponas. “El proceso de *itokodori* [...] se trata de una característica vinculada en cierta manera a la modernidad, como proceso y como asidero al que aferrarse cuando la atomización y la alienación amenazan con borrar las identidades discordantes” (Blat Martínez, 2016: 44).

4.5.3. MUKOKUSEKI Y FURUSATO

Sin embargo, existe lo que se ha venido a bien denominar productos *mukokuseki* o apátridas (Napier, 2005: 25), donde existen “personajes que carecen de nombre de origen japonés o que no tienen rasgos típicamente asiáticos. Además, la acción puede ocurrir en universos fantásticos, alejándolos [...] de la realidad nacional” (Gil Escudier, 2020: 416). Romero Leo (2018) centra sus investigaciones en las aportaciones de Iwabuchi (2002) en las que relaciona el concepto con la posición económica y cultural japonesa a lo largo de los siglos XX y XXI. En relación al término *mukokuseki* “parece como si algunos de los productos [...] hubiesen perdido su “fragancia”. Son productos nipones, ayudan a expandir la marca Japón [...]; pero no “huelen a Japón”, [...], no parecen, en definitiva, japoneses” (Romero Leo, 2018: 3-4). Por su parte, Occidente no duda en devorar con avidez los productos culturales nipones sin ser conocedor de la riqueza del imaginario

japonés y quedando cautivado por una imagen superficial e idílica que se origina a través del universo que presentan estas producciones (Romero Leo, 2018: 4).

«Algunos autores, como Ôtsuka Eiji, fueron más lejos aún, afirmando que la popularidad en el mundo del Manga y el Anime se debían, entre otras cosas, a su naturaleza inodora. Un personaje de Anime no poseía el olor natural y característico de una xilografía de Hokusai, no irradiaba la pura “japonesidad” de un kimono, de la caligrafía *shodo* o de la reverenciada ceremonia del té. A diferencia de ellos, el Manga y el Anime traían consigo un sentido más “aséptico”. Eran “otra cosa”, pero, para los consumidores occidentales, “japonesa” al fin y al cabo» (Romero Leo, 2018: 6).

Al respecto, son diversos los autores que apuestan por producciones que contemplen el *furusato* o sentimiento nacional (Gil Escudier, 2020: 416), es decir, que muestren de forma significativa rasgos culturales e históricos vinculados a la sociedad nipona. No obstante, autores como Bryce *et al.* (2010) exponen que, en la exportación de un producto japonés, en este caso una obra animada o *anime*, los elementos culturales implícitos en la producción no pueden, simplemente, eliminarse, por tanto, es señal inequívoca del carácter japonés de la obra. Empero, Montero Plata afirma que este concepto “serviría para sacar a la luz el problema de identidad cultural que sufre el pueblo japonés a las puertas del siglo XXI” (Montero Plata, 2014: 12).

A medida que la sociedad japonesa evoluciona y sus ciudades se expanden, la nostalgia que reside en las tradiciones pasadas y que, paulatinamente, se están perdiendo, o en el estilo de vida anterior a las grandes urbes, provocan el deseo de volver a un estado anterior, de un sentimiento de *furusato*. Este *furusato* recuerda a producciones como *Mi vecino Totoro* y *La princesa Mononoke* que, a través de lo fantástico de sus historias, revelan el pasado japonés y esa nostalgia de “lo perdido”. Miyazaki emplea aquí a lo que Blat Martínez se refiere como *wakon yosai*: “modernización en lo técnico (exterior) manteniendo el espíritu tradicional japonés (interior)” (Blat Martínez, 2016: 41). La técnica animada permite al director mostrar aspectos imbricados en la tradición japonesa sin abandonar la vigencia del relato.

4.5.4. LAS ARTES ESCÉNICAS

A esta labor de recuperación del pasado se suma el interés del director por otra serie de influencias como es el caso del teatro, entre los que destacan el *Bugaku* y el *Nô*. En lo que respecta al teatro *Bugaku*, su estructura quedó establecida ya en el siglo IX, perdurando, casi inquebrantable, hasta nuestros días. Sin embargo, no se considera una forma teatral completa ya que se centra más en la danza, de carácter religiosa y ritual, y la música que en el diálogo. De este tipo de representaciones, Miyazaki recupera de la danza *soriko*⁹³ las máscaras *zômen* que cubren el rostro de los actores que encarnan a las divinidades, para sus personajes *Kasuga-sama* de su filme más galardonado.



Fig. 47. Actores portando máscaras *zômen* durante el festival *Kasuga Wakamiya*



Fig. 48. Fotograma de *El viaje de Chihiro*

Por otro lado, el teatro *Nô* forma parte de la tradición dramática japonesa desde el siglo XIV. Caracterizado por combinar en sus representaciones el canto, la danza y el drama, al contrario que el famoso teatro *Kabuki*, el *Nô* se distingue por ser un drama aristocrático en el que los actores emplean máscaras. Montero Plata (2014) realiza un análisis exhaustivo de la influencia de este tipo de teatro nipón en el filme *El viaje de Chihiro* del que queremos exponer algunos aspectos principales⁹⁴.

El teatro *Nô* tiene un esquema básico que se da en la mayoría de sus variantes⁹⁵ y que también cumple, a grandes rasgos, el metraje de Miyazaki. La obra corresponde con la

⁹³ De origen coreano, se asocia a la preparación de sake y tienen lugar durante el festival *Kasuga Wakamiya on-Matsuri* del templo Kasuga de la ciudad de Nara.

⁹⁴ Para más información consúltese Montero Plata, L. (2014) *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial

⁹⁵ Las obras de *Nô* se clasifican por tema en dos grandes categorías: *Genzai Nô* (obras en el presente) y *Mugen Nô* (obras fantásticas). Cada una de ellas se dividen en categorías diferentes. En primer lugar, están

categoría *Waki-nô* donde el *shite*⁹⁶ se presenta bajo una falsa apariencia en la primera parte y revela su auténtica identidad en la segunda mitad. Este papel del *shite* lo encarna Haku en el filme, ya que al principio se muestra como un joven y finalmente se descubre como un dios. Otro de los aspectos que conecta la obra de Miyazaki con el *Nô* es su estructura. El esqueleto del teatro *Nô* se divide en cuatro fragmentos que comprenden la primera parte, una pieza intermedia y la segunda parte, a su vez dividida en dos fragmentos más. Cada división recibe el nombre de *dan*.

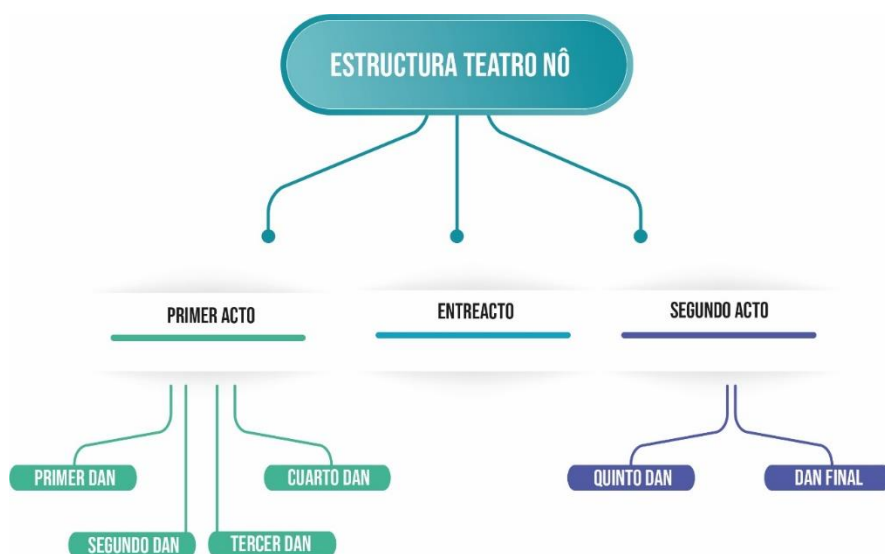


Fig. 49. Estructura del teatro *Nô*. Elaboración propia

El primer *dan* se encarga de presentar al *waki*⁹⁷ y las circunstancias por las que acaba en un lugar desconocido. Así comienza el largometraje, presentando a Chihiro que, al igual que el *waki*, se ve envuelta en una serie de acontecimientos que dan pie a la narración. El segundo *dan* atiende al encuentro entre el *waki* y el *shite* a través de la pasarela (intersección entre el mundo terrenal y el fantástico), de esta forma Chihiro encuentra Haku en el *hashi*⁹⁸.

las *Okina/Kamiuta*, de carácter ritual sintoísta. Le siguen las piezas *Waki-nô* (divinidades), *Shura-mono* (guerreros), *Katsura-mono* (mujeres), *Zatsu-nô* (miscelánea) y *Kiri-nô* (demonios).

⁹⁶ En la obra, personaje que actúa como espectador pero que desencadena los acontecimientos.

⁹⁷ Personaje que actúa de intermediario entre el mundo humano y el de los espíritus. Este papel de mediador entre el plano terrenal y el divino lo relaciona con la función de la *miko* o sacerdotisa sintoísta.

⁹⁸ Puente tradicional japonés que, simbólicamente, actúa como conector entre dos mundos, humano y divino.



Fig. 50. Fotografía de un hashi



Fig. 51. Fotograma de El viaje de Chihiro

El tercer *dan* ofrece una larga explicación de los sucesos hasta llegar al cuarto *dan* en el que el *shite* muestra su estado anímico. De igual manera, la narración de *El viaje de Chihiro* avanza hacia el final de la primera parte, atendiendo al esqueleto del *Nô*, tras la conversación en los jardines entre Haku y la protagonista. Finalizada la primera parte, continuaría una pieza a modo de entreacto, que Miyazaki toma como referente, pero, como suele ser habitual en su cine, adapta su esencia a sus intenciones narrativas. Al respecto, la pieza que debería continuar la primera parte de la obra *Nô* consta de una pequeña explicación de todo lo acontecido, a modo de resumen, sin embargo, el director se aleja de esta premisa para mostrar una nueva escena, *grosso modo*, característica de las representaciones de Año Nuevo en este tipo de teatro japonés.

Esta pieza conmemorativa del Año Nuevo⁹⁹ tiene como protagonista al *Okina*, un personaje anciano, que, en su paralelismo con el filme, queda representado por el Dios del Río, al compartir ambos personajes misma máscara. Además, la apariencia real del Dios del Río, forma definitiva del Dios Pestilente, está inspirada, como bien decimos, en la máscara *Okina* de estas representaciones *Nô*, que refieren a la senectud, subrayando la antigüedad de dicho río al que representa el *kami*. Asimismo, esta secuencia guarda similitudes con la estructura narrativa que siguen las piezas *Okina/Kamiuta*: “Cuando el Dios del Río sale por las puertas del vestíbulo voladizo, las deidades incluso aplauden como si hubiesen asistido a una función teatral” (Fortes Guerrero, 2011: 69).

⁹⁹ Para el Año Nuevo se representa una pieza de gran antigüedad e importancia religiosa denominada *Shiki Sanban* u *Okina*.

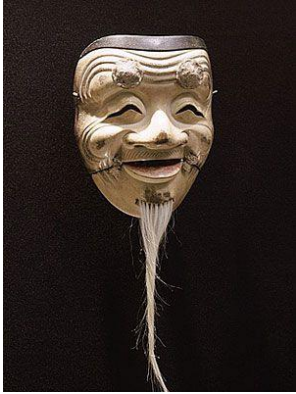


Fig. 52. Máscara Kakushiki-jo del teatro Nô



Fig. 53. Fotograma de El viaje de Chihiro

Como apreciamos, Miyazaki respeta, en su esencia, la estructura clásica del *Nô*, pero, en este caso, toma de la pieza los aspectos que le resultan más útiles para la narración y evita encorsetar su obra bajo su rígida estructura, en una audaz adaptación de este milenar teatro a la modernidad audiovisual. El comienzo de la segunda parte y el quinto *dan*, comienza en el teatro con la aparición del *shite* en su forma divina o sobrenatural¹⁰⁰, así, apreciamos por primera vez la figura del dragón Haku¹⁰¹. Como último movimiento, en la pieza *Nô* tiene lugar un baile realizado por el *shite* que en el filme queda trasladado a la celebración de los residentes de la casa de baños tras la liberación de Chihiro y sus padres.

Al igual que en el caso de la estructura, el director tokiota emplea otros elementos a lo largo de la obra que están en relación directa con el *Nô*. El personaje de Sin Cara porta una máscara que recuerda a las empleadas en las piezas *katsura-mono*. A pesar de llevar esta máscara, cuando Sin Cara atormenta a los empleados de la *yuya* (casa de baños) y reclama la presencia de Sen, el tipo de pieza *Nô* que se refleja varía a las de tipo *Kiri-nô*, o lo que es lo mismo, de demonios. Asimismo, cuando Yûbaba, consumida por la rabia, escupe fuego por la boca, se asemeja a la representación de las mujeres-demonio en este tipo de teatro.

¹⁰⁰ Las diferentes apariencias del *shite* se conocen como *mae-jite* (anterior) y *nochi-jite* (posterior).

¹⁰¹ Haku como dragón aparece con anterioridad en el metraje, no obstante, no se le reconoce bajo tal apariencia hasta mucho después.



Fig. 54. Máscara Ko-Omote del teatro Nô



Fig. 55. Máscara Shinja del teatro Nô



Fig. 56. Fotograma de El viaje de Chihiro



Fig. 57. Fotograma de El viaje de Chihiro

A lo largo de todo el metraje distinguimos la influencia del *Nô* en diferentes aspectos, entre ellos, destacamos su escenografía. La película muestra en sus escenarios una estructura similar a los que muestra el teatro, si bien, aunque la escenografía del *Nô* es amplia, queremos centrar nuestro interés en tres espacios fundamentales: sala del espejo, pasarela y escenario. La sala del espejo es una habitación sagrada que se encuentra tras una cortina donde los actores se preparan para entrar en escena. Aquí es donde se maquillan y colocan las máscaras. La función de sala del espejo en *El viaje de Chihiro* la tienen aquellas secuencias que se emplazan fuera de la casa de baños, como el coche o la granja de cerdos, donde Chihiro es realmente ella y carece de la máscara de su nueva identidad: Sen. Por otro lado, la pasarela o puente se representa a través del *hashi* y, por último, el escenario, siempre presidido por un enorme pino en el teatro está muy presente en el metraje.

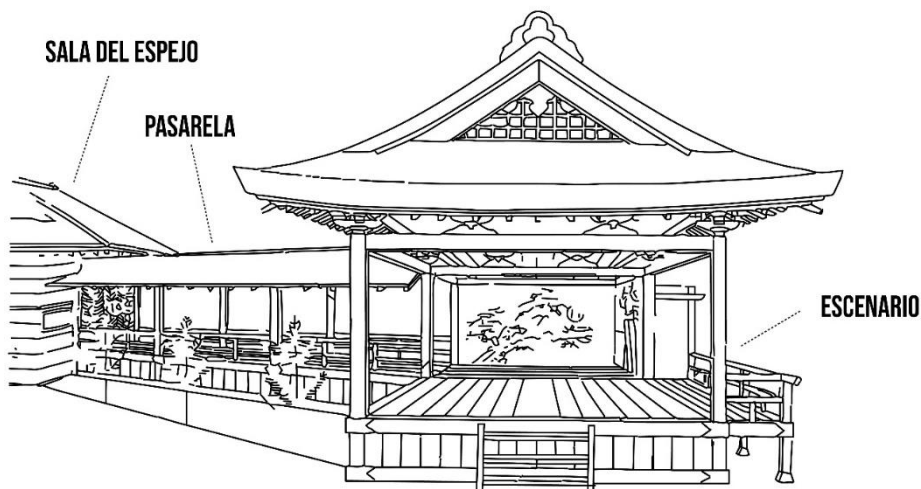


Fig. 58. Esquema de un escenario de Nô. Elaboración propia



Fig. 59. Fotografía. Teatro Nacional de Nô. Tokio



Fig. 60. Fotograma de El viaje de Chihiro

Al respecto, Montero Plata (2014) señala que esta estructura se repite a lo largo de la película, formando una estructura fractal inspirada en el teatro *Nô*. Según sus investigaciones, el primer bloque corresponde a la introducción del filme, donde la sala del espejo concierne al mundo de Chihiro, la pasarela al túnel que da acceso al parque abandonado y el escenario a la inmensa explanada que descubren tras los muros. La figura del pino la encontramos en el enorme árbol sagrado que se sitúa antes del *hashi*. El segundo bloque atiende a la zona de restaurantes como sala del espejo, el puente como pasarela y la *yuya* como escenario, apareciendo el gran árbol sagrado a la entrada de la casa de baños. Como último bloque fractal, Montero Plata señala la entrada de la *yuya* como sala del espejo, el camino hasta la gran bañera como pasarela, y este último espacio como escenario, quedando el pino representado en las decoraciones de la estancia, tal y como apreciamos en la fig. 60 (Montero Plata, 2014: 164-165).

«Toda esta estrategia narrativa empleada por el autor para vincular el teatro *Nô* con su film sirve para poner de manifiesto la transformación interior y exterior experimentada por los personajes a partir del extraordinario encuentro que ha ocasionado el viaje [...], y de paso le permite mantener casi intacto el esqueleto narrativo del teatro *Nô*» (Montero Plata, 2014: 167).

La última influencia del teatro *Nô* que se puede rastrear en el filme atiende al final mismo del metraje. En él vemos cómo los padres de Chihiro no recuerdan nada de lo ocurrido, provocando que el espectador piense que todo lo acontecido no es más que un sueño. En el *Nô*, todas las piezas que se engloban en el *Mugen Nô* o de características fantásticas plantean en su final la veracidad de lo sucedido. Miyazaki resuelve la duda a través de la goma para el pelo de la protagonista, que emite un leve destello con su movimiento, declarando la autenticidad de los hechos (Montero Plata, 2014: 166).

No obstante, *El viaje de Chihiro* no será el único metraje de Miyazaki en reflejar aspectos del *Nô*. Otro ejemplo lo encontramos en *Mi vecino Totoro* y la ya mencionada escena ritual de crecimiento de las semillas. Se aprecia en la secuencia cómo las niñas y los entrañables Totoro realizan una danza ritual en la que señalan al cielo y la tierra. Esta danza guarda similitudes con el baile *Henpai* relacionado con las obras *Okina* del *Nô* y tienen como fin simular la creación del mundo (Montero Plata, 2014: 158).

Miyazaki se aleja y acerca a la estructura del *Nô* según le convenga en el metraje, pero, aun así, se aprecian muchos de los rasgos de las piezas de este teatro en su filmografía. De esta forma, el realizador reivindica la cultura y tradición de su país, creando una reinterpretación del teatro *Nô* dentro de su cine. Como se ha mencionado anteriormente, esto da lugar a la creación de nuevos subtextos que permiten al director la ramificación de ideas y valores en su filmografía, sin afectar a la narración principal.

4.6. FE Y ESPIRITUALIDAD NIPONA

Gran parte de las tradiciones japonesas tienen su base en las religiones que imperan en el país, el sintoísmo y el budismo¹⁰². “Sus tradiciones, leyendas y mitología tienen un marcado carácter religioso que se ha ido diluyendo con el paso de los siglos” (Gil

¹⁰² En Japón se profesan diferentes religiones y filosofías, no obstante, el sintoísmo y el budismo son las más practicadas según las investigaciones de Lanzaco Salafranca (2008).

Escudier, 2020: 417). Estos dogmas, como una parte más del entramado cultural e histórico japonés, se muestran en diferentes producciones animadas del país. “La sociedad nipona está marcada por un sincretismo religioso que entra en conflicto con la actualidad y el paulatino abandono de estas creencias; sin embargo, aún se pueden encontrar esbozos de espiritualidad en la cultura japonesa” (Gil Escudier, 2020: 414). No debemos entender el culto en estas religiones desde una perspectiva occidental, en las que el acto religioso tiene una importancia clave. Al respecto, Burke (2005) señala que el conocimiento de otras doctrinas es indispensable para entender el significado de las imágenes religiosas (Burke, 2005: 66). No obstante, la filiación religiosa del japonés consistirá más en visitas puntuales a santuarios y templos en fechas señaladas que en la continuidad de los ritos, favoreciendo el paulatino abandono de las creencias.

Las contribuciones de Lanzaco Salafranca (2008) son referente en el campo de la japonología al poner en valor los diferentes dogmas nipones. Sin embargo, “frente a la proliferación de investigaciones tanto en el campo del *anime* como en el de la religión o religiosidad japonesa, pocos son los que aúnan ambas disciplinas” (Gil Escudier, 2020: 414). El sincretismo religioso que presentan las religiones y doctrinas niponas, permiten al japonés participar de forma activa en más de un dogma a la vez: “así, muchos japoneses vivirán como sintoístas, pero serán enterrados por los ritos budistas, siguiendo a lo largo de su vida ambas doctrinas” (Gil Escudier, 2020: 418).

«Sin embargo, aunque la aparición de elementos asociados al sintoísmo o el budismo tengan considerable representación en el *anime*, esto no quiere decir que mantengan su dimensión religiosa. Es decir, en la mayoría de casos la presencia de la mitología o de un elemento religioso carece de un sentido expresamente religioso, pero no ha perdido su pragmatismo y capacidad de adaptación. Dicho elemento pasaría a formar parte de la cotidianidad japonesa perdiendo, casi sin querer, su religiosidad para convertirse en una pieza más del entramado social japonés. Este hecho tiene mucho que ver con la concepción de la espiritualidad en la sociedad japonesa, totalmente diferente a la noción que podemos encontrar en Occidente. Según las investigaciones de Lanzaco Salafranca, el individuo japonés que carece de creencia posee una *irreligiosidad*, pero no una falta de espiritualidad. Esto podría resultar contradictorio en una primera lectura porque, si nos encontramos ante un individuo que no tiene fe ¿cómo podría poseer cierta espiritualidad? En este sentido, para la mayoría de los japoneses la religiosidad consiste más en la continuidad de las manifestaciones tradicionales y culturales propias de su país que con los actos de fe» (Gil Escudier, 2020: 422).

Esta capacidad sincrética heredada de la tradición japonesa queda plasmada en el cine de Miyazaki, como apreciamos en apartados anteriores, a través de la recuperación de elementos del folclore nipón que permiten la combinación de lo lúdico y lo religioso (Fortes Guerrero, 2019: 37). Estos elementos pueden englobarse en dos grandes grupos: aquellos que atienden a aspectos de la cultura nipona como los *kami*, *bodhisattva*¹⁰³ o esculturas y elementos arquitectónicos; y, por otro lado, las criaturas sobrenaturales que pueblan la mitología y los cuentos tradicionales japoneses. Para referirnos a esta capacidad de unión entre la religión y el entretenimiento adoptada por el director, atenderemos al término *shûkyô asobi* desarrollado por Thomas (2008) cuyo significado “permite oscilaciones entre la religión y entretenimiento y, sin embargo, se refiere al espacio donde los dos se superponen”¹⁰⁴ (Thomas, 2007: 78). Para Thomas, la producción miyazakiana comienza como un acto de entretenimiento que se convierte en una expresión de espiritualidad al inculcar ciertos valores a su audiencia relacionados con las religiones niponas (Thomas, 2008: 92). “[Miyazaki] utiliza motivos religiosos de forma premeditada para alentar una respuesta particular de la audiencia y modifica los conceptos religiosos tradicionales para llevar a cabo sus propios fines pedagógicos”¹⁰⁵ (Thomas, 2008: 99).

4.6.1. EL SINTOÍSMO

Como una de los principales dogmas japoneses, el sintoísmo es una religión de carácter animista que históricamente ha convivido con otras creencias y filosofías. Esta convivencia con otros dogmas no hace sino evidenciar la capacidad sincrética del sintoísmo para la asimilación de influencias de otros sistemas (Gil Escudier, 2020: 418). “A ello le debemos la actual vigencia del sintoísmo en Japón, convirtiéndola en una religión milenaria y superviviente, capaz de adaptarse a la modernidad” (Gil Escudier, 2020: 418-419).

El sintoísmo, además, tiene una serie de características para nada comunes en Occidente y es que se trata de una religión predominantemente animista y naturalista, donde los elementos naturales, objetos y seres humanos tienen vida, consciencia, alma y

¹⁰³ En el budismo, persona que sigue el camino de Buda.

¹⁰⁴ Traducción propia.

¹⁰⁵ Traducción propia.

movimiento (Gil Escudier, 2020: 419). Los *kami* se presentan como seres de carácter divino, pero “a diferencia de otros dioses, no son inmortales ni omniscientes, lejos de ser deidades eternas” (Gil Escudier, 2020: 419). No obstante, aunque esta religión no es iconoclasta, cuenta con una gran representación artística y arquitectónica que adoptó de los lenguajes visuales del budismo y que utiliza, sobre todo, para la representación icónica de sus *kami*, en concreto, para los que muestran antropomorfismo debido a su importancia dentro de la mitología nipona. Es cierto que muchos *kami* aparecen como deidades corpóreas similares al ser humano, empero, también se considera *kami* en el sintoísmo a objetos dotados de espiritualidad y fenómenos climáticos que se atribuyen a deidades concretas (Gil Escudier, 2020: 419).

Al respecto, se aprecia en *Ponyo* cómo Miyazaki refleja esta simbología sintoísta en el gran tsunami que amenaza con arrasar el pequeño pueblo costero escenario del film. La inmensa ola termina por transformarse en un aluvión de peces que dan vida a la fuerte marejada, estableciendo una relación directa con la creencia natural de los *kami*. Esta relación de los *kami* con la naturaleza se observa, en especial, en el enorme alcanforero de *Mi vecino Totoro* que funciona como *yorishiro*¹⁰⁶. Asimismo, San muestra a lo largo de todo el filme *La princesa Mononoke* poderes sobrenaturales como su asombrosa capacidad de luchar y la comunicación con las deidades y espíritus del bosque (Napier, 2005: 241).

La naturaleza, íntimamente relacionada con la concepción de *kami*, actúa como escenario clave en los filmes de Miyazaki. El espacio sagrado que representa lo natural en la producción del director es hogar de deidades y espíritus, tal y como apreciamos en *La princesa Mononoke* y el bosque del *Shishigami*, en el enorme alcanforero de *Mi vecino Totoro* o el gran árbol que se alza en la isla de Lapuntu de *El castillo en el cielo*. En ocasiones, este hábitat sagrado queda acompañado por diferentes elementos relacionados con la religión como el *shimenawa*¹⁰⁷ que rodea dicho alcanforero y que también aparece en la casa de baños de *El viaje de Chihiro* tras la secuencia del Dios del río, o el pequeño altar consagrado a Inari¹⁰⁸ que se aprecia tras la parada de autobús del metraje de 1988.

¹⁰⁶ Término sintoísta que hace referencia a determinados objetos que actúan como receptáculo de los *kami*.

¹⁰⁷ Cuerdas de paja de arroz que suelen ir acompañadas de tiras de papel en zigzag (*shide*) empleadas en el sintoísmo para delimitar un espacio sagrado.

¹⁰⁸ *Kami* del arroz, la fertilidad, los zorros, la agricultura y el éxito. Su santuario principal se encuentra en Fushimi, Kioto.

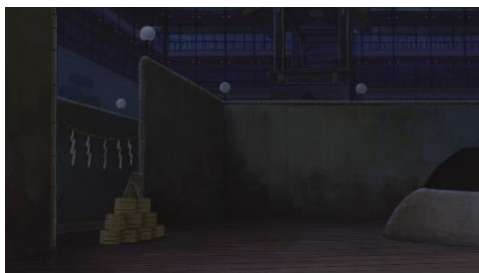


Fig. 61. Fotograma de El viaje de Chihiro



Fig. 62. Fotograma de Mi vecino Totoro

De los elementos subrayados queremos destacar la presencia de los *torii*¹⁰⁹ en diversas obras del autor. Distinguimos la figura del *torii* en *Mi vecino Totoro* que acompaña el camino junto a los arrozales y marca el comienzo del bosque; de forma similar *El viaje de Chihiro* muestra el *torii* frente al camino que lleva a la familia Ogino hasta los dominios de Yûbaba y en *El viento se levanta* frente al santuario sintoísta de la montaña. Será en *Ponyo en el acantilado* cuando la aparición del *torii* sea más un elemento decorativo que simbólico, ya que solo aparece en los títulos de crédito finales como una mera pieza arquitectónica del conjunto de la ciudad (Fortes Guerrero, 2019: 205).



Fig. 63. Fotograma de Mi vecino Totoro



Fig. 64. Fotograma de El viaje de Chihiro



Fig. 65. Fotograma de El viento se levanta



Fig. 66. Fotograma de Ponyo en el acantilado

¹⁰⁹ Arco que marca el comienzo de un espacio sagrado. Se suele situar a la entrada de los santuarios sintoístas.

A su vez, serán los personajes que pueblan los universos fílmicos del tokiota los que establezcan una relación directa con lo sagrado o las divinidades, aludiendo a la idea sintoísta de comunicación con los *kami* (Fortes Guerrero, 2019: 197). San, protagonista de *La princesa Mononoke*, es criada por la Diosa loba Moro y tiene la capacidad de comunicarse con los espíritus del bosque, así como Mei y Satsuki con Totoro o Nausicaä con los gigantes *Ohm*. Estos personajes profundamente imbricados en la naturaleza, refuerzan la conexión con los *kami* a través de actos de respeto y amor hacia la Madre Tierra. “Esta idea que se refuerza constantemente de una conexión esencial y personal con toda la existencia es fundamental en el sintoísmo [...]. De forma reiterada se promueve el respeto por la naturaleza, premiando [...] a los que se acercan a ella”¹¹⁰ (Nakamura, 2013: 27). Pese a ello, el plano de los *kami* no siempre es un lugar idílico al que acudir en busca de consuelo. El bosque del *Shishigami* en *La princesa Mononoke* es un lugar salvaje y lleno de peligros, en el que los humanos no quieren adentrarse. Cabe reseñar que el metraje más duro de Miyazaki refleja la realidad japonesa del proceso de modernización del país. Si bien, Moro y Nago resultan de enormes proporciones, sus descendientes menguan en tamaño y pierden cualidades como la magia o la capacidad de hablar. “Los animales que nos rodean en la actualidad serían el resultado final de ese proceso de “desacralización” [...]. Se diría que el abandono religioso implica también la ausencia de toda moral inherente” (Míguez Santa Cruz, 2014: 190-220).

Es común que Miyazaki desdibuje la línea entre el espacio divino y el humano, ambas esferas conviven, aunque no siempre en perfecta armonía. *La princesa Mononoke* resume esta percepción al situar en el foco principal de la acción el conflicto entre naturaleza y ser humano, la disputa del territorio entre espíritus y dioses y los habitantes de Ciudad de Hierro. Por su parte, *El viaje de Chihiro* es el filme, sin lugar a dudas, que más conexión tiene con la situación dogmática japonesa: “el pilar sobre el que se edifica esta compleja construcción es el sintoísmo primitivo, conectado concretamente a toda una serie de escritos y tradiciones que se irán desglosando” (Montero Plata, 2014: 127).

El metraje más galardonado del autor deja una estela de pistas sobre la realidad de la historia y pone en relieve diversos elementos sintoístas que ayudan a la comprensión de la película a modo de subtexto. Al respecto, el primer objeto que tiene relación con este dogma es el ya mencionado *torii*. Bajo el *torii*, aparecen unos pequeños altares que reciben el nombre de *hokora*. Estos “sagrarios” custodian a deidades de carácter menor

¹¹⁰ Traducción propia.

que aquellas que guarda el *torii* y, debido al gran número de *hokora* que se aprecian, se aventura desde los inicios de la obra la cantidad de dioses que visitarán la *yuya*. Conforme avanza la historia, observamos una estatua de dos caras que bloquea el camino. Esta figura recuerda a los *komainu*



Fig. 67. Fotograma de El viaje de Chihiro

que protegen la entrada de algunos santuarios sintoístas y que funcionan como último baluarte entre el mundo de humano y el divino. Los *kami* están muy presentes a lo largo de toda la producción, al respecto, Yúbaba se refiere a la *yuya* como “una casa de baños en la que ocho millones de dioses vienen a descansar sus doloridos huesos”, expresión recogida en el *Kojiki*¹¹¹ y que hace referencia una cantidad ilimitada de deidades. La reunión de tan ingente cantidad de divinidades bajo un mismo techo recuerda a la celebración de los festivales *Kamigeisai*¹¹² y *Kamiarisai*¹¹³, en los que todos los dioses se reúnen en el Gran Santuario de Izumo. Por el contrario, en la zona de restaurantes encontraremos otra visión totalmente diferente: una multitud de figuras semitransparentes de ojos brillantes. La *yuya* queda separada de los restaurantes a través del *hashi* como así lo estuvieran hasta el período Meiji (1868-1912) las construcciones *jinja* y *reisha*. Estas edificaciones designaban, respectivamente, los templos donde se adoraban a las deidades y a los espíritus, por tanto, los espectros que tanto temor le causan a la protagonista no son más que las almas de los difuntos destinadas a vagar en un mundo que no pertenece ni a lo humano ni lo divino.

Dentro del amplio espectro de deidades y espíritus que desarrollan las religiones niponas, destaca el papel de Haku en *El viaje de Chihiro*. El joven personaje tiene la capacidad de metamorfosearse de humano a dragón, aunque no se revelará la auténtica condición de éste hasta el final del metraje. Es entonces cuando adivinamos la cualidad de dragón acuático de Haku, sin establecer claramente si se trata de otra deidad más que puebla el

¹¹¹ Libro histórico que recoge la historia de Japón. Es el libro histórico más antiguo que se conserva sobre la historia del país, no obstante, no cuenta la historia oficial como lo harán textos posteriores como el *Nihonshoki*.

¹¹² Nombre que recibe la ceremonia de recepción de las deidades. Se celebra el undécimo día del décimo mes del calendario lunar.

¹¹³ Tiene lugar entre los días undécimo y decimoséptimo del décimo mes del calendario lunar. Durante siete días los dioses de todo Japón se reúnen en el santuario, dejando, lo que llama el resto del país, el mes sin dioses (*kannazuki*).

filme o de un *mizuchi*¹¹⁴, no obstante, el joven recupera sus recuerdos a través de la magistral representación visual del refrán japonés “*me kara uroko ga ochiru*” que, literalmente, significa «caerse las escamas de los ojos»¹¹⁵: Haku dragón pierde, no solo las escamas que nublaban su vista, sino todas las de su propio cuerpo al recordar su auténtica identidad.

Tal y como apunta Hernández Esquivel (2013), el sintoísmo que refleja Hayao Miyazaki y, por consiguiente, Studio Ghibli, dista de la concepción tradicional de este dogma. Si bien, el director ignora el desarrollo histórico y político de la religión sintoísta — durante décadas asociada a la figura del Emperador— mantiene algunas características como la mitología. En cambio, se distancia de esta concepción del sintoísmo a través de su particular visión que “más que proclamar la divinidad de un líder, de un pueblo o un territorio, proclama la divinidad de la naturaleza en su conjunto” (Hernández Esquivel, 2013: 28).

4.6.2. EL BUDISMO

Por su parte, la doctrina budista llegó a Japón entre los siglos VII y VIII para dotar “a la nación de unas prácticas vinculadas a la muerte de las que el sintoísmo carece” (Gil Escudier, 2020: 421). Al respecto, el sintoísmo no asume los procedimientos relacionados con los *kegare*¹¹⁶, circunstancia que el budismo sí recoge. Desde entonces, el país cuenta, gracias a la llegada del dogma de origen hindú, con una serie de ritos relacionados con la muerte (Gil Escudier, 2020: 421). Míguez Santa Cruz (2016) refleja esta contraposición de dogmas al afirmar que “si uno es optimista, el otro no lo es tanto; si uno es multiteísta, el otro es no teísta; si uno busca saciar las pasiones humanas, el otro, precisamente, pretendía anularlas” (Míguez Santa Cruz, 2016: 63).

Algunas de las particularidades que presenta el budismo frente a otros dogmas o filosofías es que se aleja “del pesimismo o el optimismo, se centra en la realidad del presente y la apreciación objetiva de las circunstancias” (Gil Escudier, 2020: 421). Para conseguir un profundo conocimiento del Yo resulta imprescindible la práctica de la meditación “que

¹¹⁴ Espíritu acuático que toma la forma de un dragón.

¹¹⁵ La traducción española de este refrán sería “caerse la venda de los ojos”.

¹¹⁶ Término tabú en el sintoísmo que hace referencia a aspectos como la sangre o los crímenes, únicamente capaces de ser purificados a través del agua.

facilita la liberación de las estructuras mentales y emocionales, llegando a un entendimiento profundo y completo del entorno” (Gil Escudier, 2020: 422). Este equilibrio entre cuerpo y mente se ha desarrollado en Japón bajo el título de Budismo Zen, una de las ramas del budismo que destaca por su renuncia a la budeidad¹¹⁷, la práctica de la meditación y la reiteración de *sutras*¹¹⁸.

Asimismo, esta vertiente del budismo que se profesa en Japón, atiende a la acumulación kármica para completar el ciclo del *Samsara*¹¹⁹, es decir, la acumulación de buen o mal karma favorecerá o impedirá la evolución en el ciclo. Borges (2009) se refiere al karma como “acto que lleva en sí el germen de una recompensa o de un castigo que pueden o no ocurrir inmediatamente, pero que son fatales” (Borges y Jurado, 2009: 20). Cabe reseñar el respeto de esta filosofía hacia la naturaleza y todos los seres vivos, que enlaza directamente con la concepción de los *kami* sintoístas. Destacamos el papel de Gran Mammare, confundida por los pescadores de *Ponyo en el acantilado* con el *bodhisattva* Kannon, al compartir con el personaje su túnica blanca y ser venerada por su misericordia (Fortes Guerrero, 2019: 199).

La filosofía e iconografía budista están muy presentes en el cine de Miyazaki, al igual



Fig. 68. Fotografía. Muñeco daruma

que ocurre con los elementos sintoístas mencionados con anterioridad. El filme que muestra con más detalle esta iconografía es *Mi vecino Totoro*. En él apreciamos la figura del *bodhisattva* Jizô¹²⁰ cuando las pequeñas protagonistas se refugian de la lluvia en el pequeño altar dedicado a la deidad o en las estatuas que acompañan a la perdida Mei hacia el final del metraje (Fortes Guerrero, 2020: 206). Asimismo, el rezo de la abuela de Kanta se atribuye a la reiteración de *mantras*¹²¹ budistas, en concreto, al *nembutsu*¹²². Otro metraje

¹¹⁷ Estado supremo en el budismo que corresponde con la Iluminación o *satori*, es decir, conseguir una experiencia más allá de lo terrenal y el entendimiento absoluto de las circunstancias.

¹¹⁸ Textos o enseñanzas budistas.

¹¹⁹ Ciclo de nacimiento, vida, muerte y transmigración que podemos encontrar en diferentes tradiciones filosóficas como el hinduismo, el budismo, el jainismo o el gnosticismo.

¹²⁰ Deidad protectora de los niños y los viajeros. Su figura suele encontrarse en caminos y pequeños altares de madera, adornados con gorros y bufandas.

¹²¹ Un *mantra* puede estar compuesto de palabras, frases o sílabas. Se recitan con el fin de apoyar la meditación o de invocar a alguna divinidad.

¹²² Oración dedicada al buda celestial Amida.

con influencias budistas es *El viaje de Chihiro*, en concreto, las *Kashira* esbirros de Yûbaba, evocan a los muñecos *daruma*¹²³. Según afirma la leyenda japonesa, el maestro Daruma —*Bodhidharma* en sanscrito— perdió brazos y piernas al llevarse nueve años consecutivos meditando en una cueva cercana al monasterio de Shaolin (Henan, China). La figura *daruma* surge de esta leyenda, caracterizada por ser roja y presentar una cara con barba y ojos en blanco. Si bien, Miyazaki no refleja exactamente la fisionomía de la figurilla en sus personajes, mantiene su carencia de cuerpo y poblada barba.



Fig. 69. Fotograma de *El viaje de Chihiro*. *Kashira*

4.6.3. DISOLUCIÓN DE BARRERAS: LO OPUESTO

Miyazaki tiende a utilizar la oposición binaria de forma recurrente en su filmografía, sin embargo, no enfrenta esta controversia, sino que diluye la barrera que separa ambos conceptos, interconectándolos en una visión más conciliadora. Con esto nos referimos a la dicotomía que se establece entre términos antagónicos como: extranjero y nacional; viejo y nuevo; hombre y mujer; realidad y fantasía; sagrado y profano; humano y natural. El realizador consigue demostrar en sus obras que un término depende del otro, que lo viejo necesita de algo nuevo para ser anterior o que lo foráneo deriva de lo que conocemos. “Estas fuerzas aparentemente contrarias se requieren mutuamente para existir” (Nakamura, 2013: 8).

Para Fortes Guerrero: “la mentalidad «budista» de Miyazaki, [...], también aflora en otras tres características definitorias de su producción: el enfoque narrativo múltiple, la ausencia de dualidad bien-mal y el mensaje de la no violencia” (Fortes Guerrero, 2019: 206). Fortes Guerrero expone la presentación de diferentes puntos de vista a través de la narración del director que lo alejan del antropocentrismo occidental, relacionando la importancia de todos los seres con el funcionamiento del cosmos (Fortes Guerrero, 2019: 207). Si atendemos a la diversificación del relato en diferentes experiencias narrativas, encontramos en *Nausicaä* y *La princesa Mononoke* un cambio continuo de perspectiva entre el mundo natural y el humano, al mostrar las distintas motivaciones que imperan en las acciones de ambos bandos. Los actos cometidos por los personajes en los universos

¹²³ Dicha figura representa la persistencia y determinación para conseguir una meta. El dueño del muñeco pinta su ojo izquierdo cuando se propone un objetivo y termina de pintar el otro ojo cuando lo consigue.

de Miyazaki quedan ampliamente justificados por el propio contexto de la historia. El budismo, al igual que el sintoísmo, acepta la mutabilidad de las circunstancias, es decir, todo es susceptible de cambiar, por tanto, ningún hecho es categóricamente malo o bueno, es el contexto el que nos lleva a actuar de una determinada manera. No obstante, aunque no queda reflejado bajo ningún reglamento o texto sagrado una distinción entre lo que es el bien o el mal, esta disolución de las fronteras de lo ético no implica una amoralidad (Fortes Guerrero, 2019: 59).

«A decir verdad, en la obra de Miyazaki los personajes no se dividen en «buenos» y «malos», [...], sino que presentan rasgos positivos y negativos a partes iguales, lo cual se ajusta a una visión más real de las cosas. [...]. Las figuras miyazakianas suelen ser un compendio de luces y sombras, de virtudes y defectos que ponen de manifiesto el falso dualismo del ser humano entendido en los términos acostumbrados de oposición entre el bien el mal» (Fortes Guerrero, 2015: 15).

En este sentido, encontramos multitud de personajes en la filmografía de Miyazaki que ocuparían el lugar de personaje “malvado” en el pensamiento occidental, convertirse en ayudantes de los protagonistas o cambiar sus acciones por otras más ‘bondadosas’. Tal es así, que Dola y su banda ayudan a Sheeta y Pazu en *El castillo en el cielo*; la banda de Mamma Aiuto estrecha relación con Fio en *Porco Rosso*; la Bruja del Páramo termina por formar parte de la familia de Sophie y Howl en *El castillo ambulante*; o Fujimoto por aceptar la decisión de su hija Brunilda en *Ponyo*. Los personajes que mejor reflejan esta dicotomía entre el bien y el mal son Yûbaba y Zenîba. Estas hermanas hechiceras presentan actitudes que se podrían considerar tanto bondadosas como malvadas, formando las dos mitades de un todo, tal y como le descubre Zenîba a la protagonista de *El viaje de Chihiro*. Falero (2013) apunta:

«al problema en la teoría de las “dos almas” [...], que no ha de entenderse como un dualismo antropológico, pues la conciencia humana se entiende como una unidad, pero con varios polos o funciones. Según las circunstancias concretas, el sujeto tenderá a manifestar una conducta agresiva e insolidaria (*ara-mitama*), o una conducta conciliadora y creativa (*nigi-mitama*)» (Falero, 2013: 352).

Este desleimiento entre opuestos queda acompañado por la máxima de la no violencia que el autor reivindica y hemos analizado en apartados anteriores. Este pacifismo está muy presente tanto en el sintoísmo como en el budismo, ya que ambas doctrinas abogan por el respeto absoluto de todos los seres. Sin embargo, en la filmografía de Miyazaki

destacan dos metrajes que parecen rehuir a esta premisa: *Nausicaä del Valle del Viento* y *La princesa Mononoke*. Ambos filmes centran la acción en el conflicto, no obstante, sus protagonistas actúan como mediadores y pacificadores entre bandos. “Nausicaä y Ashitaka [...], al ponerse en el lugar del prójimo, consiguen desligarse de las ataduras del odio engendrado por el resentimiento que subyuga al resto de personajes” (Fortes Guerrero, 2019: 217-218). Este cambio de paradigma atiende a la manera de ‘estar’ en el mundo más que a la forma de ‘ser’ de los personajes, tal y como persigue el sintoísmo y el budismo al evitar los dualismos propios de la consciencia humana (Fortes Guerrero, 2019: 222).

Como se observa, Miyazaki une elementos religiosos, ritos y costumbres en sus producciones. Esto no es más que el reflejo de todo su bagaje y crecimiento como japonés, la historia de su país y su folclore, y el conocimiento profundo de la cultura japonesa. La maestría de Miyazaki se demuestra en la funcionalidad de dichos elementos religiosos que, a modo de subtexto, parecen no aportar a la narración principal, pero que están presentes tanto en el imaginario japonés como el colectivo, proporcionando a la historia una profundidad ulterior de la inicialmente esperada por el espectador. El director tokiota mezcla lo religioso y el entretenimiento —*shûkyô asobi*— en un entramado complejo e indivisible que brilla por su propia multiplicidad.

4.7. MITOLOGÍA Y SOBRENATURAL

La cultura japonesa está imbuida en un halo sobrenatural y fantástico con siglos de antigüedad. La presencia de *kami*, espíritus y demonios forma parte de la cotidianidad nipona y lo que, para el resto del mundo, entra dentro del marco taumatúrgico, en Japón cuenta con una tradición escrita e iconográfica milenaria. Elementos como la oscuridad, la lluvia o la noche, se relacionan directamente con esta dimensión sobrenatural de forma casi inmediata, favoreciendo la aparición de espíritus que suelen mostrarse con forma humanoide para poder comunicarse con los mortales (Fortes Guerrero, 2019: 201).

«El mundo mitológico japonés está plagado de seres sobrenaturales, espíritus y deidades que, además de dotar de una inconmensurable variedad al folclore nipón, han hecho las delicias de los creadores como un elemento inagotable al que acudir en busca de inspiración. Si atendiéramos al ancho espectro de animaciones niponas podríamos

comprobar que la representación de seres taumatúrgicos se repite constantemente entre los diferentes géneros en los que se divide el *anime*» (Gil Escudier, 2020: 424-425).

Muchos son los autores que han indagado en el ámbito mitológico y la función del mito en la sociedad. Las aportaciones de Eliade (1957), Jung (1959) o Lévi-Strauss (1994), resultan fundamentales para la concepción del mito. Estos autores han definido el mito como un modelo de referencia para la sociedad, con diferentes funcionalidades como elemento didáctico y base para la construcción moral de la colectividad y del imaginario social. “Las creaciones míticas son expresiones de una forma universal con permanencia indeleble” (Ojeda García, 2017: 24).

Los mitos, tal y como los define Propp (1998) son relatos protagonizados por entes de carácter divino en los que el pueblo cree fervientemente (Propp, 1998: 16-17). Esta definición de Propp se ajusta a la concepción miyazakiana del mito, ya que la mitología japonesa parte en gran medida de la creencia en los *kami*. Para Jung (1959) la mitología se centra en arquetipos universales que afectan por igual a todas las culturas. Estos mitos han ido evolucionando con el paso de los siglos, adaptándose al nuevo contexto cultural de la modernidad, tal y como recoge García Gual (2014), en la que dicha modernidad crea sus propios mitos y héroes, reutilizando la mitología tradicional o convirtiendo sus historias en algo completamente nuevo, a través del uso de las nuevas tecnologías y la cultura de masas.

Las investigaciones de Ogáyar Marín y Ojeda García (2016) y Míguez Santa Cruz (2016) ayudan a profundizar en el estudio de la animación japonesa dentro del marco sobrenatural o fantástico, en concreto, en lo que a la función mítica en el *anime* y el cine japonés se refiere. Al respecto, la animación japonesa “es capaz de cumplir una función restauradora en el ámbito nacional al ser capaz de actualizar los mitos clásicos a un contexto más actual y accesible” (Gil Escudier, 2020: 416). Asimismo, Ogáyar Marín y Ojeda García apuntan que:

«El *anime/manga* es uno de los principales vehículos del mito de la modernidad, donde se sincretizan mitos clásicos de todas las tradiciones mitológicas conocidas junto con la vida cotidiana y sus personajes ordinarios, de modo que cualquier individuo puede sentirse identificado, todo ello con el fin de crear un reflejo idealizado de la realidad y unos modelos ideales de héroes arquetípicos fruto de la modernidad» (Ogáyar Marín y Ojeda García, 2016: 112).

La investigación de estos autores reflexiona sobre la función restauradora que tiene la animación nipona y su capacidad para adaptar los mitos clásicos japoneses al contexto moderno. Por tanto, “el empleo de los mitos clásicos por parte del *anime* supone la confirmación de la actualidad de las funciones intrínsecas del mito, así como su capacidad de adaptación a diversos contextos de espacio y tiempo” (Ogáyar Marín y Ojeda García, 2016: 115). La capacidad de adaptación que tiene Hayao Miyazaki para rediseñar, reinventar y rescribir determinados aspectos de su tradición y cultura también afecta al universo paranormal del pueblo japonés. En su cine podemos encontrar diferentes grupos de seres atendiendo a su fidelidad del folclore: aquellos *kami* o *yôkai*¹²⁴ que respetan su forma original, sin apenas modificaciones; los seres que se han alterado o de los que se extraen cualidades a beneficio de la historia; y los personajes ficticios creados por el autor que guardan relación con el universo mítico japonés.

4.7.1. KAMI, MITOS Y REPRESENTACIONES

Dentro del marco mitológico japonés, uno de los mitos más significativos que incluye el *Kojiki* es aquel que describe el *Yomi*. El *Yomi* japonés podría considerarse homólogo del inframundo de otras mitologías como la griega o el concepto de infierno del cristianismo, salvando las distancias, ya que este mundo subterráneo nipón tiene sus propias características y está lejos de ser un lugar donde sufrir castigos eternos. El mito del *Yomi* recoge las intenciones del dios Izanagi para traer de vuelta del inframundo japonés a la fallecida diosa Izanami. Sin embargo, la diosa ya no pudo regresar del *Yomi* tras ingerir alimento de dicho mundo —al igual que Perséfone en la mitología helénica— y quedó como regente de tan oscuro lugar. Miyazaki adapta el mito del *Yomi* a un contexto más actual en su filme *El viaje de Chihiro*. En el metraje observamos cómo Chihiro comienza a desaparecer tras ingresar al mundo de las divinidades y Haku le ofrece alimento tras afirmar: “tienes que comer algo de este mundo o desaparecerás”. La única forma que tiene Chihiro de permanecer en un mundo que no es el suyo es a través de la ingesta de alimento autóctono, al igual que en el mito japonés.

Si bien, se ha apuntado con anterioridad que el filme más galardonado del director es, con diferencia, el que más relación tiene con las religiones niponas, también la tendrá con la

¹²⁴ Término japonés que hace referencia a una gran variedad de seres sobrenaturales.

mitología y los diferentes elementos sobrenaturales que pueblan el metraje. Sin ir más lejos, el propio título de la obra en su acepción original, *Sen to Chihiro no Kamikakushi*, alude a la leyenda del *kamikakushi*. Esta leyenda tiene varias acepciones, pero Miyazaki centra su atención en aquella que se relaciona con el rapto de niños que aparecen años después de su desaparición (Montero Plata, 2014: 124-125). El personaje de San en *La princesa Mononoke* también estaría al amparo de esta leyenda del *kamikakushi*, no obstante, la versión varía respecto a la de *El viaje de Chihiro*: aunque San es abandonada por su familia y no raptada, atiende al relato que narra la desaparición de niñas y que, posteriormente, reaparecen con rasgos bestiales (Montero Plata, 2014: 125).

Personajes como Yûbaba y Zenîba encarnan, como dos partes de un todo, la leyenda de Yamauba. Esta fábula cuenta la historia de una bruja que vive en la cima de la montaña, al igual que Yûbaba regenta la *yuya* desde la posición más elevada del edificio, de avanzada edad y con poderes sobrenaturales. Las similitudes de Yamauba con las hermanas hechiceras del filme, en especial con Yûbaba, es visible en la utilización de los poderes mágicos por ambas partes. Se dice que Yamauba convierte a humanos en animales para comérselos posteriormente, así como controlar a las personas a través de sus nombres. Yûbaba emplea su magia para transformar en cerdos a los padres de la protagonista con el mismo fin que la mitológica bruja y modifica el nombre de Chihiro para controlarla a través de su nuevo apodo: Sen (Montero Plata, 2014: 146). Montero Plata (2014) recoge, además, la relación de las palabras con la leyenda de las *kotodama*, mito recogido en el *Man'yôshû*¹²⁵ en el que se otorga magia al *kanji*¹²⁶ japonés (Montero Plata, 2014: 146). La leyenda de Yamauba enlaza con la de uno de los héroes míticos japoneses: Kintarô. El pequeño de enorme fuerza fue criado por la bruja de la montaña, representado icónicamente con un *haragake*¹²⁷ rojo. Las similitudes entre la relación de Yûbaba y el gigantesco Bô, además de los ropajes de este último, resultan evidentes en la obra.

Otras leyendas servirán al director tokiota como reminiscencias para sus creaciones. Así, la leyenda de Urashima Tarô¹²⁸ se aprecia en mayor o menor medida en varios de sus

¹²⁵ Compilación poética japonesa que data del período Nara (710 - 794).

¹²⁶ Término que se utiliza para referirse a los sinogramas de la escritura japonesa.

¹²⁷ Ropa tradicional japonesa que consta de una especie de delantal que cubre el torso.

¹²⁸ El pescador Urashima Tarô ayudó a una tortuga malherida. Ésta se reveló como la hija del emperador del mar y descendió con él hacia el reino marino. Tras pasar tres días en el mundo acuático Urashima Tarô decidió volver a la superficie y, como presente, la princesa le entregó una caja que no debía abrir. A su

filmes. De la leyenda de Urashima Tarô, Miyazaki extrae el alto precio que tiene que pagar el pescador por adentrarse en la morada de los dioses.

«Nausicaä sufragará con su propia vida la osadía del pueblo de Tormekia, Sheeta y Pazu tendrán que destruir la legendaria ciudad de Laputa, Porco se verá obligado a renunciar su forma humana, la princesa Mononoke no podrá ni querrá regresar con los humanos, Chihiro estará a punto de perder su propia identidad mientras que Ponyo [...] tendrá que renunciar a sus `poderes para abandonar el Tokoyo» (Montero Plata, 2014: 132).

En el caso de *La princesa Mononoke*, sus escenarios nos trasladan a tiempos primigenios donde humanos, *kami* y naturaleza convivían.

«El paisaje de Yakushima [...] sirvió de inspiración a Miyazaki para los verdes y brumosos escenarios de *La princesa Mononoke*. Por eso el periplo de Ashitaka hacia un lugar tan simbólico como Izumo, que, según el corpus legendario nipón, está directamente relaciona con el nacimiento del país, supone, [...] una vuelta a lo que los textos clásicos consideran el origen mítico-divino de la creación» (Fortes Guerrero, 2019: 125).

No obstante, no será exclusiva en el cine de Hayao Miyazaki la representación de los *kami* y su mitología, sino que el autor mostrará todo un crisol de seres que se deslizan por el ancho espectro mitológico y sobrenatural japonés.

4.7.2. YÔKAI, ONI Y FANTASMAS

La presencia de diferentes *oni*¹²⁹ y *yôkai* en el cine del tokiota acompaña a la aparición de extrañas leyendas y *kami*. “Asociados a la mitología japonesa y derivados del sintoísmo, podemos encontrar multitud de seres de carácter sobrenatural que impregnan las más diversas leyendas. Estas criaturas componen un bestiario entre los que destacan los *yôkai*” (Gil Escudier, 2020: 420). En concreto, y tomando como referente *El viaje de Chihiro*, los visitantes de la casa de baños comprenden tanto divinidades como *oni* y *yôkai*, claro ejemplo de ello son Onama-sama o los *ushioni*, de los que hablaremos más adelante. La

llegada a tierra Urashima Tarô se dio cuenta que habían pasado trescientos años y, desconcertado, abrió la caja que contenía su edad, convirtiéndolo en un anciano.

¹²⁹ Seres de la mitología japonesa similares a los demonios y los ogros. Aunque difieren unos de otros tienen algunas características similares como garras, cuernos y forma humanoide.

representación de estos *kami* y *oni* se hace a través de ropajes de paja y una gran máscara para cubrir el rostro, convirtiéndose esta careta en un *shintai*¹³⁰, aspecto que Miyazaki traslada a la enorme máscara de San y en algunos de los personajes que se hospedan en la casa de baños de Yûbaba.



Fig. 70. Fotografía. Representación del shintai



Fig. 71. Fotograma de La princesa Mononoke

Si *El viaje de Chihiro* es la obra con mayor representación de *kami* en la filmografía de Miyazaki, *La princesa Mononoke* será su homóloga en lo que a *yôkai* se refiere. En el filme apreciamos la figura del *Tatarigami*, un dios maldito. Esta maldición puede ocasionarse por un crimen, la deshonra o el mancillamiento (Montero Plata, 2014: 140), es decir, por los denominados *kegare*. Muchos de los *yôkai* que aparecen en el metraje son albinos, característica que atiende a los llamados “mensajeros de los dioses” que en la tradición japonesa —recogida en el *Kojiki* y el *Nihonshoki*¹³¹— son los animales de color blanco los que cumplen este rol. Así, los líderes de los clanes lobo y jabalí de la cinta de 1997, son bestias albinas de mayor tamaño que sus semejantes, subrayando esta condición semidivina. De igual forma, el dragón Haku muestra su forma de serpiente albina capaz de controlar el agua —más conocidas en el folclore nipón como *Ryû* o dragón japonés—, cumpliendo el rol de *kami* del agua y mensajero divino (Montero Plata, 2014: 141).



Fig. 72. Grabado. Kirin

Tanto Moro como Okkoto son heraldos del Espíritu del Bosque —*Shishigami* durante el día y *Didarabocchi* por la noche—. Este ciervo con tez semihumana recuerda a la criatura mitológica *kirin*. El *kirin* se caracteriza por ser una mezcla de dragón y ciervo que solo aparece ante aquellos que

¹³⁰ Objeto que funciona como receptáculo de un *kami*.

¹³¹ Libro histórico sobre la historia y mitología japones. Continuación del *Kojiki*.

son puros de corazón o cada mil años en épocas de cambio (Montero Plata, 2014: 142). Si se observa detenidamente, *Shishigami* solo aparece ante los humanos San y Ashitaka y *Didarabocchi* ante las transformaciones que están ocurriendo en su entorno por los ataques de la Ciudad de Hierro. Cabe reseñar la importancia del título del filme, ya



Fig. 73. Fotograma de La princesa Mononoke

que hace referencia directa a la leyenda de los *mononoke*. El *mononoke* es un tipo de *yôkai* con connotaciones malvadas, capaces de poseer y provocar enfermedades y desastres. En este sentido, San actúa como descendiente de la Diosa Moro, resultando princesa de los espíritus (*mononoke*) del bosque.

Una vez más nos encontramos en el escenario natural y la presencia de *kami* o seres sobrenaturales, recordando los preceptos sintoístas que ponen en relación a las divinidades con el medio natural: “Hogar de muchos *kami*, los elementos naturales pueden considerarse un *kami* en sí mismos. De igual forma, muchos *yôkai* tienen relación directa con la naturaleza al vivir en ella o tomar la forma de animales o plantas” (Gil Escudier, 2020: 425). La simpática y, a la vez, inquietante figura de los *kodama*, espíritus de los árboles, que bien pueden ser representados a través de la propia figura arbórea, quedan encarnados en diminutas criaturas que se extienden a todo lo ancho y largo del bosque del *Shishigami* y que desaparecen tras la muerte de éste.

En *Ponyo en el acantilado* no sorprende la aparición de unos seres similares a los *umibôzu*¹³² en las olas del tsunami dada la importancia del agua en el filme. A su vez, la protagonista, Ponyo, recuerda a las sirenas japonesas *ningyo*, que distan de la concepción occidental de hermosa figura acuática. Las *ningyo* son seres horribles de contemplar que auguran malos presagios, sin embargo, lejos de acercar su imagen a ellas, la dulce Ponyo comparte con el mitológico ser las características humanas variables que puede adoptar (Fortes Guerrero, 2019: 115).

Además, el director toma como referente elementos mitológicos japoneses para idear sus propios personajes ficticios. Así, el gran Totoro puede atender a la leyenda de los

¹³² Espíritu marino del folclore japonés que se caracteriza por su cuerpo negro y acuoso y unos grandes ojos. Se aparece a pescadores y naufragos y es capaz de acabar con las embarcaciones.

*bakemono*¹³³ o *hengeyôkai*¹³⁴ al resultar una mezcla entre oso panda, *tanuki*¹³⁵ y gato y ser espíritu protector del bosque al residir en el enorme alcanforero que encuentra la pequeña Mei. Como curiosidad, el filme distingue entre *Ô-Totoro* (Gran Totoro), *Chû-Totoro* (Totoro mediano) y *Chibi-Totoro* (Totoro pequeño) (Robles, 2013a: 43).

«Totoro destaca como ser sobrenatural por su extremada longevidad, de unos tres mil años aproximadamente; así queda patente en el uso de una ocarina al estilo de la cerámica del periodo Jômon y por el hecho de que juega a la peonza del mismo modo que hacían los niños del período Edo» (Montero Plata, 2014: 144).

Por su parte, el personaje Gatobús sería un *obake*¹³⁶ al unificar las diferentes posibilidades que ofrece el término y fusionar en un mismo ser a un gato y un autobús. Asimismo, el personaje felino representa también a los *bakeneko*¹³⁷ y los *tsukumogami*¹³⁸, creando un ser que nace de la mezcolanza de leyendas. De este último grupo de *yôkai*, encontramos, a su vez, algún paraguas y cucharón entrando en la casa de baños de *El viaje de Chihiro*. Del filme de 2001 se aprecian similitudes entre el *yôkai tsuchigumo* y la figura de Kamajî. El *tsuchigumo* es un ser de forma arácnida que reside en las cuevas de las profundidades de la montaña. Este ente es especialmente violento, no obstante, Miyazaki recupera de él su forma de araña con largos brazos y sitúa a Kamajî en el estrato inferior de la estructura de la *yuya*, al igual que el mítico ser.



Fig. 74. Tsuchigumo



Fig. 75. Fotograma de El viaje de Chihiro

¹³³ Monstruo de la cultura japonesa, homólogo al *yôkai*, pero con habilidades de transformación. Puede ser un objeto o un animal.

¹³⁴ Espíritus de apariencia animal con la capacidad de transformarse.

¹³⁵ Raza de mapache japonesa.

¹³⁶ Término homólogo a *bakemono*.

¹³⁷ Gato con habilidades sobrenaturales del folclore nipón.

¹³⁸ En la cultura japonesa, cuando un objeto cumple los cien años recibe un alma que lo habita.

Asimismo, Yûbaba, como poderosa hechicera, es capaz de transformarse en un enorme pájaro de alas negras cuyo pico queda expuesto en forma de la superlativa nariz de la anciana. Esta metamorfosis recuerda a los *tengu*, *yôkai* de forma aviar del imaginario japonés. La figura del *tengu* está muy relacionada con la leyenda del *kamikakushi*, ya que se dice que ellos son los encargados de raptar a los niños y llevarlos a otro mundo donde tendrá lugar su maduración; al final, una vez que el pequeño ha crecido, es devuelto al mundo de los humanos. Si trasladamos esta relación a la figura de Yûbaba como *tengu*, la hechicera hace las veces de captora de Chihiro hasta que la joven protagonista evoluciona interiormente y es capaz de salvar tanto a sus padres como a ella misma, escapando así del mundo divino que regenta la bruja. No obstante, no todos los personajes están basados en algún ser mitológico o leyenda referencial. Miyazaki crea a Sin Cara, un ente que no es ni *kami*, ni espíritu, ni *yôkai*, aunque por su apariencia pueda parecerlo. El personaje de Sin Cara no pertenece al mundo divino de *El viaje de Chihiro*, ni a la zona de restaurantes, ni al mundo humano, por tanto, tampoco entra en ninguna de las categorías anteriormente establecidas, rompiendo la pauta establecida por el autor.

4.7.3. FESTIVALES Y EL MÁS ALLÁ

Son ampliamente conocidos los *matsuri* japoneses en todo el mundo. Estos festivales tienen un origen ritual que ha perdurado hasta nuestros días, aunque ahora convertidos más en elementos de ocio que en representaciones religiosas. Estos *matsuri* tenían como fin “la recepción para dar cobijo en sus hogares a los *kami* venidos en la noche” (Montero Plata, 2014: 133), y se celebraban según el calendario lunar y la llegada del Año Nuevo en primavera. Actualmente, y aunque mantienen su amplia celebración por todo el país, la mayoría de *matsuri* se concentran alrededor de los festivos nacionales. Pese a abandonar su dimensión religiosa, suelen estar patrocinados por un santuario sintoísta o un templo budista, cuando no es la propia región quien se encarga de su celebración, y, en el caso de los más importantes, suelen ir acompañados de procesiones que cuentan un altar portátil para la deidad local (*mikoshi*).

Esta aparición en los *matsuri* de los *kami* “tiene múltiples formas y nomenclaturas, todas ellas están vinculadas a la figura del *marebito*, cuya traducción más idónea sería “invitado inesperado”” (Montero Plata, 2014: 133). Algunas de ellas las veremos representadas en el filme *El viaje de Chihiro* que, como hemos podido apreciar, hace todo un homenaje al

folclore nipón. En concreto, Chihiro se adentra en el mundo divino al comienzo de la primavera, tal y como anunciaba el calendario lunar con la llegada del Año Nuevo y la representación de los más importantes *matsuri* —actualmente estas fechas coinciden con el comienzo del curso escolar en Japón—. Entre estos festivales que anuncian la llegada del nuevo año se encuentra el *Toshidon*¹³⁹, donde se representa la llegada de deidades en busca de los niños de la ciudad para juzgar sus buenas o malas acciones. Finalmente, estos *kami* entregan *toshimoshi* —un tipo de pasta de arroz mochi— como recompensa a los pequeños. Tal y como apunta Montero Plata (2014), en el filme más galardonado de Miyazaki, la protagonista recibe en dos ocasiones ofrendas similares a las entregadas en el *Toshidon*: cuando Haku le proporciona alimento para permanecer en el mundo de los dioses y cuando el Dios del Río la obsequia con la bola de hiervas (Montero Plata, 2014: 134).

Tradicción similar al *Toshidon* tiene el festival *Namahage*¹⁴⁰. Este festival se caracteriza por la presencia de *oni* que bajan de las montañas en Nochevieja para asustar a los niños y comprobar que se han portado bien durante el año. Estos demonios de las montañas aparecen representados en el filme de Miyazaki como clientes de la yuya bajo el nombre de Onama-sama. Igualmente aparecerán en el filme los *ushioni*¹⁴¹, demonios toro que cuentan con múltiples representaciones en el folclore japonés. Entre las características del *ushioni* destaca su cabeza con forma bovina y algunos rasgos similares a los *oni* tradicionales.



Fig. 76. Fotograma de El viaje de Chihiro



Fig. 77. Fotografía. Festival Namahage

¹³⁹ Este festival se celebra en Koshikishima, prefectura de Kagoshima, cuyas deidades reciben el nombre de *raihōshin* y se caracterizan por tener grandes colmillos y largas narices.

¹⁴⁰ El festival de *Namahage* tiene lugar en la prefectura de Akita, cuyos *oni* portan máscaras tradicionales junto a abrigo y botas de paja que los protegen de la nieve.

¹⁴¹ Los *ushioni* más conocidos aparecen en el festival *Uwajima Ushi-Oni Matsuri* en la ciudad de Uwayima en la prefectura Ehime de la isla de Shikoku.



Fig. 78. Fotografía. Ushioni



Fig. 79. Fotograma de El viaje de Chihiro

La procedencia de todos estos *kami* es singular. Existe en la mitología japonesa un lugar utópico donde residen todos los dioses y está rodeado por el mar: el *Tokoyo*. “El mito iría creciendo con el paso del tiempo y la idea de un lugar al otro lado del mar [...], se vería aderezada con la incorporación de un medio de transporte que permitía a las ochocientas miríadas de dioses llegar a la tierra de los hombres” (Montero Plata, 2014: 129). Este “barco del tesoro” —así se denominó en el período Muromachi (1336-1573) a este medio de transporte— queda reflejado en el filme *El viaje de Chihiro* con la llegada de las deidades *Kasuga-sama* a la casa de baños (Montero Plata, 2014: 129). Ese espacio más allá de la tierra donde la separación marina distingue entre dioses y humanos también aparece en el mundo submarino de *Ponyo*: allí donde Gran Mammare y su hija Ponyo dan rienda suelta a todo su poder, éste queda mermado en el momento que tocan tierra (Montero Plata, 2014: 129).

El acceso al *Tokoyo* ha evolucionado con el paso de los siglos. Si antiguamente se realizaba en barco, ahora la estructura en túnel tiene mayor protagonismo debido a la paulatina urbanización del territorio japonés. “El túnel aparece en el imaginario contemporáneo del país como un lugar de tránsito entre el mundo ordinario y el fantástico” (Montero Plata, 2014: 131). Así lo reflejan *El viaje de Chihiro*, *Mi vecino Totoro* y *Ponyo en el acantilado*. En el primer caso, aunque también apreciamos la figura del barco, Chihiro y su familia acceden al universo divino a través de un túnel en una vieja construcción; de igual forma, los niños protagonistas de los filmes más infantiles de Miyazaki tienen que atravesar hermosas galerías creadas por la vegetación, en el caso de Mei para encontrar a Totoro y en el de Sôsuke y Ponyo para localizar a la madre del pequeño. Asimismo, y como hemos analizado anteriormente, la naturaleza tiene una conexión esencial con el plano divino en el folclore japonés, así que no es de extrañar que en muchas obras del director se retrate este fantástico mundo del *Tokoyo* en el ámbito

natural. Al respecto, *Nausicaä del Valle del Viento* y *La princesa Mononoke* tienen en común la ubicación del *Tokoyo* en el bosque. Sobre *Nausicaä*, Montero Plata afirma que: “se podría argumentar que el extenso desierto de arena se convierte en metáfora del mar mientras que el bosque contaminado sería la representación del mundo de la permanencia” (Montero Plata, 2014: 132); respecto a *La princesa Mononoke*, el bosque del *Shishigami*, morada de dioses y espíritus, concuerda con esta leyenda.

No obstante, la metáfora del *Tokoyo* que más se aleja de la concepción original mítica en el imaginario de Miyazaki es, sin lugar a dudas, la que se representa en *Porco Rosso*. Marco queda maldecido de por vida con el aspecto de un cerdo al haberse adentrado en los límites de la frontera entre la tierra y el cielo. Surcando los aires, el protagonista observa una interminable procesión de aviones caídos en combate, un cementerio aéreo que lo sitúa en el limbo de la vida. Lejos de la concepción del *Tokoyo* tradicional, el director lo traslada a los altos vuelos, al cielo mismo donde tiene lugar casi la totalidad del filme.

4.8. DE LO EXTRAÑO A LO MARAVILLOSO: EL CUENTO MIYAZAKIANO

Al igual que ocurre con el género de la animación en el mundo cinematográfico, el cuento ha quedado desplazado al ámbito infantil y juvenil. “Sus licencias escapan a nuestro sentido pragmático y sus estrategias y peripecias se revelan pueriles en un mundo empeñado en otorgar valor únicamente a lo tangible” (Montero Plata, 2014: 169). Sin embargo, olvidamos que el cuento es uno de los principales medios por los que transmitir, tanto al niño como al adulto, valores como la valentía, la amistad, el compañerismo o el tratamiento de las emociones.

El cine se rige por unos principios narrativos similares a los de la literatura, ya que resulta heredero directo de ésta. En lo que refiere a la narratología, las historias pueden atender a ciertos arquetipos o narrativas míticas que se alejan de la realidad presente, no obstante, estos relatos muestran temas universales, personajes bien definidos y mundos fantásticos verosímiles (Wu, 2016: 190). La fantasía sirve como vehículo del revisionismo histórico al cuestionar las narrativas hegemónicas del pasado y desafiar las formas convencionales de representación. Por tanto, lo fantástico no solo subvierte las concepciones tradicionales de la historia, sino que se enfrenta al dominio sistémico de los métodos historiográficos.

La aceptación de determinados elementos de índole sobrenatural resulta habitual en lo que al plano maravilloso del relato se refiere. Todorov (1981), cuyo estudio sobre los géneros literarios es fundamental para la comprensión de la narrativa, desarrolla el género fantástico en diferentes estratos variando desde lo maravilloso a lo extraño.

Para Todorov, la fantasía se desvanece en el momento que el lector —espectador en el caso cinematográfico— tiene que decidir si lo acontecido concuerda con su propia realidad:

«Si decide que las leyes de la realidad quedan intactas y permiten explicar los fenómenos descritos, decimos que la obra pertenece a otro género: lo extraño. Si, por el contrario, decide que es necesario admitir nuevas leyes de la naturaleza mediante las cuales el fenómeno puede ser explicado, entramos en el género de lo maravilloso» (Todorov, 1981: 31).

Empero, el investigador búlgaro-francés señala que el relato fantástico puede variar a lo largo de un espectro que recoge, en este orden: lo extraño puro, lo fantástico-extraño, lo fantástico-maravilloso y lo maravilloso puro (Todorov, 1981: 33).

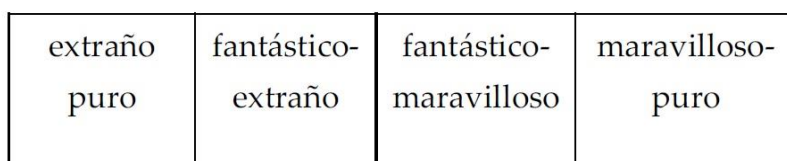


Fig. 80. Diagrama del relato fantástico. Tzvetan Todorov, 1981.

Atendiendo a esta disposición, lo fantástico puro queda delimitado por lo fantástico-extraño y lo fantástico-maravilloso, erigiéndose como frontera entre las diversificaciones que puede presentar el universo del relato. En este sentido, la primera variante de la narración fantástica pura y que más lo acerca a lo extraño, consiste en la aparición de elementos sobrenaturales que reciben una explicación racional (Todorov, 1981: 33). Por otro lado, lo fantástico-maravilloso atiende a las ficciones que se presentan como fantásticas y que terminan con la aceptación de lo sobrenatural. Los límites de lo extraño puro y lo maravilloso puro son harto complejos de establecer. “A diferencia de lo fantástico, lo extraño no es un género bien delimitado; dicho con más exactitud, solo está limitado por el lado de lo fantástico; por el otro lado, se disuelve en el campo general de la literatura” (Todorov, 1981: 35). Por su parte, el límite entre lo fantástico y lo

maravilloso se establecerá a través de los elementos sobrenaturales y su naturaleza (Todorov, 1981: 40).

Las películas de Hayao Miyazaki se enmarcan, en su mayoría, en la concepción del relato fantástico-maravilloso descrito por Todorov. Tanto los personajes como el espectador parten de una premisa narrativa irreal que no genera dudas sobre las leyes del mundo desarrollado. Como ejemplo tenemos a Marco Pagot escenificado con forma porcina en *Porco Rosso*, aspecto que no se cuestiona en ningún momento del filme y que el público acepta desde el inicio de la obra como el físico natural que acompaña al personaje. No obstante, cabe señalar lo comentado en apartados anteriores y es que, lo paranormal o sobrenatural es un *continuum* en la cultura japonesa, por tanto, lo que nosotros consideramos parte del relato fantástico, es para los nipones algo intrínseco a su cotidianidad (Fortes Guerrero, 2019: 63).

Dentro del relato maravilloso, Todorov desarrolla una serie de subcategorías en las que, sin profundizar en demasía, queremos detenernos. Una de estas clasificaciones comprende lo ‘maravilloso exótico’, descrito por Todorov como “acontecimientos sobrenaturales sin presentarlos como tales; se supone que el receptor implícito de los cuentos no conoce las regiones en las que se desarrollan los acontecimientos” (Todorov, 1981: 41). Al respecto, filmes como *Nausicaä del Valle del Viento*, *El castillo en el cielo*, *Nicky, la aprendiz de bruja*, *Porco Rosso*, *El castillo ambulante* o *Ponyo en el acantilado*, muestran ubicaciones ficticias, si bien con trazas de realidad, en las que el espectador asume las leyes de dicho mundo sin lugar a cavilaciones. Otra de las variedades del relato maravilloso, atiende a lo que Todorov denomina ‘maravilloso instrumental’, señalando “adelantos técnicos irrealizables en la época descrita” (Todorov, 1981: 41). En este sentido, la relación entre la concepción de Todorov con el género *steampunk* es más que evidente y, como se ha analizado anteriormente, son numerosas las producciones de Miyazaki que reflejan estas características. Por traer de nuevo a la memoria, remarcamos la importancia de los elementos *steampunk* en *El castillo ambulante*. Sin embargo, el filme que más maravilloso puede resultar, en una primera lectura, por tener como protagonista a una bruja, es, empero, de los que más vínculo con la realidad tiene. La aceptación social, la necesidad del trabajo duro y de la solvencia económica son aspectos que *Nicky, la aprendiz de bruja* desarrolla bajo el manto del relato fantástico (Napier, 2005: 164). “Lo maravilloso en Miyazaki, tiene también sus límites, [...], está sujeto a un marco de realidad del que no puede sustraerse” (Fortes Guerrero, 2019: 97-98).

El mundo onírico, muy presente en el cine del director, diluye los límites entre la realidad y la fantasía. *El viaje de Chihiro* refleja muy bien este paradigma del mundo onírico. Chihiro, como personaje que habita en lo que se considera el mundo real en el filme, penetra en un universo paralelo con características sobrenaturales y regresa al plano terrenal dejando tras de sí la sensación de haber vivido una ensoñación. De igual forma, puede parecer que Totoro y Gatobús son producto de las ilusiones de Mei y Satsuki en *Mi vecino Totoro*, ya que ningún personaje más tiene relación con las entrañables criaturas. Empero, la producción que se sumerge en el mundo onírico y se sirve de las posibilidades que ofrece el relato maravilloso es *El viento se levanta*. Son numerosas las ocasiones en las que Jirô se adentra en sus sueños para hablar con Caproni, cuya aparición va acompañada de aparatos voladores inauditos y situaciones rocambolescas. A su vez, son los propios sueños del ingeniero los que emergen en la historia y se superponen a la realidad.

Por consiguiente, el realismo en las obras de Miyazaki —entendiendo por realismo elementos específicos del contexto del espectador— se emplea como una herramienta, “el realismo se desvirtúa y, por consiguiente, desaparece, por lo que nos es imposible hablar de películas realistas” (Rodríguez Fernández, 2014: 167-168). Es decir, el cine de Hayao Miyazaki báscula entre los diferentes estratos del relato fantástico, al pasar, en una misma obra, de lo extraño puro a lo maravilloso puro, sin olvidar la base fantástica de la historia. Algunos filmes, como *El viaje de Chihiro*, varían esta concepción narrativa al presentar elementos que atienden a lo extraño puro, como muestra la indecisión de la protagonista a entrar en un espacio que considera paranormal sin explicación aparente; pronto, el largometraje gira hacia lo fantástico con la aparición de sombras fantasmagóricas y la transformación de los padres, para dejar paso al relato maravilloso puro cuando aparecen todos los huéspedes de la *yuya*. Nos encontramos, en efecto, ante un relato que varía de lo extraño a lo fantástico y, posteriormente, a lo maravilloso de forma progresiva. Este hecho es común a muchas de las producciones del director y reflejan el tratamiento de la realidad y la fantasía en su cine. “La realidad se configura en este tipo de narraciones como una serie de capas provistas con diferentes apariencias [...] cuyos componentes pueden lograr tener una secuela tangible sobre otro de los universos con los que cohabitaba en el tiempo” (Montero Plata, 2014: 166-167).

Si a lo largo de nuestra investigación hemos querido desligar tanto a la animación como al cuento del encorsetado límite de lo infantil, Miyazaki ha afirmado en numerosas

ocasiones que sus producciones están destinadas a los más pequeños (Fortes Guerrero, 2019: 58); no obstante, la animación del autor:

«no se enfoca al mero entretenimiento de los pequeños [...], ni mucho menos a su adoctrinamiento moral [...]. No, Miyazaki presupone una inteligencia y sabiduría connaturales a la mente infantil, y sus trabajos deben ser considerados, más bien, estimulantes artísticos para el desarrollo de ese potencial innato» (Fortes Guerrero, 2019: 58-59).

El cine del tokiota desea guiar a los niños en su aprendizaje, ayudarles a encontrar su propia identidad a través de sus personajes y aprender a relacionarse con el mundo gracias a sus historias. La labor didáctica de Miyazaki va un paso más allá, con la intención de calar en lo más profundo del inconsciente colectivo tras el visionado de las obras (Montero Plata, 2014: 120).

«El cineasta se interesa por la importancia de la memoria, la preservación de la naturaleza, la pasión por el vuelo, los peligros de la elevada tecnificación, la necesidad de salvaguardar las raíces históricas y culturales, etc.; por ende, la profusión y extensión que el autor dedica a estas cuestiones denota un profundo afán didáctico» (Montero Plata, 2014: 201).

El control total en la producción de sus películas, permite al autor moldear el filme a su antojo, potenciando esta intención pedagógica a través del uso del tiempo y el espacio, los personajes, el escenario o los temas desarrollados (Serracant, 2017: 53). Al respecto, la fábula es un texto que encaja dentro del marco didáctico por su propia naturaleza. Estas ficciones son ejemplarizantes, protagonizadas por animales parlantes, en ocasiones humanoides, que, a través de un relato breve y en verso, transmiten enseñanzas morales o prácticas.

La definición de la fábula se ajusta a la perfección a muchos de los filmes de Miyazaki, por ejemplo, encontramos en *El viaje de Chihiro* reminiscencias a este género literario al ser un universo plagado de seres con características animales, comportamientos humanos y capaces de hablar, como los hombres-rana o las mujeres-babosa. “La película, en su conjunto, presenta una serie de valores educativos que la hacen especialmente indicada para el público infantil y juvenil, como sucede con las fábulas” (Fortes Guerrero, 2019: 79). Misma dinámica presentan los espíritus del bosque en *La princesa Mononoke*, claros representantes del bando natural en la alegoría que muestra el filme.

4.9. VIDA, MUERTE, AMOR Y MAGIA

En lo que respecta a la fábula, como en la mayoría de géneros literarios, se establecen unos temas universales, ampliamente explotados en la historia de la narrativa, que corresponden a tres aspectos fundamentales: la vida, la muerte y el amor. Estos temas conllevan una serie de motivos y tópicos que nacen de una amplia gama de sentimientos y sirven como marco para desarrollar la historia, personajes, motivaciones y enseñanzas respecto a ellos. Hayao Miyazaki no escapa de la inclusión de estos temas universales en su prolífica carrera, no obstante, queremos añadir un estrato más a esta categorización: la magia. Al ser el universo creado por el director de un marcado carácter maravilloso, creemos indispensable el motor mágico como uno de los grandes temas recurrentes en su filmografía.

Resultan, la vida y la muerte, elementos antagónicos e inseparables. El ciclo de la vida, muy presente en la filosofía budista, lo apreciamos en su contraposición directa con la muerte en el cine de Miyazaki. El ejemplo perfecto de esta oposición la encontramos en la figura de *Shishigami/Didarabocchi*, ambas partes de un mismo ser, capaz de dotar de vida y acabar con ella en segundos. Paradoja misma del universo, el *Shishigami* hace florecer la tierra a su paso y la marchita una vez que se aleja; del mismo modo cuando *Didarabocchi* es decapitado por Lady Eboshi la tierra fenece dejando un manto oscuro hasta que éste recupera la totalidad de su ser y, de nuevo, brota la vida.

«Las obras de Miyazaki se convierten, así, en parábolas que, [...], hacen más digerible para los niños y adolescentes la aceptación de las reglas del juego de la vida, al mostrar por igual las luces y sombras de la existencia, sin disimular la carga de horror que esta conlleva» (Fortes Guerrero, 2019: 102).

Esta simbiosis, está muy relacionada con la creencia mítica y religiosa del paso al más allá, al mundo de los muertos. El *Tokoyo*, ese mundo utópico plagado de espíritus, solo es accesible a través del mar, siendo el medio acuático una representación de ese “lugar de paso” entre el mundo de los vivos y los muertos (Montero Plata, 2014: 130). Como ya hemos comprobado, la aparición de ríos, mares y elementos acuáticos, resultan de gran importancia en el cine del director, frecuentemente relacionado con lo sobrenatural y el mundo de los no vivos. Así, *Ponyo en el acantilado* esconde en las entrañas del espacio subacuático toda una suerte de seres de épocas pretéritas, así como es hogar de la Diosa Gran Mammare. Al igual que en el mito del *Tokoyo*, el paso a este otro mundo se realiza,

normalmente, a través de un bote o barco, como se refleja en *El viaje de Chihiro* o, indirectamente, en *Ponyo*.

No obstante, en una extraordinaria alegoría, *Porco Rosso* sigue los mismos principios que las obras anteriormente mencionadas, pero emplaza este recorrido en el cielo, acorde con la temática del filme. Como si de un mar se tratara, toda una procesión de aviones surca el cielo azul infinito, hidroaviones caídos en combate que no tienen otro sino que la muerte. Del mismo modo, las ensoñaciones de Jirô en *El viento se levanta* muestran escuadrones de aviones que, al igual que en el cementerio flotante de *Porco Rosso*, se dirigen a una muerte segura.

El halo de la muerte revolotea en numerosos filmes del tokiota, en especial, en aquellos ambientados en los diferentes conflictos bélicos que se muestran. Sin embargo, uno de los metrajes que más inocente puede parecer en una primera lectura no escapa del yugo de la mano negra. En *Mi vecino Totoro*, la madre de las protagonistas sufre una enfermedad que la mantiene postrada en un hospital —condición que recuerda a la propia madre del director— y la sombra de la muerte planea sobre ella cuando su hija mayor recibe un telegrama anunciando su delicado estado de salud. De forma similar, tanto los habitantes del filme como el propio espectador temen lo peor al encontrar el zapato en el agua de la pequeña Mei tras su desaparición.

Igualmente, asociada a la muerte, la orfandad es otro de los elementos muy presentes en los filmes del realizador. De sus personajes, algunos están marcados por la orfandad de ambos progenitores, como Sheeta y Pazu; caso similar le ocurre a Nausicaä, que pierde a su padre durante el transcurso de la historia. Otros personajes carecen únicamente de uno de sus progenitores como Asbel, Sophie o la banda de Dola; también se da el caso de aquellos familiares que quedan relegados a un segundo plano, como los padres de Nicky, Chihiro, Mei y Satsuki o Sôsuke y Ponyo. Caso paradigmático es el de San, protagonista de *La princesa Mononoke*, que, tras ser abandonada en el bosque por su familia humana, es adoptada por la Diosa loba Moro.

Los espacios en el universo miyazakiano también son portadores de muerte. En concreto, *La princesa Mononoke* presenta uno de los mundos donde la muerte no distingue entre humanos y dioses y se deja entrever desde los inicios del metraje. Vida y muerte van de la mano a lo largo del metraje, en la que es la obra más cruda del director. Estos espacios cargados del hedor de la muerte tampoco quedan ajenos a sus producciones más

tempranas, así *Nausicaä del Valle del Viento* muestra el Mar de Putrefacción, un lugar donde la vida es prácticamente inviable y sus aguas son venenosas.

Empero, si la vida es lo opuesto a la muerte, el amor actúa como elemento salvador y redentor. Lejos de asemejarse a la concepción romántica, el amor en el cine de Hayao Miyazaki indaga en la gran diversidad que abarca este sentimiento, alejándolo del idílico romance. En especial, el autor posiciona el amor como elemento liberador y recuperador de los personajes y la historia, aspecto que condiciona las acciones de los protagonistas y les ayuda a superar las adversidades.

«En prácticamente todas las películas de Miyazaki hay una historia de amor más o menos explicitada, y que este poderoso sentimiento, capaz de transformar el mundo, obra maravillas en los protagonistas, saca lo mejor de sí mismos y, en no pocos casos, los redime» (Fortes Guerrero, 2019: 92).

Tal es así, que el poder del amor se aprecia en los sacrificios llevados a cabo por los personajes. Al respecto, Sheeta y Pazu recitan al unísono la fórmula prohibida que destruye Lapuntu para salvar a la humanidad; del mismo modo, la princesa Nausicaä apela al amor frente al odio para calmar a los *Ohm*; Chihiro y Haku se ayudan a lo largo del metraje gracias al amor que sienten el uno por el otro, así lo enuncia Kamajî ante la desconcertada Lin: “¿No lo ves? Se llama amor”. Por el contrario, el amor romántico solo aparece en contadas ocasiones en la filmografía del director y siempre bajo un manto de madurez. Así, observamos en la protagonista de *Nicky, la aprendiz de bruja* el floreciente interés por su amigo Tombo, empero, su relación se desdibuja entre la amistad y el amor adolescente. No será el caso en *El castillo ambulante*, donde apreciamos la evolución del amor entre Sophie y Howl, que comienza como algo fortuito y termina por forjar una relación familiar. Mención especial merece el amor ideal que muestra *Ponyo*, en palabras de Fortes Guerrero:

«El poder del amor es ensalzado aún más, si cabe, en *Ponyo en el acantilado*, película en la que dicho sentimiento llega a adquirir proporciones mesiánicas: el cariño de Sôsuke por Ponyo no sólo permite a esta dejar de ser un pez para convertirse en un ser humano y vivir en la tierra; también restaura el orden cósmico que la protagonista ha roto, llevada por su irrefrenable deseo de abandonar el mar para estar junto al niño» (Fortes Guerrero, 2019: 94).

Pese a ello, no todas las relaciones en las obras del director tendrán el característico *happy end* que asociamos a la aparición de este sentimiento en pantalla. Filmes como *La princesa Mononoke* o *El viento se levanta* dejan un sabor amargo al saberse que los personajes principales no pueden estar juntos, en el primer caso por discordancia entre sus mundos y, en el segundo, por la sombra de la muerte. Miyazaki muestra las diferentes variables del amor, aquel que es complicado, doloroso, amargo, pero también aquel que es fraternal, perfecto, respetuoso y que nace del cariño.

Asimismo, consideramos la aparición de la magia uno de los temas fundamentales dentro de la filmografía de Miyazaki ya que sus obras están imbuidas de un profundo sentimiento maravilloso, acompañado de elementos de carácter sobrenatural, así como la hechicería o brujería. Muchos de sus personajes dominan la increíble capacidad mágica y se declaran poseedores de estos poderes, tal es el caso de Nicky, Howl, Yûbaba/Zenîba o Fujimoto. Pese a sus habilidades, el empleo de la magia no siempre es a conveniencia del personaje; así, aunque Nicky sea una joven bruja, pierde sus poderes por la falta de fe en sí misma y esto conlleva una crisis de identidad profundamente asociada a su adolescencia; igualmente, la Bruja del Páramo pierde sus habilidades mágicas por un conjuro de Madame Sulliman, lo que hace que vuelva a su aspecto original y sea incapaz de volver a recurrir a la hechicería para sus propios beneficios. No obstante, la visión de la brujería que ofrece Miyazaki dista mucho de la imagen vil y casi demoníaca del imaginario colectivo:

«La figura de la bruja, pues, se aleja aquí de las connotaciones negativas que suelen caracterizarla, para acercarse a la visión romántica de mujer vehemente, liberada, seductora, joven, hermosa y poseedora de conocimiento, frente a la imagen tradicional asociada a la vejez y fealdad, que, no obstante, particulariza a otras taumaturgas miyazakianas, como la Bruja del Páramo de *El castillo ambulante* o las hermanas gemelas Yûbaba y Zenîba de *El viaje de Chihiro*» (Fortes Guerrero, 2019: 135).

Las maldiciones, como parte del universo mágico que envuelve el cine del director tokiota, están muy presentes en sus obras. Al respecto, Marco Pagot queda maldito por volver de la frontera con el más allá, condenado a portar un semblante porcino por tal osada acción. Asimismo, el espíritu jabalí de *La princesa Mononoke* se convierte en un *tatarigami*¹⁴² al ser alcanzado por una bala que ha mancillado lo sagrado de su ser. La maldición de Nago se traspa a Ashitaka tras el ataque de éste al espíritu; los padres de

¹⁴² Espíritus de enorme poder que portan la muerte y la destrucción.

Chihiro tampoco pueden escapar de la maldición que conlleva adentrarse en el mundo sobrenatural y la hechicera Yûbaba los convierte en cerdos; también su hermana hechizará a Haku por robarle un poderoso sello.

De las maldiciones que se observan a lo largo de la carrera del autor, resulta paradigmático el caso de Sophie, protagonista de *El castillo ambulante*. La joven Sophie recibe los “favores” de la Bruja del Páramo, en un símil con Porco, de portar una imagen que no es la suya. No obstante, en el caso de Sophie, su maldición no es más que el reflejo de su auténtica naturaleza: el de una chica encerrada en el cuerpo de una anciana debido a sus responsabilidades y estilo de vida. A lo largo del metraje observamos la pérdida casi inapreciable de la vejez de Sophie, conforme actúa como una chica de su edad y su amor por Howl crece. Del recuerdo de su maldición solo quedarán las canas de su cabellera como reminiscencia de todo lo aprendido. Empero, Howl sí queda abocado a perder su identidad a causa de la magia, así como lo hace el espíritu jabalí convertido en *tatarigami*. El joven mago abusa de su magia para formar parte de la guerra, hecho que propicia la pérdida de control sobre sus poderes y el progresivo avance de su transformación en un oscuro ser alado.

«El propio Howl, que recurre a ella [la magia] para huir de cualquier responsabilidad [...], encuentra al fin en Sophie algo por lo que luchar, lo cual demuestra que no es la brujería, sino el amor, aquello que le da el valor y el coraje necesarios para enfrentarse a las adversidades» (Fortes Guerrero, 2019, p. 99).

4.10. ARQUETIPO Y PROBLEMAS DE IDENTIDAD

Pero, si algo es característico en las obras de Miyazaki y Studio Ghibli es su diseño de personajes. Si bien, tanto Miyazaki como el resto de integrantes de su equipo no son especialmente innovadores en el diseño de sus figuras, más allá del estilo de dibujo, los personajes miyazakianos tienen una serie de particularidades que se reproducen a lo largo de su extensa carrera. En especial, queremos mencionar las relaciones que estos entablan con su entorno y todos los seres que en ellos habitan (Montero Plata, 2014: 170).

El estudio de los personajes en la narrativa es amplio y cabe destacar las investigaciones de Propp (1928), Greimas (1987) o Vogler (1998) que han delimitado el rol y desempeño de las diferentes figuras que se pueden encontrar en la narrativa tanto literaria como

fílmica. Al comenzar por las aportaciones de Propp (1928), somos conscientes de una serie de estructuras constantes y comunes a las narraciones de los cuentos populares. Su análisis estructural de la morfología del cuento origina la siguiente clasificación de los personajes:

- **Héroe:** protagonista de la historia.
- **Agresor:** sus acciones van en contra del héroe.
- **Donante:** encargado de entregarle el objeto mágico al héroe.
- **Auxiliar:** ayudante del héroe.
- **Princesa y su padre.**
- **Mandatario:** envía al héroe a su aventura.
- **Falso héroe:** intenta pasar como propias las hazañas del héroe.

Si aplicamos el modelo de Propp a la filmografía de Miyazaki encontramos, por ejemplo, que la esfera del falso héroe no existe en sus obras, así como la princesa y su padre, que aparecen exclusivamente en *Nausicaä del Valle del Viento* y *El castillo en el cielo*. Creemos que, si bien el modelo de Propp resulta interesante e indispensable en el estudio de la narrativa, no se ajusta al modelo miyazakiano de personaje.

Por otro lado, Vogler (1998), siguiendo la estela de Campbell (1948), plantea en sus investigaciones que en el relato fantástico o cuento de hadas se reproducen una serie de estructuras y arquetipos comunes al personaje y su contexto narrativo. De forma similar al caso de Propp, Vogler desarrolla ocho arquetipos presentes en la narrativa:

- **Héroe:** protagonista indiscutible de la historia. Su misión consiste en llevar el peso de la narrativa y, no en pocas ocasiones, reestablecer el equilibrio quebrado.
- **Mentor:** ayudará al héroe a comprender su situación y a desarrollar sus habilidades.
- **Guardián del umbral:** pone a prueba al héroe.
- **Heraldo:** fuerza que trae desafíos al héroe y la historia.
- **Cambia formas:** personaje que ayuda a cambiar de punto de vista al héroe. Su actitud es variable y contradictoria.
- **Sombra:** antagonista.
- **Embaucador:** personajes secundarios con cierta relevancia en la historia que pueden operar tanto en el bando protagonista como antagonista. Suelen presentarse bajo un tinte cómico.
- **Aliado:** sirve de apoyo y ayuda al héroe.

Los personajes miyazakianos coinciden en gran medida con los arquetipos de Vogler, así la figura del héroe en los filmes del tokiota suelen ser jóvenes encargadas de solucionar los problemas creados por los adultos, ya que estos, bajo la visión de Miyazaki, se dejan llevar por la codicia y el poder, corrompiendo sus intenciones. Como ejemplo de esta función de héroe volvemos a personajes como Nausicaä, Sheeta o Chihiro, jóvenes que tratan de solventar la situación en la que se encuentran y que ha sido propiciada por personajes adultos egoístas que perseguían sus propios intereses.

Asimismo, la figura del mentor suele representarse en el cine del tokiota como ancianos encargados de guiar a los jóvenes protagonistas: Yupa, Kamajî o Zenîba actúan bajo este rol. El arquetipo de cambia formas es uno de los más reconocibles en la producción miyazakiana y está íntimamente relacionado con el problema de la identidad que trataremos más adelante. Personajes como Marco, Haku o Howl ayudan a los personajes a modificar sus percepciones, además de transmutar su propio aspecto. Es común la aparición de una figura antagonista en la narrativa, si bien, este papel en el cine del japonés queda bien matizado. El arquetipo de sombra, que no se da en todas las obras del realizador, parte de aquellos personajes como Lady Kushana o Lady Eboshi que actúan en contra de las intenciones del héroe. De igual forma, es imprescindible el arquetipo del aliado que, al igual que el héroe, está presente en todas las películas de Miyazaki. Resulta interesante analizar el papel de los aliados en sus metrajes ya que esta figura puede variar su rol e intercambiarlo con el del propio héroe. Tal es el caso de Sheeta y Pazu o San y Ashitaka que toman el protagonismo de la historia y actúan como ayudantes a partes iguales. Como vemos, no todos los arquetipos se ajustan a la amplia variedad de personajes miyazakianos, así:

«Los personajes se amoldan con algunas salvedades a las categorías actanciales, pero nos encontramos con el problema de que, en muchos de los casos, Miyazaki construye los relatos a partir de la interacción de dos personajes que se intercambian y comparten la categoría de protagonista» (Montero Plata, 2014: 174).

Por otro lado, Greimas (1987) desarrolla su modelo actancial donde, por primera vez, los arquetipos no funcionan de forma individual, sino que van en parejas. Es decir, encontramos dos actantes indivisibles, que actúan según el tipo de relación que les une.

- **Sujeto/Objeto:** alguien (sujeto) busca o quiere algo (objeto).
- **Destinador/destinatario:** alguien que da un bien (destinador) y el que lo recibe (destinatario).

- **Adyuvante/oponente:** alguien o algo que apoya (adyuvante) y el que se encarga de obstaculizar la acción o historia (oponente).

Si bien, el modelo actancial de Greimas es fácilmente adaptable a las creaciones miyazakianas, Ubersfeld (1998) revisa su modelo, donde el sujeto interactúa como intermediario entre el ayudante y el oponente. Se mantiene la relación entre sujeto y objeto, por tanto, el conflicto se establece en torno al objeto e incluye el sujeto colectivo o múltiple como una posibilidad actancial (Montero Plata, 2014: 175).

«El sistema organizativo de actantes de la teórica francesa Anne Ubersfeld [...] se ajusta de manera más adecuada que los anteriores. [...] tanto sus investigaciones como las de Greimas traspasan las fronteras estrictas del cuento maravilloso según las definiciones de Vladimir Propp y Joseph Campbell» (Montero Plata, 2014, pp. 176-177).

No obstante, “ni los personajes se sustentan exclusivamente en sus funciones, ni se apoyan únicamente en sus caracteres” (Montero Plata, 2014: 177). De esta forma, encontramos en la filmografía de Miyazaki otra serie de categorizaciones que atienden al sexo o la edad de sus personajes, en concreto, esta última condición queda bien diferenciada al separar claramente y por roles las distintas etapas de la vida: niñez/juventud, adultez y ancianidad. Asimismo, Montero Plata (2014) especifica en sus investigaciones tres roles fundamentales y comunes a todos sus metrajes: el protagonista, el ayudante de sexo opuesto y la personalidad femenina de gran fuerza (Montero Plata, 2014: 180-181). Esta división tripartita hace indivisible la función de la edad con respecto al rol. Tal es el caso que:

«los niños/jóvenes serán los portadores de la esperanza y los promotores del cambio, los adultos estarán caracterizados por la obstinación, la codicia o la pérdida de la ilusión, y los ancianos estarán representados como sabios e impulsores de la memoria» (Montero Plata, 2014: 182).

Atendiendo al rol de los personajes, los protagonistas miyazakianos —en su mayoría mujeres— representan el mayor grado de civismo y abnegación al sacrificar sus propios intereses por el bien común. Esta máxima la cumplen todos y cada uno de sus personajes principales: Nausicaä se sacrifica por su pueblo, al igual que pretenden hacerlo Sheeta y Pazu; Mei y Satsuki se ven obligadas a madurar prematuramente para ayudar a su padre; Nicky, finalmente, recupera sus poderes para salvar a Tombo; Porco lucha hasta el final para proteger a Fio; Ashitaka abandona su pueblo y ayuda tanto a Lady Eboshi como a San, sin importarle su maldición; Chihiro marcha hasta Fondo del Pantano con el fin de

salvar a Haku, aun sabiendo que es un camino sin retorno; Howl arriesga su vida por proteger a Sophie y los suyos; Sôsuke defiende a Ponyo ante las adversidades que se les presentan; y, por último, Jirô pone sus conocimientos al servicio de su país, aun estando en contra de la guerra.

A excepción de Marco Pagot y Jirô, todos los protagonistas miyazakianos comparten franja de edad entre la niñez y la adolescencia. Asimismo, muchos de ellos consiguen perdonar a sus enemigos: “son personajes que no sienten odio, sino compasión, o que logran dominarlo si aparece” (Serracant, 2017: 64). Cabe destacar el papel de Nausicaä y Ashitaka, en especial, por su alto grado de consciencia y empatía con todo su entorno. Ambos personajes evitan el conflicto y actúan como mediadores en una guerra impuesta que los lleva a sacrificarse por el bien común: “al ponerse en el lugar del prójimo, consiguen desligarse de las ataduras del odio engendrado por el resentimiento que subyuga al resto de personajes” (Fortes Guerrero, 2019: 218).

Como hemos comprobado anteriormente, los personajes prototípicamente ‘malvados’ no existen en el universo fílmico de Miyazaki; no obstante, existe una excepción: Muska de *El castillo en el cielo*. Si bien, sus villanos tienen una profundidad psicológica mayor que justifica, de alguna manera, sus actos, en el caso de Muska no encontramos ese trasfondo. Se puede afirmar que el primo de Sheeta es malvado, sin más motivaciones que conseguir el poder (Robles, 2013a: 34). En el caso de aquellos personajes que se mueven por sus convicciones, la catarsis resulta fundamental para su desarrollo final:

«La catarsis produce un cambio en el interior de una persona/personaje, que lo libera de su pasado y le permite comportarse de manera respetuosa con los demás y consigo mismo. Es un proceso que conecta con una de las ideas básicas de la cosmovisión de Miyazaki y de su filmografía, las personas no son buenas o malas sino que actúan acorde con sus circunstancias. En este sentido, la catarsis puede liberarlas y permitir que aflore lo bueno que toda persona lleva dentro» (Serracant, 2017, pp. 42-43).

Personajes como Lady Kushana o Lady Eboshi podrían considerarse malvadas, no obstante, y como se ha señalado anteriormente, son mujeres con sus propias motivaciones, preocupadas por los suyos y capaces de reconocer la honradez de sus enemigos (Serracant, 2017: 65). También sorprende en la filmografía de Miyazaki la ausencia total de este tipo de personajes: filmes como *Mi vecino Totoro* o *Nicky, la aprendiz de bruja* no cuentan entre sus filas con un personaje de estas características.

Observamos pues, que la definición de villano miyazakiana se asemeja a la figura del oponente desarrollada por Greimas (1987) y Ubersfeld (1998).

Por otro lado, los personajes masculinos del universo miyazakiano presentan algunas variables. En el caso de los protagonistas o ayudantes suelen ser huérfanos de padre o de figura paterna ausente y con una gran influencia materna. En caso de que el personaje masculino tenga peso en la narración, es común observar una figura similar a la de Ashitaka o Sôsuke: un chico educado y responsable (Robles, 2013b: 101); sin embargo, cuando la figura masculina se trata de un ayudante secundario nos encontramos ante hombres grandes y fuertes, pero sin demasiadas luces que, sin el referente materno, solo tendrían un perfil cómico (Robles, 2013a: 33). Si atendemos a una edad más avanzada, los personajes ancianos mantienen una serie de características redundantes: personas de sobrada experiencia en la vida dada su edad, con sus propias manías que no dudan en ser claros, sin abandonar su particular simpatía (Robles, 2013b: 101).

Sin embargo, tras un análisis de los personajes, consideramos que el sistema actancial resulta insuficiente para la categorización de los individuos que pueblan las cintas del director tokiota. La forma en la que Miyazaki construye a sus personajes y los relaciona, tanto con su universo como con otros habitantes de la historia, hace que su clasificación sea arduo compleja e inexacta, dando lugar, una vez más, a un entramado y complejo cosmos fílmico.

El universo fantástico del que parten los filmes del realizador, atiende, asimismo, a una de las cualidades que Todorov (1981) refleja en su estudio del relato fantástico: la multiplicación de la personalidad. Esta multiplicación de la personalidad consiste en la convivencia de dos o más identidades en un mismo personaje (Todorov, 1981: 85), aspecto que entronca muy bien con la obra miyazakiana. Se ha hablado con anterioridad de la recuperación de la memoria histórica de la nación japonesa por parte del director, no obstante, en las investigaciones de Serracant (2017) se complementa esta definición apelando a la memoria como nexo de unión entre las raíces y la propia identidad: “La pérdida de la memoria es pues, metafóricamente y en la práctica, el primer paso para perder el rumbo y repetir los errores pasados” (Serracant, 2017: 74).

«Películas como *El castillo en el cielo*, *El servicio expreso a domicilio de la bruja*, *El viaje de Chihiro* o *El viento se levanta* se erigen en auténticas parábolas de la búsqueda incesante —consciente o inconsciente— del yo, un yo individual, pero también

colectivo, en el que se pueden rastrear las huellas de la identidad cultural de todo un pueblo» (Fortes Guerrero, 2019: 96).

El viaje de Chihiro trata el tema de la identidad, en concreto, la falta de ella o su multiplicidad. Chihiro pierde su verdadero nombre a cambio de hacer un contrato con Yûbaba. La bruja es capaz de controlar a los personajes a través del nombre, quedando alterados sus recuerdos respecto a éste, lo que sugiere que perder el nombre conlleva la pérdida de la propia identidad. “Chihiro, [...], bucea en su memoria para, entre sus recuerdos, hallarse a sí misma y ayudar también a Haku, que, como ella, ha perdido su verdadera identidad” (Fortes Guerrero, 2019: 96). Como bien apunta Fortes Guerrero, Haku es otro de los personajes que carece de identidad propia —al igual que todos los trabajadores de la *yuya*—. El joven bascula entre el Haku amable y protector que ayuda a la protagonista y el mago frío y autoritario sirviente de Yûbaba, hasta que Chihiro consigue liberarlo del yugo de la bruja al recordarle su verdadero nombre. No obstante, si existe un personaje —en este caso, personajes— que muestre con total fidelidad el problema de la identidad en el filme es el binomio Yûbaba/Zenîba. Ya hemos hablado con anterioridad de las hermanas brujas y su relación como un todo, sin embargo, queremos recuperar las palabras de Montero Plata (2014) al respecto: “Zenîba [...] es el reverso de la bruja, la representación de lo justo y lo humano; mientras Yûbaba se muestra titánica y al mismo tiempo esclava de los caprichos de su hijo, Zenîba fomenta el valor del sacrificio en nombre del amor” (Montero Plata, 2014: 193). Al igual que las hermanas hechiceras, en *El castillo ambulante* también se observa este desdoblamiento de la identidad a través del corazón de Howl, ya que lo comparten dos personajes: el propio Howl y el demonio del fuego Calcifer. Howl, de personalidad cambiante, guarda el corazón de un niño —así lo declara Calcifer al final de la obra— en el cuerpo de un adulto.

Ahora bien, ocurre, asimismo, que dicho desdoblamiento de la identidad se puede observar claramente en el filme a través de la metamorfosis física de los propios personajes. En *Porco Rosso*, la identidad de Marco queda transmutada física y mentalmente a la de un cerdo —recordemos la mítica frase del metraje: “prefiero ser un cerdo a ser un fascista” —, empero, su entorno más querido lo recuerda como un hombre y recupera su humanidad, mientras que sus enemigos y contrincantes se quedan únicamente con su fachada porcina. Por su parte, Marco reniega de su verdadero yo, su parte humana, y se mantiene bajo el hechizo que lo tiene preso, excepto cuando, sin quererlo, se muestra humano ante Fio. En cambio, como observamos en *Porco*, este

desdoblamiento de la identidad actúa en detrimento del propio personaje. En *Nicky, la aprendiz de bruja*, la protagonista actúa como su propia antagonista debido a sus inseguridades y baja autoestima que, además de provocarle la pérdida momentánea de sus poderes mágicos, generan un estado de malestar en la chica. Mismo caso ocurre con el mago Howl, irremediabilmente abocado a perderse a sí mismo con cada transformación en pájaro, ya que va consumiendo poco a poco su ser, hasta tal punto que se muestra inexpresivo ante el beso de Sophie.

«La problemática de la personalidad en el cine de Hayao Miyazaki encuentra su fuerza y su interés en la riqueza de los matices trazados. Lejos de los estereotipos convencionales, su pincel perfila a una serie de criaturas interconectadas, retroalimentativas y que se estructuran en secuencias fractales. A través de la concomitancia de las distintas generaciones se revela la importancia de la memoria como vehículo reconciliatorio entre el hombre y el mundo horizontal —en el que vive el sujeto concreto— y el vertical —que será legado a las generaciones venideras—» (Montero Plata, 2014, p. 199).

4.11. FEMINISMO ANIMADO: EL CASO MIYAZAKI

De los aspectos más reseñables de las figuras miyazakianas, es la puesta en valor de sus personajes femeninos. La mayoría de sus producciones fílmicas están protagonizadas por jóvenes chicas que destacan por su carisma, ética y liderazgo, rasgos que extrañamente se han atribuido a los personajes femeninos del *anime* hasta hace, tan solo, unas décadas.

Casi todos los géneros del *anime* japonés desplazan a los personajes femeninos a una posición menos favorable. Hablamos del *shōnen* y el *shōjo*, por ser los mayores exponentes de la animación nipona y pertenecer al abanico de géneros más consumidos dentro de la industria. Podemos afirmar que los espectadores de dichos géneros están familiarizados con unos estereotipos muy marcados que, en su mayoría, aportan una visión de la mujer totalmente anulada por la figura masculina. En esta imposición de roles de género juegan un papel fundamental el *yasashii* y el *bushido*. Como bien explica Serracant (2017), los ideales de feminidad y masculinidad japoneses señalan los roles que deben cumplir hombres y mujeres en la animación. Por una parte, las figuras femeninas destacan por su timidez, sensibilidad y amabilidad, cuyos comportamientos son de naturaliza pasiva (*yasashii*), mientras que los varones se caracterizan por su éxito, valor,

coraje y una naturaleza mucho más activa en la sociedad (*bushido*). Se establece así una jerarquía entre géneros, siendo la figura masculina la que domina y la figura femenina la dominada, al fijar una visible desigualdad entre ambos, configurada por el imaginario patriarcal del que derivan históricamente el *yasashii* y el *bushido*.

No obstante, queremos retomar las palabras de Fortes Guerrero (2019) al respecto de esta dicotomía entre lo masculino y lo femenino:

«Ciertamente, los estudios de género enfocados desde la perspectiva de la disparidad sexual no hacen sino ahondar en la distinción entre lo masculino y lo femenino y, en consecuencia, en los límites y prejuicios asociados a ambas categorías, lo que justo contribuye a reproducir esos estereotipos socialmente establecidos, que, [...], se convierten en “obstáculos para el pensamiento feminista”» (Fortes Guerrero, 2019: 174).

Pese a todo, hay que señalar que desde las últimas décadas ha surgido una proliferación de productos audiovisuales en los que la figura femenina ha evolucionado, dejando atrás los ya mencionados estereotipos de género y adoptando nuevas formas de representación más positivas y realistas. Se abandona así, la idea de los superhéroes masculinos todopoderosos e indestructibles para abrir paso a un nuevo tipo de feminidad heroica, en la que destacan sus características más humanas y establecen a una mujer fuerte, inteligente y compleja que no necesita de aspectos prototípicamente masculinos para triunfar.

Este ‘feminismo animado’ —así hemos denominado a esta corriente— comenzó una torpe andadura con Osamu Tezuka y ha ido evolucionando poco a poco hasta nuestros días. Desde entonces, grandes directores de la animación japonesa han conseguido abrir una brecha en el sistema patriarcal que rige actualmente tanto la industria como la mentalidad de la sociedad nipona. Sus personajes femeninos han marcado un antes y un después en la concepción de la mujer como heroína, destacando, especialmente, las aportaciones de Hayao Miyazaki.

«No es casualidad que la mujer sea protagonista absoluta de la obra de Hayao Miyazaki. Él se aleja de las etiquetas y no se declara feminista [...], ni siquiera admite abiertamente que tenga un significado esencial que las mujeres protagonicen la inmensa mayoría de sus trabajos, [...] ejerce la igualdad de género en la práctica» (López Martín, 2018a: 8).

La representación que hace Miyazaki de sus personajes femeninos se debe, en parte, a la fuerte influencia que ejerció su madre y la lucha contra la tuberculosis espinal que padecía. De carácter extremadamente fuerte, sobrellevaba con optimismo su enfermedad; parte de esta personalidad enérgica y positiva la han heredado muchos de sus personajes, sobre todo, aquellos de edad más avanzada. Pero si por algo deben destacar sus figuras femeninas es por su enorme abnegación y una capacidad innata para entender, aceptar y solucionar problemas de forma pacífica. Dejando atrás el odio, buscan la compasión y devolver la esperanza en una situación crítica, distanciándose de la dualidad que se establece entre el Bien y el Mal. Sus personajes femeninos dan un nuevo sentido al ideal masculino que encarna el *bushido* al transformar la violencia en mediación y conseguir otras vías menos feroces para alcanzar sus objetivos. Las mujeres de Miyazaki también son guerreras, independientes y valientes, pero a su vez, aman, comprenden y escuchan, consiguiendo una visión más allá de la dicotomía que presentan el *yasashii* y el *bushido*. Así, se distancian de la representación tópica que hace el *anime* de la mujer pasiva, ultrafemenina y sexualizada, al romper la jerarquización de roles cuando desempeñan los papeles más importantes, imperando la complejidad de su psique frente a sus atributos físicos. Miyazaki consigue transformar los valores asignados a las mujeres y hombres en su sociedad, los une, los complementa y los reinventa, para dar lugar a personajes de gran profundidad y realismo.

Dando un giro a los estereotipos para utilizarlos a su favor, Miyazaki atribuye ciertos roles a personajes que tienen un rango de edad o una personalidad parecida, independientemente de su género. Sin embargo, si nos centramos en la edad del personaje en cuestión, podemos asociarlo con ciertas funciones narrativas dentro de la historia. Observamos cómo el realizador une ciertas características con determinadas competencias dentro del relato, según sean personajes jóvenes, adultos o ancianos. Al respecto, Pérez-Guerrero (2013) afirma que: “[...], el director tokiota le confiere a las etapas de la vida un gran valor simbólico, que evidencia su perspectiva sobre el mundo actual y potencia el sentido de su mensaje” (Pérez-Guerrero, 2013: 109).

Por consiguiente, la protagonista miyazakiana es un personaje joven, que queda enmarcado por lo complejo de su psique y su gran moralidad. Surgen de este modelo dos arquetipos: la guerrera adolescente y la adolescente que se incorpora a la sociedad como adulta. Las guerreras miyazakianas son figuras heroicas ya consolidadas, pero, a diferencia de otras heroínas, buscan el entendimiento antes que la derrota de su rival. En

esta categorización encontramos a los personajes de Nausicaä, Sheeta y San, que luchan por reestablecer el equilibrio entre su pueblo y el resto del mundo. “San destruye no sólo la imagen convencional de la *shôjo* en el mundo del anime, sino también el estereotipo de mujer japonesa abnegada y sufridora, además de apartarse radicalmente de las figuras miyazakianas que la han precedido” (Fortes Guerrero, 2019: 184).

Igualmente, el otro tipo de protagonista comparte con la guerrera su fuerte carácter, pero su principal meta es crecer dentro de una sociedad desconocida a base de esfuerzo y perseverancia, destacando por un gran sentido de la responsabilidad. Satsuki, Nicky, Chihiro y Sophie representan este segundo tipo de heroína miyazakiana al estar avocadas a madurar y crecer como personas y poder, así, superar las adversidades que se les presentan. “En una inversión de la historia masculina convencional sobre la mayoría de edad, que podría terminar con el joven rescatando a la damisela en apuros, es Nicky quien rescata a Tombo, consolidando su camino hacia la independencia”¹⁴³ (Napier, 2005: 164).

Queremos destacar que en las obras del director es común que sea la figura femenina quien rescate al aliado masculino, inclusive en aquellos filmes donde el protagonismo recae sobre el hombre (Fortes Guerrero, 2019: 183). De esta forma observamos cómo Nausicaä rescata a Asbel; Tombo es salvado por Nicky; Fio devuelve la ilusión a Porco; San protege y cuida a Ashitaka; Chihiro libera a Haku; gracias a Sophie, Howl madura; Ponyo ayuda a Sôsuke; y Naoko brinda todo su apoyo a Jirô.

Si continuamos con el papel de la mujer en el cine del tokiota atendiendo a su edad, la mujer adulta de Miyazaki también muestra dos vertientes: aquella que sirve como referente y apoyo para las protagonistas y las que suelen representar valores menos positivos que los personajes más jóvenes, actuando como antagonistas en algunos casos. Caracterizadas por ser atractivas¹⁴⁴ y tener un carácter más severo, las antagonistas de las guerreras son mostradas como personajes que se han dejado llevar por la ambición, el rencor o el egoísmo, rasgos totalmente contrarios a los que definen a las heroínas. De gran profundidad psicológica, también poseen cualidades más positivas como la benevolencia o la magnanimidad, como es el caso de Lady Kushana de *Nausicaä del Valle del Viento* y Lady Eboshi de *La princesa Mononoke*. “El uso de personajes «mujeriles» en roles

¹⁴³ Traducción propia.

¹⁴⁴ Al contrario de lo que ocurre en la mayoría de la producción animada del país nipón, la mujer que representa Miyazaki puede llegar a ser atractiva manteniéndose lejos de los cánones establecidos por la industria y sin tener ningún tipo de connotación sexual.

codificados como masculinos evita lo que, de otro modo, podrían haber sido papeles manidos, y «desfamiliariza» nuestra noción de feminidad al mostrar una cara más compleja de esta” (Fortes Guerrero, 2019: 185). Sin embargo, en obras protagonizadas por chicas jóvenes no guerreras, la mujer madura ejerce un papel de oposición sin la complejidad que presenta el caso anterior: nos referimos a personajes como Madame Sulliman o la Bruja del Páramo de *El castillo ambulante*; o aquella que actúa como figura maternal y ayudante de la protagonista: tal es el caso de Osono de *Nicky, la aprendiz de bruja* o Lin de *El viaje de Chihiro*.

Por último, las personas de edad más avanzada desempeñan un papel esencial en las cintas del realizador nipón, ya que son las encargadas de transmitir las tradiciones y la sabiduría a los protagonistas. Caracterizadas por tener cierta picardía y gran ternura, son las madres y las ancianas la que forman parte de este rol, siendo una especie de versión adulta de la heroína miyazakiana, donde la experiencia se deja entrever e influye enormemente en su carácter. Al contrario de lo que pueda parecer, estos personajes no siempre ayudan a la protagonista, en ocasiones aparecen como oponentes, como en el caso de Dola o Yûbaba/Zenîba, pero gracias a la personalidad de las heroínas, muestran su ternura y terminan siendo una figura maternal y fundamental para ellas.

Miyazaki ha sido capaz de eliminar los estereotipos de género al dotarlos de un nuevo significado en sus mujeres, creando personajes únicos, cargados de matices y de gran profundidad psicológica. El realizador tokiota ha creado un modelo único de figura femenina, resaltando la heroína miyazakiana, pero, también las antagonistas más complejas de la historia del cine de animación y, a su vez, ha puesto en valor sectores femeninos apenas visibles en la animación como las madres, ancianas y niñas, asignándoles roles irremplazables dentro de la trama u otorgándoles el protagonismo absoluto.

4.12. EL VIAJE COMO PUNTO DE PARTIDA

Como hemos podido comprobar en apartados anteriores, la psique de los personajes de Hayao Miyazaki es muy elaborada. El director confiere a sus creaciones una gran profundidad y complejidad, a la vez que desarrolla en su carácter valores como la compasión, el compañerismo, la abnegación o el valor. El florecimiento de ciertos rasgos

de la personalidad en sus caracteres suele venir acompañado de un viaje físico que sirve de pretexto para la maduración interior del propio personaje. No obstante, esta evolución está asociada en el cine del tokiota únicamente con las figuras jóvenes, ya que los adultos han alcanzado su pleno desarrollo y esto les impide seguir creciendo.

En lo que respecta a la función del viaje como propulsor del cambio de personajes y narración, tanto el mitólogo Campbell (1948) como el antropólogo Propp (1998) coinciden en establecer una serie de etapas que el héroe debe acometer en la narración. En resumen, dichas etapas son:

1. Llamamiento a la aventura: el héroe se ve obligado a abandonar su hogar.
2. Encuentro con un mentor o antagonista.
3. Alianza o enfrentamiento con dicha figura.
4. El héroe se desplaza a un lugar desconocido.
5. Enfrentamiento entre el héroe y el villano.
6. Victoria del héroe.
7. Recompensa por la hazaña.
8. Regreso al hogar.
9. El héroe es perseguido.
10. El héroe alcanza su objetivo y consigue llegar a su lugar de origen.

En lo que respecta a la filmografía del realizador, todas sus obras guardan cierta relación con el llamado ‘viaje iniciático’, bien porque en ellas se aprecian todas o, simplemente, algunas de las etapas desarrolladas por Campbell y Propp. No obstante, y como afirma Montero Plata (2014), “la mayor divergencia aparece en el apartado relativo al retorno, ya que muchas de sus tramas se estructuran a partir de la imposibilidad de volver a hogar: *Nicky, la aprendiz de bruja, La princesa Mononoke, Porco Rosso* o *Nausicaä del Valle del Viento*” (Montero Plata, 2014: 173). De forma sintomática, Miyazaki aprovecha las posibilidades narrativas que ofrece el viaje del héroe y las adapta a su propia producción, en algunos casos, al plantear modelos alternativos que carecen de todas las etapas o modificándolas a propio beneficio de la historia.

Por ejemplo, en *Nicky, la aprendiz de bruja* apreciamos el trayecto que debe emprender la protagonista al dejar su hogar y enfrentarse a la vida adulta hasta que, finalmente, madura y desarrolla una serie de valores como la independencia o la perseverancia. Este proceso de maduración lo vemos reflejado en la relación entre Jiji, el gatuno compañero de la chica, y la capacidad de comunicarse con él. La pérdida de los poderes de Nicky daña el vínculo mágico con el animal, aspecto que no se recuperará en el filme, signo

inequívoco de su maduración e inserción social (Montero Plata, 2014: 187). Sin embargo, aunque Nicky siga el viaje destinado a las brujas, apreciamos en el metraje un personaje que, sin ser bruja, ya ha recorrido un camino similar al de la protagonista: “Úrsula se rigió por su voluntad personal de crecer como persona haciendo lo que más le gusta, que en su caso es pintar” (Robles, 2013a: 62).

De forma similar, Ashitaka se ve abocado a un viaje tanto físico como espiritual propiciado por la maldición del *tatarigami*. Durante el trayecto en busca de una cura para su mal, aprende a ver el mundo desprovisto de odio, desde una posición conciliadora y pacifista. Su camino comienza con la premisa de recuperar su salud y finaliza con un cambio de mentalidad sobre el mundo que lo rodea. Si en *Nicky, la aprendiz de bruja* es la pérdida de la conexión con Jiji la que marca la evolución del personaje, en Ashitaka quedará la cicatriz de su brazo como recuerdo de su periplo.

Pero, si hay un filme que refleje el viaje iniciático miyazakiano ese es *El viaje de Chihiro*. Ya desde la propia traducción del título al español se nos plantea la premisa del viaje. En este caso, observamos como una niña se adentra en las profundidades de un mundo extraño, plagado de criaturas maravillosas, donde perderá, además de a su familia, su nombre y propia identidad. Comienza así un largo camino en el que desarrollar sus capacidades y valor para recuperar a los suyos y a ella misma.

«En *El viaje de Chihiro* muestra la transformación de una niña apática y quejosa en una persona resiliente y activa. Esta transformación se produce gracias al esfuerzo y sobre todo a la generosidad, [...]. Miyazaki considera que el talento es innato, pero no sirve de nada sin el esfuerzo para construir una identidad propia» (Serracant, 2017: 83).

El metraje demuestra la transformación de Chihiro a través de su duro trabajo en la casa de baños —en el que realiza tareas tan desagradables como atender al Dios Pestilente—; encontrar el valor para ir a los aposentos de Yûbaba y ayudar a Haku; enfrentar a Sin Cara convertido en un temible monstruo; y embarcarse, sin vacilar, en un viaje sin retorno a Fondo del Pantano. Todas estas pruebas solo subrayan el crecimiento personal de la protagonista: Chihiro comprende a lo largo de la obra que para poder salvar a sus padres tiene que firmar un contrato con Yûbaba, aprender el oficio y esforzarse, resistir las presiones y salir airoso de los retos que se le presentan gracias a su determinación. La película nos guía a través de este viaje de tintes fantásticos a un universo maravilloso, pero, además, muestra el viaje personal de Chihiro hacia la madurez.

En esta ocasión, el incidente que provoca el cambio de actitud en Chihiro es la pérdida de su nombre y, por tanto, de su propia identidad. Partimos de una alteración interior que provoca un cambio tanto a nivel interior como exterior; no obstante, el viaje que muestra *El castillo ambulante* nace de la transformación física de la protagonista. La maldición que convierte en anciana a Sophie la obliga a valorarse como persona y hacer lo que realmente dicta su corazón. Como recordatorio de este proceso, ambos personajes conservarán algún elemento que verifique este viaje iniciático: en el caso de Chihiro es la goma para el pelo que le entrega Zenîba y en el de Sophie será su cabellera blanca que, aún al liberarse de la maldición, continúa como un recuerdo de todo lo aprendido.

4.13. ECONOMÍA DE LA IMAGINACIÓN

Es evidente que la creatividad e imaginación de Hayao Miyazaki es desbordante, capaz de crear un universo propio y fácilmente reconocible para el gran público. No obstante, esto no exime al director de reutilizar o adaptar ideas que le han surgido con anterioridad o que ya ha plasmado en la gran pantalla. Su filmografía es “un universo de posibilidades perdidas donde se mezclan alusiones y autorreferencias ya sean estas últimas de corte meramente artístico, narrativo o autobiográfico” (Montero Plata, 2014: 201).

Ya desde sus primeras producciones para el estudio se puede apreciar esta economía imaginativa. Así, el filme *Nausicaä del Valle del Viento* está basado en el manga homónimo del autor, pese a ello, los finales de ambas obras resultan ligeramente distintos ya que el *manga* no se encontraba finalizado en el momento de la producción del metraje. De



Fig. 81. Ilustración del manga de Porco Rosso

igual forma, *Porco Rosso* surgió de una serie de tiras cómicas publicadas en la revista Model Graphix que le sirvieron a Miyazaki como punto de partida para confeccionar la trepidante historia del “cerdo rojo”. Si bien la producción de *manga* de Miyazaki es escasa, ha tenido una considerable influencia en su filmografía. Ya hemos visto algunos casos concretos de adaptaciones de *manga* a animación del realizador; no obstante, su novela gráfica *Shuna no Tabi* (Miyazaki, 1983b) ha servido de inspiración para varios de



Fig. 82. Portada del manga Shuna no Tabi

sus metrajes. En concreto, *Nausicaä del Valle del Viento* y *La princesa Mononoke* comparten con la novela diferentes premisas: el protagonista es un príncipe que se ve abocado a abandonar su hogar para lograr la salvación de su pueblo y en sus periplos observamos el conflicto existente entre la naturaleza y el hombre. En el caso de las obras audiovisuales el detonante de la historia es bastante parecido: Nausicaä, princesa de su pueblo, es capturada por los tormekianos e interfiere en el conflicto entre estos, la nación de Pejite y los Ohm; Ashitaka, último príncipe de los Emishi, es desterrado por su maldición y termina mediando en el conflicto entre la Ciudad de Hierro y el Bosque de los Espíritus. Como vemos, Miyazaki reutiliza ideas pasadas y las reescribe bajo una nueva narrativa y contexto para dar un sentido completamente nuevo a la historia, aunque, en esencia, bajo las mismas estrategias.

Asimismo, algunas de las simpáticas criaturas que aparecen en su imaginario retornan en producciones posteriores. De este modo, el alce que acompaña a Shuna y Ashitaka resulta ser Yakkul, inseparable compañero cuadrúpedo de ambos; las ardillas-zorro como Teto de *Nausicaä* reaparecen en *El castillo en el cielo* y pueblan la isla de Lapuntu; los entrañables Duendes del Polvo de *Mi vecino Totoro* tienen su traslación en los *susuwatari* que ayudan a Kamajî en las calderas. Otros elementos como el árbol que reina sobre la isla flotante de *El castillo en el cielo* también tendrán resonancia en obras posteriores del tokiota. Este gigantesco árbol sirve como precedente para otros arbóreos como el inmenso alcanforero en el que vive Totoro o el pino que preside la casa de baños de *El viaje de Chihiro*.

Empero, al igual que el autor recicla elementos aislados a lo largo de toda su producción, también lo hará con ideas concretas que irán evolucionando con el paso del tiempo. Nos referimos, por ejemplo, a la inclusión de robots gigantes de los que encontramos su germen en *Shuna no Tabi* y que, posteriormente, se trasladan a *Nausicaä del Valle del Viento* con los Dioses Guerreros, *El castillo en el cielo* y los robots del jardín de la isla y *El castillo ambulante*, que, salvando las distancias con el modelo original, no deja de ser un robot de gigantescas dimensiones. De igual forma, surgirá en su imaginario un elemento viscoso de características malvadas que ganará corporeidad con cada metraje. La primera vez que apreciamos esta viscosidad es en el *manga Nausicaä del Valle del*

Viento y que reaparece de forma similar en *La princesa Mononoke* como la maldición de Okkoto que engulle a San. No obstante, esta figura viscosa se traslada al Dios Guerrero que intenta revivir Lady Kushana, al personaje de Sin Cara cuando persigue a Chihiro por la *yuya* y a los esbirros de la Bruja del Páramo. Observamos que, desde su primera aparición, la esencia glutinosa va perdiendo viscosidad en favor de la corporeidad, hasta llegar a los secuaces de la Bruja del Páramo que pueden cambiar su forma libremente.



Fig. 83. *Yakkul en Shuna no Tabi y La princesa Mononoke. Elaboración propia*



Fig. 84. *Ardillas-zorro en Nausicaä del Valle del Viento y El castillo en el cielo. Elaboración propia*



Fig. 85. *Duendes del polvo en Mi vecino Totoro y susuwatari en El viaje de Chihiro. Elaboración propia*



Fig. 86. Robots en Shuna no Tabi, Nausicaä del Valle del Viento, El castillo en el cielo y El castillo ambulante. *Elaboración propia*



Fig. 87. Evolución de la viscosidad en Nausicaä del Valle del viento (*manga*), Nausicaä del Valle del Viento (metraje), La princesa Mononoke, El viaje de Chihiro y El castillo ambulante. *Elaboración propia*

4.14. ADAPTAR Y REESCRIBIR: LAS INFLUENCIAS DE MIYAZAKI

A lo largo de todo este recorrido por los sellos de Hayao Miyazaki nos hemos dado cuenta de su increíble capacidad para adaptar sus inquietudes a sus propios intereses. El japonés tiene un talento innato para “mezclar, adaptar y convertir diferentes y heterogéneas referencias de distinto origen y conseguir dotarlas de la personalidad y originalidad suficiente” (Robles, 2013a: 33). Esta relación que hace el director entre diferentes textos se engloba dentro de lo que el teórico Gerard Genette (1989) vino a bien llamar transtextualidad.

La transtextualidad es la “trascendencia textual del texto” (Genette, 1989: 9), es decir, es “todo lo que pone al texto en relación, manifiesta o secreta, con otros textos” (Genette, 1989: 10). En el caso que nos ocupa, destacamos la relación entre el relato audiovisual con expresiones culturales como la literatura, la pintura, la escultura y un largo etcétera de técnicas artísticas. No obstante, la transtextualidad engloba diferentes relaciones transtextuales entre las que subrayamos la intertextualidad. La “relación de copresencia entre dos o más textos, es decir, eidéticamente y frecuentemente, como la presencia efectiva de un texto en otro” (Genette, 1989: 10) es lo que el teórico define como intertextualidad, lo que implica que ningún texto es original ya que necesita de otros como referente. En la filmografía de Miyazaki, esta convivencia entre textos se presenta de las formas más variopintas, al atender a aspectos como los espacios, la arquitectura, la gastronomía, la pintura e ilustraciones y un largo recorrido por las diferentes formas de expresión, tanto artísticas como culturales, que existen hoy en día. “La cantidad de

influencias que recibió durante su juventud fue enorme y eso le ayudó a la hora de combinar esas influencias con sus propias experiencias a la hora de crear algo novedoso y original” (Robles, 2013a: 11).

A continuación, nos proponemos establecer algunas de las relaciones intertextuales que existen en el cine del director; no obstante, muchos de los influjos del realizador están tan enraizados en la propia narrativa del texto que, en ocasiones, es imposible discernir dónde empieza la influencia o dónde termina la imaginación. Si bien, hay que tener en cuenta todo el contexto de Miyazaki, su propia experiencia y crecimiento como persona, sus viajes y trabajos anteriores, para dilucidar algunas de estas relaciones intertextuales.

4.14.1. LA FASCINACIÓN POR EUROPA

Hayao Miyazaki es un enamorado de la cultura europea, aspecto que se aprecia en mayor medida en la primera etapa de su producción —de sus once películas, cinco de ellas están situadas en un contexto europeo—. En general, el imaginario colectivo japonés ha creado una imagen de Europa romantizada e idealizada: “este deliberado falseamiento de la realidad, que resulta, no obstante, verosímil, se convertirá en sello distintivo de toda la producción de Miyazaki” (Fortes Guerrero, 2019: 131).

Para Serracant (2017) “el *caso Miyazaki* es representativo de la relación de muchos japoneses con Europa y Occidente” (Serracant, 2017: 169). Tras la apertura de las fronteras japonesas en la Restauración Meiji (1868-1912), los influjos occidentales llegaron a las costas niponas estimulando la atracción de los japoneses por su cultura y tradiciones. Esta fascinación perduró hasta la Segunda Guerra Mundial, que provocó un alejamiento posterior a esta tendencia tras la contienda. Sin embargo, la ocupación norteamericana y la globalización han conseguido crear una relación más equilibrada entre el japonés y Occidente, donde sus raíces siguen presentes, pero conviven con otras culturas.

Si las primeras obras de la producción miyazakiana hacen referencia a paisajes y contextos de carácter europeo, la segunda mitad de su producción está marcada por el regreso a sus raíces y la recuperación de la memoria histórica japonesa, como hemos visto en apartados anteriores. Empero, la influencia europea en su cine está continuamente presente en mayor o menor medida, bien sea a través de la arquitectura, la pintura, la

literatura o el propio cine. Esto se debe a los constantes viajes que realizó el animador por Europa durante los primeros años de su prolífica carrera, así como las temáticas trabajadas en los estudios de los que formó parte antes de fundar Studio Ghibli.

De esta forma, encontramos paisajes europeos como el Mar Negro y sus concomitancias con el Mar de Putrefacción de *Nausicaä del Valle del Viento*, ambos caracterizados por la falta de oxígeno en sus profundidades. Otro mar será protagonista absoluto de uno de sus filmes más críticos: el Mar Adriático, situado entre Italia y los Balcanes, es escenario principal de las hazañas de Marco Pagot en *Porco Rosso*. Asimismo, serán diversas las ciudades europeas que sirven de inspiración para los escenarios miyazakianos: el pueblo de Pazu está inspirado en los pueblos mineros de Gales¹⁴⁵; la ciudad de Koriko recuerda a urbes europeas como Estocolmo, Visby o Lisboa; la ciudad de Sophie —si bien, la novela la sitúa en Reino Unido— está inspirada en la localidad francesa de Colmar, en la región de Alsacia, con características urbanísticas de localidades como Praga o Viena; de igual forma, el Páramo recuerda a los Alpes suizos —ya empleados anteriormente por Miyazaki en el *anime Heidi*—. Respecto a *El viento se levanta*, Fortes Guerrero apunta que:

«la concepción de la arquitectura —europea— y de los interiores —japoneses— del hotel Kusakaru, o los edificios y atuendos de los personajes que aparecen en el filme, donde los kimonos y las casas tradicionales niponas se amalgaman con los trajes de corbata y las ciudades industriales de tipo occidental, creando un ambiente cosmopolita a medio camino entre la tradición y la modernidad» (Fortes Guerrero, 2019: 120).

De forma similar, el director ya había unido ambas concepciones —autóctono y foráneo— en su obra más galardonada. El interior de la *yuya* se caracteriza por multitud de espacios de tintes tradicionales japoneses, no obstante, el decorado de algunas de las estancias superiores hace referencia a la moda europea decimonónica. Es así que la habitación de Bô y el despacho de Yûbaba destilan esta decoración de “época” que llega a trasladarse, incluso, a la vestimenta de la propia hechicera. Empero, esta no será la única influencia europea del filme: el emblema que guarda la puerta de Yûbaba recuerda a los símbolos heráldicos de las monarquías absolutistas europeas (Fortes Guerrero, 2011: 56-

¹⁴⁵ Poco antes de comenzar la producción del metraje, el director viajó a tierras inglesas y quedó gratamente impresionado por sus paisajes y habitantes.

57), así como la casa de Zeníba parece sacada de las postales de los pueblos eslavos (Fortes Guerrero, 2019: 113).

4.14.2. MIYAZAKI, ÁVIDO LECTOR

Pero las influencias europeas no sólo atienden a sus idealizados paisajes y ciudades, también están presentes en el mundo literario. Durante su etapa en la universidad, Hayao Miyazaki formó parte del club de literatura, donde tuvo la oportunidad de conocer a autores occidentales y grandes obras de la literatura universal. Tal es su afición por la lectura, que el tokiota elaboró una lista de los cincuenta títulos que considera imprescindibles —con motivo del homenaje a la editorial japonesa Iwanami Shoten—, en la que destacan los autores europeos¹⁴⁶. En lo que respecta al influjo literario en su filmografía, es extenso y múltiple en algunas de sus obras, incluso ha llegado a realizar la versión animada de ciertas novelas y cuentos.

Si comenzamos por la primera producción del realizador, las relaciones de *Nausicaä del Valle del Viento* con la literatura mundial son variadas. En principio, se iba a tratar de una adaptación de *Rowlf* (1976) de Richard Corben, manteniendo el nombre de la protagonista del cómic, finalmente el proyecto derivó a la versión que conocemos hoy en día. Así, el nombre de Nausicaä está inspirado en el Canto VI del poema épico *La Odisea* de Homero, no obstante, Miyazaki lo tomó de la versión descrita por Bernard Evslind en *Gods, Demigods and Demons* (1975). Respecto a la personalidad de la protagonista, ésta adopta rasgos de *La dama que amaba a los insectos*, leyenda del folclore japonés del Período Heian (794-1185) que relata la pasión de una joven dama obsesionada con las orugas. Asimismo, el imaginario mundo postapocalíptico y desértico de *Nausicaä*, así como los gigantescos *Ohm*, recuerdan al vasto desierto y sus criaturas en *Dune* (Herbert, 1965). Ambos textos desarrollan temáticas como el ecologismo o las consecuencias del uso de la tecnología en un mundo devastado, donde el hombre tiene que luchar contra la naturaleza para sobrevivir. Empero, las relaciones literarias en *Nausicaä* atañen también a la obra de Antoine de Saint-Exúpery, enorme referente para Miyazaki, cuyas obras

¹⁴⁶ Del total de obras, veinte son inglesas, seis francesas, seis estadounidenses, tres rusas, dos suecas, dos japonesas, dos chinas, una alemana, una checa, una polaca, una noruega, una coreana, una italiana y una india —hay que tener en cuenta que Miyazaki repite algunos autores a lo largo de la lista—. Resulta paradójico que solo siete de los cincuenta títulos sean asiáticos frente a los treinta y seis de carácter europeo.

Tierra de hombres (1939) o *Vuelo nocturno* (1930) están profundamente relacionadas con la aviación y repletas de escenas de vuelo, aspecto que el director replica gustosamente en su filmografía.

La literatura juvenil toma especial relevancia en su imaginario, por ejemplo, es evidente la relación de Jonathan Swift y su libro *Los viajes de Gulliver* (1726) en su metraje *El castillo en el cielo*. La isla de Lapuntu —Laputa en su versión original y en la novela— se mantiene casi intacta respecto a su descripción literaria, sin embargo, y como es común en el cine del tokiota, Miyazaki aprovecha y adapta los aspectos que cree convenientes a su propia obra. En el caso de este filme, la isla de Miyazaki difiere de la de Swift en los misterios que guarda en su interior (Robles, 2013a: 32). La isla miyazakiana está presidida por un gigantesco árbol que recuerda al mitológico fresno nórdico Yggdrasil, cuyas raíces vertebran el mundo (Montero Plata, 2014: 184). Al igual que en *La isla del tesoro* (1883) la ubicación de la isla se desconoce, pero Pazu cree en su existencia y está decidido a llegar hasta ella. El zepelín que aparece al comienzo del metraje y, posteriormente, persigue a los protagonistas recuerda poderosamente al ideado e ilustrado por Julio Verne en *Robur el conquistador* (1886). Como vemos, las referencias en *El castillo en el cielo*, al igual que en *Nausicaä*, provienen de diversas fuentes, hecho que, como veremos, se prolonga en toda la producción miyazakiana.



Fig. 88. Fotograma de *El castillo en el cielo*



Fig. 89. Ilustración de *Robur el conquistador*, Julio Verne

Ya hemos mencionado la conexión de la obra de Saint-Exúpery en el imaginario miyazakiano, pero si hay algún metraje que destaque por su relación con el autor francés, ese es *Porco Rosso*. La impactante secuencia del cementerio aéreo que observa Marco está inspirada en el final de *Vuelo Nocturno*, donde un mar de nubes hace las veces de metáfora de la muerte de Fabien. De forma similar, aparece en ambos textos un jardín sobrevolado por los respectivos pilotos, y, en el caso de Marco, además enmarca su

relación con Gina. “En este mismo personaje femenino se contendría también la idea de Saint-Exúpery de que los náufragos no son los aviadores que se estrellan y se pierden en el horizonte, sino aquellos que se quedan esperando noticias” (Montero Plata: 2014: 87). Como vemos, el influjo del francés va más allá del vuelo y la aviación, Miyazaki rescata algunas de las preocupaciones expuestas por el escritor y las adapta a sus propios personajes. La vida, la muerte, el descubrimiento o la soledad, son aspectos que Saint-Exúpery plasma de forma magistral en sus relatos y de los que el director japonés ha sabido reinterpretar en su propio universo.

La relación entre Marco y Gina nos trae a la memoria el mito de Ceix y Alcíone recogido en *Las Metamorfosis* de Ovidio, en el que Alcíone espera el regreso de su esposo que ha partido. Independientemente de la variación del mito que se desee escoger¹⁴⁷, el barco de Gina se llama ‘Alcíone’, en clara alusión al mito. Como hemos visto, las referencias mitológicas son variadas en el cine del autor, como, por ejemplo, la metamorfosis de hombre en cerdo en el Canto X de *La odisea* que se puede relacionar con la conversión de los padres de Chihiro. No obstante, esta transformación fue tomada, principalmente, del cuento *Las aventuras de Pinocho* (1883) y la mutación del protagonista en asno, entonces ¿por qué Miyazaki los convierte en cerdos? Si bien, el acto de metamorfosis por mal comportamiento se mantiene intacto, el director modifica el animal destino de dicha transformación porque los niños japoneses están más familiarizados con la figura porcina que con el burro, adaptando, una vez más, una idea exterior a su propio imaginario.

Sobre las relaciones entre *El viaje de Chihiro* y *Las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas* se han abierto numerosos debates. Las relaciones intertextuales son evidentes, pero Miyazaki ha negado que se trate de una adaptación del libro de Carroll. En lo que respecta a sus conexiones, nos encontramos ante dos protagonistas jóvenes que penetran a un mundo mágico a través de un túnel; en dicho universo, el tiempo y el espacio parece no regirse por las leyes naturales y las jóvenes tienen que superar numerosas pruebas hasta que, finalmente, consiguen regresar a su realidad con la sensación de haber vivido un sueño. La premisa de ambos textos parece ir de la mano, aunque guardan las distancias, empero, los diseños de algunos personajes son similares: las antagonistas de las obras — la Reina de Corazones en *Alicia* y Yûbaba en *Chihiro*— son de corta estatura y, además de tener un carácter malhumorado, mantienen una relación de rivalidad con sus hermanas.

¹⁴⁷ En una de las versiones mitológicas, Ceix y Alcíone son convertidos en aves por enfurecer a los dioses; en otra, por la piedad de los dioses para que la pareja pueda reencontrarse.

Cabe reseñar que las ilustraciones de la Duquesa y su bebé gigante de John Tenniel — creadas para la primera edición del libro— inspiraron los personajes de Yûbaba y Bô, como se aprecia a continuación.



Fig. 90. Ilustración de la Duquesa y su bebé en *Las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas*, John Tenniel

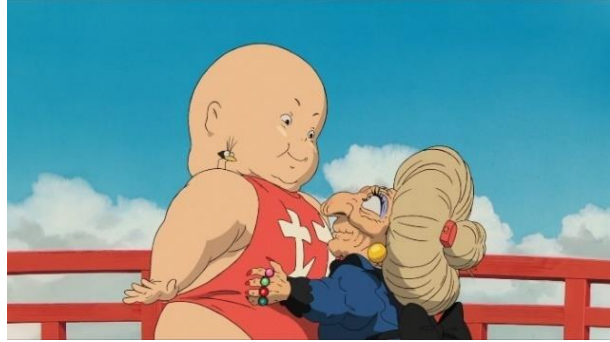


Fig. 91. Fotograma de *El viaje de Chihiro*

Observamos que, hasta ahora, la mayoría de obras mencionadas son europeas, pero si hay una autora que sea todo un referente para el tokiota fuera del ámbito europeo es Úrsula K. Le Guin. La obra de Le Guin muestra muchas de las ideas que Miyazaki ha extrapolado a su filmografía, en especial, las que contiene el primer volumen de la saga *Historias de Terramar*, titulado *Un mago en Terramar* (1968). La estadounidense desarrolla un universo donde la importancia del nombre es crucial, tanto que conocer el verdadero nombre de otra persona te da el poder de controlarla. Bajo esta premisa, Yûbaba toma el nombre de Chihiro y la renombra para poder controlarla, al igual que a todos los trabajadores de la *yuya*. De igual forma, el poder de la transformación tiene gran peso en la obra de la escritora y, si un hechicero abusa de este poder, puede llegar a perderse a sí mismo. Caso similar ocurre con Howl en *El castillo ambulante*: el brujo, con cada metamorfosis, se vuelve un poco más animal y menos humano y corre el riesgo de perder su verdadera identidad.

Dado su gusto por la lectura, es lógico que algunas de las obras del director japonés sean adaptaciones a la gran pantalla de historias que han nacido de los libros. Sin dejar el ejemplo anterior, *El castillo ambulante* es la adaptación *El castillo ambulante* (1986) de Dianna Wynne Jones. Pese a los comunes cambios que realiza el animador en sus adaptaciones, la autora de la novela quedó encantada con el resultado. Si bien, Miyazaki recorta el argumento y fusiona personajes —respetando únicamente los personajes de Sophie y Calcifer— la escritora apoyó todas las variaciones, entre ellas, la pérdida de poderes de Sophie. Mismo caso ocupan *Ponyo en el acantilado*, *El viento se levanta* y

Nicky, la aprendiz de bruja, todas ellas basadas en obras literarias que el autor ha sabido adaptar a su propio estilo animado.

Inspirada en el cuento de Hans Christian Andersen, *Ponyo*, al igual que *La Sirenita* (1837) cuenta la historia de una pequeña sirena que quiere conocer el mundo humano por prendarse de uno de ellos. Se podría pensar que la adaptación, al ser cinematográfica, podría ser más cercana a la versión del cuento de Disney *La Sirenita* (Clements y Musker, 1989), no obstante, ambos metrajes tienen poco que ver. La historia de Miyazaki es una versión contemporánea del cuento de Andersen, aunque el imaginario marino que nos muestra, así como el submarino de Fujimoto, recuerdan a *20000 leguas de viaje submarino* (1869).

Por otro lado, aunque *El viento se levanta* está basada en la novela homónima de Tatsuo Hori (1937) mezcla muchos elementos de la vida de Jirô Horikoshi, así como las propias ideas del animador sobre la guerra y la aviación. En el filme se alude constantemente al verso del poema XXIV de *El cementerio marino* (1920): “*le vent se lève! ...Il faut tenter de vivre!*”. Asimismo, se menciona *La montaña mágica* (1924) cuyo personaje, Castorp, es trasladado por Miyazaki a un posible espía alemán que se aloja en el mismo hotel que el protagonista. Esta no será la única referencia a la obra de Mann ya que su *Tristán* (1902) también guarda concomitancias con el filme al ser la figura femenina enferma llevada a un sanatorio en las montañas.

El caso de *Nicky, la aprendiz de bruja* es totalmente opuesto a *El castillo ambulante*. El metraje es una adaptación de la novela *Majo no Takyyûbin* (1985) de Eiko Kadono. El cuento, que gozaba de gran popularidad en Japón, sirvió a Miyazaki como vehículo para plasmar, de nuevo, su propia historia, aspecto que a la escritora no le gustó demasiado. Como en toda producción miyazakiana, el cuento de la japonesa sufrió numerosos cambios según la conveniencia e intereses del animador, provocando más de una discusión con Kadono. Miyazaki añade a la historia original todo lo relativo a la pérdida de poderes de Nicky para favorecer su maduración personal, así como el incidente del dirigible y el rescate a Tombo; no obstante, la única concesión que exigió Kadono fue que, al comienzo del metraje, Nicky tenía que hacer sonar unas campanas situadas en un árbol como símbolo de partida de su viaje. “Lo importante, [...], era centrar la película en el proceso de maduración de Nicky, algo que no gustó mucho a la autora de la novela” (Montero Plata, 2014: 97).

De las obras del autor, las que menos relaciones intertextuales establecen con la literatura son *Mi vecino Totoro* y *La princesa Mononoke*. Ambos metrajes, de un profundo sello personal, guardan ciertas concomitancias con algunas obras literarias, no obstante, y comparado con los casos anteriores, la conexión con la literatura, en estos casos, puede parecer anecdótica. Al respecto, las relaciones entre *Totoro* y *Las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas* se basan en algunos pasajes y figuras como la persecución de Mei al *Chibi-Totoro* blanco, como haría Alicia tras el conejo, o el diseño de Gatobús y su parecido con el gato Cheshire. En el caso de *La princesa Mononoke*, la situación de abandono de San y su crianza por una manada de lobos recuerda a la historia de Mowgli en *El libro de la selva* (1894).

4.14.3. ARTES PLÁSTICAS

Al pertenecer al universo de la animación, las relaciones intertextuales con las artes plásticas son ineludibles. A lo largo de la filmografía miyazakiana encontramos vestigios de grandes y reconocibles obras de la historia de la pintura, arquitectura, escultura e ilustración. Desde los rollos *Chôjûgiga* (s. XIII), cuyos animales antropomorfos recuerdan a los trabajadores de la *yuya*, pasando por *La gran ola de Kanawaga* (Hokusai, 1830-1833) y su semejanza al gran tsunami de *Ponyo*, hasta las invenciones voladoras de Leonardo Da Vinci que parecen inspirar las aeronaves de *El castillo en el cielo*.



Fig. 92. La gran ola de Kanawaga, Katsushika Hokusai



Fig. 93. Fotograma de Ponyo en el acantilado

Los artefactos voladores tienen gran peso en la producción miyazakiana, en concreto, para los diseños de las aeronaves de *El castillo ambulante* el director se inspiró en las ilustraciones de Albert Robida. “La atracción hacia su universo fue tal que Miyazaki dio la directriz a su equipo de animación de que tomaran como referente al dibujante francés

para la creación de determinados aspectos del film” (Montero Plata, 2014: 80). Del francés no solo adaptó sus imaginativas invenciones voladoras, sino también los uniformes de los soldados de la ciudad de Sophie.



Fig. 94. La Sortie de l'opera en l'an 2000, Albert Robida



Fig. 95. Fotograma de El castillo ambulante

De forma similar, otros filmes del autor contienen reminiscencias a otras obras de carácter pictórico como *La torre de Babel* (Brueghel, 1563) o *Prisiones imaginarias* (Piranesi, 1745) cuyas imágenes recuerdan al exterior e interior, respectivamente, de la isla de Lapuntu. Otro caso, menos explícito que los anteriores, será *La dama de Shalott* (Waterhouse, 1888), pintura que, tras el visionado de la misma, encandiló a Miyazaki y le hizo recuperar su estilo más tradicional para la producción de *Ponyo en el acantilado*.

Si el influjo de la pintura subyacente en la obra del tokiota pertenece a siglos pasados, no ocurrirá lo mismo con la escultura. Obras contemporáneas como la del artista Tarô Okamoto se vislumbran en la inquietante pero simpática figura de los *kodama*; o la gigantesca escultura *Heureka* (1963) de Jean Tinguely y su semejanza con su castillo ambulante.



Fig. 96. Afternoon Sun, Tarô Okamoto



Fig. 97. Fotograma de La princesa Mononoke



Fig. 98. Heureka, Tinguely



Fig. 99. Fotograma de El castillo ambulante

Asimismo, la pasión de Miyazaki por la arquitectura europea se hace patente en el diseño de los edificios que pueblan la ciudad de Koriko en *Nicky, la aprendiz de bruja* o, como ya hemos visto, en las estancias de Yûbaba en *El viaje de Chihiro*; no obstante, el interior de la casa de baños está inspirado en los *onsen*¹⁴⁸ de estilo tradicional japonés, por ejemplo, el Hotel Meguro Gajoen de Tokio. Por otro lado, respecto al exterior de la *yuya*, son diversos los autores que apuntan a varias edificaciones japonesas, sin llegar a establecer ningún referente común. Entre las posibles influencias arquitectónicas se encuentra el *onsen* Kanaguya en Nagano (Robles, 2013b: 30), el *onsen* Dôgo en Matsuyama, el *onsen* Tsurumaki en Hadano (Fortes Guerrero, 2019: 112), el castillo Kiyosu, enmarcado por un precioso *hashi* al igual que el edificio de la película (Robles, 2013b: 30), o el Museo Edo-Tokio de Arquitectura al Aire Libre para la zona de restaurantes.



Fig. 100. Fotografía del onsen de Kanaguya



Fig. 101. Fotograma de El viaje de Chihiro

¹⁴⁸ Los *onsen* son los baños tradicionales japoneses cuyas aguas termales son de origen volcánico.

4.14.4. ESTRUCTURA EN ABISMO: EL CINE DENTRO DEL CINE

El mundo de la animación, además de compartir destreza con las artes plásticas, está combinado con la complejidad técnica de la cinematografía. Hayao Miyazaki quedó impresionado por metrajes como *Panda y la serpiente mágica* o *La reina de las nieves* (*Snezhnaya koroleva*, Lev Atamánov, 1957) que ayudaron al director a adentrarse en el mundo de la animación y, posteriormente, en el cine. Las relaciones intertextuales con la cinematografía mundial, al igual que en casos anteriores, son variadas y extensas, abarcando desde los primeros esbozos en la historia del cine, hasta la obra de Akira Kurosawa.

Al respecto, en su metraje *Nausicaä del Valle del Viento* se pueden establecer relaciones con *Viaje a la luna* (*Le Voyage dans la Lune*, George Méliès, 1902) y *El planeta salvaje* (*La planète sauvage*, Laloux, 1973) cuyos escenarios se asemejan al Mar de Putrefacción. Asimismo, las similitudes con *Dune* (Lynch, 1984), si bien parten de la novela homónima, resuenan en el vasto desierto y las enormes criaturas que lo pueblan. Como vemos, en lo que respecta a la intertextualidad con el cine, es más común la relación con obras estadounidenses, aspecto que en otras disciplinas artísticas no ocurre. Claro ejemplo de ello es *Porco Rosso*, cuyas reminiscencias nostálgicas al cine de la etapa dorada de Hollywood (1920-1960), muestran un protagonista enfundado en su gabardina y fumando un cigarrillo al más puro estilo de Humphrey Bogart en *Casablanca* (Curtiz, 1942); de igual forma, la escena en la que Gina canta en el Hotel Adriano nos recuerda poderosamente al papel de Marilyn Monroe en *Río sin retorno* (*River of no return*, Preminger, 1954). Cabe reseñar la alusión directa a la animación norteamericana de la época en la escena en la que Marco se encuentra con su colega del ejército en una sala de exhibición. Mientras que los antiguos camaradas hablan, se puede observar un claro homenaje a las obras de los hermanos Fleischer como *Popeye* (Fleischer, 1933), Winsor McCay y su cortometraje *Gertie the Dinosaur* (McCay, 1914) o Walt Disney y *Plane Crazy* (Iwerks y Disney, 1928)¹⁴⁹. También, el diseño del líder de la banda de Mamma Aiuto es un tributo a Bluto de *Popeye* dado el parecido entre ambos personajes.

¹⁴⁹ Este cortometraje realizado por Walt Disney supuso la primera aparición de famoso ratón Mickey Mouse e imagen principal de Walt Disney Studios.

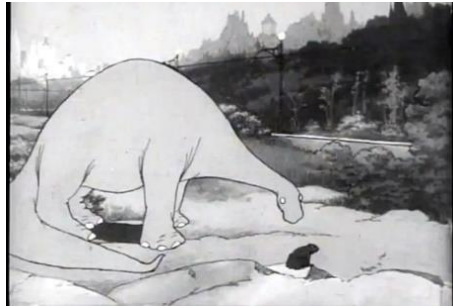


Fig. 102. Fotograma de Gertie the Dinosaur

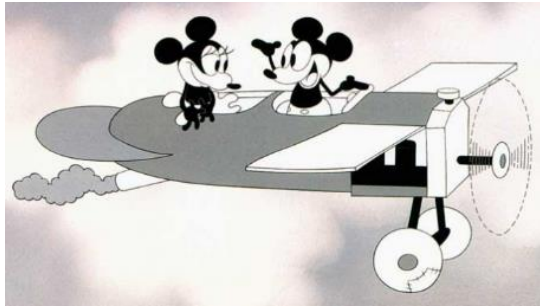


Fig. 103. Fotograma de Plane Crazy



Fig. 106. Fotograma de Poppey



Fig. 105. Fotograma de Porco Rosso



Fig. 104. Fotograma de Porco Rosso



Fig. 107. Fotograma de Porco Rosso

Estas no serán las únicas obras animadas que influirán en el cine del japonés, animaciones como *The Curious Adventures of Mr. Wonderbird* (Paul Grimault, 1952) le otorgan al japonés una serie de ideas como la distribución por clases sociales que trasladará a *El viaje de Chihiro*. En el filme de Grimault, el castillo está dividido por clases sociales, situando en su parte más alta a los regentes del lugar y en las más bajas a los sirvientes. La casa de baños de *El viaje de Chihiro* tiene una distribución similar, al estar el despacho de Yûbaba en la zona superior y en las inferiores todos los trabajadores de la *yuya*. Igualmente, la isla de Lapuntu termina destruida, así como acabará el castillo protagonista del metraje francés.

No obstante, la cinematografía japonesa también tendrá su hueco en el imaginario miyazakiano. Por ejemplo, el final de *El viento se levanta* se asemeja a *Cuentos de Tokio* (*Tôkyô monogatari*, Ozu, 1953) en el que Kyôko, al igual que Jirô, observa en la lejanía el pasar del tren. Asimismo, el cine de Akira Kurosawa, al que Miyazaki admira, no podía pasar desapercibido:

«Miyazaki incluyó un toque de los *jidaigeki* de Akira Kurosawa en las escenas de batalla, la aparición de lo sobrenatural [...]. En *La princesa Mononoke* queda patente el impacto provocado en Miyazaki por films como *Ran* (1985) o *La fortaleza escondida* (1958). [...] Miyazaki tomaba prestado de ésta última el concepto de castillo fortificado y el de un bosque que puede tanto ayudar al hombre como convertirse en un adversario feroz» (Montero Plata, 2014: 112-113).

4.14.5. LA IMPORTANCIA DE LA MÚSICA

Resulta paradójico que, siendo Miyazaki animador, la música en su cine sea tan importante. Desde prácticamente el inicio de su carrera como director ha contado con la colaboración del compositor Joe Hisaishi, encargado de musicalizar todos sus metrajés desde entonces. Si bien, el músico se encarga de todo lo referente a la banda sonora en la filmografía del tokiota, éste sigue las concretas directrices que le da Miyazaki. Así, por ejemplo, se incluye la canción *Les temps des cerises* (1866) en *Porco Rosso*. Compuesta por Jean Baptiste Clément y Antoine Renard, esta melodía fue un símbolo para la Comuna de París y Miyazaki, que durante años mantuvo una ideología comunista, reflejó su desencanto con el movimiento político a través de esta canción en *Porco Rosso*. El pesimismo que transmite “el cerdo rojo” denota bien esta desilusión del artista por el sistema comunista. De forma similar aparece *Das gibt's nur einmal, das kommt nicht wieder* (1931) en *El viento se levanta*, escrita por Robert Gilbert y Werner Richard Heymann, interpretada por el personaje de Castorp al piano en clara alusión a la fugacidad del momento vivido.

Sin embargo, no serán únicamente piezas vocales las que tomen el protagonismo musical en los filmes del japonés. Obras como *Viaje de invierno*¹⁵⁰ (Schubert, 1828), que aparece durante el viaje de Jirô a Dessau, o *La cabalgata de las valquirias* (*Walkürenritt*, Wagner,

¹⁵⁰ Opus 89 y D. 911 en el catálogo de Deutsch. Los *lieder* fueron publicados tras la muerte del músico en 1828.

1870)¹⁵¹, adaptada por Hisaishi para la banda sonora de *Ponyo en el acantilado*, cuyo nombre comparten Ponyo y una de las valquirias de *El anillo del nibelungo* (*Der Ring des Nibelungen*, Wagner, 1876)¹⁵², Brunilda.

La cantidad de relaciones intertextuales que establece el autor con otros textos de diferentes ámbitos del arte y la cultura es inmensa. Como vemos:

«Miyazaki no es capaz de sustraerse de su propio acervo, lo que trae, como resultado, una mediación intercultural en la que la armonía final viene dada por la mezcla de diversas concepciones del mundo y, consecuentemente, de la narración. La elección de unos elementos y otros parece seguir la modalidad del pensamiento sincrético japonés: aquello que funciona, es sugerente y se revela útil para la economía del relato se asimila, sin importar si viene de Oriente o de Occidente» (Fortes Guerrero, 2019: 122).

Miyazaki ha urdido toda una red de referencias y fuentes que enriquecen su discurso. Con especial atención en la literatura infantil y juvenil, en sus relatos se entremezclan culturas, corrientes artísticas y de pensamiento, lo autóctono y lo foráneo, que ensalzan ese sentimiento universal que desprenden sus obras. Sus influencias parten de premisas o ideas que le transmiten las obras originales, adaptándolas a su propio discurso e intenciones narrativas.

4.15. TEORÍA DEL UNIVERSO CERRADO

A lo largo de este capítulo hemos realizado un recorrido por todos los sellos y características de Miyazaki, descubriendo cómo se articula el cine del autor y poniendo en valor su particular animación en el encorsetado sistema de la industria animada japonesa. Muchas de las temáticas desarrolladas se repiten a lo largo de su filmografía e, incluso, nacen de trabajos anteriores a su faceta como director. Estos sellos de autor han ido evolucionando, modificándose y adaptándose a nuevos contextos e intencionalidades narrativas, en su afán de reinventar su propia producción.

Pero, la reiteración de ciertos elementos ha originado la teoría de que el universo miyazakiano se repite, es cíclico y, por tanto, cerrado. Montero Plata (2014) desarrolla

¹⁵¹ Esta pieza forma parte del tercer acto de la ópera *La valquiria* (*Die Walküre*, Richard Wagner, 1870).

¹⁵² Ciclo de cuatro óperas compuestas por Wagner, entre ellas la ya mencionada *La valquiria*.

esta hipótesis afirmando que: “todas las historias de Hayao Miyazaki ocurren en un mismo mundo, marcado por diferentes períodos históricos” (Montero Plata, 2014: 241). La investigadora sitúa el comienzo del mundo miyazakiano en el Período Jōmon (14000 a.C. – 300 a.C.) y su final alrededor de los siglos XXX y XXXII; no obstante, ocurre un reinicio de la historia propiciado por algún tipo de desastre ecológico y tecnológico que cierra el ciclo de su universo y lo devuelve a épocas pretéritas.

La autora divide, a su vez, este proceso circular en tres bloques fundamentales: pasado, presente y futuro, cuyo primer relato es, según su cronología, *Sabaku no Tami* y, el último, *Nausicaä del Valle del Viento*. “Éste último y *Shuna no tabi* suponen el reinicio del círculo histórico: una vuelta a la era Jōmon en la que se pierde la alta tecnología y el hombre lucha desesperadamente por un trozo de tierra” (Montero Plata, 2014: 242). Las temáticas que vertebran este universo cerrado y que, como hemos visto, se repiten de forma constante en la producción del director tokiota son: la guerra, el ecologismo, la memoria histórica, el problema de la identidad y el vuelo.



Fig. 108. Organigrama de la teoría del universo cerrado de Miyazaki, Laura Montero Plata

De esta forma, todas las historias de Miyazaki ocurren en una misma línea temporal, donde no solo serán las temáticas lo que se reproducen, sino toda una variedad de elementos comunes como escenarios, personajes, influencias, y un sinfín de características que se vienen fraguando desde sus primeras obras.



CAPÍTULO 3

La Generación Miyazaki

5. LA NUEVA GENERACIÓN DE AUTORES

Como hemos visto, la filmografía de Hayao Miyazaki se singulariza por una serie de características propias e indiscutibles inherentes a su bagaje como animador y experiencia personal, fruto de sus vivencias, cultura e ideología. El director tokiota ha abierto el camino del *anime* nipón en el panorama cinematográfico mundial, otorgando una mayor visibilidad a este tipo de animación. Bien es cierto que, a día de hoy, preguntar por Miyazaki al gran público, en ocasiones genera extrañeza o desconocimiento, no obstante, el título de alguna de sus producciones o algunas imágenes o personajes forman ya parte del imaginario colectivo, aún al desconocer su verdadera procedencia.

El interés por la animación japonesa a nivel internacional ha ido creciendo con el paso de los años. Estos dibujos animados nipones al presentar “una mayor complejidad y profundidad narrativa [...], combinando una gran variedad de géneros y temas que dan como resultado un mundo estético y narrativo único” (Gil Escudier, 2020: 415), distan enormemente de a los que Occidente estaba acostumbrado. El *anime* es un elemento transcultural, tal y como lo acuñó Frobenius (1987), que atiende a “la expansión de ideas, religiones, lenguas, estilos, etcétera, entre personas de diferentes culturas” (Gil Escudier, 2020: 415). La animación japonesa forma parte de la cultura de su país, pero, además, participa de forma activa en la industria televisiva y cinematográfica internacional. Gracias a las distintas políticas de difusión cultural llevadas a cabo por el Gobierno japonés —bajo el nombre de *Cool Japan*—, el interés por Japón y todo lo que el país representa ha incrementado la demanda de los diversos productos que la nación exporta, entre ellos, el *manga* y el *anime* (Gil Escudier, 2020: 416-417).

Gracias a la consolidación de la animación japonesa como un estilo propio dentro de la animación (Gil Escudier, 2018: 316) y su difusión global, se ha originado una proliferación de autores y obras cada vez mayor en la industria que, además, ha sido capaz de traspasar las fronteras niponas y llegar al público internacional de forma casi inmediata. Sin embargo, la etapa histórica que está viviendo la industria animada japonesa dista de la de décadas anteriores, donde autores como Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Satoshi Kon, Osamu Tezuka, Mamoru Oshii o Katsuhiro Ôtomo, están próximos a su retirada o ya han fallecido. La estela creada por estos maestros de la animación ha dejado un panorama lleno de incertidumbre ante los cambios vertiginosos que está experimentando el *anime* y toda su industria: nuevos sistemas de exhibición, plataformas

en *streaming*, la irrupción de la animación digital y en 3D, abaratamiento de costes que sacrifican la calidad del producto resultante y una larga lista de transformaciones que han innovado y modificado el universo de la animación japonesa para siempre.

En este insólito panorama, han surgido autores que destacan por obras de un personalísimo estilo, capaces de combinar la animación tradicional con las técnicas digitales y renovar la industria gracias a sus innovadoras creaciones, esbozando lo que podría ser el futuro del *anime* japonés en los próximos años. Autores como Makoto Shinkai, Mamoru Hosoda, Hiromasa Yonebayashi o Keiichi Hara han conseguido los favores de la crítica y el apoyo incondicional de los fans del *anime*, al resonar con fuerza en los circuitos de festivales, así como en las convenciones de *manga* y *anime* de todo el mundo.

5.1. MAKOTO SHINKAI

Makoto Shinkai, cuyo verdadero nombre es Makoto Niitsu, nació en 1973 en Nagano en el seno de una familia humilde. Desde su más tierna infancia ya mostraba interés por desarrollar sus habilidades más artísticas a través de la pintura, la lectura¹⁵³, el dibujo y la escritura, así como su temprana afición al *anime* gracias a obras como *World Masterpiece Theater*¹⁵⁴ o *Conan, el niño del futuro*. En su juventud le gustaba leer ciencia ficción y visionó la que sería su película referente en animación: *El castillo en el cielo* de Hayao Miyazaki. Años más tarde, en 1991, comenzó sus estudios universitarios en la Universidad de Chuo, especializándose en Literatura Japonesa y formando parte del club de literatura juvenil para el que realizó algunos libros ilustrados. Tras su paso por la universidad barajó diferentes posibilidades: ser profesor o dedicarse a la animación, pero ninguna de las opciones le convencía así que, tras varias entrevistas de trabajo, fue contratado por la empresa de videojuegos Nihon Falcom Co. —y su filial Minori, especializada en novelas gráficas—, cuya participación se aprecia en videojuegos como

¹⁵³ El gusto por la lectura lo atribuye a su madre. Desde muy joven mostró gran interés por la ciencia ficción y obras relacionadas con el espacio como *De la Tierra a la Luna* de Julio Verne (1865), *El mundo perdido* de Arthur Conan Doyle (1912) o *Breve historia del tiempo: del Big Bang a los agujeros negros* de Stephen Hawking (1988).

¹⁵⁴ Producida por Nippon Animation entre 1974 y 1997, engloba diferentes series de *anime* inspiradas en clásicos de la literatura infantil, entre ellas las conocidas *Heidi* y *Marco*. Hayao Miyazaki participó en alguno de los *anime* de esta colección.

The Legend of Heroes V: Umi no Oriuta (Nihon Falcom, 1999), *Ys II ETERNAL* (Nihon Falcom, 2000), *Bittersweet Fools* (Minori, 2001), *Wind: A Breath of Heart* (Minori, 2002), *Haru no Ashioto* (Minori, 2004) y *EF: A Fairy Tale of the Two* (Minori, 2006).

La carrera en el mundo de la animación de Makoto Shinkai comenzó en 1997 con trabajos independientes y en solitario, practicando la animación en 3D en cortometrajes como *Other Worlds (Tooi Sekai)*, Shinkai, 1997) y *Enclosed World (Kakomareta sekai)*, Shinkai, 1998). Pronto, Shinkai decidió arriesgar con proyectos más ambiciosos y presentó su cortometraje *Ella y su gato (Kanoko to Kanojo no neko)*, Shinkai, 1999) a múltiples certámenes, consiguiendo diversos premios y gran difusión para tratarse de un trabajo *amateur*. Mientras su carrera como animador despegaba, continuó trabajando para Falcom, sin embargo, no tuvo que esperar mucho tiempo para sumergirse en la producción de otra de sus animaciones, ya que en 2001 comenzó *Voces de una estrella distante (Hoshi no Koe)*, Shinkai, 2002). La productora MANGAZOO —posteriormente CoMix Wave Films— ayudó a Shinkai a abandonar su trabajo y dedicarse a tiempo completo a su proyecto. Se considera *Voces de una estrella distante* el primer gran trabajo del realizador, al tratarse de un medimetraje de veinticinco minutos de duración. Fue un proyecto artesanal y único, donde el director trabajó sin descanso durante un año cubriendo todas las partes del proceso: escribió, dibujó y animó la obra digitalmente él mismo con su propio ordenador. “Makoto Shinkai era el perfecto exponente de una nueva generación de animadores que podían crear fuera de las grandes empresas, gracias a la creciente tecnología” (López Martín, 2018b: 221). La sensibilidad, delicadeza y calidad, tanto técnica como artística, del metraje centró todas las miradas en el joven animador que pronto fue apodado como el nuevo Miyazaki, dada su maestría y calidad (Lamarre, 2009: 331), así como la inclusión de diversos elementos sintomáticos de la filmografía miyazakiana como el vuelo y los aviones.

Su popularidad comenzó a crecer como la espuma y la televisión pública japonesa NHK le encargó el cortometraje *Egao* (Shinkai, 2003). Tras estos proyectos comenzó a fraguar el que fue su primer largometraje, *El lugar que nos prometimos (Kumo no Mukô, Yakusoku no Basho)*, Shinkai, 2004), y continuó su incursión en el universo cinematográfico con *5 centímetros por segundo*, ambos filmes con una acogida destacable. Durante la producción de sendos metrajes, continuó con proyectos para televisión como el cortometraje *Neko no shûkai* (Shinkai, 2007). En 2008, gracias al apoyo del Ministerio de Asuntos Exteriores de Japón, el animador viajó a Oriente Medio

para exhibir sus trabajos y ofrecer una serie de conferencias. Este choque cultural con Oriente Medio le hizo darse cuenta que sus obras estaban demasiado centradas en Japón y necesitaban un toque más “global”. “Sus películas quizás se redujeran demasiado a los localismos de su país y en el extranjero no fueran entendidas en toda su extensión y, por tanto, no fueran aceptadas por un público más amplio” (López Martín, 2018b: 224). Esta experiencia en el extranjero continuó durante un año y medio en Londres, donde realizó un curso de idiomas y tuvo el tiempo suficiente para moldear su siguiente película.

En 2009 regresó a Japón con su siguiente proyecto definido: *Viaje a Agartha (Hoshi o Ou Kodomo*, Shinkai, 2011), inspirada en el trabajo de Hayao Miyazaki y Studio Ghibli. Esta obra supone un giro en la producción del autor, enfocada a un público más familiar y aproximándose más a las estrategias llevadas a cabo por Studio Ghibli durante años. No obstante, “se comparó demasiado al trabajo de Miyazaki en un sentido negativo y se le acusó de «copiar» en exceso el estilo” (López Martín, 2018b: 225). Aunque el director reconoce la influencia de Miyazaki y Ghibli en su cine, así como la importancia de sus animaciones en todos los niveles, se desmarca del estilo del animador senior. “No es que quiera hacer películas como las tuyas, pero quiero lograr lo que logró emocionalmente para muchas personas, incluido yo mismo” (López Martín, 2018b: 226). Sus próximas producciones fueron el cortometraje *Dareka no Manazashi* (Shinkai, 2013) y *El jardín de las palabras (Kotonoha no Niwa*, Shinkai, 2013). Este último mediometraje supuso un salto cualitativo en cuanto a perfeccionamiento y detallismo de la animación hasta entonces realizada por Shinkai, si bien la productora CoMix Wave no estaba conforme con la duración de la obra —apenas cuarenta y cinco minutos— dejaron que la producción siguiera su curso, con estupendos resultados.

Sus últimas producciones, *Your Name* y *El tiempo contigo*, se han ganado los favores del público y la crítica, en especial *Your name*, al convertirse en la quinta película más vista de la historia de Japón —tras *Guardianes de la noche: Tren Infinito (Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-hen*, Sotozaki, 2020), *El viaje de Chihiro*, *Frozen* (Buck y Lee, 2013) y *Titanic* (Cameron, 1997)— la tercera película de *anime* más vista de la historia de Japón —después de *Guardianes de la noche: Tren Infinito* y *El viaje de Chihiro*— y la segunda película más taquillera de la historia de la animación japonesa a nivel mundial, solo superada por *Guardianes de la noche: Tren Infinito*. El enorme éxito de su cinta de 2016 sobrepasó todas las expectativas del director, poniéndolo en el punto de mira de *fans* y crítica como uno de los autores más importantes de la animación japonesa

contemporánea. Actualmente, se encuentra trabajando en su siguiente obra, *Suzume no Tojimari* (Shinkai), de la que ya tiene finalizado el *storyboard*.

El cine de Makoto Shinkai se caracteriza por su detallada representación del paisaje y las estampas cotidianas japonesas, donde se aprecia la belleza y complejidad del entorno nipón y se entremezcla la tecnología con la tradición. El autor es capaz de combinar los *smartphones* con los santuarios sintoístas y las tradiciones con la modernidad, como un fiel reflejo de la sociedad japonesa actual. Entre sus temáticas predilectas destaca “la agonía de la pérdida impuesta por el tiempo, la distancia y la edad”¹⁵⁵ (Clements y McCarthy, 2006: 492), sentimientos que, a menudo, enlaza con el universo (López Martín, 2018b: 230). La aparición de diversos mundos o realidades, conectados entre sí, se erige como eje principal en el cine del autor, así como el transcurrir del tiempo, irremediamente ligado a la climatología. La fuerza del amor representada en la filmografía de Shinkai, sobrepasa las fronteras físicas y temporales, haciendo de él un sentimiento capaz de todo, aunque no exento de amargura y soledad, con el que salvar las distancias físicas y emocionales que el autor plantea en sus personajes y el propio universo de la historia.

5.2. MAMORU HOSODA

Mamoru Hosoda nació en 1967 en Kamiichi. Durante su infancia quedó fuertemente impresionado por las películas *Galaxy Express 999* (*Ginga tetsudô 999*, Rintaro, 1979) y *Lupin III: el castillo de Cagliostro*. En su juventud, estudió pintura en la Universidad de Arte y Diseño Industrial de Kanazawa y, tras finalizar sus estudios, realizó el examen de ingreso para aprendices de Studio Ghibli, sin embargo, aunque quedó entre los últimos seleccionados, fue rechazado. Posteriormente, ingresó en la plantilla del gigante Toei Animation en 1989, donde realizó sus primeros trabajos como director en la franquicia de anime *Digimon* (*Dejimon Adobenchâ*, VV.AA., 1999). Para la misma saga dirigió las dos primeras películas que surgieron del anime: *Digimon Adventure* (*Dejimon Adobenchâ*, Hosoda, 1999) y *Digimon Adventure, Our War Game* (*Dejimon Adobenchâ: Bokurâ no Wô Gêmu!*, Hosoda, 2000), a las que siguió *Digimon: La película* (*Digimon: The Movie*, Hosoda y Yamauchi, 2000). En 2001, Hosoda pasó a formar parte,

¹⁵⁵ Traducción propia.

fugazmente, de Studio Ghibli, donde se le propuso como director para *El castillo ambulante*; no obstante, no realizó el trabajo por desavenencias con el estudio y abandonó la producción, recayendo la dirección del metraje en Hayao Miyazaki¹⁵⁶. La posición de Hosoda frente a Ghibli señala la sombra que el estudio animado ejerce sobre toda la industria del país, eclipsando con su renombre las producciones del resto.

«El Studio Ghibli es una estructura que se creó esencialmente para permitir que el Sr. Miyazaki produjera sus obras y, lamentablemente, no para crear otras cosas. El éxito de Ghibli ha dado una posición bastante delicada a la producción de *anime* japonés porque, hoy en día, en Japón, solo se considera que vale la pena ver los dibujos animados de Studio Ghibli. Y creo que esa no es una situación muy saludable para nuestro mercado de animación. Sin embargo, fundamentalmente, hay espacio para películas de Studio 4°C, Madhouse o Toei Company, porque no es de Studio Ghibli de donde nacerán nuevos talentos»¹⁵⁷ (Hosoda, 2011)

Hasta 2005, el animador continuó trabajando para Toei en series de *anime* como *Ojamajo DoReMi* (Sato, Igarashi y Yamaushi, 1999-2003) o *Dragon Ball Z (Doragon bôru Z*, Nishio, 1989-1996) y como director del metraje *One Piece: Omatsuri Danshaku to Himitsu no Shima* (Hosoda, 2005), sexta película de la franquicia de *anime One Piece*. Tras esta producción abandonó las filas de Toei Animation para formar parte del estudio Madhouse, donde dirigió sus filmes *La chica que saltaba a través del tiempo* — ganadora del premio a la Mejor Película de Animación en el Festival de Sitges— y *Summer Wars* (Hosoda, 2009). Años más tarde, dejó Madhouse para fundar su propio estudio de animación en 2011 junto a Yuichiro Saito: Studio Shizu. Este nuevo proyecto se concibió como un estudio para que el propio Hosoda pudiera elaborar sus obras sin limitaciones. Desde entonces, Studio Shizu solo ha producido obras del director como *Los niños lobo Ame y Yuki (Ôkami Kodomo no Ame to Yuki*, Hosoda, 2012) —en colaboración con Madhouse—, *El niño y la bestia (Bakemono no Ko*, Hosoda, 2015), *Mirai, mi hermana pequeña* y *BELLE (Ryû to sobakasu no hime*, Hosoda, 2021). Los trabajos de Hosoda han sido galardonados hasta en cinco ocasiones por la Academia Japonesa de Cine y *Mirai, mi hermana pequeña* fue nominada al Premio Oscar a Mejor Película de Animación.

¹⁵⁶ Se desconocen los motivos por los que Hosoda abandonó el proyecto, pero por diferentes declaraciones que ha hecho el director se cree que no fue capaz de llegar a un entendimiento con el equipo de Studio Ghibli.

¹⁵⁷ Traducción propia.

«El director japonés ha comentado en más de una ocasión que su motivación principal como artista radica en representar cómo cambia la gente y qué aporta ese cambio al individuo que lo experimenta y a su entorno. Esta premisa ha sido el núcleo que ha configurado cada una de sus historias hasta la fecha» (Montero Plata, 2019: 10).

Ya desde sus primeras obras, aun tratándose de encargos, Hosoda empezó a mostrar uno de sus temas predilectos: la interacción entre el mundo virtual y el real (Montero Plata, 2011: 78). Según declaraciones del autor: “Principalmente porque quiero dibujar el mundo real. Y que, para darle más importancia a este mundo real, me opongo a otro mundo”¹⁵⁸ (Hosoda, 2010). Asimismo, encontramos entre sus preocupaciones fílmicas el ecologismo y su huella actual, la relación del hombre con su entorno, en especial, con los animales y los seres fantásticos a través del realismo mágico que destilan sus filmes. Al igual que Miyazaki, Hosoda llega al público de todas las edades a través de un cine de corte familiar que atañe a todas las generaciones y, gracias a sus temáticas, hace de su filmografía una animación fácilmente accesible para un gran número de espectadores (Montero Plata, 2011: 80). “A esta voluntad [...] ha hecho que muchos le señalen como el heredero de Hayao Miyazaki, tanto en el apartado gráfico —acorde con la escuela de Toei Animation— como por una temática atractiva destinada a un público infantil y adulto” (Montero Plata, 2011: 80).

5.3. HIROMASA YONEBAYASHI

Hiromasa Yonebayashi, también conocido como Maro, nació en 1973 en Ishikawa. Estudió en la Universidad de Kanazawa de Arte y Diseño Industrial, especializándose en diseño comercial. Su andanza en el mundo animado comenzó en 1996 en las filas de Studio Ghibli. En el célebre estudio trabajó como animador en *La princesa Mononoke*, *Mis vecinos los Yamada*, *El viaje de Chihiro*, *El castillo ambulante*, *Ponyo en el acantilado* y *La colina de las amapolas*. Debutó como el director más joven del estudio en dirigir una película con *Arriety y el mundo de los diminutos* y recibió la nominación al Óscar a Mejor Película de Animación por *El recuerdo de Marnie*. Tras el cese de la actividad en Ghibli, vio peligrar su futuro como animador y abandonó el aclamado estudio para fundar el suyo propio: Studio Ponoc. Desde 2015 ha trabajado en diversos proyectos como *Mary y la flor de la bruja*, el largometraje dividido en tres partes *Modest Heroes*

¹⁵⁸ Traducción propia.

(*Chîsana Eiyû: Kani to Tamago to Tômei Ningen*, Yonebayashi, Momose y Yamashita, 2018) y el cortometraje *With All Our Hearts* (Yonebayashi, 2020)¹⁵⁹.

Se aprecia en el cine de Yonebayashi el estilo de dibujo inconfundible heredado de Ghibli, así como algunas de las temáticas miyazakianas que, indudablemente, ha adquirido de su aprendizaje en el estudio. Cabe reseñar la influencia de la literatura europea, al igual que en el maestro Miyazaki, presente en todos sus largometrajes, ya que se tratan de adaptaciones literarias. Asimismo, el protagonismo femenino y el uso de la magia están muy presentes en su filmografía.

5.4. KEIICHI HARA

Director y guionista de *anime*, Keiichi Hara nació en Tatebayashi en 1959 en el seno de una familia humilde. Durante sus años escolares el joven Hara ya demostró su interés en el dibujo, empero, no consiguió entrar en la universidad dada sus malas calificaciones y especializarse en arte, por ello, al finalizar sus estudios en el instituto, ingresó en la escuela profesional de animación Tokyo Designer Gakuin College —actualmente Tokyo Net Wave—. Sus padres, grandes aficionados al cine, inculcaron a Hara el gusto por el cine de grandes directores como Yasujirô Ozu, Keisuke Kinoshita o David Lean, sin embargo, Hara no era especialmente admirador del *anime* hasta que visionó *Las aventuras de Panda y sus amigos I* o *El gato con botas*, obras que generaron un profundo interés por la animación en el director.

Los primeros años de su carrera están marcados por trabajos temporales en Tokio Movie Co. y su colaboración en la empresa de publicidad Adhoc Systems. Allí, conoció a los responsables del estudio Shin-Ei Animation¹⁶⁰ —propiedad de TV Asahi Corporation— y, poco después, pasó a formar parte del elenco del estudio en 1982. Comenzó así su andadura en el mundo de la animación japonesa, donde trabajó en series internacionalmente conocidas como *Doraemon, el gato cósmico* y *Crayon Shin-chan* (*Kureyon Shin-chan*, Hongo, Hara y Muto, 1992). Asimismo, dirigió, además de

¹⁵⁹ Este cortometraje dirigido por Yonebayashi fue creado en colaboración con veinte estudiantes de la Universidad de Kanazawa en la que él estudió. En la obra se entremezclan las ideas de todos los alumnos a las que da vida el director.

¹⁶⁰ Anteriormente denominado A Pro. El estudio fue reorganizado en 1965 por Daikichiro Kusube y fue rebautizado como Shin-Ei Animation.

diferentes series de *anime*, numerosos filmes¹⁶¹ relacionados con estas franquicias del *kodomo* entre 1984 y 2005. En 2007, Shin-Ei Animation le brindó la oportunidad de dirigir su primer largometraje alejado de las sagas de *anime*: *El verano de Coo*. Tras este pequeño éxito, Hara abandonó Shin-Ei Animation para unirse a las filas del estudio Sunrise y dar vida a *Colorful* (*Karafuru*, Hara, 2010). Desde entonces, el animador ingresó en el equipo de Production I.G., en el que se mantiene hasta la fecha, con el que ha producido sus filmes *Miss Hokusai* (*Sarusubeti*, Hara, 2015) y *The Wonderland* (*Bâsudê Wandârando*, Hara, 2019).

Como sus predecesores en este apartado, Keiichi Hara muestra gran interés por la literatura infantil y juvenil, ya que la mayoría de su producción independiente está basada o inspirada en novelas japonesas. Reniega de la tecnología en su vida personal y es un aspecto que se puede apreciar a lo largo de su filmografía, donde los aparatos tecnológicos carecen de la importancia que le brindan otros autores contemporáneos o la propia sociedad japonesa, altamente tecnificada.

6. ANÁLISIS FÍLMICO: LA HUELLA MIYAZAKIANA

6.1. EL LUGAR QUE NOS PROMETIMOS (2004)

El lugar que nos prometimos es el primer largometraje del director Makoto Shinkai. Tras entrar en el circuito comercial gracias a sus obras anteriores, se aventuró en la producción de su primer largometraje en 2004 con un equipo reducido. En el filme recupera temáticas trabajadas con anterioridad, pero, con la ventaja, de poder desarrollarlas en un formato mayor y dotarlas de una nueva capa de profundidad que ya se atisbaba en sus producciones anteriores. Así, Shinkai trabaja de nuevo el amor romántico unido a las problemáticas de la distancia, el espacio y el tiempo —que ya apreciábamos en *Voces de una estrella distante*—, condensados, esta vez, en la coexistencia de mundos paralelos.

«Este primer largometraje guarda una gran historia de lealtad en un mundo imperfecto y apesadumbrado, en los albores de una adolescencia siempre difícil y cambiante en el

¹⁶¹ En concreto, Hara dirigió cuatro largometrajes de la saga *Doraemon*, *el gato cósmico* y trece películas de *Crayon Shin-chan*.

que jóvenes inexpertos en la vida deben tomar decisiones que los marcarán para siempre» (López Martín, 2018b: 46).

El filme comienza con la voz en *off* de uno de los protagonistas, Hiroki, ya adulto, que nos pone en contexto señalando que todo lo que va a acontecer en los próximos noventa minutos ocurre antes de la guerra. El fantasma de la guerra acompaña como un oscuro manto a la historia principal, invisible, casi anecdótico al comienzo de la película, pero que va ganando presencia e importancia conforme avanza el filme. Ya desde los inicios del metraje se nos expone esta realidad, este sombrío telón de fondo, que recuerda a *Porco Rosso* o *El castillo ambulante*, donde la guerra revolotea en la atmósfera del filme sin ser protagonista principal. Al igual que en el cine de Hayao Miyazaki, nos alejamos del contexto real japonés para adentrarnos en un universo completamente nuevo, que nace del propio director pero que guarda ciertas concomitancias con la realidad.

En estos primeros minutos de cinta, se observa el vuelo de un aeroplano blanco que recuerda poderosamente al planeador de Nausicaä y evoca las innumerables escenas de vuelo que se observan en *El castillo en el cielo* y *Porco Rosso*. El plano general, de un marcado cielo azul que contrasta enormemente con las pobladas nubes, donde el ritmo del filme parece, momentáneamente, detenerse, y por el que el avión se aleja hasta quedar no más que una pequeña silueta, es uno de los planos más recurrentes en los metrajes de Miyazaki donde el acto de volar tiene mayor peso. No obstante, el ritmo de este tipo de secuencias queda vinculado a la acción narrativa y, como vemos en estas primeras imágenes, el acto de volar destila cierta nostalgia por el pasado, por una promesa conjurada hace tiempo y que resuena con añoranza en la voz de Hiroki.

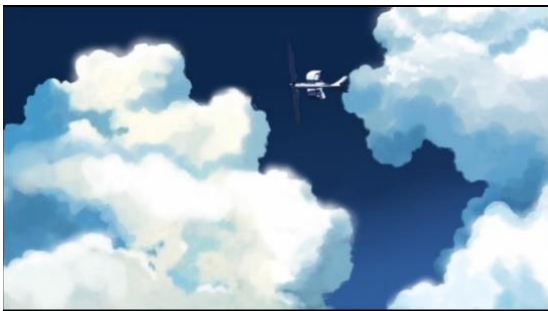


Fig. 109. Fotograma de El lugar que nos prometimos



Fig. 110. Fotograma de Porco Rosso

Será el título del filme el que nos saque de esta aparente ensoñación y nos transporte a una clase de instituto donde una voz femenina recita parte del poema *Eiketsu no Asa* del

poemario *Primavera y caos* de Miyazawa (1924)¹⁶². La introducción de los títulos de crédito iniciales tras unos minutos de metraje es un rasgo que apreciamos en casi la totalidad de la filmografía miyazakiana —a excepción de *Mi vecino Totoro*, *Porco Rosso* y *El viento se levanta*— y que Shinkai también emplea en su primer largometraje. El hermoso fragmento será la primera de las referencias literarias que encontraremos a lo largo del metraje, como vemos, de un autor japonés: Kenji Miyazawa, escritor y poeta de libros infantiles. La formación en literatura de Shinkai, así como su pertenencia al club de literatura juvenil en la universidad —al igual que el maestro Miyazaki—, denotan la inclusión de obras literarias en su cine. En esta primera producción de Shinkai, las obras son exclusivamente de origen japonés, al contrario de la tónica miyazakiana que se inspira, en su mayoría, en la literatura juvenil europea.

Pronto, Shinkai nos presenta al siguiente de los protagonistas, Takuya, y las ambiciones de ambos chicos: su compañera de clase Sayuri y la Torre que atraviesa el cielo de Japón. A través de una concatenación de primeros planos del rostro de los personajes, descubrimos quiénes van a ser los jóvenes involucrados en la historia, más allá del monólogo de Hiroki. Asimismo, una panorámica vertical de la Torre nos muestra su inmenso tamaño, recurso también empleado por Miyazaki para ubicar la casa de baños de *El viaje de Chihiro*. Ya desde este momento, el director tantea narrativamente la premisa de la guerra que va a recorrer todo el metraje al mencionar la relación de esta misteriosa Torre con una frontera que divide la nación. De igual forma, los anhelos de Hiroki y Takuya por alcanzar la cima de la Torre establecen lo que será un viaje para ambos jóvenes, tanto físico como emocional. Nos plantea Shinkai este viaje iniciático en el que los personajes tendrán que esforzarse para lograr aquello que desean, así como lo hizo Chihiro para salvar a sus padres, a través del hipotético viaje a la mística Torre que sirve como pretexto para propiciar su maduración personal. Al igual que en los filmes de Miyazaki, son los jóvenes los que emprenden este viaje: Hiroki y Takuya están dispuestos a embarcarse en una misión imposible para lograr sus mayores deseos.

Se subraya, en especial, la relación de Hiroki con Sayuri cuando éste se sonroja ante la presencia de la chica. El interés romántico de ambos protagonistas por su compañera, en principio, unidireccional, se asemeja al proceder de Tombo con Nicky en *Nicky, la aprendiz de bruja*. Los tres personajes masculinos de ambas producciones parten de un enamoramiento que comienza en el plano de la amistad y el interés adolescente por estos

¹⁶² Publicado en España bajo el título de *Haru to shura y otros poemas* (2017).

sentimientos aún desconocidos. En el trayecto en tren de Sayuri y Hiroki, Shinkai recurre, de nuevo, al uso de la panorámica vertical, esta vez, más pausada y acompañada de un empleo magistral de la luz a través de los destellos, para enmarcar esta estampa y dotar a la escena de un ritmo lento que acompaña el trayecto de los jóvenes. En la conversación entre ambos, Hiroki descubre lo que ya, en una secuencia anterior, comentaban los chicos: su comienzo en el mundo laboral. Así como Chihiro y Nicky, Hiroki y Takuya comienzan a trabajar para conseguir sus objetivos, aunque, al contrario que las protagonistas miyazakianas, no es por obligación: en el caso de Chihiro como empleada de la *yuya* y en el de Nicky para sobrevivir. De nuevo, aparece el fantasma de la guerra, que revolotea como un ser incorpóreo desde los inicios del metraje, en este nuevo proyecto emprendido por los protagonistas: su trabajo consiste en la elaboración de misiles guiados en una fábrica militar. Los detalles de la contienda, no obstante, se van revelando conforme el filme avanza. Una esclarecedora noticia de radio nos sitúa en el enfrentamiento entre Estados Unidos y La Unión —presuponemos que hace referencia a la Unión Soviética— y las tensiones entre ambos bandos ante la indecisión de la nación japonesa en formar parte en dicha contienda. Al igual que ocurrió históricamente en la Guerra Fría con la figura del muro de Berlín, la Torre de la Unión en el metraje de Shinkai separa los bandos norte y sur, cada uno representados por una de estas grandes potencias.

El desfile de armamento, tanques y máquinas de guerra está servido, tal es así, que los protagonistas encuentran un dron BQM-74 Chukar¹⁶³ de fabricación norteamericana con el que pretenden construir un avión ligero que les permita llegar hasta la tan ansiada Torre. Resulta anecdótico que el modelo de dron que refleja Shinkai no existe¹⁶⁴, lo que podría situar temporalmente la narración en un futuro próximo.



Fig. 111. Fotograma de El lugar que nos prometimos



Fig. 112. Fotografía del dron BQM-75E Chukar III

¹⁶³ Mísil aéreo controlado de forma remota. De creación estadounidense y empleado por la Armada de Estados Unidos en conflictos bélicos como la Guerra del Golfo.

¹⁶⁴ Los modelos Chukar son: MQM-74-A Chukar I, XBQM-108, MQM-74C Chukar II, BQM-74C Chukar III y BQM-75E Chukar III. Makoto Shinkai refleja en el dron un hipotético modelo IV.

Al igual que en la filmografía miyazakiana, los aviones están ligados al conflicto bélico, sin ir más lejos, el proyecto Bella Ciela —así han decidido llamar Hiroki y Takuya a su particular avión— nace de un misil guiado y su construcción es posible gracias al arduo trabajo de los jóvenes en la fábrica militar. No obstante, el Bella Ciela¹⁶⁵ se muestra como el método por el que conseguir un sueño, el vehículo propicio para los anhelos de los jóvenes protagonistas, alejado de la concepción de máquina de guerra. Esta idea ya la suscitaba *Porco Rosso*, donde el Savoia S.21 de Marco, aun equipado con armas de fuego, carece de la connotación belicista asociada a estas máquinas de volar en un contexto tan agresivo como el que ambos autores presentan.

Como una premonición, nos adentramos en los sueños de Sayuri para ver surcar los cielos al Bella Ciela. Este mundo onírico en el que la chica se encuentra destaca por el empleo de tonos fríos y su contraste con escenas anteriores donde la calidez de la luz inundaba el plano. El sueño de la chica tiene ciertos tintes apocalípticos al tratarse de un universo despoblado, donde la tecnología, los edificios y, en general, la humanidad, han desaparecido y la naturaleza se abre paso a través del mobiliario urbano. Con el despertar de la joven, apreciamos la segunda referencia literaria del filme: *Conocimiento de los universos paralelos* de Mitsuyo Kakuta. De nuevo, Shinkai referencia a un autor japonés, en este caso, para aportar pistas sobre la trama, hasta el momento, aún en el aire. Son Sayuri y Takuya los interesados en este volumen sobre física y, en la conversación de ambos, se revela un dato importante: el abuelo de Sayuri era físico y vivía en la zona de la Unión. Esta información no parece relevante por ahora, pero, como veremos, el filme va aportando pequeñas pistas sobre su desenlace. Podríamos comparar esta revelación de información con cuentagotas al método empleado por Miyazaki en *El viaje de Chihiro*, no obstante, mientras que Shinkai utiliza el propio guion para ir descubriendo los diferentes universos del filme, Miyazaki se sirve de elementos del folclore y la tradición japonesa para poner de manifiesto la realidad de su obra. Apelamos aquí a la experiencia profesional y personal del director senior, más sutil a la hora de mostrar sus intenciones narrativas.

¹⁶⁵ Resulta anecdótico el uso del italiano para denominar al aeroplano, que evoca el filme *Porco Rosso* de Hayao Miyazaki y su emplazamiento en el Mar Adriático y el período de entreguerras en Italia.

Por fin, vemos cómo los dos compañeros de instituto se dirigen a su fábrica secreta para mostrarle a Sayuri su impresionante creación. Por primera vez, apreciamos la aerodinámica del Bella Ciela, muy distinta a los aviones de combate que aparecen en el filme, con unas líneas más naturales que le confieren una apariencia menos agresiva y más ligera. El Bella Ciela es una máquina de sueños, alejada de los propósitos bélicos históricamente asociados a estos aparatos y con un fin nada cercano a los horrores de la confrontación entre Estados Unidos y la Unión. Vemos en Shinkai esta diferenciación miyazakiana entre la concepción de la maquinaria bélica, mucho más oscura y dura, que aquellos medios que nada tienen que ver con el conflicto. Así, al igual que las naves de Tormekia y Pejite en *Nausicaä* resultan sombrías y aterradoras y el planeador de Nausicaä es símbolo de libertad; así como los acorazados que bombardean el universo de *El castillo ambulante*; Shinkai separa al Bella Ciela de la contienda y le confiere una apariencia más amable.

Es en este momento del metraje cuando los jóvenes descubren que comparten el mismo anhelo y prometen viajar a la Torre juntos, así lo afirma el propio Hiroki: “la Torre que sobresalía por encima de las nubes se convirtió en una especie de lugar prometido para mí”. Ajenos a la realidad de la guerra, son las noticias en la televisión de Okabe, el director de la fábrica donde trabajan los chicos, las que nos alertan de que el conflicto entre ambas facciones empieza a endurecerse. La producción en la fábrica se vuelve frenética y el fantasma de la guerra acecha ahora más que nunca. Los paralelismos entre el tratamiento del conflicto armado en *El castillo ambulante*, *Nausicaä del Valle del Viento* y el filme de Shinkai resultan parejos al crecer la presencia y peso en la narración de la confrontación entre bandos, cada vez más cruda. Conforme avanzan los días, observamos a Sayuri leer la que será la tercera y última referencia literaria en el filme: *La red onírica* de Sanae Morishita. Shinkai ofrece todas las claves para descubrir los misterios de su metraje a través de los títulos de las obras literarias que leen sus personajes: universos paralelos y mundos oníricos. Los días de verano que comparten los protagonistas pronto terminarán, no obstante, el paisaje casi bucólico que nos presenta Shinkai a través de una concatenación de planos generales, donde los colores son vibrantes y la luz es cálida, nos trae a la memoria el idílico estudio de Howl en la pradera.



Fig. 113. Fotograma de El lugar que nos prometimos



Fig. 114. Fotograma de El castillo ambulante

El feliz verano que los jóvenes han compartido en la fábrica llega a su fin con la desaparición de Sayuri. La ausencia de la chica cambia radicalmente el tono narrativo y visual que llevaba la película hasta el momento, volviéndolo frío y solitario, donde las imágenes se han vuelto asépticas y carentes de la emoción que derrochaban anteriormente. Tres años después de la desaparición de la joven descubrimos a un Takuya adulto, que trabaja en dependencias militares como científico. El alto grado tecnológico de las instalaciones contrasta enormemente con las imágenes anteriores en la fábrica, como decimos, de un aspecto más pulcro y cuidado, pero carente del sentimiento que poseía el rincón de su juventud. El auge de la tecnología permite a Takuya la conexión con universos paralelos, aunque de forma momentánea, desentrañando el verdadero poder de la Torre: su función como arma. Si bien, no se sabe a ciencia cierta el sentido de la Torre —creada por el abuelo de Sayuri—, su alta tecnología afecta al mundo en el que viven los personajes. Resulta paradójico cómo la tecnología, aparentemente inofensiva de la Torre, funciona como arma del mismo modo que lo hace la isla de Lapuntu en *El castillo en el cielo*. Ambas construcciones guardan un poder inimaginable en su interior, capaz de destruir al mundo. Las relaciones de la Torre con la existencia de mundos paralelos son harto complejas, pero queda constancia de su relación con el mundo de los sueños. Descubrimos entonces que la desaparición de Sayuri está relacionada con la Torre, al haber quedado la joven sumergida en un profundo sueño que los militares se han propuesto investigar, ya que las ensoñaciones de Sayuri guardan una estrecha relación con la actividad de la Torre.

La presencia cada vez mayor de militares, misiles guiados y las contantes secuencias que aluden al conflicto entre los diferentes bandos se suceden con mayor asiduidad. El peso de la guerra recae sobre el relato y se descubren los planes de Okabe para llevar a cabo un atentado contra la Torre. El empresario consigue el material necesario de manera ilegal para realizar la tarea, en este caso, para él, el fin sí justifica los medios. Se comienza a

apreciar un cambio de actitud en el mentor de Hiroki y Takuya, ahora más interesado que nunca en propiciar la guerra para obtener beneficio de ella. Como vemos, el fabricante tiene sus propios intereses que justifican sus acciones, al igual que muchos de los personajes miyazakianos, como Lady Eboshi o Lady Kushana, capaces de iniciar un conflicto que les ayude a lograr sus propósitos. Así, los personajes adultos de Shinkai comparten la cualidad miyazakiana que los lleva a actuar bajo la codicia y el poder que corrompen sus intenciones. En caso contrario, tenemos el idealismo y valor de Hiroki y el esfuerzo de Takuya, los jóvenes protagonistas que encarnan, de momento, los valores asociados a los jóvenes en la filmografía miyazakiana.

No obstante, durante casi la totalidad del filme, Sayuri está sumida en una profunda soledad y desesperación al quedar atrapada en un mundo onírico/paralelo a su propia realidad. Esta desesperanza se refleja en la imagen, que, sin llegar a convertirse en blanco y negro, carece de la saturación que el filme ha ido mostrando. Los planos generales nos muestran un mundo desolado, que acompañan a los primeros planos de Sayuri y su tristeza. La joven, que desconoce por qué está en dicho universo, busca desesperadamente una forma de salir de esa realidad. Distinguimos pues, ciertos paralelismos entre Sayuri y Chihiro, ambas chicas retenidas en un mundo que no conocen y del que no pueden escapar. En ambos casos, los autores recurren a un plano medio que recoge a la protagonista doblada sobre sí misma, al no entender la realidad que le rodea, sentimiento al que acompaña el tratamiento del color en la propia imagen, sombrío y lúgubre; de igual forma, el plano general de las jóvenes, en el que parece que caminan sobre un mar de nubes, no es más que el reflejo del cielo. Sin embargo, el cielo del mundo de Sayuri ha perdido todo su color, así como la joven ha perdido la esperanza, mientras que el de Chihiro corresponde al caso contrario.

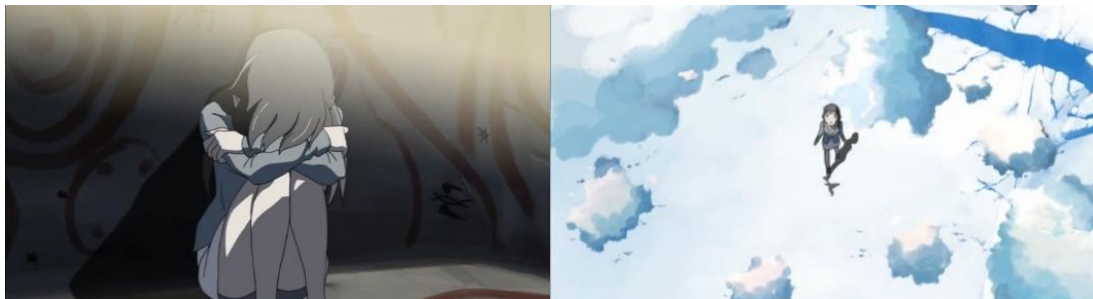


Fig. 115. Fotogramas de El lugar que nos prometimos

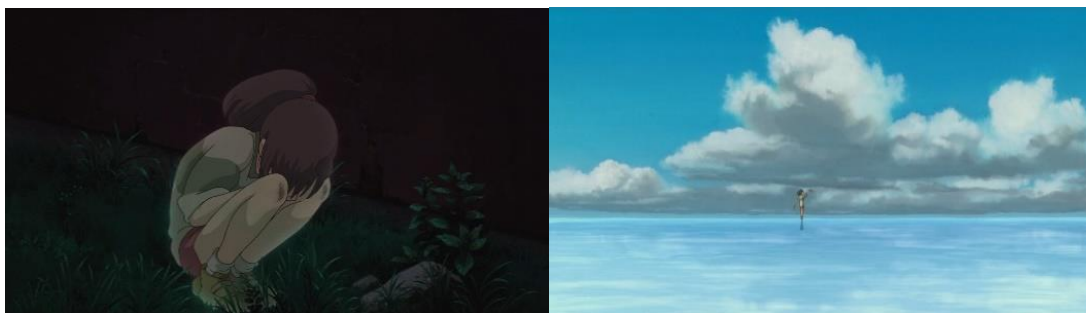


Fig. 116. Fotogramas de El viaje de Chihiro

La soledad de Sayuri es compartida por Hiroki. El protagonista desvela la imposibilidad de terminar el proyecto del Bella Cielita ante la desaparición de la chica, que provocó que los jóvenes cesaran su actividad y acabaran separándose. Observamos cómo el amor resulta fundamental para el transcurso de la historia: sin Sayuri, nada puede continuar. Si el sentimiento que mostraba Shinkai en secuencias anteriores estaba imbuido de un halo idílico y adolescente, ahora se ha transformado en dolor y soledad ante la ausencia de la joven. También la imagen refleja el sentir del joven, ahora carente de la luz anterior, donde los planos muestran a Hiroki sumido en su melancolía, mientras se intercalan con frías estampas de la bulliciosa ciudad. El monólogo de Hiroki, donde expone su triste realidad, es paralelo al de Sayuri en su sueño, lo que denota el poderoso amor que existe entre ambos jóvenes, capaz de traspasar las barreras del espacio y el tiempo. Empero, Takuya decide involucrarse con Okabe y el conflicto, uniéndose a su grupo terrorista y viéndose envuelto en una trifulca con los oficiales de la Unión. Por primera vez en el metraje, Shinkai ofrece una batalla con los personajes principales involucrados, donde Takuya resulta herido y la acción es frenética. Como podemos apreciar, el aumento en el ritmo fílmico queda marcado por la aparición de la confrontación en el metraje, conforme la contienda gana importancia, así crecerá el ritmo.

Mientras tanto, los sueños de Sayuri comienzan a estrechar su relación con los de Hiroki y la realidad, hasta el punto de que la chica es capaz verse a sí misma postrada en la cama del hospital. Una vez conocedor de la realidad de Sayuri, a través de una carta que dejó la joven, Hiroki acude al hospital donde estaba ingresada, pero, para su sorpresa, ha sido trasladada a un recinto militar. Pese a la ausencia de la chica, el joven no quiere irse sin visitar la habitación que ha sido hogar de Sayuri por tres largos años. En esa minúscula instancia, los personajes se encuentran a través del espacio y el tiempo en una nueva realidad, más cercana a los idílicos recuerdos de ambos, donde, finalmente, Hiroki toma la decisión de cumplir su promesa. Shinkai acentúa la importancia de la escena a través

de la propia imagen: si Hiroki se encontraba en la aséptica y lúgubre habitación del hospital, cuando contacta con Sayuri todo a su alrededor cambia, devolviendo la luz de nuevo al metraje a través de los planos generales de la fábrica de su infancia que ahora tienen un nuevo color. El viaje que ambos chicos comenzaron en aquella fábrica continuará gracias al amor de Hiroki por Sayuri y su deseo de salvarla de aquel extraño mundo en el que se encuentra. Existe, por tanto, un paralelismo entre la relación de ambos personajes con los personajes miyazakianos Sophie y Howl. En ambas parejas, es el chico el que toma la decisión de proteger y salvar a la chica, sin importar el precio que tenga que pagar y tras una evolución personal asombrosa. El amor, en ambos casos, funciona como motor de cambio en los propios personajes y la historia, siempre con la guerra como telón de fondo.



Fig. 117. Fotograma de El lugar que nos prometimos



Fig. 118. Fotograma de El castillo ambulante

Si bien, mientras Sayuri se encuentra con Hiroki, su cuerpo permanece en las dependencias militares en las que trabaja Takuya. Casi de forma simultánea, la chica se reúne espacio-temporalmente con Hiroki y físicamente con Takuya, aunque no sea consciente de este último encuentro. La determinación de Hiroki le lleva, de nuevo, a la fábrica en la que trabajó años atrás, y, durante su trayecto, lo observamos leyendo *Primavera y Caos*, el mismo libro que Sayuri recitó en clase. Por otro lado, los anhelos de Takuya cambian radicalmente de dirección y somos testigos de que el ataque a la Torre en el que va a participar es inminente. Si en el caso de Hiroki es el amor el que actúa como motor de cambio en su viaje iniciático, en el de Takuya será la guerra el que propiciará su evolución como personaje. Lejos del amor de Sayuri, el joven se deja arrastrar por la tecnología y el conflicto; en cambio, es la necesidad de salvar a la joven la que lleva a Hiroki a emprender su viaje. Este viaje del joven resulta similar al que realiza Ashitaka en *La princesa Mononoke*, con la diferencia de que él no busca su propia salvación, sino la de su amada.

El camino de ambos chicos se encuentra de nuevo y conversan acerca de la realidad que les rodea: el profundo sueño de Sayuri y la guerra que está a punto de estallar. Hiroki le desvela a Takuya sus intenciones de volar a la Torre con la chica a bordo del Bella Ciel, una corazonada le dice que se despertará si consigue llevarla hasta allí. El sueño que algún día ambos jóvenes compartieron, ahora queda muy lejano a los intereses de Takuya, dispuesto a destruir el avión de su juventud al no compartir los deseos de su viejo amigo. Así como muchos personajes miyazakianos, la vida adulta ha golpeado al joven Takuya, desvaneciendo sus sueños y esperanzas, convirtiéndolo en un ser en el que priman sus propios intereses frente al idealismo de Hiroki. Pese a que Shinkai enfrenta a ambos amigos, no podemos hablar de Takuya como antagonista en este punto de la trama, ya que actúa según lo que cree que es correcto: si Sayuri despierta, la humanidad desaparecerá. Por otro lado, Okabe aprovecha la situación para unir su propósito al de Hiroki y aprovechar su determinación en volar a la Torre para que él perpetúe el atentado. Si bien, Okabe, como hemos visto, no es malo *per se*, sus acciones están más cercanas, por ejemplo, a personajes como Muska de *El castillo en el cielo*, capaz de amenazar a los personajes a punta de pistola para conseguir sus objetivos. Apreciamos en la Fig. 119 cómo Okabe queda amparado por las sombras, en un plano a contraluz, al contrario que hará Miyazaki que muestra sin tapujos al antagonista de su cinta.

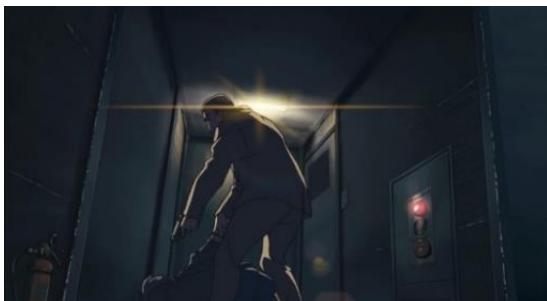


Fig. 119. Fotograma de El lugar que nos prometimos



Fig. 120. Fotograma de El castillo en el cielo

Finalmente, Takuya se decide a ayudar a Hiroki y Sayuri, descubriendo que en su interior aún alberga la promesa que los tres jóvenes se hicieron un verano. Este cambio de actitud en el chico recuerda a personajes miyazakianos como Dola, la Bruja del Páramo o Yûbaba/Zenîba, que, aunque mostraron su oposición a las heroínas de Miyazaki en un primer momento, terminaron por ayudarlas en su periplo. No obstante, y al contrario que estos personajes de Miyazaki, lo que favorece la colaboración de Takuya no es el valor y la abnegación de Hiroki, sino la posibilidad de llevar a cabo el atentado. La guerra estalla, desplegando todo un desfile de maquinaria bélica y numerosos combates alrededor de la

Torre. La acción se precipita y el Bella Cielra emprende su camino hacia la misteriosa Torre con Hiroki y Sayuri en su interior. El despegue del Bella Cielra, trae consigo sentimientos encontrados: por un lado, la libertad del vuelo y realización de la promesa; por otro, el camino hacia un destino incierto y, posiblemente, la muerte. En el primero de los casos, tanto narrativa como visualmente, *El lugar que nos prometimos* evoca los grandes filmes sobre aviación de Hayao Miyazaki. El vuelo en el cine miyazakiano alude a un sentimiento de libertad, cambio o redención que Shinkai ha sabido plasmar de forma magistral en este despegar del Bella Cielra, capaz de provocar una guerra y el cambio de todo el mundo con su travesía. Asimismo, el destino de Hiroki y Sayuri es incierto y está marcado con la muerte, al igual que el de Ashitaka cuando parte de la aldea consumido por la maldición del *tatarigami*. Apreciamos aquí dos formas de entender el viaje físico y emocional de los personajes: la salvación y la muerte. Resulta interesante que Takuya se quede en la fábrica, incapaz de completar su viaje iniciático al haberse convertido en un adulto.

Las escenas siguientes, representadas por el difícil trayecto del Bella Cielra y la contienda que tiene lugar alrededor de la Torre, recuerdan a los periplos de Marco Pagot en *Porco Rosso* o Howl en *El castillo ambulante*. Los primeros planos de Hiroki en el avión denotan la alta velocidad a la que viaja el Bella Cielra y somos testigos de sus maniobras en el control del aeroplano, aspecto que apreciamos en las travesías de *Porco Rosso*. Asimismo, la batalla queda enmarcada en una combinación de planos generales que muestran la magnitud del conflicto, con otros más cercanos que atañen a detalles como el lanzamiento de misiles o los impactos de los mismos, recordando a la batalla final de Howl contra los bombarderos. Sin embargo, cuando el biplaza alcanza la velocidad de crucero, el ritmo cambia radicalmente: un mar de nubes y el silencio más absoluto reinan en la escena. Este pacífico paraje nos trae a la memoria las palabras que Marco le dedica al cementerio de aviones: “Una llanura muy tranquila. Miré arriba y el cielo era maravilloso”. Ambas aeronaves se desplazan por el intenso cielo azul sutilmente, casi sin mover las aspas del avión, avanzando en la tranquilidad que precede a la destrucción.



Fig. 121. Fotograma de El lugar que nos prometimos



Fig. 122. Fotograma de El castillo ambulante



Fig. 123. Fotograma de El lugar que nos prometimos



Fig. 124. Fotograma de Porco Rosso

Con la llegada a la Torre, Sayuri logra despertar, no obstante, el amanecer de la chica tiene un precio: olvidar sus sentimientos por Hiroki. Como vemos, toda acción conlleva un sacrificio, acto que ya demuestran las películas de Miyazaki: Nausicaä ofrece su vida para salvar a su pueblo; la isla de Lapuntu desaparece definitivamente y se desvanece toda una civilización; Marco pierde su apariencia humana a cambio de su vida; y Howl recupera su corazón, pero ya no tiene el poder de Calcifer. Aunque el amor haya mantenido conectados a los protagonistas, es un costo que deben saldar por haber alterado el espacio-tiempo. Un plano general nos muestra el lanzamiento del misil que destruye la Torre y acaba con la amenaza que supone el despertar de Sayuri. El Bella Ciela ocupa el primer plano mientras, en la lejanía, observamos el impacto del cohete que convierte en cenizas el lugar que se prometieron los jóvenes, tornando el cielo de un rojo intenso que deja paso a un nuevo amanecer. A pesar de salvar a la humanidad de su desaparición, auxiliar a Sayuri y cumplir su promesa de volar con el Bella Ciela, el final de la obra es esperanzador y melancólico a partes iguales; aunque los protagonistas vuelvan a encontrarse en una emotiva escena, todo resulta amargo ante este nuevo escenario. El metraje de Shinkai acaba sin el típico *happy end* que acompaña a las historias de amor, rasgo común a obras de Miyazaki como *La princesa Mononoke* o *El viaje de Chihiro*, y comparte con el director senior la concepción del amor como elemento salvador y de sacrificio, sentimiento a la par feliz y doloroso.

Empero, al contrario que en el cine de Hayao Miyazaki, no hay, por parte de Shinkai, un intento de recuperación del pasado japonés, del folclore o la tradición, sino de mostrar el contexto nipón actual, tal y como es. Apela Shinkai al término *itokodori* del que hablábamos anteriormente, al emplazar la historia en un posible futuro próximo, mucho más tecnológico que el actual, y separando la nación japonesa en dos partes diferenciadas y con alta influencia extranjera. No obstante, se aprecian ciertos elementos culturales nipones como un cementerio tradicional en la zona de la fábrica de los jóvenes.

Respecto a los personajes, el peso del personaje femenino de Sayuri dista muchísimo de la heroína miyazakiana. La joven de Shinkai actúa como motor de cambio en la historia, pero, a su vez, es un elemento pasivo que espera ser salvado. Es en personajes como Sayuri que los valores del *yasashii* se pueden apreciar con mayor facilidad: amabilidad, pasividad, dulzura. Por ende, los personajes masculinos Hiroki y Takuya se rigen por el *bushido*: valor, éxito y coraje, empero, Hiroki se aproxima más a la concepción miyazakiana de los protagonistas masculinos como Ashitaka que al ideal japonés de masculinidad. El joven, al igual que el príncipe Emishi, desborda empatía y abnegación, dispuesto a sacrificarse por su amada. En un mundo que bascula entre lo maravilloso y lo extraño, nos encontramos ante diferentes realidades que van superponiéndose a lo largo del filme, donde, incluso, el mundo onírico tiene cabida. Este gusto por los detalles, el preciosismo con el que retrata paisajes naturales y urbanos, los cuidados destellos de luz o la composición del plano como si cada fotograma se tratara de una obra de arte en sí misma, son algunas de las características más destacables del cine de Makoto Shinkai.

6.2. LA CHICA QUE SALTABA A TRAVÉS DEL TIEMPO (2006)

El primer largometraje de Mamoru Hosoda, lejos de las franquicias de series de *anime*, llegó en 2006 con *La chica que saltaba a través del tiempo*. Esta primera colaboración del autor con el estudio Madhouse, fue galardonada con el premio a Mejor Película de Animación en el Festival de Sitges y la Distinción Especial en el Festival de Annecy. Pese a tratarse de un proyecto completamente diferente a las series para televisión en las que el realizador trabajó anteriormente, guarda algunas relaciones con estos *anime*. En concreto, la preocupación de Hosoda por la tecnología y las posibilidades que ésta ofrece es un sello que se vuelve a repetir en su primera producción independiente y que veremos, de forma recurrente, a lo largo de su filmografía.

Una larga cadena numérica en intenso rojo nos da la bienvenida a esta historia al más puro estilo *Matrix* (*The Matrix*, Wachowski, 1999). A través de un primer plano descubrimos a la protagonista, Makoto, jugando a béisbol con sus amigos Chiaki y Kôsuke. La escena de los chicos entrenando se entrelaza con la secuencia numérica hasta que el despertar de la joven nos confirma que todo ha sido un sueño. Al igual que en el análisis anterior, y como uno de los rasgos sintomáticos de la filmografía miyazakiana, Hosoda sitúa los títulos de crédito iniciales después de unos minutos de metraje, no obstante, los rótulos se intercalan con escenas de la vida cotidiana de la protagonista. Desde el comienzo del filme se van descubriendo algunos de los rasgos de la vida y la personalidad de Makoto: su torpeza y amabilidad, su gusto por el deporte o su hogar. La casa de la protagonista, rodeada de una exuberante vegetación que esconde el marcado carácter japonés del edificio, se muestra a través de un plano general que recuerda a la casa paterna de Nicky en *Nicky, la aprendiz de bruja*, aunque el estilo de ésta última sea predominantemente europeo.



Fig. 125. Fotograma de *La chica que saltaba a través del tiempo*



Fig. 126. Fotograma de *Nicky, la aprendiz de bruja*

La protagonista utiliza la bicicleta para desplazarse, así como lo hacen Tombo o Tatsuo Kusakabe —padre de Mei y Satsuki—, en los filmes de Miyazaki. A lo largo del trayecto hacia el instituto descubrimos que la joven, además de su manifiesta torpeza, peca de impuntual, rasgos de su personalidad que le confieren un punto cómico al metraje. Pese a que se podría considerar que estos atributos no son positivos, la joven lo desmiente a través de la voz en *off*: “dicen que, si dependes siempre de la suerte, algún día se te acaba, pero yo estaba convencida de que eso no iba conmigo. La suerte siempre está de mi parte”. A modo de explicación hacia el espectador, Makoto enumera sus virtudes mientras la secuencia, en un matiz claramente divertido, demuestra con imágenes todo lo contrario. Esta evidente torpeza de Makoto recuerda al primer vuelo de Nicky o los primeros trabajos de Chihiro, donde las chicas no destacaban, precisamente, por su destreza.

Las escenas del día a día en el instituto de los personajes sitúa la cinta en el género *slice of life*. Así, apreciamos cómo los estudiantes se preocupan por sus aspiraciones y futuro, al contrario que nuestra protagonista, que aún no ha decidido qué le deparará la vida tras graduarse. Los planos generales de diferentes espacios del centro nos transmiten la vida relajada del alumnado mediante diversas actividades, como un recurso para mostrar esta cotidianidad. Makoto, resignada a cumplir con sus obligaciones de estudiante, descubre la frase *'time waits for no one'*¹⁶⁶ escrita en una pizarra. Hosoda, de forma sutil, está dejando una pista de la importancia que tiene el tiempo y su transcurso en el metraje, solo que Makoto aún no lo sabe. Un ruido en la habitación contigua saca a la joven de su ensimismamiento y decide acercarse a ver qué ha ocurrido. La sucesión de planos, que van desde lo general al detalle, de la puerta tras la que parece haber ocurrido algo, alargan la acción y acentúan la tensión dando un toque de suspense que centra la atención del espectador en los próximos minutos de filme, de una importancia crucial.

Makoto descubre lo que, a simple vista, parece una nuez, pero una sombra la asusta y, dada su torpeza, termina por caer encima del supuesto fruto. Lo que vemos a continuación nada tiene que ver con el instituto en el que nos encontrábamos. Makoto realiza lo que parece ser un viaje a toda velocidad a través de los tiempos, donde Hosoda conjuga de forma magistral la animación tradicional y 3D acompañada de la música a piano de estilo barroco que, además de realzar este contraste en la imagen, acentúa el ritmo fílmico. Casi al final de este viaje astral, apreciamos una concatenación de circuitos tecnológicos que finalizan en un intenso cielo azul que nos devuelve a la realidad de la chica. A lo largo del trayecto hemos observado cómo la protagonista pasaba rápidamente por diferentes escenarios, no obstante, queremos detenernos en su inmersión en el agua. En ese preciso instante, es donde la acción prácticamente se paraliza y las burbujas toman protagonismo, al igual que podemos observar en el filme *El viaje de Chihiro*.



Fig. 127. Fotograma de La chica que saltaba a través del tiempo



Fig. 128. Fotograma de El viaje de Chihiro

¹⁶⁶ 'El tiempo no espera a nadie'. Traducción propia.

Después del incidente, Makoto vuelve a su vida normal, no sin sufrir las burlas de sus amigos ante lo sucedido. Durante su habitual entrenamiento juntos, los jóvenes conversan sobre sus planes para el verano y, entre ellos, se menciona el festival de fuegos artificiales donde tendrán que vestir sus trajes tradicionales. La joven se refiere aquí al *hanabi, matsuri* que tiene lugar en verano y se caracteriza por el lanzamiento de fuegos artificiales, empero, aunque se mencione el festival, no tendrá representación gráfica en el metraje. Una vez más, los jóvenes charlan sobre su futuro y, nuevamente, nuestra protagonista no se toma demasiado en serio el tema. Tras la reunión con sus colegas, Makoto se dirige a hacer unos recados a toda velocidad, con la mala fortuna de que los frenos de su bicicleta no funcionan y sufre un accidente mortal. El tiempo se ralentiza mientras la joven sale despedida, acompañado de un monólogo en el que la chica se arrepiente de todas las cosas que ha hecho mal durante el día, consciente de que su final está próximo. Tras ser arrojada por el tren, vuelve a aparecer la secuencia numérica, que se detiene momentáneamente y rebobina unos minutos atrás.

La siguiente escena nos muestra a Makoto en el suelo, con su bicicleta intacta, que parece haber chocado con la mujer que anteriormente adelantó velozmente. Hemos dado un salto atrás en el tiempo, minutos antes de la colisión de la joven con el tren. La sorprendida Makoto, corre a contarle a su tía todo lo acontecido. Su tía es Kazuko Yoshiyama, restauradora de arte en el Museo Nacional de Tokio y protagonista de la novela *Toki wo kakeru shôjo* de Yasutaka Tsutsui (1967), por tanto, el filme de Hosoda resulta una secuela de la obra literaria al contar las hazañas de su sobrina. Tras exponerle lo acontecido a Kazuko, la artista afirma haber pasado por lo mismo en su juventud, relacionando directamente la película con la novela. Apreciamos aquí una cualidad miyazakiana importante y es la adaptación de la literatura al universo fílmico con modificaciones que adecúen el contenido de la obra a los propósitos de los realizadores. Tanto en el caso de Miyazaki como en el de Hosoda, aunque en este último más que una adaptación se trate de una posible secuela, ambos autores reescriben la historia original para adaptarla a sus propios intereses, resultando una obra con influencias literarias pero única en sí misma.

Continuando con la historia de Hosoda, Kazuko le expone las claves para controlar esos posibles viajes en el tiempo a Makoto y la joven trata de dominar este poder. La escena en la que la chica pretende resurgir su poder temporal recuerda a los intentos de volar de Nicky cuando ésta pierde sus poderes mágicos. Ambas protagonistas ponen a prueba estos

superpoderes, primero, en su pequeña habitación sin demasiado éxito, para luego trasladarse a una pequeña explanada de la ciudad y, después de una intensa carrera que les sirve de impulso, Makoto lo consigue, mientras que Nicky no.

Como si se tratara de *Atrapado en el tiempo* (*Groundhog day*, Ramis, 1993), Makoto comienza a saltar en el tiempo para repetir sucesos de su vida: llegar temprano al instituto, sacar buenas notas en un examen —del que ahora sabe las preguntas—, evitar quemar la comida en clase de cocina, revivir toda una tarde de karaoke hasta quedar afónica o alcanzar todos los lanzamientos de béisbol. La chica vuelve al museo para agradecer a su tía los conocimientos sobre saltos en el tiempo y ésta le advierte de las posibles consecuencias de sus actos infantiles, sin embargo, se alegra de que no emplee su don para nada importante. Comienza a plantear Hosoda la premisa que ya plasmó en su día el genio del cómic Stan Lee en *Amazing Fantasy* (Lee, 1962): “un gran poder conlleva una gran responsabilidad”.

De vuelta al instituto, observamos a un grupo de chicas acercarse a Kôsuke para que una de ellas pueda declararse, pero el joven afirma haberla rechazado ante la sorpresa de sus amigos. La siguiente escena, de una composición exquisita, separa el plano en dos mitades, dos caminos por el que seguir, subrayados por la señal de tráfico que indica la posibilidad



Fig. 129. Fotograma de La chica que saltaba a través del tiempo

de ir hacia ambas direcciones. Kôsuke desaparece del plano para dejar a Makoto y Chiaki en él y ambos toman el camino de la derecha. En su camino a casa, la chica le expresa a su amigo sus deseos de que la relación entre los tres no cambie nunca, negándose a que



Fig. 130. Fotograma de La chica que saltaba a través del tiempo

el tiempo pase por su amistad. Resulta paradójico cómo, aunque la joven tenga la habilidad de saltar a través del tiempo y esto suponga hacer cambios que afecten al futuro, pretende mantener su entorno inmutable. No obstante, Chiaki parece no pensar igual que nuestra protagonista y le confiesa sus sentimientos por ella. La

sorprendida Makoto, vuelve una y otra vez al pasado para evitar la incómoda situación, en un intento de no enfrentarse a esos sentimientos ni al posible cambio que supondrá en su vida, pero da igual las veces que la chica lo intente que Chiaki acaba confesando su amor por ella. Finalmente, de vuelta al plano anterior, Makoto toma el camino de la izquierda, consciente de que haga lo que haga, los sentimientos de su amigo, así como su determinación para confesarse, no cambiarán. Esta divertida escena nos recuerda a los intentos de Tombo por mostrarle su interés a Nicky y los constantes rechazos de la chica, no obstante, si bien Nicky, en principio, no parece estar interesada en el joven, no anula sus sentimientos ni los obvia como hace Makoto con Chiaki.

Una vez más, la joven acude al amparo de su tía en busca de consejo y apoyo. Esta relación de Makoto con Kazuko nos trae a la memoria la amistad de Úrsula y Nicky. Ambas mujeres actúan como un referente para las heroínas y son su refugio en los momentos de duda o desconcierto. Kazuko cumple el mismo rol que el arquetipo miyazakiano de mujer adulta que sirve de apoyo y guía para la protagonista, asimismo, ambos personajes, comparten su experiencia, madurez y pasión por la pintura. Sin embargo, la actitud de Makoto con Chiaki no cambia, al contrario, su malestar ante la presencia del chico se acentúa y comienza a evitarlo. Mientras, sucede un episodio de acoso en el instituto, el joven que lo sufre es un chico con el que Makoto intercambié posiciones en clase de cocina para que fuera él quién quemara la comida. Por primera vez, observamos que las acciones que para la protagonista son positivas, repercuten negativamente en los demás. Pocos minutos de metraje después, presenciemos otra escena de *bullying*, esta vez, a manos del chico amenazado anteriormente que sofoca a sus acosadores con los gases de un extintor. Makoto, que intenta que el joven se detenga, resulta víctima de la cólera de éste, pero Chiaki se interpone en la trayectoria entre el extintor que el joven ha lanzado a nuestra protagonista. En una escena de máxima tensión, Makoto vuelve atrás en el tiempo para salvar a Chiaki, con la mala fortuna de que el extintor rebota y hiere a su compañera Yuri.

Distinguimos en este fragmento del filme cómo las acciones vienen determinadas por unas circunstancias y actos concretos, que son susceptibles de cambiar. Así, tanto la actitud del compañero de clase de Makoto —que es fruto del acoso que ha recibido—, como las consecuencias de los saltos en el tiempo de la protagonista —aunque dañen a los demás—, no se pueden considerar actos malvados, ya que son producto de la mutabilidad de las circunstancias. Esta premisa se observa de igual forma en la

filmografía miyazakiana, carente de personajes malvados, donde son los actos de cada personaje los que los posicionan en el relato.

La inmadurez emocional de Makoto comienza a reflejarse en sus celos hacia la estrecha relación que están forjando Chiaki y Yuri. El amor es una emoción compleja y, a estas alturas del filme, ni la protagonista parece ser consciente de sus propios sentimientos, así como tampoco lo eran Sophie o Chihiro. La chica, desconcertada por lo que siente, acude, de nuevo, al amparo de su tía que, esta vez, le sugiere empezar un noviazgo con Kôsuke y, si no funciona, volver atrás en el tiempo para revertir la situación. Makoto afirma que no hará tal cosa porque sería jugar con los sentimientos del joven, en una clara contraposición a sus actos anteriores con Chiaki. El viaje iniciático de Makoto, que comenzó con el descubrimiento de su poder, supone un camino emocional que vemos florecer a partir de este punto del metraje. Las similitudes entre el viaje iniciático de la joven de Hosoda se asemeja al de la protagonista de *El viaje de Chihiro* ya que ambas chicas aprenden de sus acciones y de que éstas pueden afectar a su entorno más cercano.

En la visita a Kazuko, tía y sobrina quedan maravilladas por la pintura en la que la restauradora ha estado trabajando hasta el momento (Fig. 131). Esta obra de autor desconocido recuerda a las estampas japonesas del *Ukiyo-e*¹⁶⁷ (Fig. 132) —estilo que ha supuesto una enorme influencia en autores como Keiichi Hara y su filme *Miss Hokusai* o para el propio Miyazaki en su cinta *Ponyo en el acantilado*— y a las pinturas de la escuela *Rinpa*¹⁶⁸ (Fig. 133).



Fig. 131. Fotograma de *La chica que saltaba a través del tiempo*

¹⁶⁷ *Ukiyo-e* es un género de grabados que se dio en Japón entre los siglos XVII y XX que reflejan estampas de la vida cotidiana japonesa y paisajes.

¹⁶⁸ Escuela de pintura japonesa cuya producción data de los siglos XVII y XVIII. Trabajaba en diversos formatos, destacando los motivos naturales y el uso del pan de oro.



Fig. 132. Niña Geisha.
Grabado. Anónimo. Museo de
Arte de Honolulu



Fig. 133. Flores de ciruelo rojas y blancas.
Biombo, color sobre pan de oro. Ogata Kōrin.
S. XVIII.

Empero, el transcurso del tiempo continúa y Hosoda lo subraya a través de la inserción de planos detalle de objetos que marcan el tiempo, entre planos generales de diferentes aulas de la escuela que muestran en las acciones de los estudiantes la proximidad del período de exámenes. Entretanto, un grupo de chicas interroga a Makoto sobre su relación con Kōsuke, para descubrir que una de ellas está secretamente enamorada del chico. En su confesión, la joven fue rechazada por el amigo de la protagonista que le revela que en quién realmente está interesado es en la propia Makoto. La chica, dispuesta a ayudar a la joven, promete revertir la situación y no seguir evitando los sentimientos amorosos de sus amigos, así que vuelve atrás en el tiempo para cambiar el presente. De nuevo, la torpeza de Makoto hace que tenga que repetir la acción varias veces y, en cada una de ellas, el impulso físico que da para conseguir el retroceso temporal es cada vez mayor. Si bien, aunque Makoto no tiene la capacidad de volar, la observamos suspenderse en el aire desde alturas vertiginosas, lo que nos trae a la memoria las emociones ligadas a la acción del vuelo en el cine miyazakiano. En este caso, el acto de volar —o suspenderse en el aire— viene unido a sentimientos como la redención o el cambio, aspectos que ya hemos observado en la filmografía de Miyazaki. Tras cada salto, la situación se revierte en un intento de la protagonista de solucionar las situaciones que ella misma ha provocado. Así, este acto de “vuelo” se adapta a las necesidades de la historia y el personaje y, además, sirve como vehículo de descubrimiento interior y reafirmación personal. También, averiguamos que los saltos en el tiempo que tienen lugar en este momento del metraje nada tienen que ver con los del comienzo de la cinta: Makoto ahora salta para solucionar un problema externo y no uno personal o por propio divertimento, tal y como nos muestran las primeras imágenes de vuelo en *Nausicaä*, donde la joven vuela por placer.

El retroceso de Makoto nos devuelve a los orígenes de la cinta, antes de su primer examen, para, de esta forma, remendar todas sus acciones y propiciar el encuentro entre Kôsuke y la chica que se le declaró, en su afán de que surja algo entre los jóvenes. No obstante, la protagonista descubre una marca numérica en su brazo que le indica el número de saltos temporales que le quedan, para su asombro, solo uno. Asimismo, un mensaje de Kôsuke pone en alerta a Makoto: el joven ha cogido su bicicleta para llevar a la chica. No olvidemos que la bicicleta de la protagonista estaba rota y fue la que provocó su “muerte” y despertó su poder temporal. La carrera vertiginosa de Makoto, en comunión con la velocidad de los planos que acontecen, acentúan la tensión y el ritmo fílmico ante la catástrofe que está a punto de ocurrir. En el trayecto, la joven se pregunta si es necesario utilizar su último salto temporal para salvar a los jóvenes, aún sin saber si algo malo va a ocurrir. Afortunadamente, el accidente que la chica esperaba no tiene lugar, pero, al retroceder tanto en la línea temporal, su relación con Chiaki también ha vuelto a sus orígenes. Los amigos hablan animadamente por teléfono y vemos como Makoto, por fin, parece dejar fluir sus sentimientos por el chico, hasta que éste le pregunta si está saltando en el tiempo. La joven se queda petrificada ante la cuestión y utiliza su último salto temporal para evitar la pregunta de Chiaki.

Consciente de que ha utilizado su último salto, entra en pánico al ver a Kôsuke dirigirse con su bicicleta a toda velocidad hacia las barreras del tren que está a punto de cruzar. Makoto corre desesperadamente para salvar a su amigo en una sucesión frenética de planos que alternan entre la carrera de la protagonista, el tren acercándose y la bicicleta. La joven tropieza y cae al suelo, quedando malherida y observando en la lejanía cómo su amigo está a punto de morir. Impotente, grita repetidamente que se pare el tiempo, en un gesto desesperado de arreglar lo que ella misma ha provocado. Sus plegarias parecen ser escuchadas y la secuencia numérica roja —que ha aparecido en numerosas ocasiones a lo largo del metraje— se detiene. Makoto, sin heridas, observa cómo todo a su alrededor ha quedado congelado a excepción de ella misma y Chiaki, que aparece en escena. Lo que vemos a continuación son una serie de planos que, aún a través de la panorámica que realiza la animación, no muestran movimiento alguno debido a la pausa del tiempo. El chico le explica a Makoto que proviene del futuro y, en su época, han conseguido desarrollar un dispositivo que permite los viajes a través del tiempo. Descubrimos que el fruto con el que se golpeó la joven —similar a una nuez— es en realidad el aparato que posibilita estos saltos temporales y que Makoto ha destruido. Chiaki plantea una cuestión interesante en este momento del filme y es su preocupación ante la posibilidad de que el

dispositivo hubiera caído en las manos equivocadas. Apreciamos en las reflexiones del joven la premisa miyazakiana que distinguimos en filmes como *Nausicaä del Valle del Viento* o *El castillo en el cielo*: el exceso de tecnificación puede acarrear serios problemas al ser humano si se emplea para el mal, o lo que es lo mismo, las graves consecuencias que tiene el mal empleo de la técnica. Asimismo, este aparato mezcla tanto componentes orgánicos como mecánicos, como el Dios Guerrero de *Nausicaä* o algunos personajes del universo Miyazaki. Percibimos en el filme de Hosoda una advertencia sobre el uso indebido de la tecnología y las secuelas que ésta pueda provocar, abogando por un empleo equilibrado de la técnica, tal y como observamos a lo largo de la filmografía miyazakiana.

Chiaki le confiesa a la protagonista el motivo de su visita al pasado: ver la pintura que restauró Kazuko. Empero, el chico ha gastado su último viaje temporal para robar la bici de la protagonista y salvar a Kôsuke, evitando que éste pudiera ver la tan ansiada obra y regresar a su hogar. El viaje al pasado de Chiaki es un reflejo del *mono no aware*, la nostalgia de lo que ha desaparecido. El chico explica que en su época el cuadro no existe y éste es el único período temporal del que se tiene constancia de la existencia de la pintura. No obstante, Hosoda no refleja este *mono no aware* de la misma manera que lo hace Miyazaki en filmes como *El viaje de Chihiro*. Hablamos aquí de lo perdido en el futuro, lo que conlleva unas acciones en el presente, en contraposición de lo que muestra la filmografía miyazakiana a través de acciones pasadas y sus consecuencias en el presente narrativo. Además, aunque Chiaki viaje atrás en el tiempo para contemplar la obra, esta revisión del pasado no conlleva un anclaje, al igual que el término estético *wabi-sabi* que juega un papel fundamental en la producción de Hayao Miyazaki.

El viaje temporal de Chiaki supone, a su vez, un viaje iniciático que, paradójicamente, comienza en el pasado. Se plantea en la travesía de este personaje uno de los rasgos del viaje miyazakiano: la imposibilidad de volver al hogar. Así como Nicky o Ashitaka, Chiaki ya no puede regresar a su lugar de origen porque ha sacrificado su único camino de vuelta. Personajes como Chihiro y su viaje a Fondo del Pantano o el destierro del príncipe Emishi, muestran, de forma similar, el sacrificio y el valor de los protagonistas. El joven le describe parcialmente el futuro del que proviene a nuestra protagonista, así como que él mismo está destinado a desaparecer por haberle contado sobre el futuro, una de las reglas infranqueables de los saltos en el tiempo. Tras disculparse con Makoto, Chiaki desaparece entre la multitud que vuelve, poco a poco, a recuperar su tiempo.

La ausencia de Chiaki comienza a generar rumores en el instituto y el desconcierto de Kôsuke, que le pregunta a la protagonista si, al menos, se ha despedido de ella. Los sentimientos de Makoto ante la pérdida de Chiaki se desbordan, la chica rompe en llanto y, visiblemente afectada, acude al amparo de su tía en busca de apoyo. Ésta, para reconfortarla, le cuenta la historia de su primer amor. En la imagen, vemos a Kazuko a través de un primer plano, ligeramente difuminada, y es su reflejo en un cristal el que nos cuenta esta etapa de su pasado. Hosoda emplea el mismo recurso que Miyazaki en *El viaje de Chihiro* y la metamorfosis de la protagonista a través del cristal del tren: el desdoblamiento del ser a través de una segunda imagen que recuerda lo que alguna vez fue, en otras palabras, el yo de ahora en el personaje físico y el yo del pasado a través del reflejo en el cristal.

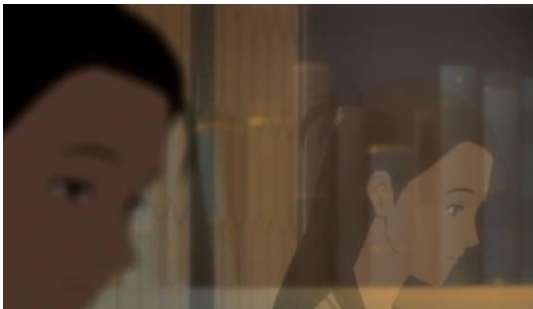


Fig. 134. Fotograma de La chica que saltaba a través del tiempo



Fig. 135. Fotograma de El viaje de Chihiro

Tras la conversación con Kazuko, la protagonista descubre que, gracias al retroceso en el tiempo de Chiaki, ella ha recuperado su último salto temporal. Sin dudarlo, la joven se aventura, una vez más, a saltar física y temporalmente, para salvar a Chiaki y completar su viaje iniciático. Su proceso de maduración lo vemos reflejado en el sacrificio de su último salto en el tiempo y el valor y determinación adquiridos para traer de vuelta a la persona que ama. Las similitudes entre el viaje de Makoto y algunos personajes miyazakianos, como Nicky o Chihiro, son visibles: las protagonistas crecen emocional y personalmente gracias a sus amigos, su amor y el coraje para salvarlos. A modo de *flashbacks*, los recuerdos de Makoto junto a Chiaki y Kôsuke aparecen como destellos de la memoria de la chica mientras se desliza por el espacio-tiempo, para terminar justo donde empezó todo: su caída en el laboratorio. Si los temas universales de la vida y la muerte se reflejan en el metraje a través del accidente en bicicleta y los saltos en el tiempo, el amor actúa como elemento salvador y redentor al igual que en el cine de Miyazaki. Este sentimiento opera como mecanismo de liberación y de recuperación de los

personajes, al propiciar las acciones de los protagonistas, además de ayudarles a superar las adversidades.

Decidida, Makoto se sincera con su amiga Yuri, acepta sus sentimientos por Chiaki y parte en busca de éste. Por el camino, realiza pequeñas acciones, —como advertirle sobre su bicicleta a Kôtsuke o invitar a la chica que está enamorada de él a jugar al béisbol para favorecer su acercamiento—, para, finalmente, encontrarse con Chiaki, devolverle el dispositivo e informarle de todo lo acontecido. Makoto le promete al joven que se encargará de conservar la pintura para que él pueda disfrutarla en su época, tomando, al fin, una decisión con respecto a su futuro. La despedida entre ambos jóvenes guarda una promesa: conservar la pintura y el reencuentro en el futuro. Como vemos, el filme carece de *happy end* y la joven pareja queda separada física y temporalmente, así como se distanciaron Chihiro y Haku o San y Ashitaka de la producción de Hayao Miyazaki, todos con la promesa de un posible reencuentro.

El metraje de Hosoda se enmarca dentro del relato fantástico-maravilloso, al igual que las películas miyazakianas, al partir de una premisa irreal que no genera dudas sobre las leyes del mundo desarrollado. Asimismo, entra dentro del tipo maravilloso instrumental desarrollado por Todorov (1981) en el que apreciamos cómo los adelantos técnicos son imposibles en la época que se relata, en este caso, el Japón contemporáneo. *La chica que saltaba a través del tiempo* comparte lugar en este arquetipo con filmes como *El castillo en el cielo* o *El castillo ambulante*, que se engloban dentro del género *steampunk*.

Respecto a los personajes, destaca la protagonista femenina, Makoto, que reúne todas las características de los personajes principales del feminismo animado, así como particularidades de la heroína miyazakiana. Makoto es una chica joven que se sacrifica por el bienestar de los demás, coincidiendo en carácter con Nausicaä o Sheeta y, en especial, con la torpeza de Chihiro. Personaje de gran positividad, es independiente y valiente, pero a su vez, ama y comprende su entorno, uniendo características del *yasashii* y el *bushido*. Comparte con la protagonista miyazakiana su juventud y moralidad dentro del tipo de heroína que se incorpora a la sociedad como adulta —recordemos a Satsuki, Nicky, Chihiro o Sophie—; de fuerte carácter, su objetivo es madurar y crecer en un entorno desconocido gracias a su propio esfuerzo, destacando por un gran sentido de la responsabilidad. Del mismo modo que en algunas obras miyazakianas como *Nicky, la aprendiz de bruja*, es Makoto quien rescata a sus amigos —la figura masculina— y resaltan estas cualidades conjuntas del *yasashii* y el *bushido*. Como podemos ver, Makoto

es un personaje divertido, cargado de matices y de gran profundidad psicológica. Asimismo, se aprecia el esquema miyazakiano desarrollado por Montero Plata (2014: 180-181) en el que la protagonista cuenta con un ayudante del sexo opuesto, en este caso, Chiaki y Kôsuke, así como una figura femenina de gran fuerza, Kazuko.

6.3. EL VERANO DE COO (2007)

Premiada a Mejor Película en el Festival de Mainichi en 2008, Mejor Película de Animación en el Festival de Arte de Japón y con varias nominaciones a sus espaldas, *El verano de Coo* es el primer trabajo de Keiichi Hara lejos de las franquicias de *anime*. Tras veinte años de carrera en la industria animada japonesa y después de más de una decena de películas dirigidas, Hara se estrenaba, finalmente, como director de su propio proyecto. *El verano de Coo* es una cinta familiar, apta para todos los públicos, en especial para los más pequeños, pero con una trama que puede llegar a escocer y concienciar a partes iguales. El director se mueve como pez en el agua en el género *kodomo*, dada su trayectoria profesional, no obstante, su primer metraje independiente refleja con mayor profundidad cuestiones como el respeto por la naturaleza, la crítica social o la mitología y el folclore nipón, aspectos que difícilmente pudo desarrollar plenamente en sus encorsetadas producciones anteriores.

“Papá, ¿has visto alguna vez un dragón?”. Las dulces palabras de un niño nos transportan a tiempos pretéritos, anteriores a nuestra generación, donde los arrozales y la vegetación son el marco principal del Japón de entonces. Pronto, descubrimos que la voz infantil proviene de una criatura, un ser a caballo entre una tortuga, una rana y un humano: un *kappa*.



Fig. 136. Fotograma de *El verano de Coo*



Fig. 137. Extracto de Guía ilustrada de 12 tipos de *kappa* (Suiko juni-hin no zu, *Juntaku*, s. XIX)

Los *kappa* son un tipo de *yôkai* que habitan los ríos y lagos japoneses. Cuenta la leyenda que estos humanoides con rasgos anfibios portan un gran caparazón en su espalda, están cubiertos de escamas y poseen una cavidad en su cabeza que debe estar cubierta por agua. Observamos a través de diferentes planos, que van desde lo general al detalle, la fisionomía de estos *kappa*, padre e hijo, que de forma similar a *El rey león* (*The Lion King*, Minkoff y Allers, 1994) admiran el paisaje que se extiende frente a ellos. Una advertencia del padre *kappa* ante la presencia de humanos perturba la tranquilidad de la escena cuando afirma: “los dragones dan miedo, pero, créeme, los humanos aún dan mucho más”. Desde los inicios del metraje, Hara posiciona dos bandos claramente diferenciados: los humanos y los *yôkai*. Esta contraposición ya la apreciamos en películas como *Mi vecino Totoro* o *La princesa Mononoke* del maestro Miyazaki, la primera de corte más amable que la segunda.

El padre *kappa* se acerca a hablar con los humanos, entre los que destaca un samurái, para expresarle su preocupación ante las habladurías sobre el drenaje del pantano que es su hogar. Advertimos la premisa ecológica —tan presente en el cine miyazakiano— desde comienzos de la cinta, donde la mano humana desea hacerse con el control del medio natural sin tener en cuenta a las criaturas que en él habitan. El arrogante oficial, protagoniza una de las escenas más violentas del filme al acabar con la vida del padre *kappa* frente a los ojos de su atemorizado hijo. La crudeza con la que se refleja la muerte en el metraje recuerda poderosamente a la brutalidad de algunas secuencias de *La princesa Mononoke*. El pequeño *kappa* corre por su vida, pero un terremoto abre la tierra bajo sus pies y lo sepulta. Este suceso nos posiciona en un período concreto de la historia japonesa: el terremoto de Genroku en 1703. Efectivamente, las imágenes en plena noche concuerdan con el movimiento sísmico, que tuvo lugar alrededor de las dos de la mañana un 31 de diciembre cerca de Edo, actual ciudad de Tokio.

El bebé *kappa* desaparece en las profundidades de la tierra con un fundido en negro que abre paso a los títulos de crédito iniciales. De forma sintomática, al igual que los autores anteriores, el rótulo principal del filme surge tras unos minutos de metraje, rasgo que, más que miyazakiano, es común a todos los autores. Nos trasladamos al Japón actual para ver a un grupo de chicos de unos diez años charlar animadamente sobre las vacaciones de verano. En su juego infantil, Kôichi, uno de los niños del grupo, pierde su zapato en la vereda de un río y cuando baja a buscarlo, tropieza dos veces con la misma piedra. El chico, extrañado por su torpeza, descubre lo que para él es un fósil de tortuga, pero

realmente se trata del petrificado *kappa* de la escena anterior. Vemos aquí la falta de conocimiento sobre su propia cultura al confundir al *kappa* con una tortuga, así como Chihiro preguntaba a su madre sobre las *hokora* al comienzo del filme. Ambos realizadores ponen de manifiesto la paulatina pérdida de las tradiciones y el desconocimiento sobre la cultura y mitología de las generaciones más jóvenes de Japón.

El niño llega a casa a la carrera y durante el recorrido apreciamos la comunión entre la tradición y la modernidad a través de diversos planos que muestran elementos como coches, en contraposición a diversas zonas de la ciudad de aspecto más rural. Dispuesto a indagar sobre su hallazgo, Kôichi sumerge el fósil en agua para limpiarlo y, para sorpresa de su madre, hermana pequeña y él mismo, el *kappa* vuelve a la vida. El elemento acuático actúa como dador de vida en los *kappa*, ya que si su cavidad se seca pueden llegar incluso a morir. Así, Kôichi, al sumergir al *kappa*, lo ha devuelto a la vida después de un centenar de años, aunque el pequeño no se encuentra en las mejores condiciones. La primera reacción de la madre y la hermana de Kôichi es el miedo, que difiere enormemente de la actitud del padre de familia y el niño, que aventuran que aquella criatura puede ser un *kappa*. En la siguiente escena apreciamos cómo la familia se esfuerza en cuidar al pequeño *kappa* y para ello tienen que recurrir a sus conocimientos sobre la mitología japonesa. Así, Yasuo, el padre de familia, explica que la cavidad del pequeño debe estar siempre húmeda para que pueda recuperarse y que el pepino no es el único alimento que debe ingerir. Si bien, aunque la leyenda japonesa refleja que la comida favorita de los *kappa* es el pepino, estos también se alimentan de carne, en especial, de niños, aspecto que no se refleja en el filme.

Observamos cómo el encuentro entre el pequeño *kappa*, al que han decidido llamar Coo, y Kôichi no es aterrador, como muestran las primeras escenas del metraje. Por el contrario, se presenta al *kappa* como un ser benévolo y de apariencia adorable, tal y como ocurre con Totoro en *Mi vecino Totoro* que, pese a su enorme tamaño, resulta una suerte de peluche gigantesco para la pequeña Mei. Es curioso cómo la familia Uehara —al igual que la familia Kusakabe— acepta la existencia del ser mitológico con total normalidad, no sin un poco de escepticismo al principio. Este hecho refleja la idiosincrasia japonesa en la que espíritus y *kami* están presentes en su cotidianidad, sin resultar extraña su manifestación.

En las escenas siguientes, Hara nos muestra, a través de diferentes secuencias de la vida cotidiana de la familia Uehara, cómo el pequeño Coo se va recuperando y estrecha lazos

con Kôichi. El chico le pregunta al *kappa* por su verdadero nombre y éste le confiesa que no se lo puede decir porque sufrirá una maldición, además de no recordar cuál es tras pasar tantos años enterrado. Distinguimos cómo la problemática de la identidad se refleja en *El verano de Coo* de forma similar a *El viaje de Chihiro*: a través del nombre. La pérdida del nombre verdadero conlleva la privación de la verdadera identidad, lo que supone que Coo no actúe como un *kappa* sino que se adapte a la vida humana, participando activamente en actividades cotidianas de la familia, como sentarse a la mesa y comer.

Coo no pertenece al universo humano, así que para que pueda regresar a su hábitat primero debe conocer cómo funciona el mundo moderno. Kôichi decide llevarlo escondido en su mochila para que el pequeño *kappa* aprenda a través de la observación algunas cosas, como la existencia de los vehículos. Al llegar al lugar donde el niño encontró el fósil, Coo se sorprende al descubrir que el Pantano del Dragón donde él vivía ya no existe y ahora está ocupado por edificios. Discernimos en esta escena aspectos fundamentales cómo la creciente dicotomía entre la naturaleza y el progreso y la nociva mano humana en el medio. Con el paso de los años, drenaron el pantano y construyeron encima, destruyendo el ecosistema y hogar de los *kappa* de la zona. Al igual que en *La princesa Mononoke*, el espacio sobrenatural pierde terreno frente a la humanidad, que se apodera de su ecosistema y lo modifica a su antojo sin tener en cuenta a las criaturas que allí vivían. Apreciamos en el filme de Hara retazos del sentimiento ecologista miyazakiano y su grado ejemplarizante al mostrar las consecuencias de la acción humana en el medio ambiente que impide volver a un estado anterior a su profanación.



Fig. 138. Fotograma de *El verano de Coo*

Coo descubre fascinado la majestuosidad de los edificios, la velocidad de los trenes y la masificación de la gran ciudad, preguntándose ¿dónde estarán los *kappa*? El pequeño Coo es consciente de su realidad y queda sumido en una profunda tristeza que la familia Uehara intenta paliar animando al *kappa* con un combate de sumo. De nuevo,

recurren a la mitología para saber cómo proceder con Coo, ya que las historias cuentan que a los *kappa* les fascinan las artes marciales, en especial, los combates de sumo. El

kappa vence a casi todos los miembros de la familia, incluso a Yasuo, que le dobla el peso y la altura al pequeño Coo, lo que confirma la fuerza sobrenatural que tienen los *kappa* de la fábula nipona. Distinguimos en el metraje de Hara la función restauradora del mito que cumplen películas miyazakianas como *Mi vecino Totoro* o *El*



Fig. 139. Fotografía de un combate de sumo

viaje de Chihiro, al actualizar los mitos clásicos del folclore japonés —en el caso que nos ocupa, la figura del *kappa*— a un contexto actual y reconocible por el gran público.

Por su victoria, Yasuo le ofrece cerveza a Coo y el *kappa* rápidamente queda afectado por el alcohol, suscitando las risas de la familia. En su embriaguez, realiza una danza ritual para invocar a la lluvia, así como las pequeñas Mei y Satsuki acompañan a Totoro en su baile para el crecimiento de las semillas. Hara, al igual que Miyazaki, plantea a lo largo de su filmografía la recuperación de las tradiciones y la cultura del pueblo japonés mediante la integración de elementos tradicionales en el metraje. Apelamos aquí al término *itokodori*, donde pasado y presente quedan unidos en perfecta armonía a través de la combinación de elementos del folclore tradicional nipón en un contexto cotidiano y contemporáneo.

En la noche, la lluvia despierta al pequeño *kappa* que sale a disfrutar del fenómeno meteorológico. Por el camino encuentra a Ossan, el perro de la familia Uehara que le enseña a comunicarse a través de la mente. Coo le explica a Ossan que esa es una habilidad que tienen los *kappa* pero que él, al haber quedado sepultado, nunca pudo desarrollar. El perro le revela que algunos animales también la tienen, lo que evidencia que es un rasgo de la naturaleza que está desapareciendo. Este hecho lo apreciamos en *La princesa Mononoke*, donde generacionalmente los espíritus pierden su tamaño y algunos de sus poderes como la capacidad de hablar.

El secretismo con el que lleva la familia Uehara la existencia de Coo se ve comprometido por los rumores de vecinos y amigos que insisten en conocer al *kappa*. El hogar se esfuerza en desmentir las habladurías sin demasiado éxito, lo que provoca que los compañeros de clase de Kôichi le hagan el vacío. El filme se enmarca dentro del género *slice of life*, hecho que se refleja en las numerosas secuencias que muestran la cotidianidad de la familia. Acciones como comer juntos en la mesa, ver la televisión o leer revistas

hacen que el metraje mantenga un ritmo pausado durante casi la totalidad de la cinta, característica inconfundible del cine japonés. Por regla general, el *anime* no sigue esta pauta rítmica al tratarse, normalmente, de producciones cargadas de acción o dramatismo —como apreciamos en análisis anteriores—, no obstante, el realizador se refugia en el día a día de una familia nipona, resaltando esta cualidad métrica.

En su afán de encontrar un hogar para Coo, Kôichi y el *kappa* parten a la ciudad de Tôno¹⁶⁹. En esta secuencia se aprecia el contraste entre el Japón urbano y el Japón rural a través del viaje en tren de los jóvenes; justamente, conforme Kôichi y Coo se adentran en el entorno campestre, los medios de transporte, así como la tecnología, se vuelven más rústicos. Empero, la ciudad de Tôno recurre a sus leyendas para fomentar el turismo, lo que provoca que el entorno natural esté abarrotado de personas y Coo no pueda salir de la mochila de Kôichi, además, como reclamo, se ofrece una suculenta recompensa a aquella persona que logre cazar un *kappa*. El chico decide alejarse de la civilización para proteger a Coo y continuar la búsqueda de algún retazo de la civilización de los *kappa*. En su travesía deciden detenerse en la vereda de un río, lejos de la villa, para disfrutar juntos de la naturaleza. Como vemos, existen dos espacios naturales en el filme de Hara: aquellos frecuentados por los humanos y aquellos en los que la presencia del hombre es escasa o inexistente. No obstante, mientras Miyazaki hace un llamamiento e invita a la coexistencia pacífica entre naturaleza y humanidad, Keiichi Hara separa esta realidad en dos universos completamente diferentes, en los que la relación de unos y otros es inviable. Esta visión se asemeja a la estructuración en bandos de *La princesa Mononoke*, donde espíritus y naturaleza combaten contra el pueblo de Lady Eboshi.

Pese a alejarse de la civilización, los jóvenes no consiguen encontrar rastro de ningún *kappa* y el pequeño Coo pierde sus esperanzas. Al caer la noche, deciden pernoctar en una antigua casa de huéspedes. El dueño del lugar le advierte a Kôichi de la presencia de un *zashiki-warashi*¹⁷⁰, pero éste le indica, como bien



Fig. 140. Fotograma de El viaje de Coo

¹⁶⁹ La ciudad de Tôno es famosa por su relación con el folclore y la mitología japonesa, en especial, con la presencia de *kappa* y *zashiki-warashi*, gracias a la colección de historias *Tôno monogatari*, publicada en 1910 por Yanagita Kunio.

¹⁷⁰ Espíritu del folclore nipón que habita en casas viejas. Su apariencia es la de una niña pequeña que viste ropas tradicionales (*kimono*) y lleva el cabello corto. En algunos relatos puede tratarse de un antepasado de la familia que reside en el hogar.



Fig. 141. Ilustración de un zashiki-warashi

refleja la leyenda, que el espíritu trae prosperidad al hogar y no debe asustarse si lo ve. El relato de Hara gira en torno al mundo paranormal, desde un enfoque mitológico, en el que los personajes del filme aceptan la presencia de estos seres dada su herencia cultural. El realizador crea un universo mítico-natural, donde los espacios rurales están íntimamente ligados al mundo taumático, al posicionar estos elementos o seres como vehículo para la recuperación de la memoria histórica y cultural japonesa. En contraposición al Tokio urbano del que procede Kôichi, las zonas rurales de Tôno nos transportan a un estado primigenio de la naturaleza donde la mitología cobra vida. Así, mediante el uso de elementos tradicionales, Hara es capaz de trasladar el folclore japonés a un contexto más actual. Claro ejemplo de esta tendencia lo encontramos en obras de la filmografía miyazakiana como *Mi vecino Totoro* o *La princesa Mononoke*, donde el ámbito rural —o aquel no violentado por la mano humana— está profundamente conectado al espacio sobrenatural. Asimismo, si en *Totoro* es la pequeña Mei la que tiene contacto por primera vez con el icónico personaje, Kôichi será su traslado en *El verano de Coo*, reflejando en ambos metrajes que son los niños los que muestran más sensibilidad ante la presencia de estos seres.

Cuando Kôichi duerme, el pequeño Coo se encuentra con el *zashiki-warashi* para preguntarle si conoce de la existencia de algún *kappa* en la zona. El espectro, tristemente, le informa que hace más de cien años que no está al corriente de la presencia de ninguno de los de su especie, lo que desanima a Coo profundamente. El *kappa* quiere desistir en su búsqueda y así se lo traslada a Kôichi, pero el chico trata de animar a su fantástico amigo y lo lleva a la playa para que explore. Observamos en esta bonita escena cómo el agua salada le provoca picazón al *kappa*, lo que demuestra que son seres de agua dulce, tal y como refleja la mitología. Hara traslada de forma magistral, y en diferentes momentos del metraje, todo el folclore relacionado con los *kappa*, de forma muy sutil, pero, a la vez, con un afán didáctico —que bebe directamente de la herencia miyazakiana— que no solo se refleja en la recuperación de ciertos elementos del folclore, sino también en el respeto a la naturaleza y todos sus seres, así como las consecuencias de la mano del hombre en el medio.

Al regresar a la residencia de los Uehara, Kôichi y Coo se topan con una pareja de periodistas que, empleando la fuerza, consiguen hacerle una fotografía a Coo. El pequeño *kappa*, preso del pánico, logra desatar parte de su poder y rompe la cámara, consiguiendo que los reporteros huyan. Tras contar lo sucedido, parece que ningún miembro de la familia otorgue verdadera importancia al incidente, a excepción de Yasuo, que advierte de la posible repercusión del suceso. Efectivamente, a la mañana siguiente los periodistas se agolpan en la puerta de la casa, acosando a los miembros de la unidad familiar en busca de una exclusiva. La familia opta por encerrarse y proteger a Coo de los medios de comunicación, pero ante la presión de éstos, deciden grabar un vídeo que demuestre la existencia del *kappa*. Este acto no hace más que empeorar la situación, al aumentar la curiosidad de medios y público, que se atrincheran frente a la residencia Uehara. Toda esta expectación por el pequeño ser mitológico repercute en las relaciones laborales del padre de familia, que se siente presionado por sus jefes para mostrar al pequeño *kappa* en televisión.

Mientras tanto, Hara intercala la historia de la compañera de clase de Kôichi, Sayoko, que en numerosas ocasiones sufre acoso escolar —detalle en el que no nos hemos querido detener hasta el momento— y de la que el niño está secretamente enamorado. Sin embargo, la actitud que muestra Kôichi es contraria a la que cabría esperar, evidenciando la falta de madurez del joven. La chica aprovecha el rechazo que está sufriendo el niño para acercarse a él y poder entablar una amistad, ya que ambos se encuentran en situaciones análogas. Durante la conversación sale a la luz el interés de la joven por el escritor Kenji Miyazawa y, en la siguiente escena, un plano detalle del libro *El tren nocturno de la vía láctea* (Miyazawa, 1927) nos descubre que Kôichi ha comenzado a leerlo. Si bien, *El verano de Coo* está relacionada con el folclore japonés y recibe las influencias de todo su acervo cultural, también incluye, como apreciamos en este fragmento, referencias literarias a modo de subtexto.

El pequeño *kappa* accede a las peticiones de Yasuo para participar en un programa de televisión, como muestra de agradecimiento por todo lo que la familia ha hecho por él. Otro de los rasgos particulares del *kappa* mitológico es su buena educación y Coo refleja perfectamente esta característica a través de su buen hacer y modales. La única petición que tiene el pequeño es que el perro Ossan los acompañe, ya que éste parece comprender mejor que nadie sus sentimientos. En el trayecto de la familia hacia los estudios de televisión, Ossan le relata al *kappa* la relación con su anterior dueño, en una de las escenas

más duras de todo el metraje. Pese a que el animal narra cómo lo maltrataban, alberga la esperanza de que su anterior dueño haya cambiado y justifica sus acciones, en un intento de explicarle a Coo la mutabilidad de los sentimientos humanos. Cuando la familia llega al plató de televisión, uno de los invitados porta lo que para él es una reliquia familiar: el brazo de un *kappa*¹⁷¹. Coo, al ver al hombre, rápidamente reconoce el rostro del samurái que mató a su padre en él y descubre horrorizado que el brazo que porta es el de su progenitor. Coo explica entre lágrimas que su padre lo único que pretendía era evitar el drenaje de su hogar y que aquel samurái lo asesinó, ante el estupor del público presente. Hara, a través de la historia de Coo, posiciona al espectador en un punto de reflexión con respecto a la naturaleza y todos los seres que en ella habitan. De forma similar al trabajo de Miyazaki en *La princesa Mononoke*, es el samurái quien acaba con el padre de Coo para conseguir lucrarse con el drenaje del pantano, así como Lady Eboshi ataca al *Shishigami* para adueñarse del bosque y sus recursos. No obstante, si la naturaleza y lo paranormal se muestran a través de la Madre Tierra en el filme miyazakiano, en el metraje de Hara será el pequeño *kappa* el último vestigio de este universo perdido. Coo es el elemento activo que representa, como personaje simbólico, todo el imaginario japonés.

Abrumado por la situación, Coo decide escapar a lomos de Ossan —el único dispuesto a ayudarlo— lejos de la presencia de los humanos. Pese a la velocidad del can, no consiguen librarse de curiosos y entrometidos, hasta tal punto, que un coche, en su afán de perseguir al *kappa*, choca con ellos y provoca la muerte de Ossan. El perro muere dramáticamente mientras que el pequeño Coo huye despavorido y horrorizado ante la situación, intentando escapar de la multitud que lo atosiga. La muerte en el filme de Hara se representa de forma cruel, dura y violenta. Lejos de dulcificar este tema, el realizador lo utiliza como elemento para acentuar las malas acciones del ser humano y crear consciencia sobre su conducta, aspecto que apreciamos en la crudeza de *La princesa Mononoke*. Es significativo cómo Coo va recuperando sus poderes a través del odio, así como desarrolla Ashitaka su fuerza sobrenatural a través de la maldición del *tatarigami*: cuanto más odio o rencor sienten los personajes, más letal es su poder. Así, mientras que Ashitaka es capaz de desmembrar a los asaltantes de una aldea a punta de flecha, Coo desintegra a uno de los cuervos que pretende alimentarse del cuerpo de Ossan.

¹⁷¹ Actualmente, el templo budista de Sojenji (Asakusa, Tokio) guarda el brazo momificado de un *kappa* en su capilla.



Fig. 142. Fotograma de El viaje de Coo



Fig. 143. Fotograma de La princesa Mononoke

El joven *kappa* trepa por la imponente Torre de Tokio en busca de un lugar seguro al que los humanos no puedan acceder. Allí, se lamenta de ser el único *kappa* que queda con vida y, al no encontrar solución a su realidad, desea desaparecer y reunirse con su difunto padre. La sequedad de su cuerpo y cavidad lo están debilitando cada vez más y el metraje augura el peor de los escenarios, empero, bajo el sol del verano, una gota cae sobre Coo y el cielo comienza a nublarse para dejar paso a una lluvia persistente. Es entonces cuando divisamos la figura de un dragón entre las nubes, cuyas escamas brillan al pasar y es el causante del aguacero. Se trata de un *mizuchi*, legendario dragón japonés que, al igual que Haku de *El viaje de Chihiro*, es una divinidad del agua. Coo entiende que la lluvia es un mensaje del *kami* que le anima a volver con la familia Uehara.

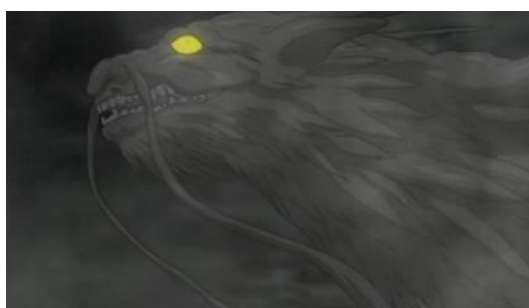


Fig. 144. Fotograma de El verano de Coo



Fig. 145. Fotograma de El viaje de Chihiro

Pese al incidente en la televisión, los reporteros no se alejan del hogar de la familia, aunque éstos hayan decidido no exponer más a Coo al público. Las escenas de la cotidianidad familiar vuelven a tomar el protagonismo en esta cinta de *slice of life*, al mostrar, por ejemplo, un mayor acercamiento entre Kôichi y Sayoko o a los niños Uehara jugando con el pequeño *kappa*. No obstante, la llegada de una carta anónima para Coo da un vuelco a la rutina de la casa. Al parecer, el mensaje ha sido enviado por otro ser sobrenatural y en ella se indica una dirección a la que debe ir el *kappa*. El pequeño, capaz de sentir las buenas intenciones de la misiva, decide partir al lugar indicado en busca de

más miembros de su raza. La noche antes de su viaje, la familia Uehara le organiza un gran festín y, aunque se sienten tristes por la noticia, también se alegran por él. El *kappa* les asegura que estaba convencido —dada las historias que le contaba su difunto padre— que los humanos eran horribles pero, tras convivir con ellos, se ha dado cuenta de que no todos son malos. En contraposición a escenas anteriores, el filme muestra ahora una visión más amable de la humanidad, donde se restaura la fe en la raza humana y se abre un posible camino de redención.

Para que Coo pueda salir de la casa, Yasuo despista a los periodistas mientras Kôichi carga con la caja en la que van a enviar a Coo. Antes de llegar a su destino, el niño quiere que Coo y Sayoko se conozcan, como muestra de agradecimiento y amistad entre ambos. Finalmente, cuando Kôichi deja a Coo en la oficina de mensajería, espera pacientemente hasta que el paquete es recogido y ambos personajes se despiden a través de la telepatía en una emotiva escena, con la promesa de un posible reencuentro. Se repite, de forma similar a los casos anteriores, el compromiso del reencuentro miyazakiano que apreciamos en filmes como *La princesa Mononoke* o *El viaje de Chihiro*, quizás, las obras de la producción de Miyazaki que más semejanzas guardan con *El verano de Coo*.

Por fin, el pequeño *kappa* llega a su destino para descubrir que el emisario de la carta es un *kijimuna*¹⁷² disfrazado de humano. El ser le explica a Coo que por esa zona casi no hay humanos y que puede quedarse el tiempo que necesite. Tras realizar una oración a los espíritus del bosque, decide pasar una temporada en el lugar para seguir buscando a los de su especie y aprender a ser un *kappa*. Distinguimos en este último espacio del metraje la noción de ‘lo perdido’ expuesta por Napier (2005) al encontrarnos en un hábitat donde la mano humana no está presente y recuerda al mundo en su estado primigenio. Asimismo, la tradición japonesa está muy presente a lo largo de todo el filme a través de la aparición de elementos del folclore japonés —además de la mitología— como los *torii*. No obstante, la representación de la tradición nipona se aleja de los clichés, aunque aparezcan elementos típicos como los samuráis o los campos de arroz, al mostrarse a través de acontecimientos históricos o la mitología del país. Así, al igual que ocurre en *El viaje de Chihiro*, *El verano de Coo* expone diferentes épocas como el período Edo y el siglo XXI.

¹⁷² Criatura del folclore japonés que reside en la ciudad de Okinawa. Se les considera espíritus del bosque benévolos con la apariencia de un niño pequeño y pelaje pelirrojo.

De forma sintomática en este tipo de producciones, nos encontramos ante un relato que carece de figura antagonista y, si tuviéramos que establecer alguna, podría ser el samurái o, atendiendo a la categorización de Ubersfeld (1998) y su designación como sujeto colectivo, la propia humanidad. Empero, sí encontramos la figura del mentor de forma similar a cómo la plasma Miyazaki en su filmografía: sujeto de avanzada edad que guía al protagonista en su periplo. Si bien, a diferencia del mentor miyazakiano, hablamos aquí de Ossan, el perro de Kôichi que ayuda a Coo durante todo el metraje. Indistintamente de si se trata de un ser humano, un *kami* o un animal, este rol está presente en ambos autores y presenta características similares. Igualmente, el metraje de Hara muestra dos protagonistas que intercambian sus roles a lo largo del relato como ocurre con Sheeta y Pazu o San y Ashitaka. Sin embargo, uno de los aspectos de *El verano de Coo* que más dista de la filmografía miyazakiana es el tratamiento de la mujer. Contrario a Miyazaki, las mujeres de la familia Uehara cumplen escrupulosamente con el rol del *yasashii*, al demostrar un carácter sumiso y amable frente a la actitud de los hombres. En efecto, la actitud de madre e hija dista mucho de los rasgos de valor asociados a los varones de la familia, que son los que dan la cara frente a la prensa o los que participan en los combates de sumo con Coo, mientras que las mujeres se mantienen al margen o son amas de casa. Pero, si por algo destaca el filme de Hara, es por su dura crítica a la sociedad y su afán de destruir todo lo que cae en sus manos. En este sentido, las escenas en las que Coo es feliz solo ocurren cuando el *kappa* está lejos de la vida humana —a excepción de su familia adoptiva—, hecho que subraya la falta de humanidad, valga la redundancia, de la raza humana.

6.4. MARY Y LA FLOR DE LA BRUJA (2017)

Pese a no ser el primer largometraje de Hiromasa Yonebayashi, *Mary y la flor de la bruja* es la obra primogénita —y única— del director fuera del amparo de Studio Ghibli. Si nos centramos en el ámbito artístico, la influencia del aclamado estudio es ampliamente reconocible en el diseño de personajes y escenarios, al resultar herencia directa de los veinte años de trabajo del realizador dentro de sus filas. Si bien, aunque Maro cuente con dos largometrajes anteriores —*Arriety y el mundo de los diminutos* y *El recuerdo de Marnie*—, el guion de su ópera prima es del propio Hayao Miyazaki y, en el segundo caso, al pertenecer a la producción de Ghibli, la implicación del fundador del estudio es, prácticamente, inevitable.

El sonido del dulcemele acompaña a la persecución que tiene lugar en los primeros minutos de filme. Un edificio en llamas y una misteriosa pelirroja centran nuestra atención. La chica huye desesperadamente de la construcción que arde sin control, ocultándose entre las sombras de aquellos que pretenden darle caza. Visiblemente acorralada, de la nada, aparece una escoba voladora que le sirve de vehículo para escapar, no obstante, los esbirros, ahora convertidos en seres piscícolas voladores, la persiguen hasta que una gigantesca explosión provoca su caída al vacío. En estos primeros minutos de metraje, Yonebayashi despliega toda su experiencia, en una de las secuencias más impresionantes de todo el metraje. En ella distinguimos numerosos rasgos y concomitancias con la filmografía de Hayao Miyazaki. Para empezar, la apariencia de la misteriosa pelirroja guarda relación con una de las niñas más entrañables de la producción miyazakiana: Ponyo. Ambas chicas, además de compartir color de pelo, demuestran habilidades mágicas, empero, las similitudes con la niña-pep no serán las únicas. Los esbirros que se convierten en seres voladores se asemejan a los peces del universo de *Ponyo*. Como vemos, Maro mezcla diferentes sellos miyazakianos en este corto fragmento, por ejemplo, seres fantásticos con la capacidad de volar, la presencia de la magia o la aparición de elementos viscosos de características malvadas, todos ellos presentes en la producción miyazakiana, así como en la película del discípulo de Ghibli.

Además, las similitudes del filme de Yonebayashi con *Nicky, la aprendiz de bruja* comienzan desde el mismo momento en el que la escoba aparece en pantalla, al denotar que la misteriosa pelirroja es una bruja capaz de alzar el vuelo en el tradicional utensilio. Esta afirmación parece temprana y sin fundamento, pero basta un visionado completo del metraje para advertir estas semejanzas. También, queremos subrayar en estas primeras escenas, además del empleo de la escoba para volar, el vuelo de la joven bajo las inclemencias meteorológicas y su caída al vacío por el poderoso viento que genera la explosión, circunstancias muy similares a las que sufre Nicky. Durante la caída, la misteriosa joven pierde su característico color de cabellera y desaparece en el basto bosque que se extiende a sus pies. Tras ella caen unos frutos similares a las estrellas fugaces de *El castillo ambulante* y, con su intenso brillo azul, dotan de vida al bosque haciendo crecer todo a su alrededor, como el *Shishigami* o Totoro y su danza de las producciones miyazakianas.



Fig. 146. Fotograma de Mary y la flor de la bruja



Fig. 147. Fotograma de Nicky, la aprendiz de bruja

Un cambio significativo de escenario trae consigo los títulos de crédito iniciales y un paisaje que recuerda a las estampas europeas de la Toscana o el sur de Francia. Una figura pelirroja se descubre en una de las ventanas de una casa de estilo europeo, sin embargo, aunque sus similitudes con la bruja de la escena anterior son visibles, no son la misma persona: su apariencia infantil difiere de la joven de antes. El personaje se presenta como Mary, una chica algo torpe, insegura y servicial que se ha mudado a casa de su tía abuela Charlotte. La tía abuela de la joven es calmada y gentil, centrada en sus labores y alejada de la civilización y la tecnología. En consonancia a su estilo de vida, la decoración del interior del hogar es, al igual que el exterior, de inspiración europea, hecho que nos trae a la memoria el despacho de Yûbaba, cuya hermana gemela comparte personalidad con la anciana del metraje de Yonebayashi.

Mary, visiblemente aburrída, decide salir a investigar los alrededores, donde se encuentra con Zebedee, el jardinero de la familia. Resulta, cuando menos curioso, el parecido físico entre el personaje y el propio Hayao Miyazaki, enmarcados bajo sus grandes gafas y poblado bigote. Zebedee afirma: “Los jardineros somos parte del jardín”, como si una alegoría del trabajo del director tokiota se tratara, implicado en todos los procesos de producción de sus obras. Pronto, la joven conoce a Peter, un chico divertido, responsable y trabajador que acompañará a la protagonista en su aventura. La actitud de Mary ante la presencia de Peter se asemeja al comportamiento preadolescente de Nicky y Tombo, donde ambas jóvenes se muestran tímidas y



Fig. 148. Fotograma de Mary y la flor de la bruja

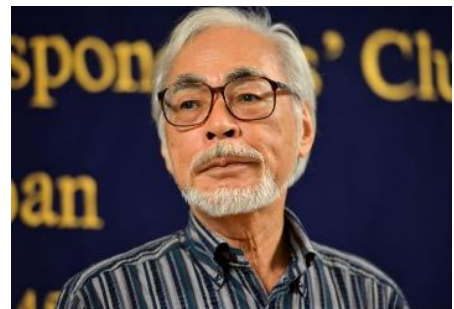


Fig. 149. Fotografía de Hayao Miyazaki

mezquinas ante la actitud del chico. La exploración de Mary continúa hasta que se topa con un gato negro que, al igual que el pequeño Totoro blanco —o el conejo de *Las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas*—, guía a la chica hasta las profundidades del bosque, empero, el misterioso felino cambia de color ante los ojos de una sorprendida Mary. Para acceder al bosque la protagonista debe pasar una valla, el primer objeto que determina la imposibilidad de acceder al espacio natural y lo separa de la civilización. Al respecto, de forma similar a la protagonista de *El viaje de Chihiro*, el viaje iniciático de Mary comienza al pasar el umbral del bosque que la llevará a un mundo desconocido.

En el interior de la floresta, el gato multicolor que la guiaba se descubre, realmente, como una pareja felina, y subrayan uno de los sellos miyazakianos más característicos: el desdoblamiento de la identidad. Como si de una versión gatuna de Yúbaba y Zeníba se tratase, Maro plasma en esta pareja de gatos dos partes de un todo, dos seres independientes que conforman una única realidad. Los mininos llevan a Mary hasta una misteriosa flor, sin embargo, cuando la joven se acerca a ella, sus bufidos advierten de un posible peligro. Tras arrancar una de sus flores, Mary le pregunta a Zebedee sobre ella y descubre que el apodo de tan hermoso brote es ‘flor de la bruja’. Al caer la noche, apreciamos en un plano detalle de la planta cómo ésta comienza a brillar de forma similar a las estrellas fugaces de *El castillo ambulante*.



Fig. 150. Fotograma de Mary y la flor de la bruja



Fig. 151. Fotograma de El castillo ambulante

Tip, el gato negro, se cuelga por la ventana de Mary, visiblemente asustado y se queda a pasar la noche con la joven, no obstante, a la mañana siguiente no queda rastro de él. Sin darle más importancia al suceso, la siguiente escena nos trae a la memoria uno de los encargos más memorables de Nicky en *Nicky, la aprendiz de bruja*: Charlotte le encarga a Mary llevar un paquete a Peter. La reminiscencia no es tanto el hecho de realizar una entrega, sino las similitudes gráficas con la secuencia del filme de Miyazaki: en ambos casos es una señora de avanzada edad la que encomienda la tarea a una chica joven desde

la cocina de estilo europeo de su hogar. Si bien, en el metraje miyazakiano, Nicky se esfuerza por ayudar a la anciana, en el caso de Mary, el trabajo solo sirve de excusa narrativa para propiciar su encuentro con Peter. La joven deambula por el pueblo cercano a la casa de Charlotte y apreciamos en su arquitectura el influjo del diseño urbanístico europeo, en concreto, la matrícula amarilla de un coche confirma nuestra hipótesis, ya que esta particularidad es común en países como Francia, Suiza o Ucrania. El encuentro con Peter no se hace esperar y, aunque Mary se muestra indiferente ante el chico, ambos aúnan fuerzas para encontrar a los gatos desaparecidos. Una vez en el bosque, el joven le advierte a la protagonista del peligro que conlleva adentrarse en él y ésta, una vez más, se lanza a la aventura sin miramientos. En su travesía, Mary cruza un pequeño río a través de un puente, así como Chihiro atraviesa el *hashi* frente a la casa de baños, último resquicio del mundo que conoce. Por fin, encuentra a Tip, que la vuelve a guiar a los confines del bosque, pero, esta vez, para dar con una antigua escoba oculta tras un gran árbol. La presencia de enormes árboles con cualidades sagradas ya la encontrábamos en filmes como *El castillo en el cielo* o *Mi vecino Totoro*, no obstante, aunque en la obra de Yonebayashi no cuente con ese cariz divino, sí está imbuido de magia, característica indudablemente atribuida a lo sobrenatural.



Fig. 152. Fotograma de Mary y la flor de la bruja

La astucia del minino hace que Mary aplaste uno de los frutos de la ‘flor de la bruja’ y, en una alegoría del encuentro de Howl con la estrella, la magia penetra en el interior de la chica. La escoba que sujetaba cobra vida y Mary alza el vuelo junto al gato negro, convertida ahora en una pequeña bruja, en una secuencia que recuerda poderosamente a los primeros vuelos de Nicky. El acto de volar en el cine de Hayao Miyazaki, como hemos revisado anteriormente, conlleva una serie de valores o sentimientos que en esta secuencia del metraje de Maro asociamos con el cambio. La vida de Mary cambia radicalmente de una tranquila existencia en el campo a convertirse en una bruja y tener poderes mágicos. Tal es así, que es la propia escoba la que la dirige a un mundo idílico y fantástico, muy diferente de la vida ordinaria que llevaba la protagonista hasta entonces. A través de

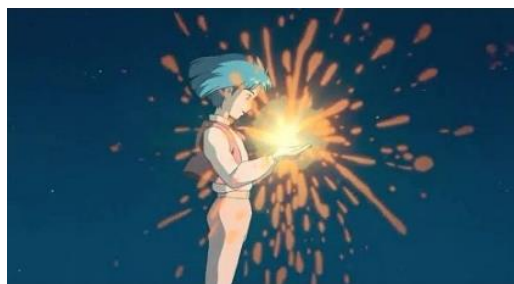


Fig. 153. Fotograma de El castillo ambulante

diferentes planos generales que siguen en panorámica el vuelo de Mary descubrimos este nuevo mundo, sus grandes edificios de diseños imposibles y sus similitudes con diferentes escenarios de la filmografía miyazakiana. En concreto, el lateral del edificio principal rememora el estilo *steampunk* del castillo ambulante de Howl, así como las pequeñas casitas en la ladera a los habitáculos de la yuya.



Fig. 154 y 155. Fotogramas de *Mary y la flor de la bruja*



Fig. 156. Fotograma de *El castillo ambulante*



Fig. 157. Fotograma de *El viaje de Chihiro*

La protagonista, incapaz de controlar la escoba, aterriza estrepitosamente en un establo, lo que hace que Flanagan aparezca ante la sorprendida chica. Flanagan es, además del guardián de las escobas mágicas, un ratón antropomorfo, de ahí el asombro de la joven ante tal criatura. Como vemos, *Mary y la flor de la bruja* contiene elementos del género de la fábula, al incluir, además de todo el imaginario fantástico, animales antropomorfos y parlantes, como los que apreciamos en filmes como *El viaje de Chihiro* u otras producciones de Studio Ghibli. El peculiar ratón le explica a Mary que el lugar donde se encuentra es una escuela de magia y la confunde con una nueva alumna. Como si del Conejo Blanco de *Las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas* se tratase, Flanagan apremia a la chica ya que, al parecer, llega tarde. Para acceder al edificio principal, la joven debe cruzar una sinuosa escalera que bordea el lateral de la inmensa isla flotante que es el campus. Similar a la misteriosa isla de Lapuntu, Endor College —

así se llama la mágica escuela— se encuentra oculta entre las nubes, inaccesible para aquellos que no tengan poderes mágicos.

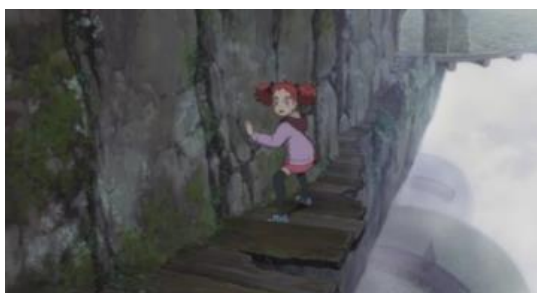


Fig. 158. Fotograma de Mary y la flor de la bruja



Fig. 159. Fotograma de El viaje de Chihiro

Una vez llegan a las puertas del edificio principal, el ratón le explica a Mary la primera y fundamental regla de la escuela: “todos los intrusos serán transformados”. Al igual que ocurre en *El viaje de Chihiro*, todo aquel sujeto que invada el mundo mágico será maldecido a través de la transformación. Después de tal advertencia, nuestra protagonista accede al patio principal de Endor y un mundo fantástico, a la par que atemorizante para una humana, se despliega ante la joven. De la fuente central del jardín surge la figura acuática de una mujer, semejante a la imagen del Dios del Río en *El viaje de Chihiro*, que le da la bienvenida a la asustada Mary. A continuación, la señora —ya en su forma corpórea— se presenta como Madame Mumblechook, directora de la universidad de Endor, y le ofrece un recorrido por todo el recinto a la aparente nueva alumna. Durante el trayecto, se descubre ante Mary —y los espectadores— un espacio que recuerda a la escuela Hogwarts de la saga literaria y cinematográfica *Harry Potter*. El *tour* por las diferentes aulas lleva a directora y “alumna” a la clase del Dr. Dee, enigmático científico mitad hombre mitad máquina que emplea diferentes aparatos de estilo *steampunk* para desplazarse. Como podemos apreciar, en este universo la tecnología funciona a través de la magia, así como ocurre con el castillo ambulante de Howl, donde se entremezcla lo orgánico con lo técnico, precisamente, en la figura del Dr. Dee. El *steampunk* une elementos de otras épocas con aspectos más novedosos o fantásticos, tal es el caso de los ropajes de Madame Mumblechook, de corte decimonónico, que contrastan enormemente con la magia que rodea Endor; asimismo, los artilugios del Dr. Dee, además del componente mágico, son impulsados por vapor, característica fundamental de este estilo.

La última clase a la que se enfrenta Mary es de las más avanzadas de la escuela y en ella demuestra sus increíbles habilidades como bruja, ante el asombro de profesores y

alumnos. Cabe destacar que los estudiantes más aventajados de la escuela portan una máscara que oculta su rostro, elemento que en el folclore japonés está íntimamente ligado a la mitología y lo sobrenatural, aquí asociado con gran destreza en la magia. Las largas túnicas oscuras y las máscaras de color blanco recuerdan a las facciones del personaje Sin Cara, no obstante, en el metraje de Yonebayashi, la máscara pierde el vínculo con el teatro *Nô* que sí guarda en *El viaje de Chihiro*. Tras el pequeño recorrido por Endor College, Madame Mumblechook le explica a la protagonista la nueva línea de investigación del Dr. Dee: la transformación de animales en seres mágicos. Los autómatas que acompañan al científico resultan una mezcla entre los robots de *El castillo en el cielo* y los esbirros de la Bruja del Páramo en *El castillo ambulante*, al combinar una apariencia similar a los primeros y la función de los segundos.



Fig. 160. Fotograma de Mary y la flor de la bruja



Fig. 161. Fotograma de El castillo en el cielo



Fig. 162. Fotograma de El castillo ambulante

Finalmente, llegan al despacho de la directora y la joven halla un poderoso libro de hechizos, sin embargo, Mary decide sincerarse sobre el origen de su poder y la actitud amable de Madame Mumblechook cambia radicalmente, convirtiéndola en una exigente rectora cuyo único interés es la extraña flor que le ha concedido los poderes a nuestra protagonista. La chica, asustada, y como única vía de escape, miente y acusa a Peter de ser el dueño original de las flores. La maga, convencida, la deja marchar y Mary alza el vuelo en su escoba para volver a casa, empero, no parte sola, la acompaña una pequeña mariposa de papel producto de la magia de la bruja, así como el *hitogata*¹⁷³ escolta a la protagonista de *El viaje de Chihiro*.

¹⁷³ Monigotes de papel que se utilizan en los ritos sintoístas y diversas tradiciones japonesas. En ellos se escribe el nombre y dirección de la persona que desea alejar los malos espíritus y, posteriormente, se quema el monigote. Asimismo, existen otras tradiciones que consisten en dejar fluir el trozo de papel por un río para obtener buena suerte o frotar el muñeco por el cuerpo para ofrecerlo como ofrenda.



Fig. 163. Fotograma de Mary y la flor de la bruja



Fig. 164. Fotograma de El viaje de Chihiro

En pleno vuelo la escoba se queda sin energía mágica, pese a las dificultades Mary, consigue llegar sana y salva al bosque que la vio partir. El reencuentro con su tía abuela y la vuelta al hogar dan la sensación de haber vivido una ensoñación, de que toda la aventura vivida por la protagonista en el mágico mundo de Endor no ha sido más que un juego onírico. En medio de la noche, la noticia de la desaparición de Peter —y del que sólo se ha encontrado su bicicleta— asola al pueblo, que parte en su búsqueda. Esta escena nos trae a la memoria la angustiada batida para encontrar a Mei en *Mi vecino Totoro* y la desolación tras encontrar un zapato que parece pertenecer a la pequeña. Pese a la similitud entre las secuencias, en el caso de *Mi vecino Totoro*, Satsuki desconocía el posible paradero de su hermana y por ello pide ayuda a Totoro, empero, Mary intuye el destino de su joven amigo. La llegada de Tip a la habitación de la joven no hace más que confirmar sus sospechas, ya que tras el gato se cuelga la misteriosa mariposa de papel que pronto se descubre como una proyección de Madame Mumblehook. Es sintomático en el cine miyazakiano este tipo de apariciones incorpóreas que nacen de un trozo de papel, tal es el caso de Zenba en *El viaje de Chihiro* o del hechizo de la Bruja del Páramo en *El castillo ambulante*. La figura acuática de Mumblehook le muestra a Mary al joven Peter secuestrado y le ofrece la posibilidad de salvarlo a cambio de las mágicas flores.

Tras el incidente apreciamos un cambio fundamental en la personalidad de Mary. La joven, consciente de que es la única capaz de ayudar al chico, parte decidida y segura de sí misma para lograr tan titánico propósito, aún sin ser bruja y corriendo el riesgo de acabar transformada por Mumblehook. Vemos aquí dos rasgos miyazakianos que se unen en una misma escena: el viaje iniciático y la heroína miyazakiana. Si bien, el viaje iniciático de Mary comenzó en el mismo momento que la joven encontró la misteriosa flor, por fin, observamos cómo la protagonista, que era presa de sus propias inseguridades, termina por aceptarse y, gracias a ello, desarrolla capacidades como el valor o la abnegación. Distinguimos, una vez más, las similitudes entre *Mary y la flor de la bruja* y *El viaje de Chihiro*: en ambos metrajes somos testigos de la incursión de una joven —de

considerable torpeza— en un mundo mágico, donde perderá a alguien cercano y tendrá que salvarlo, acción que propiciará su evolución personal. Respecto a sus similitudes con la heroína miyazakiana, vemos en la joven Mary un fiel reflejo de la protagonista adolescente de Miyazaki que se incorpora a la sociedad como adulta. Hablamos de casos como los de Chihiro o Nicky, personajes de la filmografía del aclamado director con los que Mary guarda más relación, no obstante, nos detendremos en este punto más adelante.

Cuando la joven llega a la universidad de Endor dispuesta a salvar a Peter, Madame Mumblehook y el Dr. Dee le tienden una trampa y la apresan junto al resto de animales, el desaparecido gato gris —ahora convertido en una bestia— y el propio Peter. Mientras los jóvenes tratan de escapar, Mumblehook y Dee revelan su plan para otorgar más poder a sus alumnos a costa de la vida de Peter y la misteriosa flor. Descubrimos que el aparente buen carácter de ambos personajes queda eclipsado por su ansia de poder y sus inmorales acciones, revelando un papel antagonista que dista muchísimo del mismo rol en el cine miyazakiano. No obstante, si hay algún personaje de la filmografía de Miyazaki que encaje en la misma posición que Mumblehook y Dee, éste es Muska de *El castillo en el cielo*. En ambos casos los personajes hacen el mal por el mal, sin más motivación que obtener poder, al actuar como antagonistas principales de la historia. Paralelamente, Mary y Peter encuentran la forma de salir de su cautiverio gracias a los temporales poderes mágicos de la chica y los animales encarcelados. En este sentido, llama la atención que la liberación la hallan gracias a la intervención de los animales y no gracias al empleo de la magia, por ello, comienza a apreciarse en el metraje el surgir de un sentimiento ecologista y un cántico a la naturaleza que hasta ahora no se había mostrado. Los jóvenes protagonistas están a punto de escapar del fantástico mundo de Endor cuando Mumblehook apresa a Peter con su magia y éste se sacrifica para que Mary pueda huir.

En su regreso, la escoba dirige a la chica a una pintoresca casita en medio de una solitaria



Fig. 165. Fotograma de Mary y la flor de la bruja

isla. El plano general del espacio nos sitúa de nuevo en las influencias arquitectónicas europeas, pero, esta vez, con un toque fantástico. Un primer plano de los faroles que presiden la puerta principal nos muestra una llama que es capaz de comunicarse con Mary, un fuego con personalidad propia, así

como lo es Calcifer en *El castillo ambulante*. El interior del hogar es sencillo y austero en comparación con el despacho de Madame Mumblechook, lo que nos posiciona en una analogía perfecta entre el despacho de Yûbaba y la residencia de Zenîba, de corte similar a



Fig. 166. Fotograma de *El castillo ambulante*

esta misteriosa casa. Nuestra protagonista escucha su nombre a través de un espejo de la sala y en él aparece su tía abuela Charlotte. La anciana le explica su verdadera identidad —es la misteriosa pelirroja que aparece en los primeros minutos de metraje— y los planes de Mumblechook y Dee en una secuencia de enorme parecido al encuentro entre Howl y Madame Sulliman en el castillo de Kingsbury: los personajes se encuentran suspendidos en el aire dentro de una visión que muestra su pasado.



Fig. 167. Fotograma de *Mary y la flor de la bruja*



Fig. 168. Fotograma de *El castillo ambulante*

Asimismo, Charlotte le otorga la última flor que queda a Mary para que emplee esa magia en volver ya que, si desaprovecha esa oportunidad, puede no regresar nunca. Empero, Mary, armada de valor y determinación, decide salvar a Peter, aunque la acción le pueda costar su vuelta al hogar. Observamos, de nuevo, la importancia del viaje iniciático de la protagonista, ahora dispuesta a sacrificar todo por ayudar a su compañero. Este acto guarda un estrecho paralelismo con la travesía de Chihiro a Fondo del Pantano para salvar a Haku, cuya vuelta a la *yuya* era incierta. También, apreciamos el cambio de actitud final de Mary que crece como personaje al desarrollar una personalidad fuerte y cargada de moral. Ya no queda rastro de la chica torpe, tímida y acomplejada del comienzo del metraje, ahora Mary es un reflejo de la confianza en sí misma y su propia madurez, capaz de renunciar a su salvación para proteger a Peter. La joven del filme de Maro comparte con las heroínas miyazakianas su compleja psique y gran moralidad, e, incluso, el rescate

o salvación de su compañero de aventura, hecho que advertimos en la mayoría de filmes del oscarizado director.

Pronto, Madame Mumblehook descubre el paradero de Mary y la persecución de la joven comienza. Los esbirros de la directora molestan a la joven chica, destacando aquellos de apariencia piscícola y el curioso transporte que utiliza la propia académica, similar a Weebo de *Flubber* (Mayfield, 1997). No obstante, la magia de la escoba se debilita y la protagonista cae al vacío, aterrizando en medio del bosque, cuyo golpe provoca la fractura de la escoba voladora. Mary, triste y frustrada ante su imposibilidad de cumplir con su cometido, llora desconsoladamente. Son sus lágrimas las que devuelven la magia a la escoba, así como los sollozos de Sophie activaron el anillo mágico de Howl.

Pese a las adversidades, la chica continúa su camino para salvar a Peter y cuenta con la ayuda de todos los animales que ha liberado anteriormente, en concreto, destaca la imagen de Mary a lomos de un ciervo, escena que rememora la travesía de Ashitaka junto a su inseparable alce rojo Yakkul.



Fig. 169. Fotograma de Mary y la flor de la bruja



Fig. 170. Fotograma de Flubber



Fig. 171. Fotograma de Mary y la flor de la bruja



Fig. 172. Fotograma de La princesa Mononoke

La joven llega a la base de un gigantesco árbol y comienza a trepar por sus raíces —como ya lo hizo Pazu en *El castillo en el cielo* para auxiliar a Sheeta— y acceder al interior del mismo, donde tienen apresado a su compañero en esta aventura. Gracias a la ayuda de Tip y Gib, la pareja felina, la protagonista descubre que en el interior del árbol se esconde todo un laboratorio secreto en el que Mumblehook y Dee experimentan para conseguir un poder mágico sin igual. Observamos cómo la naturaleza comienza a tecnificarse, así

como ocurre en el filme *La princesa Mononoke*, los recursos naturales son necesarios para el avance técnico, lo que origina una disyuntiva entre la tecnología y el medio natural. La naturaleza se convierte así en un elemento activo, muy presente tanto en la filmografía miyazakiana como en este tramo final del metraje de Yonebayashi, donde se aprecia la acción humana en el propio medio, aquí a través de los elementos tecnológicos que infectan el interior del árbol. Lejos está la imagen de árboles sagrados como los de *Mi vecino Totoro* o *El castillo en el cielo*, en *Mary y la flor de la bruja* el gran árbol queda profanado por la irrupción de la tecnología y la mano del hombre.

El joven Peter es sometido al experimento de los académicos, pero, como ya ocurrió en la época en la que Charlotte era estudiante, el ensayo sale mal y genera una enorme y viscosa masa que arrasa con todo a su paso. Madame Mumblehook sufre el ataque del pegajoso ser mágico y pierde sus poderes. Esta escena, que supone la derrota de la directora de Endor, nos trae a la memoria dos secuencias diferentes de la filmografía de Hayao Miyazaki: la primera es el ataque del Sin Cara a Yûbaba y la segunda, la pérdida de poderes y consecuente envejecimiento de la Bruja del Páramo a manos de Madame Sulliman. Ambas secuencias se ven representadas en la agresión a Mumblehook y su consecuente envejecimiento a causa de la carencia de poder mágico. Mientras tanto, Mary huye de la masa que ahora se ha transformado en un imponente humanoide de brillante azul similar a *Didarabocchi*. Peter lucha desde el interior de la viscosidad y, gracias a la ayuda de la joven, es capaz de deshacer el hechizo a través del libro de encantamientos. La magia queda anulada y, en una metáfora perfecta del abuso de poder tecnológico frente a la natura, el laboratorio queda destruido, dando paso de nuevo a una abundante vegetación. La panorámica horizontal y vertical que se aprecia tras la frenética escena, además de acompañar el cambio de ritmo fílmico, nos muestran la regeneración natural y la primacía del medio frente a la tecnología, que queda sepultada bajo el follaje.

Se debate en el filme los límites entre la naturaleza, la ciencia y la tecnología, aspectos muy trabajados por Miyazaki a lo largo de toda su producción. Yonebayashi señala de forma evidente el abuso que hacen los magos de los avances tecnológicos, en esta ocasión y de forma similar a *El castillo en el cielo*, asociados a la magia. Este uso de la tecnología provoca consecuencias catastróficas que conllevan la destrucción del medio y evidencian que el exceso de tecnificación en manos equivocadas implica un riesgo para el propio ser humano. Mumblehook y Dee pretenden apoderarse de un poder ancestral para conseguir sus propios intereses y, como ya hemos visto en la filmografía miyazakiana, estas

acciones nunca acaban bien. Finalmente, Mary y Peter alzan el vuelo en la maltrecha escoba para regresar a su hogar. El último vuelo de Mary como bruja simboliza la libertad, tanto física como emocional, que ha obtenido la joven. Si en el primer vuelo en escoba de la chica apreciábamos la premisa miyazakiana que asocia el cambio con el acto de volar, en esta escena final del metraje, el vuelo viene acompañado de un sentimiento de libertad que ilustra la autonomía personal de la protagonista al superar sus propios miedos y complejos.

Mary y la flor de la bruja está basada en la novela *La pequeña escoba de palo* de la autora británica Mary Stewart y mantiene los nombres de los personajes de la obra original, no obstante, Yonebayashi adapta a sus propios intereses fílmicos la narrativa literaria. Precisamente, a causa de esta adaptación, nos encontramos ante una historia que entra dentro de los parámetros de los productos *mukokuseki*, carentes de rasgos típicamente asiáticos debido al origen de la obra. Asimismo, y por lo descrito por la autora inglesa, la ficción bascula —como es común en este tipo de relatos— entre lo fantástico maravilloso y lo extraño puro, sin poder sustraer el componente maravilloso de la propia realidad de los personajes. Se produce así un sincretismo entre la vida cotidiana y el mundo fantástico, presentado en una doble diégesis que abarca cada modelo de mundo. Esta disposición narrativa ya fue desarrollada por Miyazaki en su filme más galardonado, *El viaje de Chihiro*, cuyas concomitancias con *Mary y la flor de la bruja* traspasan los diferentes planos visuales y narrativos.

Distinguimos en la obra de Maro características miyazakianas como el protagonismo de jóvenes con capacidades sensoriales superiores, en este caso, la magia; la responsabilidad de la protagonista para solucionar los problemas creados por los adultos que se dejan llevar por la codicia y el poder; la figura del mentor a través de un personaje anciano representado en la tía abuela Charlotte; o el aliado del sexo opuesto a la protagonista, Peter. Como vemos, al igual que ocurre en la producción de Miyazaki, Yonebayashi emplea el mismo sistema y separa por roles acorde a la edad a sus personajes. Así, la protagonista es una chica joven que destaca por su alto grado de abnegación, al sacrificar sus propios intereses por el bien común; los antagonistas son adultos a los que les obsesiona el poder; el aliado masculino que comparte edad con la protagonista, sobresale por su buen hacer; y, por último, la figura anciana que sirve de guía a la protagonista dada su experiencia. Es en este último caso donde apreciamos la combinación del rol de la figura anciana y la personalidad femenina de gran fuerza que, generalmente, en el cine

miyazakiano se divide en dos personajes diferentes. Por el contrario, Maro los une a través de la figura de Charlotte en diferentes momentos de su vida: en su juventud transmite un poderoso carácter que en su vejez se transforma en experiencia.

Empero, la magia es el elemento principal que sirve de motor en el filme. Ya apreciábamos con anterioridad que la magia es, en sí misma, uno de los temas universales de la obra de Hayao Miyazaki. Las similitudes que existen entre los metrajes más mágicos del realizador senior y el filme de Yonebayashi parten de una visión diferente de la brujería, alejada del enfoque demonizado que se le ha dado históricamente. Tal es así, que los personajes cargados de poder mágico como Nicky o Howl, al igual que Mary, distan de otros como Yûbaba o Mumblehook, constituyendo dos formas completamente diferentes de ver la magia sin llegar a entrar en los derroteros de lo maligno.

El filme de Hiromasa Yonebayashi es un cántico a la responsabilidad hacia las nuevas tecnologías, al crecimiento personal de los jóvenes; una oda a la animación tradicional que hasta ahora ha abanderado Hayao Miyazaki y Studio Ghibli. Si bien, el metraje está plagado de referencias, temáticas y similitudes con la obra miyazakiana, encontramos otros aspectos que Maro desarrolla con gran maestría, por ejemplo, la reiteración de temas propios como la conexión entre familiares en distintos momentos vitales —que ya apreciábamos en *El recuerdo de Marnie*— o la adaptación de la literatura europea al medio fílmico.

6.5. EL TIEMPO CONTIGO (2019)

La última producción hasta la fecha de Makoto Shinkai, *El tiempo contigo*, pese a no cosechar el éxito de *Your Name*, demuestra la evolución técnica y narrativa del realizador. El autor perfecciona su preciosismo en fondos y detalles, de una belleza incomparable y continúa dotando de protagonismo a jóvenes cuyo amor es capaz de romper las barreras del tiempo, el espacio y el mundo tal y como conocemos.

Ya desde los primeros minutos de cinta, Shinkai hace alarde de su maestría en el arte animado a través de los planos generales de un Tokio gris, enmarcado bajo las nubes de contaminación que se asientan bajo un incesante aguacero. El reflejo de una chica se nos descubre a través de una ventana donde las gotas de lluvia resbalan por el cristal, en clara

alusión al estado anímico de la joven, que observa a una mujer tendida en la cama de un hospital. Colgado en la ventana, apreciamos un pequeño *teru teru bôzu*¹⁷⁴ que, además de señalar los deseos de la joven para que la climatología mejore, denota la importancia que va a tener la lluvia a lo largo del filme. De forma



Fig. 173. Fotograma de *El tiempo contigo*

similar al rastro de elementos que dispone Miyazaki en *El viaje de Chihiro* y que predicen, sutilmente, el porvenir de la protagonista; Shinkai emplea la misma técnica para subrayar la importancia del elemento pluvioso. Los primeros planos, de una belleza inconmensurable, retratan la escena: las gotas de lluvia en el alfeizar de la ventana, el monitor que vigila los signos vitales de la paciente, el apretón de manos cariñoso de la chica a la enferma.

Un halo de luz recorre el nublado cielo de la urbe y llama la atención de la joven, no obstante, es la voz en *off* de un chico la que nos relata la historia. La misteriosa muchacha se dirige, a través de las oscuras calles de un Tokio abarrotado de progreso, hacia el enigmático edificio en el que reposa el destello. En lo más alto de la construcción, bañados por la luz, descubre un pequeño altar presidido por un *torii* y rodeado de pequeños arbustos y maleza. A los pies del altar, Shinkai muestra, a través de un primer plano, un pepino y una berenjena. Gracias a este pequeño detalle, el director nos sitúa temporalmente en el relato, ya que una de las tradiciones del *Obon*¹⁷⁵ consiste en atravesar estos alimentos con palillos con el fin de que se asemejen a caballos y vacas y permitan el transporte de los difuntos del mundo de los muertos al de los vivos. La chica traspasa el *torii* mientras reza y las gotas de lluvia se suspenden ante sus incrédulos ojos. Inmediatamente, la joven queda suspendida en el aire, cayendo en picado hacia una desconocida tierra en medio del cielo en la que se aprecian unos pequeños peces, cuyo cuerpo es acuoso, y varios dragones que se diluyen en las nubes.

¹⁷⁴ Muñeco tradicional japonés hecho de papel o tela blanca que se utiliza para atraer al buen tiempo.

¹⁷⁵ Celebración budista para honrar a los muertos. Tiene lugar entre el 13 y el 15 de agosto y se celebra con una amplia diversidad de *matsuri*.



Fig. 174. Fotografía de alimentos en el Obon.



Fig. 175. Fotograma de El tiempo contigo

Queremos detenernos en esta secuencia, dados los paralelismos que guarda con *El viaje de Chihiro*. En el camino, la protagonista miyazakiana se encuentra con diversos elementos sintoístas como el *torii* y las *hokora* que ya, desde el comienzo del metraje, apuntan la dimensión taumática que tendrá el relato. Asimismo, observamos en la obra de Shinkai el encuentro de la joven heroína con un *torii* que marcará el comienzo de su viaje, las ofrendas a los pies de éste y el pequeño santuario que lo preside, en señal del espacio sagrado al que está a punto de ingresar. Sin embargo, contrario al caso de Chihiro, que pregunta desconcertada a sus padres sobre dichos elementos, la protagonista de Shinkai une sus manos para realizar una oración frente al altar, conocedora de las costumbres y tradiciones del folclore nipón.



Fig. 176. Fotograma de El tiempo contigo



Fig. 177. Fotograma de El viaje de Chihiro

Este acto traslada a la chica a un mundo desconocido, una isla flotante en medio de un cielo infinito que recuerda a Lapuntu y guarda una estrecha relación con el mundo de la permanencia. El *Tokoyo*, como hemos señalado anteriormente, es ese universo utópico que separa el mundo de los vivos y de los muertos, situado en los confines de la tierra rodeado por el mar; Empero, Shinkai sitúa este universo mítico en el cielo mismo, similar al caso de *Porco Rosso*, donde el limbo aéreo se convierte en el océano mitológico. Así como ocurre en el mundo fantástico presidido por Yûbaba, la presencia de seres

sobrenaturales en este paraíso ulterior se distingue en la figura de los pequeños peces, que evocan el mundo submarino de *Ponyo en el acantilado*, y los dragones. La estampa del dragón, muy popular en las culturas orientales, toma especial relevancia en la mitología japonesa asociada al medio acuático; así, el protagonismo del *mizuchi* lo observamos a través del personaje de Haku en *El viaje de Chihiro*, sin embargo, en *El tiempo contigo*, así como en *El verano de Coo*, el dragón no es más que un elemento ligado a la lluvia y no actúa como personaje de la historia.

Distinguimos desde estos primeros minutos de cinta dos mundos claramente diferenciados: la ciudad de Tokio —caracterizada por su urbanismo y superpoblación— y el cielo como espacio natural y primigenio donde el ser humano no tiene cabida. Estas particularidades las encontramos en diferentes filmes de Hayao Miyazaki, donde se realiza una clara distinción entre los espacios, tanto natural como mítico, y aquellos poblados por los humanos —*Nausicaä del Valle del Viento*, *El castillo en el cielo*, *Mi vecino Totoro*, *La princesa Mononoke*, *El viaje de Chihiro* o *Ponyo en el acantilado*—. Observamos, asimismo, cómo el empleo de ciertos elementos del folclore y la mitología japonesa actúan como recuperadores de la memoria histórica y cultural nipona al establecer referentes en el contexto actual. La tradición se manifiesta en la modernidad, donde es posible descubrir un *torii* en la azotea de un edificio abandonado y que el conjunto no resulte estridente gracias al sincretismo japonés, capaz de relacionar lo lúdico con lo religioso —en términos nipones: *iitokodori* y *shûkyô asobi*—, tal y como desarrolla Miyazaki a lo largo de su filmografía. También, queremos señalar la suspensión en el aire de la joven que, pese a no coincidir con el acto del vuelo miyazakiano, sí comparte el sentimiento de cambio que se le asocia. Asimismo, la voz en *off* apunta: “A veces, aún pienso que lo que vi aquel día sobre las nubes fue solo un sueño, pero era real”. El joven desconocido remarca que, pese al carácter fantástico de lo acontecido, toda vivencia es cierta, así como lo fue la aventura de Chihiro, incluso cuando en ambos metrajes se sugiere que todo el relato es producto de la ensoñación.

Como si el final de un capítulo se tratara, el título del filme da paso a otro contexto, otra historia, otros personajes, a través de un fundido a blanco donde, por fin, conocemos a la misteriosa voz que nos ha acompañado. Hodaka es un joven de dieciséis años que ha escapado de casa y viaja solo hasta Tokio para encontrar un trabajo con el que poder mantenerse. En su trayecto en barco hasta la urbe, conoce al empresario Keisuke Suga, que le ofrece su ayuda al llegar a su destino. Con unas pocas pertenencias, el adolescente

se instala en uno de los cubículos de un hotel cápsula¹⁷⁶. Entre sus posesiones destaca el libro *El guardián entre el centeno* de J. D. Salinger (1951), cuya historia comparte semejanzas con el filme de Shinkai. Como si se tratara de la versión animada del joven Holden Caulfield, Hodaka se aventura en los barrios más cuestionables de Tokio¹⁷⁷, escapa de la policía en un par de ocasiones, y se muestra profundamente pesimista con el entorno que le rodea. El chico, abatido por su situación, se encuentra con un pequeño gato al que le confiesa que, pese a las dificultades, no desea regresar a su hogar. Apreciamos en este pequeño encuentro dos aspectos: la imposibilidad de volver al hogar y la aparición de un felino. En el caso de Hodaka, el comienzo de su viaje iniciático dista de la concepción miyazakiana del mismo, ya que es el propio chico el que escapa de su hogar y el que reprime su regreso. Respecto a la aparición del gato, bien podríamos establecer una relación entre el viaje de Hodaka y la historia de *Nicky, la aprendiz de bruja* dado que, a nivel narrativo, ambos jóvenes inician su andadura en una gran ciudad en la que necesitan integrarse en la sociedad a través de la consecución de un empleo; empero, dada las diferentes motivaciones de los jóvenes, situamos la aparición del felino más como un elemento anecdótico común a toda la filmografía de Shinkai —el realizador es un apasionado de estos animales— que a una figura narrativa.

Tras un incidente con el que presuponemos es un proxeneta, Hodaka encuentra una pistola y, asombrado por el hallazgo, la guarda entre sus pertenencias. La economía del joven comienza a escasear, tal es así que, aun estando en una famosa cadena de comida rápida, su alimento es únicamente un café. No obstante, la misteriosa chica de inicios del metraje le ofrece una hamburguesa, propiciando el breve primer encuentro entre los personajes. Como último recurso, Hodaka recurre a la ayuda de Keisuke Suga que, tras explicarle que es escritor de leyendas urbanas, lo acoge como nuevo becario y le ofrece su oficina como hogar. Su primer trabajo consiste en acompañar a Natsumi, la sobrina de Keisuke, a una entrevista con una adivina, donde la pitonisa les relata la leyenda que se esconde tras la continua lluvia que azota Tokio. Este mito afirma que las mujeres que atraen el sol están relacionadas con Inari y las que originan la lluvia con Ryûjin¹⁷⁸; no obstante, en la mitología nipona no encontramos vestigios de una leyenda similar, por tanto, apelamos a la función restauradora del mito y su adaptación al contexto de la historia creada por

¹⁷⁶ Tipo de hotel con un gran número de habitaciones de tamaño muy reducido. El habitáculo cuenta, generalmente, con conexión a internet, ordenador o televisión y un futón en no más de 1,5 m².

¹⁷⁷ Nos referimos al barrio de Kabukichô, en la región de Shinjuku de Tokio, considerado el barrio rojo más importante de todo Japón.

¹⁷⁸ *Kami* japonés relacionado con el mar que se representa como un dragón.

Shinkai. Así como Miyazaki transforma mitos como los del *kamikakushi* o los *mononoke* para darles un nuevo significado en sus obras, Makoto Shinkai recoge elementos como los *kami* y sus características para otorgarles un nuevo rol en el imaginario del filme. La vidente advierte de las consecuencias que tiene para esta suerte de *miko*¹⁷⁹ el uso de tal poder meteorológico: acabar en el mundo de los espíritus, es decir, en el *Tokoyo*.

Mientras continúa lloviendo sobre Tokio, Hodaka se adapta a su nueva vida como chico de los recados. Paseando por la ciudad, el joven observa cómo la misteriosa chica que ha estado apareciendo desde inicios del filme es molestada por el proxeneta y uno de sus secuaces. Armándose de valor, se enfrenta a los hombres y los jóvenes logran escapar gracias al arma que el chico encontró, no sin recibir algún golpe primero. Tras la persecución, se esconden en un edificio abandonado y Hina —así se llama la enigmática muchacha— le muestra el misterio que guarda en su ático: el pequeño santuario y el *torii*. Es entonces cuando la chica le manifiesta su poder para hacer salir el sol a través de la oración, coincidiendo con la leyenda que exponía la pitonisa. Distinguimos una pequeña joya azul en el cuello de la joven que recuerda a la piedra del colgante de Sheeta en *El castillo en el cielo*, además, coincidiendo con el mito de la adivina, las joyas se asocian —al igual que los zorros— a la figura de la diosa Inari, con la extraordinaria capacidad de conceder deseos. Así, Hina, a través de los rezos, cumple su anhelo de que el sol aparezca y cese, momentáneamente, ese diluvio que no tiene fin.



Fig. 178. Fotograma de El tiempo contigo



Fig. 179. Fotograma de El castillo en el cielo

Tras este acontecimiento, Shinkai vuelve a fraccionar el metraje —como si de otro arco episódico se tratase— en el que toman protagonismo diferentes sucesos insólitos relacionados con el tiempo: trombas de agua repentinas, místicos peces que caen del cielo y desaparecen o gotas de lluvia suspendidas en el aire. Entretanto, conocemos la historia

¹⁷⁹ Representantes de los templos sintoístas, a menudo, familia directa del sacerdote. Tienen diversas funciones en la actividad del templo, entre ellas, llevar a cabo las danzas ceremoniales.



Fig. 180. Fotograma de El tiempo contigo

de Keisuke y los problemas familiares por los que pasa, así como el reciente trabajo de Hina como médium del buen tiempo, acompañada de Hodaka y su hermano Nagi. Tal es la popularidad de la joven con su actividad meteorológica, que es contratada para hacer apaciguar la lluvia durante el *hanabi* y, similar al papel de una *miko*, ataviada con su *yukata*¹⁸⁰, cumple con su particular rito. La vida continúa para los personajes en esta cinta *slice of life* con tintes fantásticos y los chicos deciden cesar su actividad como mediadores del buen tiempo con un último encargo: hacer salir el sol para que una anciana pueda celebrar el *Obon*. Durante este ritual apreciamos toda la mitología asociada a esta liturgia, como la mesa llena de ofrendas o el incensario cuyo humo guía a los difuntos en su camino a la Tierra. El nieto de la anciana aparece en escena y se descubre como Taki Tachibana, personaje principal de *Your Name*, en un claro guiño del realizador a su filme más galardonado. La octogenaria les explica a los jóvenes la existencia de otra orilla, otro mundo más allá de las nubes donde residen los espíritus, coincidiendo en gran medida con el mito del *Tokoyo*, aunque, como hemos apuntado anteriormente, adaptado a un nuevo contexto. Asimismo, descubrimos que Hina y Nagi quedaron huérfanos y que la mujer hospitalizada a inicios del metraje era su madre. Al contrario que ocurre en *Mi vecino Totoro* —donde la madre de las niñas finalmente se recupera—, observamos en el filme de Shinkai que la ausencia de ambos progenitores en la pareja protagonista, bien por fallecimiento o por la omisión de su figura durante la obra, evoca circunstancias similares a las de Sheeta, Pazu o Nausicaä.



Fig. 181. Fotograma de Your Name

Mientras, Keisuke y Natsumi investigan la leyenda de las ‘Doncellas Celestes’, una suerte de chamanes del tiempo, en un templo cuyo techo custodia una pintura del período

¹⁸⁰ Vestimenta tradicional japonesa similar al kimono. Se usa, principalmente, en verano.

Kamakura (1185 – 1392)¹⁸¹, así como otras obras pictóricas de la misma época. El *kannushi*¹⁸² advierte a los escritores de la responsabilidad que conlleva tener un poder semejante al de un Dios y el fatal destino que sufren las doncellas; por el contrario, el nieto del sacerdote afirma que son “cuentos de viejas” y le resta importancia al mito, en una escena donde por parte del chico el uso del teléfono móvil es constante. La secuencia posterior subraya dicha contraposición entre tradición y modernidad, al advertir sobre la adicción de los jóvenes a las nuevas tecnologías y la constante publicación de su intimidad en redes sociales.

Shinkai relaja el tono oscuro que se cierne sobre el metraje y ahonda en la relación entre los protagonistas con la inclusión del cumpleaños de Hina y la indecisión de Hodaka para comprarle un regalo. Se revela entonces el desarrollo de un sentimiento romántico entre ambos personajes, propio de su etapa adolescente y que



Fig. 182. Fotograma de El tiempo contigo

les ayudará a sobrellevar su situación. Hodaka se decide a regalarle un anillo y la chica que lo asesora es Mitsuha Miyamizu, protagonista de *Your Name*. Como vemos, el director recicla personajes de otras producciones y los entrelaza con la historia, lo que denota la conexión entre los metrajes del universo fílmico de Shinkai, de forma similar a



Fig. 183. Fotograma de Your Name

la teoría del universo cerrado que desarrolla Montero Plata (2014) sobre el cine de Hayao Miyazaki. A continuación, asistimos a una entrañable escena entre todos los personajes destacables de la cinta, que comparten momentos de ocio con Keisuke y su hija pequeña. Entretanto, Natsumi le muestra a

¹⁸¹ Entre los períodos Heian (794 – 1185) y Kamakura (1185 – 1392) destaca el desarrollo de imaginaria religiosa en diferentes técnicas artísticas. Durante estos períodos se desarrollaron los característicos estilos *Kara-e* y *Yamato-e*.

¹⁸² Persona encargada del mantenimiento del templo sintoísta, así como de la adoración al *kami* y los ritos.

Hina el vídeo que grabó en el templo y las declaraciones del sacerdote, transmitiéndole a la chica su funesto final. En el regreso a casa, Hodaka se decide a darle el presente a la joven, empero, una extraña ráfaga de viento eleva a la chica por los aires y descubre su translúcida piel. Al igual que Chihiro, Hina está destinada a desaparecer de un mundo al que ya no pertenece, hecho que guarda —al igual que el oscarizado largometraje— relación con el mito del *Yomi* y la leyenda de Urashima Tarô.



Fig. 184. Fotograma de El viaje de Chihiro



Fig. 185. Fotograma de El tiempo contigo

La policía le sigue la pista a Hodaka, al creer que ha podido ser secuestrado —no olvidemos que el joven había escapado de casa—, y sus pesquisas los llevan hasta Hina. La joven encubre al chico, sin embargo, que una menor conviva sola con su hermano pequeño alerta a las autoridades y avisan a los Servicios Sociales. Keisuke, que ha sido interrogado con anterioridad, informa a Hodaka y se despide de él para no entrar en conflicto con la justicia mientras lucha por la custodia de su hija. Los jóvenes, junto a Nagi, deciden escapar, buscando desesperadamente un lugar donde pasar la noche y resguardarse de la terrible borrasca que asola Tokio y que parece empeorar. Un plano general del amenazador cielo de la ciudad nos trae a la memoria el entorno nuboso que rodea la isla de Lapuntu en *El castillo en el cielo*.



Fig. 186. Fotograma de El tiempo contigo



Fig. 187. Fotograma de El castillo en el cielo

En su huida, un par de agentes de policía los retienen, pero Hina, gracias a su poder meteorológico, consigue distraerlos al provocar una explosión con un rayo. Al igual que ocurre con Ponyo, la joven protagonista es capaz de dominar los fenómenos naturales, aun sin conocer la forma de controlar su poder. Finalmente, los chicos encuentran un hotel donde pernoctar y disfrutar de unas horas de tranquilidad antes de que su situación se complique aún más.

Al caer la noche, Hodaka le entrega su regalo a Hina. Ante tal gesto, la chica le confiesa que es un sacrificio humano para mantener la estabilidad del clima: si ella desaparece el tiempo de Tokio volverá a la normalidad. El joven intenta convencerla de que todo saldrá bien, que él los protegerá a ella y a su hermano y podrán vivir los tres juntos, colocando el anillo en su mano a modo de promesa. No obstante, Hina debe cumplir su sino y desaparece de la Tierra para aguardar en la llanura solitaria en mitad del cielo. Una vez más, las concomitancias entre el reino de los espíritus en la bóveda celeste de Shinkai y la misteriosa isla flotante de *El castillo en el cielo* vuelven a mostrarse en pantalla — recordemos que el filme de Miyazaki se encuentra entre las obras preferidas de Shinkai—. Empero, esta desaparición de la joven a un mundo paralelo plagado de seres sobrenaturales guarda relación con la leyenda del *kamikakushi* y la evanescencia de jóvenes en extrañas circunstancias. Al igual que ocurre con los *kami*, el poder de Hina no es eterno y su función es similar al papel de algunos personajes miyazakianos como Satsuki, Mei, San o Chihiro: ser intermediaria entre los *kami* y los humanos. Asimismo, que se relacione la lluvia con los *kami* es intrínseco a la creencia y relación de los dioses japoneses con el entorno natural y los fenómenos atmosféricos.

A la mañana siguiente, la policía encuentra a Hodaka y Nagi y los retienen en diferentes dependencias. Entre los agentes destaca el detective Takai, increíblemente parecido a Josuke Higashikata de la franquicia *JoJo's Bizarre Adventure (Jojo no Kimyô na Bôken*, Araki, Tsuda y Suzuki, 2012-2013). Hodaka consigue escapar de las autoridades dispuesto a salvar a Hina y, en su camino, cuenta con la ayuda de Natsumi, que esquiva a la policía hasta que el joven debe continuar a pie. Durante su carrera bajo el recién recuperado sol, somos testigos del sufrimiento del chico ante la pérdida de su compañera y primer amor, así como de su culpabilidad por desear el buen tiempo sin conocer el destino de su amiga. Apreciamos la contraposición que hace Shinkai de los sentimientos tradicionalmente asociados a la lluvia y el sol —tristeza y felicidad respectivamente— aquí ligados a los propios personajes. Es decir, la lluvia representa la posibilidad de estar

juntos y, por consiguiente, la felicidad; mientras que el sol los separa e implica emociones como la melancolía o la desesperación. Frente a la alegría generalizada que provoca el buen tiempo, nuestros protagonistas entristecen, lo que señala a la lluvia como un elemento narrativo con tintes protagonistas que actúa como un agente activo en la cinta, construyendo todo el relato a su alrededor.

El joven llega al edificio abandonado donde reposa el pequeño santuario junto al *torii* con la esperanza de encontrar allí a Hina, pero con quien se tropieza es con Keisuke, que trata de detenerlo. Hodaka localiza la pistola de la que se deshizo escenas atrás y amenaza al

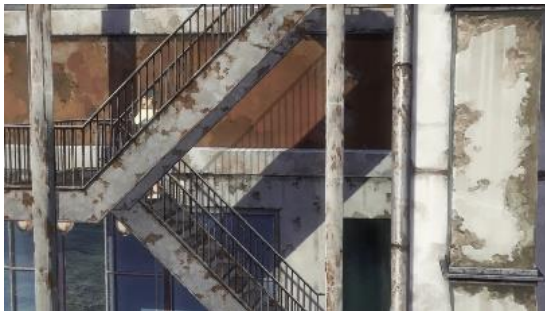


Fig. 188. Fotograma de El tiempo contigo



Fig. 189. Fotograma de El jardín de las palabras

escritor y a los agentes que se han incorporado a su detención, sin éxito. En una secuencia donde es evidente la tensión por la presencia de las armas y la imposibilidad de cumplir su cometido, Keisuke, junto a Nagi, ayudan al protagonista a escapar por la escalera de incendios. Esta localización, que se ha mostrado con anterioridad en el filme, evoca a la escalinata donde Takao y Yukari de *El jardín de las palabras* muestran, por fin, sus sentimientos. En su fuga, Hodaka cruza el umbral del *torii* mientras suplica a los dioses por su reencuentro con Hina y es transportado a ese universo divino a través de la boca de uno de los dragones que habitan en él. Mientras tanto, la joven

descansa en la llanura, rodeada de los peces celestiales que parecen alimentarse de su ánima. El sonido del corazón de Hina retumba y se acelera ante los gritos desesperados del chico que queda suspendido en el aire, luchando por alcanzarla. Por fin, la pareja une sus manos y caen al vacío, sin saber con exactitud qué les espera al final de la caída, si regresarán a su mundo o si el clima cambiará. Pese a que, contrarios a los personajes miyazakianos, Hina y Hodaka no realizan la acción de volar *per se*, su caída, que cruza diferentes estratos de la bóveda celeste, conlleva los mismos sentimientos que el acto del vuelo en el cine de Hayao Miyazaki. Este descenso de los cielos supone un cambio para la pareja y para la propia climatología, la aceptación de los propios sentimientos, la

libertad de Hina —que se libra del yugo de su destino— y la maduración de los personajes.



Fig. 190. Fotograma de El tiempo contigo



Fig. 191. Fotograma de El viaje de Chihiro

El cielo de Tokio vuelve a sumirse en un mar de nubes que traen la tormenta, en una incesante lluvia que acaba consumiendo la propia ciudad bajo sus aguas. Tras estos acontecimientos, el filme nos sitúa tres años después y resume brevemente la situación de Hodaka: el chico tuvo que volver a su hogar y terminar sus estudios. Tras ese lapso, regresa a Tokio y se reúne con la abuela Tachibana. La anciana le narra al joven cómo hace siglos Tokio estaba sepultado por el agua, pero la acción humana, unida a la del propio clima, cambiaron su condición de bahía por la de una gran ciudad. Como si de *Waterworld* (Reynolds, 1995) se tratase, este escenario apocalíptico en el que se ha convertido la ciudad japonesa es fruto de una catástrofe natural que no es más que el recordatorio de la propia naturaleza de lo que ya fue, el mundo en su estado primigenio, lo que Napier (2005) denomina ‘lo perdido’. Apreciamos cómo Shinkai hace una crítica ecológica a la masiva urbanización, la contaminación y globalización a través de la recuperación del pasado original de la gran metrópoli nipona. La naturaleza se abre paso a través del paisaje urbano, recuperando su espacio anterior, mientras Hodaka recorre sus calles anegadas en busca de Hina. Finalmente, la pareja se reencuentra después de tres años y el chico puede cumplir su promesa de estar juntos.

Contrario a los personajes miyazakianos en los que impera una gran moralidad y abnegación, Hodaka antepone sus propios deseos de estar con Hina, a pesar de que éstos provoquen consecuencias climatológicas catastróficas para la propia humanidad. En este marco, la disolución de lo ético no implica una amoralidad, por el contrario, hace posible la evolución de los personajes, tanto a nivel personal como emocional, y actúa como base para su amor. La producción de Shinkai parte de una premisa narrativa irreal, es decir, el realizador desvirtúa la propia realidad y la dota de un nuevo significado, convirtiendo lo

que podría ser un relato costumbrista a la ciencia ficción y la fantasía con toques mitológicos. Shinkai aborda con gran maestría temas como la vida, la muerte y, en especial, el amor —uno de los grandes temas de su filmografía— a través de las relaciones de los personajes y su entorno. La muerte queda especialmente reflejada en los vínculos familiares de los personajes, la orfandad o la ausencia de la figura materna, así como el más allá que se encuentra en el cielo y está relacionado con la lluvia. Mitológicamente ya hemos apuntado la correlación existente entre el agua y las leyendas de paso —especialmente el *Tokoyo*—, no obstante, Shinkai revierte el significado natural de la lluvia en el filme (tristeza, melancolía, ausencia del sol), para enlazar el buen clima con la desaparición de Hina. Empero, es el sentimiento amoroso el que actúa, al igual que en la filmografía miyazakiana, como elemento salvador. Pese a que Shinkai trabaja el tema desde el amor romántico, la emoción ayuda a los personajes a superar las adversidades y se observa en los sacrificios llevados a cabo: Hina da su vida por estabilizar el clima y Hodaka se enfrenta a todo el sistema y se adentra en un mundo desconocido para salvar a su compañera.

El metraje de Shinkai carece de antagonistas y sus protagonistas no sacrifican sus propios intereses por el bien común, al contrario, su individualismo es lo que provoca el hundimiento de Tokio. En contraposición a los personajes miyazakianos, los ideados por Makoto Shinkai carecen del ilustre altruismo de los primeros, pero sí atienden al sistema de roles por edades que se observa en el cine del director senior. Así, el protagonismo recae en personajes jóvenes (Hodaka/Hina) que cuentan con un ayudante del sexo opuesto (Hina/Hodaka), una personalidad femenina de gran fuerza (Natsumi/abuela Tachibana) y un adulto que ha perdido la ilusión (Keisuke). Si bien el protagonismo es compartido por Hina y Hodaka, la joven protagonista concuerda con la heroína miyazakiana en aspectos como su independencia, valentía, sensibilidad y responsabilidad, empero, lejos de la concepción de feminismo animado, en el metraje se sexualiza el cuerpo femenino dado el despertar sexual propio de la adolescencia del protagonista. Asimismo, la joven sufre un desdoblamiento de la personalidad al encontrarse entre las capacidades humanas y sobrenaturales que perjudican a su propio físico a modo de maldición, similar al caso de Marco en *Porco Rosso*. Continúa Shinkai, en su último metraje, deleitando al espectador con sus temáticas románticas y un preciosismo gráfico insólito que acompaña esta historia sobre mitología, tradición y modernidad.

6.6. THE WONDERLAND (2019)

Tras los éxitos cosechados por *Colorful* y *Miss Hokusai*, Hara volvió a la gran pantalla con *The Wonderland*, su última producción hasta la fecha. El filme muestra una historia apta para todos los públicos, donde lo cotidiano y lo fantástico se unen a través del viaje iniciático de la protagonista. La cinta destaca por un uso extraordinario del color y el diseño de personajes, una animación fluida y el preciosismo en los detalles que se mantiene durante los 115 minutos que dura el metraje. Con un éxito modesto, tanto en Japón como en el resto del mundo, *The Wonderland* queda eclipsada por las producciones anteriores del animador —aplaudidas a partes iguales por público y crítica— a causa de su descafeinado viaje a lo fantástico con reminiscencias literarias. En concreto, la película está basada en el libro infantil *Chikashitsu Kara no Fushigi na Tabi* de Sachiko Kashiwaba (1988) —autora referente para Hayao Miyazaki, cuya influencia se aprecia en *El viaje de Chihiro*—, así como en *Las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas* de Lewis Carroll (1865) y *El mago de Oz* de L. Frank Baum (1900), sin la complejidad narrativa de la que Hara hacía gala hasta la fecha.

Los primeros planos que muestra el filme nos sitúan espacialmente en una casita de estilo europeo, rodeada de un colorido jardín repleto de flores y vegetación, donde una chica observa a través de la ventana. Ya desde los inicios del metraje apreciamos cierta similitud entre la joven del alfeizar y las aventuras de *Nicky, la aprendiz de bruja*: el hogar de ambas protagonistas se encuentra en un entorno natural —aunque en el caso de Hara, acotado por las edificaciones colindantes—, así como la posición de la chica, contemplando su entorno aburrida desde la ventada, nos trae a la memoria una descorazonada Nicky apoyada en el mostrador de la panadería, sin olvidar que ambas muchachas tienen un gato como mascota. No obstante, la personalidad de Akane, nada tiene que ver con la de Nicky. La protagonista de *The Wonderland* es caprichosa, rebelde y vaga. Finge un pequeño malestar para librarse de ir al colegio y se queja cuando su madre la envía a ver a su tía.



Fig. 192. Fotograma de Nicky, la aprendiz de bruja



Fig. 193. Fotograma de The Wonderland

Su tía Chii es una mujer adulta, pero con alma de niña en su interior, extremadamente jovial y aventurera, aspectos que Akane no parece encajar muy bien. Chii regenta una pequeña tienda de curiosidades y baratijas que consigue en sus recurrentes viajes por todo el mundo. Llama la atención un pequeño póster situado al final de la estancia titulado “*Fullcolor*”. Mediante el juego de palabras en inglés, Hara referencia una de sus creaciones anteriores, *Colorful*, cuyo cartel promocional se asemeja claramente al póster de la tienda.



Fig. 194. Fotograma de The Wonderland



Fig. 195. Cartel promocional de Colorful

La joven Akane curioso sea los enseres del negocio, hasta que coloca su mano en una extraña huella palmar moldeada en piedra y queda atrapada. Junto al pedrusco se encuentra una figurilla similar al personaje de Shinnosuke Nohara, personaje principal de *Crayon Shin-chan* —saga de renombre en la que Hara trabajó durante doce años—. Del sótano aparece entonces un enigmático caballero, formalmente ataviado, que busca, junto a su diminuto aprendiz, a la Diosa del Viento Verde, cuya mano encaja en la huella. El personaje se presenta como Hipócrates y su misión, junto a Pipo, consiste en llevar a la Diosa del Viento Verde a su país, el mundo del Otro Lado, para solucionar los problemas por los que pasa dicho universo. Sin siquiera imaginarlo, Akane se ve envuelta en una aventura



Fig. 196. Fotograma de The Wonderland

para salvar un mundo paralelo de la mano de dos extraños personajes, y, como era de esperar, la joven se niega rotundamente pese a que su fascinada tía quiere unirse a la hazaña. Para conseguir que la joven acceda, Hipócrates la obsequia con un amuleto: el Ancla del Impulso, cuyo poder reside en provocar a su portador la suficiente

valentía para afrontar los cambios. Finalmente, a través de las escaleras que dan al sótano, la extraña comitiva parte hacia el desconocido mundo del Otro Lado.

Como si se tratara de la representación humana del Conejo Blanco de *Las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas*, que guía a la protagonista a través de la madriguera a su fantástico mundo, o de una versión hecha hombre de El Barón de *Susurros del corazón* o *Haru en el reino de los gatos* por sus elegantes ropajes, Hipócrates indica a la joven y su tía el camino hacia su país natal. El aterrizaje en el nuevo mundo les supone la primera de las trifulcas que mantendrán a lo largo del metraje con la pareja antagonista: Zan Gu y Ron. La irrupción de un vehículo similar a un tanque de recuperación blindado¹⁸³ pone en alerta a Hipócrates y Pipo que, sin mucho éxito, tratan de frenar el avance de la máquina. El enorme



Fig. 197. Fotografía del tanque modelo "Kodiak"

artefacto utiliza su grúa con pulpo para arrasar con todo el metal que encuentra a su paso y hacerse con él, así llegan hasta las escaleras metálicas de una edificación cercana, en



Fig. 198. Fotograma de The Wonderland

cuyo mirador descansa el nido de un gigantesco pájaro y sus huevos. Mientras Chii rescata a uno de los huevos, Hipócrates llama a las ovejas del pueblo cercano para que sirvan de avanzadilla contra los malhechores y conseguir su retirada. Como vemos, Hara contrapone la evolucionada tecnología del tanque blindado

¹⁸³ El vehículo de recuperación o blindado de ingenieros se utiliza para rescatar a otros vehículos del campo de batalla. Suelen equiparse con enormes grúas y no forman parte del combate directo.

de Zan Gu frente a los recursos naturales de los que hace gala Hipócrates, con los que obtiene la victoria, en una clara posición ecologista donde prima el medio frente a la técnica. Observamos, asimismo, que esta tecnología es oscura, contaminante y destructora, como ocurre en *El castillo ambulante* o *Nausicaä del Valle del Viento*, siempre asociada al bando antagonista. Además, que el ataque afecte a un ser vivo y su hábitat, remarca esta postura ecologista que señala el abuso de posición del hombre frente al medio a través de la tecnología.

En la disputa se han visto envueltos el alcalde del pueblo y su madre que, como agradecimiento, invitan al séquito protagonista a pernoctar en el pueblo. Pese a llegar al Otro Lado, Akane aún desconoce cuál es su misión en ese mundo, ya que observa, en el recién descubierto poblado, que la vida allí transcurre tranquila. Cresta de Gallo —así se denomina la villa—, guarda similitudes con la arquitectura nórdica medieval, cuyas casas comunales en madera o sus características *Stavkirkes*¹⁸⁴ se trasladan a este fantástico mundo lleno de color, donde el tiempo parece tener otra cadencia dado el estilo de vida austero y tradicional que llevan sus habitantes. Pipo le explica a Akane que el problema del Otro Lado no tiene que ver con su población, sino con su ecosistema: el mundo está perdiendo el color, las plantas se están marchitando y los animales y cosechas están dejando de producir por la falta de agua. Este cosmos también es víctima del cambio climático, uno que Akane desconoce, diferente al de su propio mundo, pero que afecta igualmente a todos los lugareños. A pesar de lo expuesto anteriormente, la protagonista niega su función en la historia y, haciendo gala de su temperamento infantil, exige volver a casa.



Fig. 199. Fotograma de *The Wonderland*



Fig. 200. Fotografía frontal de una *Stavkirkes*

¹⁸⁴ Construcción nórdica medieval realizada en madera que cumplía la función de templo religioso cristiano.

Mientras tanto, Zan Gu y Ron vuelven a Ciudad Plana, su residencia habitual, para seguir con la fundición del metal obtenido. Ciudad Plana es una urbe industrial, caracterizada por su ausencia de color, delincuencia, pobreza y contaminación, completamente distinta a Cresta de Gallo. Esta antítesis entre poblaciones recuerda a la contraposición entre Ciudad de Hierro y el Bosque de los Espíritus en *La princesa Mononoke*. En ambos metrajés encontramos un entorno donde la naturaleza y sus seres conviven frente a una ciudad de rasgos industriales cuya prioridad es la producción frente a la preservación del medio.



Fig. 201. Fotograma de *The Wonderland*



Fig. 202. Fotograma de *La princesa Mononoke*

Con la llegada a la fábrica descubrimos el cuerpo metálico de Zan Gu, como si de un autómatas se tratase, un robot con alma, sin embargo, el personaje de acero muestra su interés en la fundición sin revelar más datos. Entretanto, en Cresta de Gallo, Hipócrates trata de explicarle el funcionamiento del Otro Lado a Akane en una larga exposición sobre el poder de la familia real y su relación con el equilibrio del agua. La muerte de los monarcas y la desaparición del joven príncipe ha supuesto la sequía del país, cuyos habitantes sufren las consecuencias. La única solución posible es encontrar al príncipe y que éste restablezca el equilibrio natural de su reino con la ayuda de la Diosa del Viento Verde. Esta ausencia principesca recuerda a la del príncipe Justin de *El castillo ambulante*, causante de la guerra que contextualiza el filme. En el caso que nos ocupa no se trata de un conflicto armado, no obstante, la desaparición del aristócrata ocasiona un problema ambiental que envuelve a toda la nación. Por su parte, Akane no quiere continuar el viaje, pero el amuleto del Ancla del Impulso la obliga físicamente a cumplir con su deber, contribuyendo al viaje iniciático de la chica. Empero, pese a que el recurso del amuleto funciona bien narrativamente para proseguir con las hazañas de la joven y favorecer su crecimiento personal, contrario al caso miyazakiano, la joven no madura por su propio hacer y circunstancias, sino que se ve obligada por un agente externo que la obliga a pesar de su negativa.

Al día siguiente, la comitiva parte hacia el Castillo de la Lluvia Eterna, residencia del príncipe, para cumplir con su misión. Para ello precisan de un medio de transporte que los lleve hasta allí, así que, y gracias a la amabilidad de los pueblerinos, consiguen un coche de estilo clásico propulsado a carbón. El contraste entre el entorno rural del pueblo y el vehículo es obvio, siendo éste un elemento de características *steampunk* en una villa donde la economía principal se basa en la obtención de lana y el trabajo artesanal. Al igual que ocurre en *El castillo en el cielo* o *El castillo ambulante*, los medios de transporte necesitan de una fuente de energía como el vapor o el carbón, en un contexto que parte de lo campestre o de sociedades de inspiración preindustrial. Durante el trayecto se distinguen algunos fenómenos relacionados con la escasez de agua en el país: tormentas de arena ocasionadas por la sequía o suciedad en la nieve por falta de pureza en el agua. El trayecto hacia el castillo es largo, así que deciden pasar la noche y abastecerse de combustible en un pintoresco pueblo en las montañas.

Durante su estadía en la posada, Zan Gu y Ron irrumpen alterando la tranquilidad del lugar en busca de agua, comida y armamento. Hipócrates descubre el plan de la pareja antagonista de destruir el pozo del que emana el agua del país; no obstante, para que el líquido brote de nuevo, el príncipe tiene que realizar un ritual y, dadas las circunstancias de su desaparición, dicha ceremonia no puede llevarse a cabo. Por ello, Zan Gu propone volar el pozo para conseguir que el agua se desborde y devolver tan preciado recurso al mundo. Como podemos observar, al igual que ocurre con los antagonistas miyazakianos, Zan Gu tiene sus propias motivaciones para actuar, en concreto, el personaje busca una forma alternativa de devolver el agua a su país, aunque los métodos no sean compartidos por el séquito protagonista.

Hipócrates se opone tajantemente a su plan y Ron lo convierte, a través de la magia, en una pequeña mosca. Esta transformación recuerda a la que efectúa Zenîba sobre Yutori, el esbirro alado de Yûbaba, que queda convertido en un diminuto pájaro de características insectiles. Mientras tanto, Akane descubre que su mundo y el Otro



Fig. 203. Fotograma de *The Wonderland*

Lado son dos partes iguales de un mismo universo, dos espacios que han crecido paralelos hasta la Revolución Industrial. La explicación narrativa que ofrece Hara al progreso de un mundo frente al otro tras este evento histórico, es que la Tierra y sus habitantes



Fig. 204. Fotograma de *El viaje de Chihiro*

necesitaban cubrir su falta de bienestar con el medio que les rodeaba a través del progreso y la tecnología. Es evidente la denuncia que efectúa el realizador ante el auge de los avances tecnológicos en un mundo que no sabe conformarse con los productos que le ofrece la naturaleza y en el que prima la producción y la técnica frente al medio. En este sentido, apreciamos la premisa miyazakiana que aboga por una existencia equilibrada entre el ser humano y el medio natural, aunque en el filme de Hara los problemas ambientales no parten de la mano del hombre, sino de la falta de un rito milenario.

Al día siguiente, Akane, Chii y Pipo parten hacia el Castillo de la Lluvia Eterna sin Hipócrates, del que piensan que se reunirá con ellos más adelante. De nuevo, en un símil con el personaje de Yutori, el alquimista acompaña en su diminuta forma de insecto a los personajes, así como lo hace el pequeño pájaro de *El viaje de Chihiro* con la protagonista, sin embargo, en este caso, ninguno de los personajes es consciente de la presencia de éste, por mucho que el mago intente hacerse notar. El viaje continúa para nuestra protagonista, recorriendo diferentes espacios de ese mundo desconocido que es el Otro Lado, hasta llegar a un río que les impide el paso. Pipo anima a Akane y Chii a untarse en las mágicas aguas del río que les permitirá respirar bajo el agua y, sin más dilación, se adentran en el mundo marino. En una idílica escena subacuática, donde prima la importancia del color y la animación fluida, los grandes peces que guían a sobrina y tía, nos traen a la memoria el universo de *Ponyo en el acantilado*, no obstante, el filme de Miyazaki muestra una realidad bajo las aguas contaminadas lejos del agradable paisaje que plasma Hara.

Entretanto, Hipócrates aprovecha su condición de insecto para colarse en las dependencias del castillo y confirmar que la desaparición del príncipe no es tal, sino que fue convertido en un muñeco de metal incapaz de recuperar su forma humana, tal es así que el ritual del Corte de la Gota que traerá de nuevo el agua al Otro Lado, no podrá llevarse a cabo. Para acceder a la ciudad de Punta Invertida —donde se llevará a cabo el ritual y está situado el pozo—, Chii y Akane deben pasar por un tribunal gatuno que juzgará sus acciones como si de la Sota de *Las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas* se tratase. Así, Akane es condenada a sufrir un tirón de cola —tal y como ella le hizo a su gato a comienzos del filme— y es transformada en una humana/gato, con sus

respectivas orejas y cola al más puro estilo de *Haru en el reino de los gatos*. Por fin, consiguen acceder a la ciudad de Punta Invertida y el plano general de la ciudad nos revela su estructura circular, similar a los anfiteatros romanos, en cuyo centro se encuentra el famoso pozo.

Mientras deambulan por la ciudad, Akane, Pipo y la mosca Hipócrates, descubren a Ron y lo siguen más allá de las fronteras de la ciudad, donde aguarda Zan Gu y su tanque. La protagonista y el joven aprendiz trazan un plan para evitar que Zan Gu destruya el pozo y se cuelan como polizones en su vehículo acorazado. A través de un *flashback*, descubrimos que Zan Gu es en realidad el príncipe desaparecido y Ron el aprendiz de hechicero que lo ha dotado de su actual forma metálica. Es entonces, cuando el ritmo del filme, que había transcurrido de forma pausada pero constante, se torna frenético ante la proximidad del desenlace del metraje. Zan Gu adelanta su plan y pone rumbo a Ciudad Invertida, Akane trata de detenerlo e Hipócrates recupera su forma humana para unirse a la acción, sin embargo, Zan Gu expulsa al alquimista y los aprendices del carro de combate mientras que Akane, asustada, observa la escena sin intervenir. Finalmente, Zan Gu llega a la ciudad y, pese a los intentos de Hipócrates de detenerle, el joven príncipe de hojalata apunta directamente con el cañón del tanque al pozo. La poderosa imagen de la mirilla señalando su objetivo, el medio natural del que mana el agua, recuerda a los intentos de Lady Eboshi para cazar a *Didarabocchi* y hacerse con el control del bosque. En ambos metrajes, se busca el dominio del medio a través del empleo de las armas, aunque, en este caso, no existe un conflicto bélico como tal, sino que es Zan Gu el que actúa por su propia cuenta.

Para evitar la catástrofe, Akane decide hablar con el maldecido príncipe y, en un reflejo de su maduración personal, reconoce sus propios temores manifestados en los de Zan Gu. El joven, preso del miedo a fallar en el ritual, escapó del palacio y se convirtió en un ser oscuro cuyo intento de destruir el pozo no es más que una alternativa para huir de sus responsabilidades como monarca. La protagonista, a través de un discurso de admiración hacia el Otro Lado, expone su fascinación por los colores de ese mundo, tan distinto al suyo, donde la tecnología y el avance científico han hecho olvidar a los habitantes de la Tierra su relación con la naturaleza y el respeto por ella. Gracias a las palabras de Akane, el príncipe vuelve a su forma original, revelando a un apuesto joven con la determinación de cumplir, por fin, con su deber. Para ayudarlo, la comitiva protagonista crea para él otro Ancla del Impulso —como el que porta la protagonista— y Akane lo acompaña durante

el ritual del Corte de la Gota. Descubrimos entonces que las consecuencias de fallar en el rito milenario conllevan la muerte del ejecutante, en una escena cargada de dramatismo y tensión, por el fracaso del príncipe. Así como ocurre en *El castillo en el cielo* o *Nausicaä del Valle del Viento*, el sacrificio —no entendido solo como la pérdida de la vida, sino como el mayor gesto de altruismo que puede realizar el personaje—, consigue que el agua fluya y restaure el equilibrio natural de su reino, salvando a todos sus habitantes.

Es el valor del príncipe y su generosidad el que lo libera de la muerte y lo trae de vuelta al feudo para realizar el ritual correctamente. Comparte el príncipe del Otro Lado el papel mesiánico de la princesa Nausicaä, el sacrificio por su pueblo y su regreso a la vida como obsequio de su abnegación. En ambos metrajes, aunque el contexto varíe, nos encontramos ante un universo devastado ecológicamente, donde la naturaleza lucha por sobrevivir y los personajes antagonistas pretenden destruir el último esbozo de vida natural —el pozo en *The Wonderland* y el Bosque de Putrefacción en *Nausicaä*— bajo sus propias creencias sobre lo que es correcto. Finalmente, y una vez restablecido el orden en el universo del Otro Lado, Akane y Chii regresan a su mundo, cruzando el umbral sin mirar atrás y retoman su vida como si esta aventura jamás hubiera tenido lugar. Las similitudes entre esta escena final y el retorno de Chihiro al mundo humano son análogas, no obstante, en el filme de Miyazaki el paso del tiempo transcurre de forma diferente —hecho que apreciamos en el crecimiento de la vegetación y la suciedad del coche—, mientras que en la cinta de Hara apenas han pasado unas horas.

The Wonderland es una cinta que, bajo cierto grado ejemplarizante, al igual que ocurre con la filmografía miyazakiana, discurre entre lo fantástico, lo maravilloso y lo extraño, divagando entre estos géneros conforme el metraje avanza. El tratamiento de diversos temas como la naturaleza y el ecologismo, se entremezclan con las aventuras y el toque cómico de algunas escenas, sin olvidar que el conflicto medioambiental y el viaje iniciático de la protagonista se proclaman como el eje principal de la cinta. Asimismo, la desaparición del príncipe y, posteriormente, su muerte, son aspectos antagónicos al medio acuático, dador de vida y el único capaz de devolver su esplendor al Otro Lado. De forma similar a *El castillo Ambulante* o *Nicky, la aprendiz de bruja*, el filme de Hara muestra un uso cotidiano de la magia, donde ésta no siempre actúa a conveniencia de los personajes, en especial, en el caso de Ron, incapaz de desarrollar correctamente sus habilidades como hechicero. Asimismo, la magia convierte al príncipe en Zan Gu, una

transformación que refleja sus propios miedos y encubre su verdadera personalidad, aun a riesgo de perderse a sí mismo como ocurre con Howl en *El castillo ambulante*.

Si bien, el protagonismo del filme recae sobre una chica joven que, *a priori*, parece compartir rasgos con la protagonista miyazakiana, Akane mantiene un protagonismo relativo a lo largo de todo el metraje, cuya evolución personal es prácticamente nula hasta los minutos finales. No se observa en ella un progreso constante durante el filme, sino que su importancia recae en su función como Diosa del Viento Verde. Por el contrario, su tía Chii coincide con la personalidad femenina de gran fuerza que encontramos en la filmografía miyazakiana y que sirve de apoyo para la protagonista; de esta forma, Chii es un reflejo de personajes como Lin o Úrsula. También, encontramos un aliado del sexo opuesto (Hipócrates) que ayuda a la protagonista, aunque en el caso de Hara, no comparte la misma franja de edad que la protagonista y tampoco está presente en gran parte del metraje. No obstante, si por algo tiene que destacar el elenco de personajes de *The Wonderland* es por la maravillosa construcción del antagonista Zan Gu. Su función como personaje ‘malvado’ se asemeja a las antagonistas miyazakianas Lady Kushana y Lady Eboshi, grandes personalidades impulsadas por sus propios motivos, cuya catarsis vemos reflejada también en el príncipe de Hara y su transformación tanto física como emocional. Cabe reseñar, que este personaje tiene su personalidad bifurcada en dos seres diferentes: el hombre/máquina Zan Gu y el joven príncipe. Este desdoblamiento de la personalidad a través de la propia apariencia la encontramos en diversos personajes de la filmografía miyazakiana como Howl, Porco o las hermanas Yúbaba y Zeníba.

6.7. BELLE (2021)

Basada en *La Bella y la Bestia* de Jeanne-Marie Leprince de Beaumont (1756), el último filme de Mamoru Hosoda recibió una ovación de catorce minutos en su estreno en el Festival de Cannes 2021, arrasando en taquillas y siendo su mejor estreno hasta la fecha. Bajo una animación excepcional que entrelaza el dibujo tradicional con las nuevas tecnologías de animación en 3D y CGI¹⁸⁵, cuenta con el diseño de personajes de Jin Kim, animador de la factoría Disney internacionalmente conocido por sus diseños en *Frozen*.

¹⁸⁵ Siglas de *Computer Generated Imagery*, es decir, gráficos o imágenes realizados en ordenador que se pueden apreciar en distintas producciones, en el caso que nos ocupa, tanto en animación tradicional como en 3D.

El metraje une el mundo real con el virtual a través de una inmersión en el cosmos digital que aúna las redes sociales, la producción de contenido y los *influencers*¹⁸⁶. El director, vuelve a explorar en *BELLE* el universo tecnológico que caracteriza a su cine, pero, esta vez, acompañado de la revisión de un cuento clásico, la globalización y la complejidad de la psique humana, a través del viaje personal que realiza su protagonista en el maravilloso mundo de U.

“Bienvenidos al mundo de U” anuncia la voz en *off* mientras nos adentramos en el universo virtual que se expande ante nuestros ojos. De forma similar a cómo presentaba la secuencia numérica en *La chica que saltaba a través del tiempo*, Hosoda nos introduce en su cosmos virtual a través de una explicación del funcionamiento de U al más puro estilo comercial de televisión. En U se reúnen cinco mil millones de usuarios que, gracias a la tecnología biométrica, tienen un AS (avatar) con el que identificarse y poder llevar una vida distinta a la de su propia realidad. En este paseo por el surrealista mundo de U, una ballena voladora surca el cielo cibernético como lo hacen los mismos mamíferos en *Fantasia 2000* (VV.AA., 1999) al ritmo de *Pinos de Roma* de Ottorino Respighi (1924), solo que el cetáceo del japonés acompaña la canción de una misteriosa AS de cabello rosa.

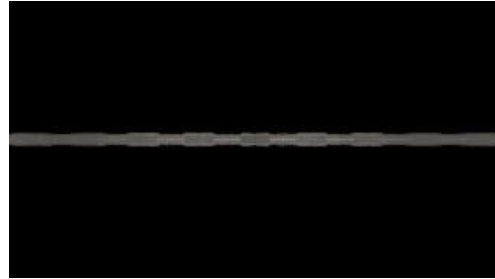


Fig. 205. Fotograma de BELLE

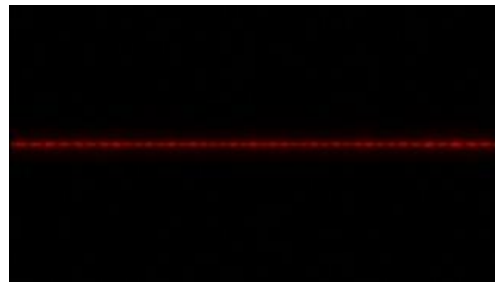


Fig. 206. Fotograma de La chica que saltaba a través del tiempo



Fig. 207. Fotograma de BELLE



Fig. 208. Fotograma de Fantasia 2000

¹⁸⁶ Usuarios que alcanzan la fama en internet a través de la elaboración de contenidos digitales en redes sociales.

El sueño de U se rompe y nos transporta a una vivienda rodeada de vegetación, en lo que parece ser un contexto rural, similar a algunas construcciones de la filmografía miyazakiana, como la casa de Mei y Satsuki o Nicky. El cambio total en el estilo de animación, donde el uso tradicional prevalece en la vida real, mientras que la animación por ordenador reina, como no podía ser de otra forma, en el universo cibernético, nos sitúa, tanto a nivel narrativo como visual, en dos universos paralelos que se entremezclan a través de los propios personajes. Mediante este recurso, Hosoda posiciona perfectamente al espectador en un contexto u otro, en la realidad o la fantasía, hecho que se asemeja al tratamiento del mundo de los espíritus en *El viaje de Chihiro*, no obstante, Hayao Miyazaki se sirve de elementos ligados al folclore japonés para hacer esta distinción entre universos. En el mundo real, conocemos a Suzu, la protagonista que se esconde bajo la apariencia del AS de pelo rosa y, contraria a la visión exitosa de su avatar, es una estudiante solitaria que mantiene un perfil bajo en el instituto y en la que se detectan algunos problemas de autoestima, así como una mala relación con su padre.

La acción sigue el día a día de Suzu a través de diferentes planos que nos muestran su entorno, su camino a la escuela y algunos de los personajes que la acompañarán a lo largo del metraje: Hiro, su mejor amiga; Ruka, amiga de la infancia y estudiante ejemplar; Kamishin, enérgico compañero; y Shinobu, íntimo amigo de la infancia. Queremos señalar la espera del autobús de la protagonista dadas sus similitudes con la icónica escena de *Mi vecino Totoro*, empero, y aunque ambas estaciones se encuentren en un entorno rural, el contexto que rodea a ambas es bien distinto. Mientras que Miyazaki utiliza este recurso para denotar la soledad de las niñas, Hosoda lo emplea aquí como un elemento más de la cotidianidad de la joven.

Sin embargo, la vida estudiantil de Suzu poca relevancia tiene en comparación a las heridas que arrastra de su niñez. Pronto, Hosoda nos muestra a través de diferentes *flashbacks* de la infancia de la protagonista el profundo lazo que tenía con su madre, cómo ésta le enseñó a tocar el piano y a cantar, hasta llegar al fatídico día de la muerte de su progenitora. Durante una tormenta una niña queda atrapada en el río que rodea la pequeña villa rural donde la familia Naito reside y es la madre de Suzu quien se lanza a la embravecida corriente para rescatarla, salvando a la niña y perdiendo la vida en el intento. En las siguientes secuencias, observamos, además del dolor de la joven, la avalancha de comentarios de odio en redes sociales e Internet sobre la actuación de su madre y el efecto

que causan en Suzu, convirtiendo su sufrimiento en inseguridades y en un mar de preguntas sin respuesta que provocan en ella una profunda desesperación. Se aprecia aquí el interés que pone Hosoda en señalar el poder del anonimato en las redes sociales, que permite a cualquier usuario dar su opinión sin conocer el alcance de sus palabras y consecuencias y subraya la falta de empatía de los internautas.



Fig. 209. Fotograma de BELLE



Fig. 210. Fotograma de BELLE

La naturaleza a su alrededor, en especial, la que rodea a su pueblo, acompaña los sentimientos de la protagonista. Por ejemplo, se aprecia en los alrededores de su vivienda la dejadez en el jardín tras la pérdida de su madre, en contraposición a las escenas anteriores en las que destacaban los parterres y la felicidad de los momentos compartidos en familia. El tiempo pasa en la vida de Suzu, las estaciones se suceden, pero la joven no parece superar el duelo. Este devenir en la desolada vida de la joven, a través de

diferentes planos que la acompañan en sus idas y venidas al instituto, nos lleva a descubrir que, tras el fallecimiento de su madre, es incapaz de cantar. Es en este momento del filme donde asistimos al declive absoluto de la protagonista, cuando Suzu se derrumba ante su imposibilidad de cantar, indiscutible lazo con su madre, y se rinde a su propio dolor. Al igual que ocurre con muchos personajes miyazakianos, Suzu es huérfana de madre, aunque la figura del padre aparece en el metraje, se muestra ausente, por tanto, la joven no tiene más apoyo que el de su amiga Hiro. La compañera de la joven la invita a pertenecer al mundo de U donde “puedes empezar una nueva vida”. Suzu, seducida por la idea de abandonar su propia realidad llena de amargura, procede a su registro en la red social y, gracias a su información biométrica, la aplicación crea su AS, al que ella nombra Bell. La chica queda sorprendida por la belleza del avatar, que parece compartir únicamente con ella sus características pecas y, sin más dilación, accede a U.

Bajo un nuevo nombre, la joven tiene una nueva identidad, una nueva apariencia, así como la tiene Chihiro al ser bautizada como Sen en la casa de baños. El poder del nombre, profundamente perfilado en el cine miyazakiano —y que nace de las influencias de Úrsula

K. Le Guin— le otorga a la protagonista la oportunidad de multiplicar su propio ser, de conseguir el desdoblamiento de su propia personalidad en Suzu/Bell. Esta característica la apreciamos en los personajes Chihiro/Sen o Yûbaba/Zenîba de *El viaje de Chihiro*, empero, también será el cambio físico de la protagonista el que nos recuerde que esta multiplicidad del ser se puede dar a través de la propia apariencia, como observamos en los personajes de Marco o Howl en el cine del realizador senior.

Gracias a las nuevas tecnologías, Suzu es capaz de ver y sentir en U, de experimentar otra vida paralela a la de su propio mundo, en un universo cargado de magia y fantasía que existe al amparo de la realidad, al poder interactuar simultáneamente en uno y otro. De este modo, Hosoda disuelve las fronteras entre el mundo real y el virtual, así como los diferencia a través del propio método de animación. De igual forma, apreciamos en el diseño de U nuevas estructuras comunicativas y sociales que componen un nuevo modelo de mundo que se rige bajo sus propias reglas, donde los límites de la verosimilitud quedan en entredicho y la imaginación toma el control. Así, Bell queda maravillada por el infinito digital que se extiende a su alrededor, levitando en el centro de una incesante marea de usuarios que deambulan sin cesar. Como primera declaración de su nuevo ‘yo’, la reencarnación cibernética de Suzu, alza la voz para cantar, lo que provoca comentarios de odio entre los AS que están presentes.

La joven, ajena a las críticas, disfruta de su recién recuperada voz. Como se aprecia, los avatares de U levitan constantemente en un mundo donde no existe la tierra firme, no obstante, para Bell, ingresar en dicho mundo conlleva la liberación del propio personaje, poder ser en otra realidad lo que no puede en la suya propia. Similar al caso de Mei y Satsuki y su vuelo junto a Totoro, el levitar de Bell en U la ayuda a superar sus miedos e inseguridades, así como muestra su anhelo por recuperar su voz. En contraposición a la libertad de Bell, se acentúa el abuso de la sociedad ante los avances tecnológicos —en este caso, las redes sociales— a través de los mensajes de odio. Este uso de las nuevas tecnologías requiere de la responsabilidad del usuario y no de la técnica sobre la propia vida del individuo, olvidando el respeto por lo demás a favor del interés propio, lo que subraya la problemática del panorama tecnológico actual. Tras su canto, Bell consigue su primer seguidor en U¹⁸⁷, un AS semitransparente similar a un Ángel de Mar o

¹⁸⁷ El sistema de usuarios e interacción de U es similar al de redes sociales como Twitter, Instagram o Tik Tok. Cada usuario cuenta con seguidores, personas de todo el mundo que siguen su actividad en la red.

Gymnosomata, que bajo su forma blanca luminiscente nos trae a la memoria los pequeños *kodama* de *La princesa Mononoke*.



Fig. 211. Fotograma de BELLE



Fig. 212. Fotograma de La princesa Mononoke



Fig. 213. Fotografía de un Ángel de Mar

La chica resta importancia a su débil impacto en la red social y continúa su día a día, visiblemente animada. Los planos de la vida escolar de Suzu se suceden y en ellos apreciamos el cambio de actitud de la joven, ahora más enérgica y alegre, tras conseguir cantar en el universo digital. Pero como en toda red social que se precie, el vídeo de Belle rápidamente se hace viral y los seguidores de Suzu se cuentan por millones. La joven, abrumada por la reciente fama adquirida, corre al refugio de su amiga Hiro y le expone sus miedos ante los crecientes *fans* y *haters*¹⁸⁸ y ésta le confirma lo que el espectador ya intuye: “La tecnología de U extrae las fortalezas ocultas del usuario”. Así, el camino de Suzu al estrellato de U comienza gracias a la ayuda de Hiro, que hace las veces de productora, diseñadora y *community manager* de la ficticia cantante virtual. La fama de Belle —así deciden llamarla los propios internautas— arrasa con todo a su paso, incluida la carrera de otra cantante virtual, Peggie Sue, denotando lo fugaz y caprichosa que puede ser la fama en las redes sociales.

¹⁸⁸ Etiqueta que reciben las personas que mantienen comportamientos negativos en redes sociales e internet a través de malos comentarios o acciones contra una persona y organización.

A pesar de haber recobrado su habilidad para cantar en U, la joven sigue sin poder conseguirlo en la vida real. Contrario a lo que pueda parecer, pertenece a un grupo coral que practica en su instituto y que guardaba cierta relación con su madre, no obstante, Suzu continúa con su bloqueo, incapaz de participar activamente en las funciones del coro. En la escuela, apreciamos su cercana, pero a la vez tímida, relación con Shinobu, amigo de la infancia por el que la protagonista parece albergar sentimientos románticos, dado su sonrojo ante la presencia del chico. Como si un reflejo de la actitud de joven adolescente de Nicky frente al amor, Suzu se aleja del chico, contrariada por lo que siente. Empero, en el mundo de U, Belle sigue siendo una estrella ajena a los problemas mundanos de la chica, donde el espectáculo debe continuar y es capaz de llenar estadios virtuales con millones de espectadores en línea. Durante la celebración de este gran evento aparecen, de nuevo, los cetáceos que suelen acompañar a la diva, así como toda una *performance* relacionada con el elemento acuático. Llama la atención que en un universo completamente digital exista la aparición de signos naturales como el agua o el fuego, sin embargo, su concepción es lejana a la que tienen en la realidad y aparecen aquí como simples elementos decorativos que simulan sus verdaderas propiedades.

De repente, emerge de un lateral del estadio-cúpula una misteriosa figura que atraviesa el espacio virtual a toda velocidad, perseguida por un grupo de agentes de seguridad de U. En la escena, apreciamos cómo surcan el infinito digital en una rápida secuencia que recuerda a las persecuciones aéreas entre Marco y Curtis en *Porco Rosso*, combinada con la lucha entre los usuarios al más puro estilo *nekketsu*. El anónimo AS es identificado por los asistentes al espectáculo como Dragón/Bestia, problemático usuario a los que los Justos —un grupo que trata de preservar la paz en U— quieren dar caza. La apariencia de estos Justos destaca por tratarse de animales antropomorfos, si bien, los AS de U tienen formas de lo más variopintas, éstos resaltan por su estilizada figura, al contrario que Dragón, un horrible AS con feroces facciones de lobezno y enormes cuernos que esconde en su capa las cicatrices de sus victorias. El diseño de este personaje se asemeja al padre de Ame y Yuki en *Los niños lobo Ame y Yuki*, en una clara evolución del concepto del hombre lobo en la filmografía del director.



Fig. 214. Fotograma de BELLE



Fig. 215. Fotograma de Los niños lobo Ame y Yuki

A través de una poderosa arma, Justin, líder de los Justos, quiere revelar la verdadera identidad del Dragón para así vencerle y hacerle pagar por sus imprudencias. Mientras que el público vuelca sus comentarios de odio hacia la Bestia, Belle observa impotente lo que ocurre en su concierto, sin poder hacer nada para remediarlo y quedando enormemente sorprendida por la presencia de ese desconocido AS. Tan impresionada queda la joven por la Bestia que, en el mundo real, trata de descubrir quién se encuentra bajo es AS del Dragón. Así, nuestra protagonista y su inseparable amiga Hiro comienzan una búsqueda mundial para descubrir tal información, sin mucho éxito al respecto. Resalta el despliegue informático de la amiga de la joven frente a la localización rural en la que se encuentran, lo que acentúa, aún más si cabe, lo extraordinario del mundo virtual, capaz de penetrar en los lugares más recónditos gracias a la magia de Internet y el desarrollo tecnológico. Esta contraposición entre lo rural y lo virtual no la apreciamos en el cine de Miyazaki como tal, sin embargo, sí que la observamos en otros aspectos como los binomios sagrado/profano, rural/civilización, naturaleza/progreso. Hosoda emplea aquí la oposición binaria que Miyazaki ha explorado a lo largo de su carrera en un contexto actual, donde las nuevas tecnologías son capaces de alcanzar los espacios más naturales. Al no hallar vestigio de la identidad del Dragón en el mundo real, Belle se adentra en U para encontrar su famoso castillo. En su periplo, tropieza con diferentes IA —Inteligencia Artificial— que tratan de engañarla para evitar que descubra el paradero de la morada de la Bestia y la guían por diferentes escenarios de líneas vanguardistas que recuerdan al futurismo italiano, a través de la multiplicación de líneas y colores vivos, así como la renuncia a la perspectiva clásica del fauvismo.



Fig. 216. Primavera Umbria. Gerard Dottori (1995)



Fig. 217. Restaurante en Marly-le-Roi. Maurice de Valmick (1905)

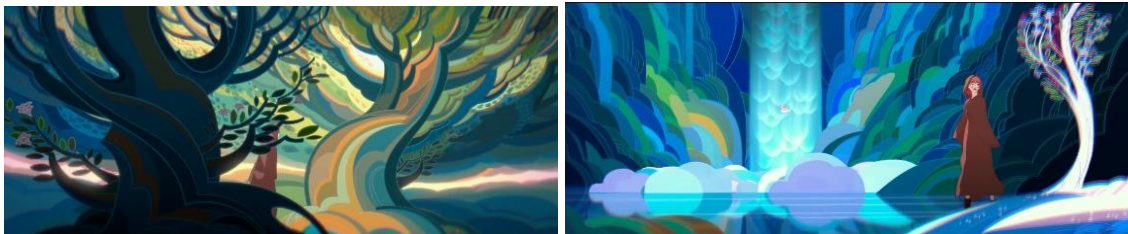


Fig. 218 y 219. Fotogramas de BELLE

Visiblemente perdida, es el AS Ángel el que la conduce hasta la morada del Dragón, así como los *kodama* guiaron a Ashitaka por el Bosque de los Espíritus en *La princesa Mononoke*. De esta forma, Belle descubre la fortaleza de la Bestia, resguardada por un mar de nubes que oculta su paradero, como la isla de Lapuntu en *El castillo en el cielo*. El interior del castillo no dista mucho de aquel que ideó la factoría Disney para *La Bella y la Bestia* (*Beauty and the Beast*, Wise y Trousdale, 1991), de marcado estilo barroco, pero convertido en *BELLE* en un escenario virtual que unifica en su diseño lo moderno y lo clásico. Como ocurre con los robots de Lapuntu, las IA que guardan el castillo son amables, pero se muestran desconfiadas con los extraños. Por otro lado, el diseño del castillo atiende al género *cyberpunk*, en lo que en el cine de Miyazaki denominaríamos *steampunk*, al tratarse de creaciones de corte industrial en tiempos pretéritos. Encontramos en el castillo del Dragón caso contrario, por ejemplo, al castillo de Howl, ya que destaca por su carácter clásico en un mundo virtual, mientras que el hogar del mago es llamativo por su diseño moderno en un ambiente decimonónico.



Fig. 220. Fotograma de BELLE



Fig. 221. Fotograma de La Bella y la Bestia

La protagonista recorre los pasillos de la construcción digital y descubre un jardín de rosas en su interior. La imagen del abandonado espacio recuerda al vergel de rosas de la Academia Ohtori en *Shôjo kakumei Utena: Adolescence mokushiroku* (Ikuhara, 1999). La Bestia aparece repentinamente y expulsa a la protagonista del castillo ante su insistencia en conocer su verdadera identidad, pero los intentos de Belle por ayudar al atormentado personaje no terminan con su negativa. La idea de ganarse la confianza del enigmático y solitario AS sumerge a Suzu en la creación de una nueva canción para llegar a su corazón y, por primera vez, escuchamos su voz en el mundo real. Como vemos, el valor desarrollado por la protagonista para ayudar a la Bestia le está permitiendo superar sus problemas personales que, en el filme, se muestran ante la imposibilidad de cantar, ya que la música es el recuerdo que la une a su fallecida madre.

Empero, Suzu sigue siendo una estudiante y, como tal, sufre los problemas de cualquier adolescente. Así como Nicky tiene que enfrentarse a la interacción con jóvenes de su edad y el primer amor, Suzu tendrá que confrontar las habladurías de sus compañeros de clase y su cercana relación con Shinobu. Esta situación lleva a la joven casi a confesar los sentimientos por su amigo de la infancia en una escena que Hosoda recupera de *La chica que saltaba a través del tiempo*: ambos jóvenes, enmarcados por el atardecer, conversan a la vereda del río sobre sus emociones. Sin embargo, y como le ocurre a Makoto en varias ocasiones durante el filme, Suzu es incapaz de sincerarse consigo misma y su compañero, huyendo, de la misma forma que hace Makoto a través de los saltos en el tiempo, al mundo de U para evadir la situación.



Fig. 222. Fotograma de BELLE

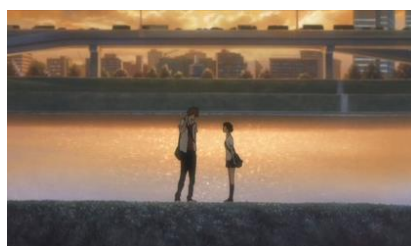


Fig. 223. Fotograma de La chica que saltaba a través del tiempo

Belle consigue entrar en las dependencias del Dragón, pero éste la expulsa una vez más. En su regreso, la joven cantante se topa con los Justos, que la acorralan e interrogan sobre el paradero de la Bestia, pero éste aparece y la rescata, no sin antes tener que sortear a las fuerzas de seguridad de U. Una vez en el castillo, la joven le agradece la buena acción y le dedica una canción que trata de mostrar los verdaderos sentimientos del Dragón. Durante la emotiva secuencia, tiene lugar el baile entre Belle y la Bestia, en un claro guiño al clásico de Disney, en el que ambos personajes se engalanan para este extraordinario encuentro. Debemos destacar, de nuevo, las concomitancias con *Shôjo kakumei Utena: Adolescence mokushiroku* y la escena del baile entre Utena y Anthy: en ambos metrajes los protagonistas sufren un cambio súbito de vestuario donde las rosas y el cielo estrellado toman protagonismo.



Fig. 224. Fotograma de BELLE



Fig. 225. Fotograma de Shôjo kakumei Utena: Adolescence mokushiroku

Empero, el emotivo encuentro entre los AS queda interrumpido por el súbito dolor de la Bestia provocado por la aparición de nuevas heridas que se extienden por su espalda — no olvidemos que los AS están conectados a sus usuarios en la vida real y sienten lo mismo que ellos—, como así lo hace la maldición del *tatarigami* en la piel de Ashitaka. Mientras, tanto en el mundo real como en el ficticio U, los rumores acerca de la Bestia, su identidad y la repentina retirada de Belle de los escenarios virtuales, estallan en la red. En medio de la vorágine de noticias falsas sobre el origen humano del Dragón, Belle es capturada por Justin y los Justos, cuyo discurso disfraza de falsa seguridad su ansia de poder. Más cercano al papel de Muska en *El castillo en el cielo* que a las antagonistas

miyazakianas Lady Kushana y Lady Eboshi, Justin amenaza a Belle con destapar su verdadero yo a cambio de la información sobre el paradero de la Bestia, atendiendo a sus propios intereses como autoproclamado justiciero del mundo virtual, hasta que Belle consigue escapar del cautiverio gracias a la ayuda de las IA protectoras del Dragón.

Los dilemas de Suzu no hacen más que crecer, lo que provoca la preocupación de su padre y la huida de su propia hija ante su repentino interés. Como vemos, la relación con su progenitor quedó dañada desde la muerte de su madre y es otra de las heridas provocadas por el luto y en las que la protagonista tiene que trabajar. A lo largo del metraje observamos la contraposición de la vida idílica e irreal de Belle en U y la cotidianidad escolar y adolescente de Suzu, unida a los traumas provocados por su orfandad, lo que subraya esta multiplicidad en la identidad de la joven. Cabe destacar la inclusión de secuencias asociadas a la pubertad de la chica que contrastan con la problemática situación en la que se ha visto envuelta dada su relación con la Bestia. Ajenos al papel de la chica en U, sus compañeros Rika y Kamishin la involucran en su recién estrenada relación, lo que provoca que la joven comience a aceptar sus verdaderos sentimientos por Shinobu. Apreciamos en esta escena el amor adolescente, tímido e inexperto, del que hacen gala los personajes y que impide, de nuevo, que Suzu se sincere con Shinobu al sospechar que la joven es, en realidad, Belle. La frustración de la protagonista se mezcla con la desazón al descubrir que los Justos han revelado el paradero del castillo del Dragón en U y han incentivando el odio en la red hacia la figura de la Bestia. La joven deja de lado sus sentimientos y se sumerge inmediatamente en el mundo digital para acudir en la ayuda de su enigmático amigo y ver que han arrasado con el castillo y que la Bestia, visiblemente afectada, ha desaparecido dejando tras de sí una fortaleza arrasada. En un símil con *El castillo ambulante*, cuando la figura masculina protagonista sucumbe ante la desesperación, su castillo es fiel reflejo de esta realidad: Howl pierde su corazón y condición humana y el castillo apenas puede continuar su marcha convertido en una triste tabla con patas; asimismo, el baluarte del Dragón queda consumido por las llamas de su propio dolor y el odio ajeno.

Suzu corre desesperada al encuentro con Hiro y su espectacular equipo informático para encontrar la verdadera identidad del Dragón y evitar que sea descubierto públicamente en U, empero, la joven no se ha desconectado del mundo virtual y sus fans se abalanzan sobre ella impidiendo su avance. La voz de un niño se cuela entre la muchedumbre, cantando la canción que Belle le dedicó a la Bestia, una melodía que sólo ellos dos

conocen y que las lleva hasta una conexión en directo en la casa de un joven desconocido. Entretanto, los amigos de la chica y sus compañeras del coro se unen al equipo de búsqueda y acompañan a la protagonista en su desesperación. Las imágenes que ven a continuación revelan los malos tratos que reciben Tomo y Kei, una pareja de hermanos que, al igual que Suzu, han perdido a su madre recientemente. Kei protege a Tomo de los golpes de su progenitor, lo que le provoca numerosas cicatrices en su espalda, revelando que el chico es la verdadera identidad de la Bestia y que son los golpes de su padre las heridas que el AS muestra en su espalda. Pese a que Suzu trata de apoyar, a través de una videollamada, a su amigo virtual, éste, consumido por la tristeza y el odio, rehúsa su auxilio y corta la llamada.

Suzu queda destrozada ante la situación, incapaz de ayudar al joven y librarlo de su dolor, dolor que ella misma siente: la pérdida, la soledad, el aislamiento, las heridas del luto, la ruptura de las relaciones familiares. Paralizada ante la situación, es Shinobu quien cree en ella: “¿cómo puedes comunicarte con ellos si no eres tú misma?”. La pregunta de su compañero la anima a dejar la máscara de Belle, de abandonar el cascarón protector del avatar y mostrarse como ella misma, para que sus verdaderos sentimientos e intenciones lleguen a su destino, alejados de las falsas apariencias del mundo virtual. Armándose de valor, Belle provoca que Justin descubra su auténtico yo en U, que Suzu aparezca en el mundo virtual y deje la ilusión de Belle para llegar a los corazones de Kei y Tomo. La joven se sacrifica, renuncia a la comodidad del anonimato y la fama, a su vida perfecta e idílica en el maravilloso mundo digital para salvar a la pareja de hermanos. Por fin, Suzu es capaz de cantar por sí misma, tanto en el mundo real como en el cibernético y superar, gracias a su abnegación, su propio dolor. La canción de Suzu abre su corazón al mundo, mostrando su bondad, su dolor y su verdadero yo, provocando la empatía absoluta de todos los usuarios del universo virtual que se suman al enorme cántico a la libertad de la canción de la joven. Hosoda transmite este sentir, además de en la emotiva pieza, a través de los millones de puntos de luz que nacen directamente del corazón de cada AS, así como Calcifer es el verdadero corazón de Howl, el brillo de cada usuario es la fuerza de Suzu.



Fig. 226. Fotograma de BELLE



Fig. 227. Fotograma de El castillo ambulante

Kei y Tomo, al ver el sacrificio de la joven vuelven a ponerse en contacto con ella, sin embargo, su autoritario padre lo descubre, arremete contra los jóvenes y corta la conexión. Es gracias a los avances tecnológicos y la astucia de sus amigos que Suzu consigue encontrar el paradero de los chicos y no duda ni un segundo en embarcarse en una larga travesía que los lleva hasta ellos. Hosoda, al igual que Miyazaki, aboga por un uso equilibrado de la tecnología, donde, como apreciamos a lo largo del filme, puede ser a la par útil como destructiva, incentivar el odio o el amor, hacer crecer a las personas o sumirlas en la más profunda desesperación. De esta forma, el director derriba la concepción de ‘escepticismo antiguo’ de Mitcham (1989) que sí mantiene Miyazaki, abogando por el buen hacer de las personas frente a las características negativas que le otorga el filósofo. Durante su trayecto distinguimos la finalización de su viaje personal, en el que Suzu consigue sanar sus heridas emocionales a través de la música, armarse de valor para ayudar a los demás y, por fin, arreglar la relación con su propio padre. Este viaje que realiza en diversos medios de transporte y que simbolizan la evolución del personaje, coincide con aquel llevado a cabo por Chihiro en el tren hacia Fondo del Pantano. Se distingue en ambas jóvenes el recién adquirido valor del que antes carecían, la seguridad en ellas mismas y el sacrificio por lo demás antes que el propio.

Finalmente, Suzu encuentra a la pareja de hermanos y se enfrenta a su padre, recibiendo ella misma los golpes que éste pretende propinarles. Sin miedo al daño o al dolor, la joven le planta cara y consigue que el adulto se rinda ante su determinación, liberando a los chicos de su yugo. Agradecidos, Kei —la Bestia— confiesa sus sentimientos por Belle y Tomo se descubre como el pequeño Ángel que la había estado guiando por el mundo virtual. No obstante, el filme finaliza con la vuelta a casa de la protagonista, cuyo padre y amigos la esperan en la estación para comenzar todos juntos una nueva vida.

A pesar de que Hosoda ya ha trabajado con anterioridad en su filmografía los mundos tecnológicos y su relación con los personajes, el mundo virtual de U se alza como la

parábola de la globalización actual. En esta gigantesca red social no hay distinción entre lo occidental y lo oriental, no existen los dualismos ni una visión estereotipada de la cultura. Es indiferente quién se esconda detrás del AS, cuál sea su procedencia o edad, toda manifestación social y cultural se asimila como única, como parte de un todo colectivo. Es, por tanto, que *BELLE* atiende a las características de los productos *mukokuseki*, donde el rastro japonés solo lo detectamos en la procedencia de la protagonista, pero obtendríamos el mismo resultado si la joven hubiera sido de cualquier otra parte de la Tierra. No obstante, Hosoda respeta los paisajes y el estilo de vida de los japoneses, su forma de entender el mundo, el respeto y el sacrificio por el bien común, así como sus jerarquías.

El mundo fantástico que presenta *U*, aunque lejos de la realidad humana, es capaz de plasmar temas universales y personajes bien definidos en un entorno ficticio que comprende el amplio espectro del modelo de mundo maravilloso de Todorov (1981), unificando bajo una misma ficción lo maravilloso exótico y lo maravilloso instrumental. Asimismo, mientras que Hayao Miyazaki emplea el mundo onírico para desarrollar la acción que roza lo irreal, Hosoda lo convierte en un cosmos virtual que convive con la propia realidad a través de los personajes.

Esta oda a las nuevas tecnologías, como hemos apuntado anteriormente, pretende un acercamiento desde las bondades que presenta el medio y no desde el mal empleo de la técnica, sin embargo, el metraje subraya que, a pesar de las ventajas que ofrece, también existen malas praxis que comprenden el abuso de poder, el odio y la manipulación de la información. Empero, la cinta de Hosoda contiene una intención didáctica disfrazada de crítica en esta fábula enmascarada por el *cyberpunk*, ya que, y gracias a estas nuevas tecnologías, los personajes tienen la posibilidad de prestar su ayuda, superar sus miedos y crecer personalmente. A lo largo del filme, el mundo real sirve como exponente de los grandes temas universales, donde la muerte tiene una importancia crucial y se refleja en la pérdida de los seres queridos —la figura materna— o el distanciamiento con amigos y familia. Asimismo, el amor, como ocurre en el cine miyazakiano, actúa como elemento salvador de los personajes. Encontramos diferentes tipos de amor a lo largo del filme: la amistad, la familia, pero Hosoda centra su atención en el amor adolescente, no obstante, las acciones de Suzu lo alejan del amor romántico, idílico y perfecto, que caracteriza las típicas historias de amor. Este sentimiento ayuda a la protagonista a liberarse del yugo de sus traumas y crecer personalmente, la dota de la valentía necesaria para afrontar sus

temores y sacrificarse para ayudar a los que lo necesitan. Empero, al igual que ocurre en *Nicky, la aprendiz de bruja* las relaciones que mantiene la protagonista con Shinobu y Kei se desdibujan entre la amistad y el floreciente amor inexperto de la adolescencia. A pesar de no existir un *happy end* que resuelva los sentimientos de Suzu, la historia no deja un sabor amargo como sí ocurre en filmes como *La princesa Mononoke* o *El viento se levanta*.

Por otro lado, el mundo de U está plagado de avatares de diferentes edades, aunque el protagonismo recaiga, especialmente, en los jóvenes. Resulta paradigmático cómo continúa Hosoda la tónica miyazakiana de ausencia de personajes antagonistas. En una primera lectura se podría pensar que la Bestia actúa como antagonista de Belle al interrumpir su concierto o que Justin solo quiere dar caza al Dragón para su propio beneficio, pero ambos personajes tienen sus propias motivaciones: la Bestia quiere que su hermano lo vea como un héroe y así transmitirle un poco de esperanza y Justin preservar la tranquilidad de U para mantener la feliz convivencia de todos los usuarios. En otro orden, Suzu/Belle actúa como mediadora entre bandos: real/virtual, Bestia/Justos. Así como ocurre en los casos de Nausicaä y Ashitaka, Suzu/Belle consigue desligarse de las ataduras del odio y llega a comprender los verdaderos sentimientos e intenciones del Dragón.

La importancia de la figura femenina en el filme es constante, ya no solo en la figura protagonista, sino en Hiro, su madre fallecida o las compañeras del coro. Empero, se remarca en algunos personajes características de *yasashii* (Ruka) y el *bushido* (Kamishin), aunque estos parecen más una caricatura de la vida escolar de la joven que una representación real de estas características, dado el toque humorístico de las secuencias relacionadas con estos personajes. Suzu/Belle destaca, como la protagonista miyazakiana, por su abnegación y recurrir al pacifismo antes que la violencia para solucionar los problemas, concretamente, a través de la música y sus canciones. Ella no se suma al odio que genera la Bestia, más al contrario, sus acciones nacen de la compasión y la bondad. Destaca por la complejidad de su psique en la vida real frente a su talento y atributos físicos en el mundo virtual, acentuando la dualidad del propio personaje no solo en los diferentes mundos, sino en sus distintas apariencias.

El último filme de Hosoda es todo un cántico a la universalización de la sociedad y la cultura, al autodescubrimiento, a la superación personal, el respeto por los demás y un ejemplo de buen uso de las nuevas tecnologías. A través de una imaginación desbordante

y diversos estilos animados, que sitúan al espectador perfectamente en una realidad u otra, el director señala, subraya y acentúa los riesgos de las redes sociales para poner el valor su utilidad y posibilidades. La música funciona como hilo conductor de esta cinta que se sumerge en temas tan espinosos como el maltrato infantil, la suplantación de identidad o el fraude, sin olvidar que bajo ese manto de malas acciones siempre se pueden encontrar vestigios de luz.

7. CONCLUSIONES: ¿EXISTE LA GENERACIÓN MIYAZAKI?

A lo largo de esta investigación nos hemos sumergido en el fantástico mundo de la animación japonesa, sus orígenes e historia, su evolución técnica y estilística, así como en el desarrollo de sus innumerables géneros y particularidades. Esta revisión no ha sido aleatoria, más al contrario, necesaria para comprender el surgir de uno de los grandes directores de animación, no solo en el panorama cinematográfico japonés, sino en toda la historia del cine. Tal y como hemos visto, este primer telón de fondo nos ha ayudado a concebir la totalidad de la filmografía de Hayao Miyazaki, principal objeto de estudio en esta investigación y, a través del conocimiento de su vida y obra, alcanzar uno de los principales objetivos fijados en este estudio.

Reconocido internacionalmente, Hayao Miyazaki ha cambiado con su indiscutible visión el panorama cinematográfico mundial. Como hemos demostrado, su filmografía destila imaginación en cada fotograma, cada segundo de metraje está imbuido de su sello personal, sus preocupaciones medioambientales, su afán didáctico, su revolucionario feminismo, su amor por el vuelo y una larga lista de inquietudes que el animador ha sabido plasmar de forma casi imperceptible en su magistral animación. En resumen, el cine de Miyazaki reflexiona sobre la situación actual del mundo, la importancia de la memoria histórica, el medio ambiente, la futilidad de la guerra y remarca el crecimiento personal e individual de los más jóvenes a través de su característico viaje iniciático. Gracias a estas preocupaciones y deseos, el realizador ha logrado crear un cine universal, donde mayores, jóvenes y crítica quedan encandilados con sus producciones. No obstante, este subtexto no distrae de la narrativa principal; sus obras resultan a la par entretenidas y reflexivas, al proponer nuevos puntos de vista al espectador. Así, el público disfruta la realidad incómoda que Miyazaki plantea sutilmente bajo sus historias fantásticas, al crear un complejo y desbordante entramado de referencias, crítica e imaginación. Su filmografía,

llena de inquietudes y denuncias, pone de manifiesto la enrevesada poética miyazakiana que, pese a su complejidad, resulta fácilmente reconocible para el gran público y denota el “sello Miyazaki” que destila talento y creatividad, además de un gusto por la animación artesanal y de calidad que, hoy por hoy, casi es historia.

Si bien, nuestro análisis de la producción miyazakiana puede ser susceptible de coincidir con el ejecutado por otros investigadores en la materia, nuestro estudio introduce nuevos términos y posibilidades que no afectan exclusivamente al cine del tokiota. En otras palabras, las fuentes citadas centran sus esfuerzos en definir únicamente el cine del realizador japonés sin explorar más allá de las propias fronteras de su producción, condicionando la terminología a su propia filmografía. Empero, en la presente investigación, nos valemos de la obra de Hayao Miyazaki como punto de partida para desarrollar un *corpus* de análisis aplicable a otros filmes de animación y distinguir cuán profunda es la impronta miyazakiana en el cine japonés de animación contemporáneo. De esta forma, hemos acuñado términos como ‘feminismo animado’ en clara referencia a la labor llevada a cabo por el director para cambiar la percepción de la figura femenina en sus metrajes y que actualmente se ha convertido en tendencia. Esta forma de concebir el mundo, no solo en lo que al feminismo se refiere, sino al tratamiento de otros rasgos que atañen al folclore, la tradición, la religión, el medioambiente, el uso de la tecnología y un sinnúmero de preocupaciones, han permeado el imaginario de toda una generación.

Es indiscutible la importancia de Miyazaki en el panorama animado y, a través del análisis realizado, se pueden apreciar muchos de los rasgos de estilo del mítico director en otros autores contemporáneos o jóvenes promesas del *anime*. Queremos hablar, por tanto, de una ‘Generación Miyazaki’, conocedora de su cine, admiradora de su obra y que refleja, en menor o mayor medida, los sellos del autor desarrollados con anterioridad. Esta nueva ola de autores está influenciada por esta poética que Miyazaki ha desarrollado a lo largo de sus más de cincuenta años de carrera cinematográfica. Jóvenes que se han criado con sus obras, desde las más tempranas a las actuales, y han observado desde su propia perspectiva los reconocimientos, cambios y sistema elaborado por Studio Ghibli, con Hayao Miyazaki a la cabeza, quedando maravillados por lo fantástico de su producción.

Esta ‘Generación Miyazaki’ se caracteriza por representar los mismos valores e intereses que el director tokiota ha volcado en cada una de sus producciones, a través de su propia inventiva y estilo. Comparten con el aclamado realizador la creación de obras aptas para todos los públicos, con poderosos mensajes críticos, capaces de maravillar a los más

pequeños y concienciar a los adultos, producciones didácticas que, a modo de fábula, esconden moralejas sobre el tiempo presente, la contaminación, el uso de las nuevas tecnologías o la pérdida de las tradiciones. De este modo, autores como Makoto Shinkai, Mamoru Hosoda, Hiromasa Yonebayashi y Keiichi Hara, prosiguen el camino ya trazado por Hayao Miyazaki bajo su propia perspectiva, perpetuando la estela que el maestro ha dejado en la historia de la animación japonesa.

Así, observamos que en las obras más tempranas de estos autores se replican muchos de los sellos estilísticos miyazakianos que, poco a poco, van abandonando en favor de su propia poética. No obstante, destacamos la extensa repercusión que han tenido los sellos del director de Ghibli en su imaginario. Tal es así, que todas las producciones analizadas se relacionan con el acto de volar y sus implicaciones, indiscutible característica miyazakiana, a excepción de las dirigidas por Keiichi Hara. Por otro lado, únicamente *El lugar que nos prometimos* cuenta con la visión de la aeronáutica más fiel al imaginario de Miyazaki. Como ocurre en la filmografía del realizador senior, el vuelo, especialmente en las obras de Makoto Shinkai, mantiene su connotación de cambio y propicia la liberación de los personajes. Así lo observamos en *La chica que saltaba a través del tiempo* o *BELLE* que, pese a no recurrir al vuelo en el sentido estricto de la poética de Miyazaki, la suspensión en el aire de las protagonistas conlleva los sentimientos asociados al vuelo miyazakiano. Cabe reseñar la aparición de seres fantásticos y objetos increíbles con esta cualidad en *Mary y la flor de la bruja*, cuyas concomitancias con la herencia miyazakiana son evidentes.

Sin embargo, este acto o la aparición de elementos voladores, no está asociado a los conflictos bélicos, como sí ocurre en gran parte de la producción miyazakiana, a excepción de *El lugar que nos prometimos*, cuyo contexto gira entorno a la guerra. Esta ‘Generación Miyazaki’, lejana a la Segunda Guerra Mundial, no replica este interés del realizador senior por mostrar los horrores de los conflictos armados, ni los mundos apocalípticos derivados del miedo colectivo a los desastres nucleares que sufrió Japón. No obstante, la preocupación ecológica y el respeto por el medio ambiente se perpetúa en esta nueva ola de autores como una prolongación de nuestro tiempo. Especialmente, *El verano de Coo*, *El tiempo contigo* o *The Wonderland* muestran claramente esta crítica ecológica a través de afilados guiones e imágenes que acentúan la cruenta mano del hombre sobre el medio a favor de la masiva urbanización o la excesiva producción.

Una de las premisas miyazakianas, indudablemente ligada al motivo ecológico, es el mal empleo de la técnica, que acarrea consecuencias devastadoras para el hombre y el medio. Al respecto, estos animadores adaptan la idea miyazakiana a su propio contexto, donde la tecnología forma parte de la cotidianidad, pero sin perder dicha dimensión problemática. Si bien, presente en la mayoría de filmes analizados, la tecnología —aquella que comprende los medios de comunicación, Internet o los diversos avances técnicos actuales— resulta ambivalente, ya que puede obrar los mayores milagros o causar serios problemas dependiendo del uso que reciba, tal y como refleja Hayao Miyazaki en su cine. Señalamos, asimismo, el empleo de elementos *steampunk*, característicos del cine miyazakiano, en *Mary y la flor de la bruja* y *The Wonderland*, las dos cintas más fantásticas de la muestra seleccionada.

Igualmente, como rasgo sintomático de la obra de Miyazaki, destacamos la aparición de elementos del folclore japonés, la mitología, cultura y religiones del país, que se muestran abiertamente en las cintas del realizador. Como hijos de la contemporaneidad que les ha tocado vivir, estos directores de la nueva ola están abandonando, así como lo hace la sociedad japonesa, los ritos y tradiciones nipones. Como una muestra inherente de la evolución cultural de su país, únicamente *El verano de Coo* y *El tiempo contigo* reflejan estos ritos, tradiciones y rasgos de la mitología japonesa que atienden a la aparición de seres taumatúrgicos, como el *kappa* y los mitos que le conciernen, leyendas como el *Tokoyo* o elementos sintoístas como los *torii*. Podemos afirmar que, tanto Hara como Shinkai, exponen elementos del folclore nipón en la cotidianidad de los propios personajes, así como forman parte de la idiosincrasia nipona, pero adaptando su significado a sus propios intereses, tal y como realiza Miyazaki a lo largo de su producción fílmica.

Todos los filmes seleccionados basculan, al igual que ocurre con las obras miyazakianas, entre lo maravilloso y lo fantástico, algunos más que otros, pero sin abandonar ese plano extraordinario que el cine de animación les ofrece. Como el medio perfecto en el que moldear su propio cosmos, la aparición de temas como la vida, la muerte y el amor, destacan de forma común a todos los metrajés. En concreto, *El verano de Coo*, *El tiempo contigo* y *BELLE* muestran a través de la orfandad de los personajes la pérdida y el duelo, aspectos muy trabajados en el cine de Miyazaki. Asimismo, todas las obras reflejan el amor, en la mayoría de casos, desde una perspectiva romántica que, sin embargo, no cuenta con el característico *happy end*, pero sí con una promesa de reencuentro. Este

sentimiento, aunque guarde ciertas concomitancias con el trabajo de Miyazaki, se idealiza en muchas ocasiones, lejos de la visión que el director senior ha mantenido a lo largo de su carrera. Sin embargo, al igual que ocurre en el cine miyazakiano, el amor también actúa como elemento salvador de los personajes: el sentimiento les ayuda a superar las adversidades y conseguir sus objetivos. De este modo, personajes como Hiroki, Makoto, Hodaka y Suzu son impulsados por este sentir romántico que les ayuda a superar sus problemas y ayudar a sus seres queridos. Destacamos, de nuevo, los filmes *Mary y la flor de la bruja* y *The Wonderland* por establecer la magia como uno de los motores principales de la narración, subrayando este indiscutible sello miyazakiano en dichas producciones.

Respecto a los personajes, muchas de las características miyazakianas se reproducen en esta ‘Generación Miyazaki’, por ello, es común percibir la ausencia de antagonistas o de personajes que no pueden ser catalogados como ‘malvados’, al seguir sus propios intereses. En este sentido, *La chica que saltaba a través del tiempo*, *El verano de Coo*, *El tiempo contigo*, *The Wonderland* y *BELLE*, carecen de antagonistas o cuentan con personalidades que actúan contra los intereses de los héroes, sin contemplar el mal por el mal, como sí ocurre en *Mary y la flor de la bruja*. Como tónica general, los protagonistas de estas cintas manifiestan la cualidad miyazakiana del sacrificio y la abnegación absoluta, a excepción de *El tiempo contigo*. Asimismo, muchos personajes presentan un desdoblamiento de la personalidad, bien sea a través de su psique o de su propio físico, como apreciamos en el cine de Miyazaki. Máximo exponente de esta premisa, el personaje de Suzu/Belle guarda estrechas relaciones con *El viaje de Chihiro*, tal y como hemos analizado anteriormente. De igual forma, se mantienen los roles por edades que Hayao Miyazaki les otorga a sus personajes, replicándose en diversos filmes de la selección, donde encontramos personalidades femeninas de gran fuerza, como Natsumi o Kazuko, jóvenes protagonistas, que van desde la niñez a la adolescencia, y ancianos sabios como la Tía abuela Charlotte u Ossan.

Todos estos autores comparten, a excepción de *El lugar que nos prometimos* y *El verano de Coo*, protagonistas femeninas de gran fortaleza. Esta corriente, que hemos denominado ‘feminismo animado’ y cuyo mayor exponente es Hayao Miyazaki, dada su labor de reconocimiento a la figura de la mujer y la subversión de los roles de género tradicionalmente asociados a ellas, se replica en estos autores. Así, encontramos el prototipo de heroína miyazakiana en casi la totalidad de la muestra de filmes

seleccionada, donde la mujer es protagonista o parte fundamental de la narración, sin sucumbir a los roles patriarcales impuestos en la sociedad japonesa. Lejos de las características del *yasashii* y el *bushido*, las heroínas de la ‘Generación Miyazaki’ se caracterizan por una gran profundidad psicológica y una moralidad inquebrantable, fiel reflejo de las jóvenes miyazakianas que han roto los moldes de la encorsetada industria del *anime* nipón. Así como la importancia de la mujer en el cine del realizador senior, cabe destacar su recurrente viaje iniciático, común a todas las producciones anteriormente analizadas. El viaje iniciático miyazakiano ayuda a los personajes a llevar a cabo su maduración personal, a encontrar el coraje y el valor para afrontar las adversidades y lograr sus objetivos, a ser mejores personas de lo que algún día fueron. Todas las películas analizadas reflejan esta premisa, bien sea mediante un viaje físico, como en *El verano de Coo* y *The Wonderland*, o a través de la maduración de los personajes como en *El lugar que nos prometimos* y *BELLE*.

Por último, queremos subrayar que, de los siete filmes seleccionados, cuatro son adaptaciones literarias que, como ocurre en la producción de Miyazaki, los directores adecuan a sus propios intereses narrativos, constituyendo su propio imaginario a raíz de la novela. De igual forma, son numerosas las relaciones transtextuales en estos metrajés, que comprenden referencias literarias, tanto japonesas como europeas, así como artísticas, musicales y de la propia filmografía de estos autores.

Como vemos, estos animadores replican, como bien decimos, muchos de los sellos miyazakianos, en especial, en sus primeras producciones. Empero, conforme su producción fílmica continúa, se desligan poco a poco de las influencias del cine de Hayao Miyazaki para desarrollar una poética propia. Así, Makoto Shinkai profundiza en el desarrollo de mundos paralelos y el poder del amor, capaz de unir a los personajes a través del tiempo y la distancia; Mamoru Hosoda despliega fantásticos universos donde la tecnología tiene un peso clave en la narración; Keiichi Hara apela a la tradición y mitología que está cayendo en desuso y la adapta a la contemporaneidad. Por su parte, Hiromasa Yonebayashi, dada su escasa producción fuera de Studio Ghibli, mantiene muchas de las características miyazakianas, siendo el autor que guarda más relación con la filmografía miyazakiana. Por tanto, confirmamos nuestra hipótesis de partida y la consecución de los objetivos establecidos al origen de esta investigación, al constituir esta ‘Generación Miyazaki’, realizadores que replican la poética miyazakiana a través de su

propio cine, manteniendo las preocupaciones del director senior y adaptándolas al nuevo contexto histórico, social y cultural al que pertenecen.

El cine de Hayao Miyazaki es, innegablemente, una maravilla cinematográfica, un mundo de sueños de acetato y tinta, una inspiración inacabable para artistas y público. La prolífica carrera del autor ha conseguido elaborar una serie de características comunes a toda su producción, que se están reproduciendo en los nuevos autores de *anime*. Jóvenes que han crecido bajo su extraordinario imaginario, los éxitos cosechados por Makoto Shinkai, Mamoru Hosoda, Hiromasa Yonebayashi y Keiichi Hara, acentúan la importancia de continuar la labor que en su día comenzó Hayao Miyazaki: dotar al cine de animación de la importancia que merece, manteniendo unos estándares de calidad elevados y adaptados al público. Como una prolongación de su imaginario, estos directores replican los sellos miyazakianos, los adaptan y se sirven del cosmos del maestro Miyazaki para conseguir una combinación única, un estilo propio que nace de sus propias experiencias y acervo, de sus inquietudes e influencias. No existirá un sucesor de Hayao Miyazaki, pero su legado permanecerá vivo a través de su poética.

BIBLIOGRAFÍA

- Akitsu, S. (1969) *Sabaku no tami*. Japón: Shônen Shôjo Shinbun
- Alcover, R. (2008) Isao Takahata. El gigante olvidado. En: *Cine de animación japonés*. Ed. por Navarro, J. A. San Sebastián: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, 345-359
- Andersen, H. C. (1837) *La Sirenita* (2010 ed.), Barcelona: Vincens-Vives
- Bacon, F. (1627) *La nueva Atlántida* (2006 ed.). Madrid: Ediciones Akal S.A.
- Baum, L. F. (1900) *El mago de Oz* (2021 ed.) España: Penguin Clásicos
- Blat Martínez, A. (2016) Iitoko dori: señal de identidad japonesa desde el siglo VII hasta la difusión de anime. En: *Japón y Occidente. El patrimonio cultural como punto de encuentro*. Ed. Por Gómez Aragón, A. Sevilla: Aconcagua Libros, 37-46
- Bordwell, D. y Thompson, K. (1995) *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós
- Borges, J. L. y Jurado, A. (2009) *Qué es el budismo*. Madrid: Alianza Editorial
- Bryce, M. et al. (2010) Manga and Anime: fluidity and hybridity in global imagery. *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies*.
- Burke, P. (2005) *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico*. Barcelona: Crítica
- Campbell, J. J. (1948) *El héroe de las mil caras* (2014 ed.). Méjico: Fondo de Cultura Económica
- Carroll, L. (1865) *Las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas* (ed. 2005). Madrid: Ediciones Akal S.A.
- Clements, J. y McCarthy, H. (2006) *The anime encyclopaedia. A guide to Japanese animation since 1917*. Berkley: Stone Bridge Press
- Cobos, T. (2010) Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y Palabra*, (72), 1-29
- Collodi, C. (1883) *Las aventuras de Pinocho* (2008 ed.). España: Creación
- Corben, R. (1976) *Rowlf* (1980 ed.). España: Toutain Editor
- De Felipe, I. y Gómez, I. (2008) El imperio del sol creciente. El lenguaje del anime. En: *Cine de animación japonés*. Ed. por Navarro, J. A. San Sebastián: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, 109-124
- Deleuze, G. (1968) *Diferencia y repetición* (ed. 2002). Buenos Aires: Amorrortu
- Doyle, A. C. (1912) *El mundo perdido* (2018 ed.). España: Alianza Editorial

- Eliade, M. (1957) *Lo sagrado y lo profano* (1998 ed.). Barcelona: Paidós
- Evslin, B. (2006) *Gods, Demigods and Demons: A Handbook of Greek Mythology*. Londres: I. B. Tauris
- Falero, A. (2013) El mal, la culpa y el pecado en el sintoísmo. Rito, muerte, mancha: las perspectivas del mal. *Arys*, (11), 339-374
- Fortes Guerrero, R. (2011) *Guía para ver y analizar: El viaje de Chihiro. Hayao Miyazaki (2001)*. España: Nau Llibres y Octaedro
- Fortes Guerrero, R. (2015) El budismo en el cine de Hayao Miyazaki. *Kokoro: revista para la difusión de la cultura japonesa*, (18), 11-17
- Fortes Guerrero, R. (2019) *Hayao Miyazaki*. Madrid: Ediciones Akal S.A
- Frobenius, L. (1987) Der westafrikanische Kulturkreis. *Dr. A. Petermanns Mitteilungen aus Justus Perthes geographischer Anstalt*, (43), 225-236
- García Gual, C. (2014) *Historia mínima de la mitología*. Madrid: Turner
- García, M. y Puertas, L. (2008) El anime aquí y allí. En: *Cine de animación japonés*. Ed. por Navarro, J. A. San Sebastián: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, 47-66
- Genette, G. (1989) *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus
- Gil Escudier, E. (2018) La influencia del anime en Occidente: los mundos oníricos de Kon y Nolan. En: *Narrativas visuales. Perspectivas y análisis desde Iberoamérica*. Ed. por Daza Orozco, E., Míguez Santa Cruz, A. y Meo, A. L. Bogotá: Fundación Universitaria San Mateo, 315-343
- Gil Escudier, E. (2020) El anime como elemento transcultural: mitología, folclore y tradición a través de la animación. *BSAA arte*, (86), 413-436
- Gómez Aragón, A. (2016) *Japón y Occidente. El patrimonio cultural como punto de encuentro*. Sevilla: Aconcagua Libros
- Greimas, A. J. (1987) *Semántica estructural*. España: Gredos
- Hawking, S. (1988) *Historia del tiempo. Del Big Bang a los agujeros negros* (2013 ed.). Barcelona: Editorial Planeta
- Herbert, F. (2017) *Dune. Saga Dune* (2017 ed.) Madrid: Debolsillo
- Hernández Esquivel, C. E. (2013) Animación japonesa y Shintô. *La Colmena*, (73), 25-30

- Hernández Pérez, M. (2013) *La narrativa Cross-media en el ámbito de la industria japonesa del entretenimiento: estudio del manga, el anime y los videojuegos*. Murcia: Universidad de Murcia
- Homero (2012) *La Odisea*. Madrid: Anaya
- Hori, T. (1937) *El viento se levanta* (2020 ed.), España: Verbum
- Horno López, A. (2012) Controversia sobre el origen del *anime*. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés. *Con A de animación*, (2), 107-118
- Horno López, A. (2013) *Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales*. Granada: Universidad de Granada
- Hosoda, M. (2010) *Entretien avec Mamoru Hosoda* [entrevista realizada por Bordas, A.] 14 de marzo 2010. Disponible en <http://eigagogo.free.fr/fr/entretien-mamoru-hosoda.php> [consulta: 10 marzo 2022]
- Hui Gan, S. (2009) To be or not to be. The controversy in Japan over the *anime* label. *Animation Studies*, 4, 35-43
- Iwabuchi, K. (2002). *Recentring globalization: popular culture and Japanese transnationalism*. Estados Unidos: Duke University Press
- Jung, C. G. (1959) *Arquetipos e inconsciente colectivos* (2009 ed.). Barcelona: Paidós Ibérica
- Junyent, A. (2019) *Mujeres de Ghibli. La huella femenina de Miyazaki en el anime*. Madrid: Diábolo Ediciones
- K. Le Guin, U. (1968) *Los libros de Terramar. Colección completa ilustrada* (2020 ed.). Barcelona: Editorial Planeta
- Kadono, E. (1985) *Nicky, la aprendiz de bruja* (2019 ed.). Madrid: Nocturna Ediciones
- Kipling, R. (1894) *El libro de la selva* (2018 ed.). Barcelona: Gribaudó
- Kothenschulte, D. (2008) Oportunidad y contención. Antes de Ghibli: los estilos del anime clásico. En: *Cine de animación japonés*. Ed. por Navarro, J. A. San Sebastián: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, 11-36.
- Lack, J.R. (2014) *Seeing with the eyes Unclouded: representations of creativity in the works of Hayao Miyazaki*. Colorado: University of Colorado
- Lamarre, T. (2008) Animación limitada-completa. En: *Cine de animación japonés*. Ed. por Navarro, J. A. San Sebastián: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, 125-142
- Lanzaco Salafranca, F. (2008) Religión y espiritualidad en la sociedad japonesa contemporánea. En: *Galicia y Japón: del sol naciente al sol poniente*. Ed. por Agís

- Villaverde, M., Baliñas Fernández, C. y Ríos Vicente, J. A Coruña: Universidade da Coruña, 261-280
- Lanzaco Salafranca, F. (2012) *Introducción a la cultura japonesa. Pensamiento y religión*. Valladolid: Universidad de Valladolid
- Lee, S. (1962) *Amazing Fantasy #15*. Estados Unidos: Marvel Comics
- Leprince de Beaumont, J. M. (1756) *La Bella y la Bestia* (2013 ed.). Madrid: Editorial Reino de Cordelia
- Lévi-Strauss, C. (1994) *Antropología estructural: mito, sociedad, humanidades* (2009 ed.). Madrid: Siglo XXI
- López Martín, A. (2018a) El legado femenino de Hayao Miyazaki. En: *Mujeres de Ghibli. La huella femenina de Miyazaki en el anime*. Ed. por Junyent, A. Madrid: Diabolo Ediciones, 8-11
- López Martín, A. (2018b) *El universo de Makoto Shinkai. A través del tiempo, la distancia y el espacio*. Madrid: Diábolo Ediciones
- Mangirón, C. (2012) Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis de los principales factores de su éxito global. *Puertas a la lectura*, (24), 28-43
- Mann, T. (1924) *La montaña mágica* (2021 ed.). España: Debolsillo
- Mann, T. (1984) *Señor y perro. Tonio Kröger. Tristán*. Barcelona: Edhasa
- Martínez Zuluaga, J. D. (2015) La filosofía del viento: un análisis del lenguaje en el cine de Hayao Miyazaki. Segunda Parte. *Hojalata*, (7), 53-60
- Martínez, B. (2008) Del trazo a la imagen. Interrelaciones entre manga, anime e imagen real. En: *Cine de animación japonés*. Ed. por Navarro, J. A. San Sebastián: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, 143-175
- Míguez Santa Cruz, A. (2014) Lo que Miyazaki nos quiso decir. Ecologismo y hermenéutica detrás de Mononoke Hime. *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, (9), 190-220
- Míguez Santa Cruz, M. (2016) *El fantasma en el cine japonés de posguerra. De rasgo folclórico a icono feminista*. Córdoba: UCO Press
- Mitcham, C. (1989) *¿Qué es la filosofía de la tecnología?* (ed. 2013). Barcelona: Editorial Anthropos
- Miyazaki, H. (1983a) *Miyazaki Image Board Collection*. Japón: Kodansha
- Miyazaki, H. (1983b) *Shuna no Tabi*. Japón: Tokuma Shoten
- Miyazaki, H. (1994) *Nausicaä del Valle del Viento*. Madrid: Planeta comic

- Miyazaki, H. (1997) *Hayao Miyazaki's Daydream Data Notes*. Japón: Dai Nippon Kaiga
- Miyazaki, H. (2009) *Starting Point: 1979-1996*. San Francisco: VIZ Media LLC
- Miyazaki, H. (2014) *Turning Point: 1997-2008*. San Francisco: VIZ Media LLC
- Miyazawa, K. (1924) *Haru to Shura y otros poemas* (2017 ed.). España: La Discreta
- Miyazawa, K. (1927) *El tren nocturno de la vía láctea* (2018 ed.). Gijón: Satori
- Mizuki, S. (2021) *Tono Monogatari*. Canadá: Drawn Quarterly
- Montero Plata, L. (2008) La era de la formalización. Los géneros en la animación japonesa. En: *Cine de animación japonés*. Ed. por Navarro, J. A. San Sebastián: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, 187-236
- Montero Plata, L. (2014) *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial
- Montero Plata, L. y Pérez-Guerrero, A. M. (2015) Sincronías y sinergias animadas. La visión de la industria de la animación de Pixar y Ghibli. *Con A de animación*, (5), 26-37
- Mori, T. (1962) The genealogy of dôga eiga. *Eiga hyoron*, 9-10
- Mori, T. (1966) *Animeshôn Nyûmon*. Tokio: Bijutsu Shuppan-Sha
- Nakamura, T. (2013) *Hayao Miyazaki's World*. Kyushu: Kyusgu University
- Napier, S. J. (2005) *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*. Nueva York: Palgrave Macmillan
- Navarro Remesal, V. (2013) Ni no Kuni: puentes ludonarrativos al Otro Mundo de Ghibli. *Archivos de la Filmoteca*, (72), 77-90
- Navarro, J. A. (2008) *Cine de animación japonés*. San Sebastián: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián
- Ogáyar Marín, F. J. y Ojeda García, F. M. (2016) El mito en la modernidad a través del anime japonés. *Revista Nuevas Tendencias en Antropología*, (7), 21-58
- Ojeda García, F. M. (2017) "Isshoni Ikimashô!". Mito, anime e hiperrealidad: abriendo caminos hacia una ecología de la animación. *Revista Nuevas Tendencias en Antropología*, (8), 21-58
- Ovidio (2018) *La metamorfosis*. España: Losada
- Papalini, V. A. (2006) *Anime: mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Buenos Aires: La Crujía
- Pérez-Guerrero, A. M. (2013) La aportación de los personajes femeninos del universo de Hayao Miyazaki. *Con A de animación*, (3), 108-121

- Propp, V. (1928) *Morfología del cuento* (ed. 2005). Madrid: Fundamentos
- Propp, V. (1998) *Las raíces históricas del cuento*. Madrid: Fundamentos
- Robles, M. (2013a) *Antología del Studio Ghibli: de Nausicaä a Mononoke (1984-1997)*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial
- Robles, M. (2013b) *Antología del Studio Ghibli: de los Yamada a Kokuriko (1999-2011)*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial
- Rodríguez de León, R. J. (2014) *El cine de animación japonés: un estudio analítico de la obra de Satoshi Kon*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid
- Rodríguez Fernández, I. (2014) *El realismo en el anime: una perspectiva occidental a través de sus obras populares*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid
- Rodríguez Fernández, I. (2016) El anime como valor cultural. En: *Japón y Occidente. El patrimonio cultural como punto de encuentro*. Ed. Por Gómez Aragón, A. Sevilla: Aconcagua Libros, 183-192
- Romero Leo, J. (2018). La estética mukokuseki en el contexto del neo japonismo. *Kokoro: revista para la difusión de la cultura japonesa*, Extra 5, 1-13
- Saint-Exúpery, A. (1930) *Vuelo nocturno* (2015 ed.). España: Berenice
- Saint-Exúpery, A. (1939) *Tierra de hombres* (2016 ed.). Córdoba: Berenice
- Sala, A. (2008) Nuevas tendencias del anime. Entre la tradición y la dispersión global. En: *Cine de animación japonés*. Ed. por Navarro, J. A. San Sebastián: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, 177-186
- Salinger, J. D. (1969) *El guardián entre el centeno* (2010 ed.) España: Alianza Editorial
- Sedeño Valdellós, A. M. (2002) Cine japonés: tradición y condicionantes creativos actuales. *Historia y Comunicación Social*, 253-266
- Serracant, P. (2017) *Miyazaki en Europa: la influencia de la cultura europea en el genio japonés*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial
- Shelley, M. W. (1818) *Frankenstein* (ed. 2010). Madrid: Anaya
- Simondon, G. (1958) *El modo de existencia de los objetos técnicos* (ed. 2007). Buenos Aires: Prometeo Libros
- Stevenson, R. (1889) *La isla del tesoro* (2021 ed.). España: Alma Europa
- Stewart, M. (1971) *The Little Broomstick* (1989 ed.). Estados Unidos: Knight
- Sugimoto, Y. (1999) Making Sense of Nihonjinron. *Thesis Eleven*, 57, 81-96

- Suzuki, T. (2004) Manga eiga to animeshon eiga. En: *Nihon manga eiga no zenbô-sono tanjyô kara Sen to Chihiro no Kamikakushi soshite...* Ed. VV.AA. Tokio: Museum of Contemporary Art
- Swift, J. (1972) *Los viajes de Gulliver* (2021 ed.). España: Penguin Clásicos
- Thomas, J. B. (2007) Shûkyô Asobi and Miyazaki Hayao's anime. *Nova Religio: the journal of alternative and emergent religions*, 10(3), 73-95
- Todorov, T. (1981) *Introducción a la literatura fantástica*. Méjico: Premia Editora
- Torrents, A. G. (2017) *El anime como dispositivo pensante: cuerpo, tecnología e identidad*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona
- Ubersfeld, A. (1998) *Semiótica teatral*. Madrid: Cátedra
- Valery, P. (1920) *El cementerio marino* (2002 ed.). Palma de Mallorca: S. L. Calima Ediciones
- Verne, J. (1865) *De la Tierra a la luna* (2019 ed.). Madrid: Nórdica
- Verne, J. (1869) *20000 leguas de viaje submarino* (2014 ed.). España: Estudio Didáctico
- Verne, J. (1886) *Robur, El conquistador* (2016 ed.). España: Editors
- Vogler, C. (1998) *El viaje del escritor* (2002 ed.). Madrid: Ma non troppo
- VV.AA. (713) *Kojiki* (ed. 2018). Madrid: Trotta
- Wu, C. I. (2016) Hayao Miyazaki's mythic poetics: experiencing the narrative persuasions in Spirited Away, Howl's Moving Castle and Ponyo. *Animation: an interdisciplinary journal*, 11(2), 189-203
- Wynne Jones, D. (1986) *El castillo ambulante* (2019 ed.). España: Nocturna Ediciones

FILMOGRAFÍA

- ¿Cómo vives? (Kimitachiwa Dô Ikiru ka)* Miyazaki, H., dir., Japón: Studio Ghibli
- 5 centímetros por segundo (Byôsuku 5 senchimêtoru, 2007)* Shinkai, M., dir., Japón: CoMix Wave Films
- Akira* (1988) Ôtomo, K., dir., Japón: TMS Entertainment
- Arriety y el mundo de los diminutos (Kari-gurashi no Arietti, 2010)* Yonebayashi, H., dir., Japón: Studio Ghibli
- Atrapado en el tiempo (Groundhog day, 1993)* Ramis, H., dir., Estados Unidos: Columbia Pictures
- BELLE (Ryû to sobakasu no hime, 2021)* Hosoda, M., dir., Japón: Studio Chizu
- Casablanca* (1942) Curtiz, M., dir., Estados Unidos: Warner Bros.
- Colorful (Karafuru, 2010)* Hara, K., dir., Japón: Sunrise
- Cuentos de Terramar (Gedo senki, 2006)* Miyazaki, G., dir., Japón: Studio Ghibli
- Cuentos de Tokio (Tôkyô monogatari, 1953)* Ozu, Y., dir., Japón: Shochiku
- Digimon Adventure (Dejimon Adobenchâ, 1999)* Hosoda, M., dir., Japón: Toei Animation
- Digimon Adventure: Our War Game! (Dejimon Adobenchâ: Bokura no Wô Gêmu!, 2000)* Hosoda, M., dir., Japón: Toei Animation
- Digimon: La película (Digimon: The Movie, 2000)* Hosoda, M. y Yamauchi, S., dir., Japón: Toei Animation
- Dune* (1984) Lynch, D., dir., Estados Unidos: Dino de Laurentiis Company
- Earwig y la bruja (Âya to majo, 2020)* Miyazaki, G., dir., Japón: Studio Ghibli
- El cantante de jazz (The Jazz Singer, 1927)* Crosland, A., dir., Estados Unidos: Warner Bros. Pictures
- El castillo Ambulante (Howl no Ugoku Shiro, 2004)* Miyazaki, H., dir., Japón: Studio Ghibli
- El castillo en el cielo (Tenkû no Shiro Laputa, 1986)* Miyazaki, H., dir., Japón: Studio Ghibli
- El cuento de la princesa Kaguya (Kaguyahime no monogatari, 2013)* Takahata, I., dir., Japón: Studio Ghibli
- El gato con botas (Nagagutsu o haita neko, 1969)* Yabuki, K., dir., Japón: Toei Animation

El jardín de las palabras (Kotonoha no Niwa, 2013) Shinkai, M., dir., Japón: CoMix Wave Films

El lugar que nos prometimos (Kumo no Mukô, Yakusoku no Basho, 2004) Shinkai, M., dir., Japón: CoMix Wave Films

El niño y la bestia (Bakemono no Ko, 2015) Hosoda, M., dir., Japón: Studio Chizu

El planeta salvaje (La planète sauvage, 1973) Laloux, R., dir., Francia: Argos Film

El recuerdo de Marnie (Omoide no Mânî, 2014) Yonebayashi, H., dir., Japón: Studio Ghibli

El rey león (The Lion King, 1994) Minkoff, R. y Allers, R., dir., Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios

El tiempo contigo (Tenki no Ko, 2019) Shinkai, M., dir. Japón: CoMix Wave Films

El último samurái (The last samurai, 2003) Zick, E., dir., Estados Unidos: Warner Bros. Pictures

El verano de Coo (Kappa no Kû to natsuyasumi, 2007) Hara, K., dir., Japón: Shin Ei Animation

El viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no Kamikakushi, 2001) Miyazaki, H., dir. Japón: Studio Ghibli

El viento se levanta (Kaze Tachinu, 2013) Miyazaki, H., dir., Japón: Studio Ghibli

Eternals (2021) Zhao, C., dir., Estados Unidos: Marvel Studios

Evangelion: 3.0+1.0 Thrice Upon a Time (Shin Evangelion Gekijôban, 2021) Anno, H., dir., Japón: Studio Khara

Fantasia 2000 (1999) VV.AA., dir., Estados Unidos: Walt Disney Pictures

Flubber (1997) Mayfield, L., dir., Estados Unidos: Walt Disney Pictures

Frozen (2013) Buck, C. y Lee, J., dir., Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios

Frozen II (2019) Buck, C. y Lee, J., dir., Estados Unidos: Walt Disney Pictures

Galaxy Express 999 (Ginga tetsudô 999, 1979) Rintaro, dir., Japón: Toei Animation

Ghost in the Shell (Kôkaku Kidôtai, 1995) Oshii, M., dir., Japón: Production I. G.

Guardianes de la noche: Tren infinito (Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-hen, 2020) Sotozaki, H., dir., Japón: Ufotable

Harry Potter y el Cáliz de Fuego (Harry Potter and the Goblet of Fire, 2005) Newell, M., dir., Reino Unido: Warnes Bros. Pictures

Haru en el reino de los gatos (Neko no ongaeshi, 2002) Morita, H., dir., Japón: Studio Ghibli

Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal (Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull, 2008) Spielberg, S., dir., Estados Unidos: Lucasfilm

La Bella y la Bestia (Beauty and the Beast, 1991) Wise, K. y Trousdale, G., dir., Estados Unidos: Walt Disney Studios

La chica que saltaba a través del tiempo (Toki o kakeru shôjo, 2006) Hosoda, M., dir., Japón: Studio Chizu

La colina de las amapolas (Kokuriko-zaka kara, 2011). Miyazaki, G., dir., Japón: Studio Ghibli

La fortaleza escondida (Kakushi toride no san akunin, 1958) Kurosawa, A., dir., Japón: Tôhō Studios

La princesa encantada (Taiyô no Ôji Horusu no Daibôken, 1968) Takahata, I., dir., Japón: Toei Dôga

La princesa Mononoke (Mononoke Hime, 1997) Miyazaki, H., dir., Japón: Studio Ghibli

La reina de las nieves (Snezhnaya koroleva, 1957) Atamanov, L., dir., Rusia: Soyuzmultfilm

La Sirenita (The Little Mermaid, 1989) Clements, R. y Musker, J., dir., Estados Unidos: Walt Disney Pictures

La tortuga roja (La tortue rouge, 2016) Dudok de Wit, M., dir., Francia: Prima Linea Productions y Studio Ghibli

La tumba de las luciérnagas (Hotaru no haka, 1988) Takahata, I., dir., Japón: Studio Ghibli

Las águilas marinas de Momotarô (Momotarô no Umiwashi, 1943) Seo, M., dir., Japón

Las aventuras de Panda y sus amigos I (Panda kopanda, 1972) Takahata, I., dir., Japón: TMS Entertainment

Los Miserables (Les Misérables, 2012) Hooper, T., dir., Reino Unido: Universal Pictures

Los niños lobo Ame y Yuki (ôkami Kodomo no Ame to Yuki, 2012) Hosoda, M., dir., Japón: Madhouse y Studio Chizu

Lupin III: el castillo de Cagliostro (Rupan sansei: Kariosutoru no shiro, 1979) Miyazaki, H., dir., Japón: Tokyo Movie Shinsha

Mary y la flor de la bruja (Meari to majo no hana, 2017) Yonebayashi, H., dir., Japón: Studio Ponoc

Matrix (The Matrix, 1999) Wachowski, L. y Wachowski, L., dir., Estados Unidos: Warner Bros. Pictures

Mi vecino Totoro (Tonari no Totoro, 1988) Miyazaki, H., dir., Japón: Studio Ghibli

Mirai, mi hermana pequeña (Mirai no Mirai, 2018) Hosoda, M., dir., Japón: Studio Chizu

Mis vecinos los Yamada (Hôhokekyo tonari no Yamada-kun, 1999) Takahata, I., dir., Japón: Studio Ghibli

Miss Hokusai (Sarubetsu, 2015) Hara, K., dir., Japón: Production I.G.

Modest Heroes (Chîsana Eiyû: Kano to Tamago to Tômei Ningen, 2018) Yonebayashi, H., Momose, H. y Yamashita, A., dir., Japón: Studio Ponoc

Momotarô, dios de las olas (Momotarô – Umi no Shinpei, 1943) Seo, M., dir., Japón

Monsters University (2013) Scanlon, D., dir., Estados Unidos: Pixar Animation Studios

Nausicaä del Valle del Viento (Kaze no tani no Naushika, 1984) Miyazaki, H., dir., Japón: Studio Ghibli

Ni no Kuni (2019) Momose, Y., dir., Japón: Oriental Light and Magic

Nicky, la aprendiz de bruja (Majo no takkyûbin, 1989) Miyazaki, H., dir., Japón: Studio Ghibli

One Piece: Omatsuri Danshaku to Himitsu no Shima (2005) Hosoda, M., dir., Japón: Toei Animation

Origen: espíritus del pasado (Gin-iro no Kami no Agito, 2006) Sugiyama, K., dir., Japón: Gonzo

Panda y la serpiente mágica (Hakujaden, 1958) Yabushita, T., dir., Japón: Toei Company.

Paprika (2006) Kon, S., dir., Japón: Madhouse

Pompoko (Heisei tanuki gassen pompoko, 1994) Takahata, I., dir., Japón: Studio Ghibli

Ponyo en el acantilado (Gake no ue no Ponyo, 2008) Miyazaki, H., dir., Japón: Studio Ghibli

Porco Rosso (Kurenai no buta, 1992) Miyazaki, H., dir., Japón: Studio Ghibli

Puedo escuchar el mar (Umi ga kikoeru, 1993) Mochizuki, T., dir., Japón: Studio Ghibli

Ran (1985) Kurosawa, A., dir., Japón: Tôhō Studios

Recuerdos del ayer (Omohide poro poro, 1991). Takahata, I., dir., Japón: Studio Ghibli

Río sin retorno (River of no return, 1954) Preminger, O., dir., Estados Unidos: 20th Century Studios

Shôjo kakumei Utena: Adolescence mokushiroku (1999) Ikuhara, K., dir., Japón: J. C. Staff

Star Wars: Episodio VII – El despertar de la Fuerza (Star Wars: Episode VII – The Force Awakens, 2015) Abrams, J. J., dir., Estados Unidos: Lucasfilm

Summer Wars (2009) Hosoda, M., dir., Japón: Madhouse

Susurros del corazón (Mimi wo sumaseba, 1995) Kondô, Y., dir., Japón: Studio Ghibli

Suzume no Tojimari. Shinkai, M., dir., Japón: CoMix Wave Films

The Courious Adventures of Mr. Wonderbird (La bergère et le ramoneur, 1952) Grimault, P., dir., Francia: Le Gemeaux S. A.

The Wonderland (Bâsudê wandâwando, 2019) Hara, K., dir., Japón: Fuji Animation Studio

Titanic (1997) Cameron, J., dir., Estados Unidos: 20th Century Fox y Paramount Pictures

Viaje a Agartha (Hoshi wo Ou Kodomo, 2011) Shinkai, M., dir., Japón: CoMix Wave Films

Waterworld (1995) Reynolds, K., dir., Estados Unidos: Universal Pictures

Your Name (Kimi no Na wa, 2016) Shinkai, M., dir., Japón: CoMix Wave Films

OTROS RECURSOS AUDIOVISUALES

¡Oh mi Diosa! (Aa! Megami-sama, 2005-2007) Kazui, H. y Matsumura, Y., dir., Japón: OLM Inc.

Another (Anazâ, 2012) Mizushima, Y., dir., Japón: P. A. Works

Astro Boy (Tetsuwan Atomu, 1963-1966) Tezuka, O., dir., Japón: Mushi Production

Ataque de los titanes (Shingeki no Kyojin, 2013-2020) Araki, T., Koizuka, M. y Hayashi, Y., dir., Japón: Wit Studio y MAPPA

Ayakashi (2006) Imazawa, T., Kadota, H. y Nakamura, K., dir., Japón: Toei Animation

Binan Kôkô Chikyû Bôei-bu Love! (2015-2018) Takamatsu, S., dir., Japón: Diomedéa

Bittersweet Fools (2001) Japón: Minori

Blue Submarine No. 6 (Ao no Rokugô, 1998-2000) Maeda, M., dir., Japón: Gonzo

Campeones: Oliver y Benji (Kyaputen Tsubasa, 1983-2019) VV.AA., dir., Japón

Citrus (Shitorasu, 2018). Takahashi, T., dir., Japón: Passione

Conan, el niño del futuro (Mirai shônen Konan, 1978), Miyazaki, H., dir., Japón: Nippon Animation

Crayon Shin-chan (Kureyon Shin-chan, 1992) Hongo, M., Hara, K. y Muto, Y., dir., Japón: Shin-Ei Animation

Dareka no Manazashi (2013) Shinkai, M., dir., Japón: CoMix Wave Films

Detective Conan (Meitantei Konan, 1996) Kodama, K. y Yamamoto, Y., dir., Japón: TMS Entertainment

Digimon (Dejimon Adobenchâ, 1999) VV. AA., dir., Japón: Toei Animation

Doodling Kitty (1957) Mori, Y., dir., Japón: Toei Dôga

Doraemon, el gato cósmico (Doraemon, 1973) Kaminashi, M., dir., Japón: Shin-Ei-Animation

Dragon Ball (1984-2018) VV. AA., dir., Japón: Toei Animation

Dragon Ball Z (Doragon bôru Z, 1989-1996) Nishio, D., dir., Japón: Toei Animation

Earth Girl Arjuna (Chikyû Shôjo Arjuna, 2001) Kawamori, S., dir., Japón: Stelight

EF: A Fairy Tale of the Two (2006) Japón: Minori

Egao (2002) Shinkai, M., dir., Japón

El tamborileo del Tanuki en el templo Shojoji (Shojoji no tanuki-bayashi Dan Dan'emon, 1935) Kataoka, Y., dir., Japón

Elfen Lied (2004) Kanbe, M., dir., Japón: Arms Corporation

Ella y su gato (Kanoko to Kanojo no neko, 1999) Shinkai, M., dir., Japón

Enclosed World (Kakomareta sekai, 1998) Shinkai, M., dir., Japón

Fantasmagorie (1908) Cohl, E., dir., Francia.

Gertie the Dinosaur (1914) McCay, W., dir., Estados Unidos

Gravitation (Gurabitêishon, 2000-2001), Shirohata, B., dir., Japón: Studio DEEN

Haikyû!! (2014-2020) Mitsunaka, S., dir., Japón: Production I. G.

Heidi (Arusupu no Shôjo Heidi, 1974) Takahata, I., dir., Japón: Nippon Animation

Hello Kitty (1974-2006) VV.AA., dir., Japón: Madhouse

Hellsing (2001-2002) Urata, Y., dir., Japón: Gonzo

Highschool DxD (2012) Yanagisawa, T., dir., Japón: TNK

Imágenes en movimiento (Katsudô Shashin, 1907-1911) Anónimo, dir., Japón.

Imokawa Mukuzô Genkanban no Maki (1917) Shimokawa, O., dir., Japón

Jojo's Bizarre Adventure (Jojo no Kimyô na Bôken, 2012-2013) Tsuda, N. y Suzuki, K., dir., Japón: David Production

Kannazuki no Miko (2004) Yanagisawa, T., dir., Japón: TNK

Kenshin, el guerrero samurái (Rurôni Kenshin: Meiji Kenkaku Romantan, 1996-1998) Furuhashi, K., dir., Japón: Studio Gallop y Studio DEEN

Kimba, el león blanco (Jungle Taitei, 1965-1978) Yamamoto, E., dir., Japón: Mushi Productions

Kujira (1952) Ôfuji, N., dir., Japón

Kumo to Chûrippu (1943) Masaoka, K., dir., Japón

La familia crece (Mermelade Boy, 1994-1995) Yabe, A., dir., Japón: Toei Animation

Little Nemo (1911) McCay, W., dir., Estados Unidos

Los Caballeros del Zodíaco (Saint Seiya, 1986-2014) VV.AA., dir., Japón: Toei Animation

Love Hina (Rabu Hina, 2000). Iwasaki, Y., dir., Japón: XEBEC

Magic Pen-gel (2002) Japón: Garakuda Studio

Marco (Haha wo Tazunete Sanzenri, 1976) Takahata, I., dir., Japón: Nippon Animation

Mazinger Z (Majingâ Zetto, 1972-1974) Serikawa, Y., Katsuda, T. y Katsumata, T., dir., Japón: Toei Animation

Mobile Suit Gundam (Kidô Senshi Gandamu, 1979-1981) Tomino, Y., dir., Japón : Nippon Sunrise

Momotarô (1918) Kitayama, S., dir., Japón

Mononoke (2007) Nakamura, K., dir., Japón: Toei Animation

Nana (2006-2007) Asaka, M., dir., Japón: Madhouse

Naruto (2002-2017) Date, H., dir., Japón: Pierrot

Neko no shûkai (2007) Shinkai, M., dir., Japón

Neon Genesis Evangelion (Shin Seiki Evangerion, 1995-1996) Anno, H., dir., Japón: Gainax

Ni no Kuni (2010) Japón: Level-5 y Studio Ghibli

Ni no Kuni II: el renacer de un reino (2018) Japón: Level-5

Ôatari Sora no En-taku (1932) Kato, T., dir., Japón

Ojamajo DoReMi (1999-2003) Sato, J., Igarashi, T. y Yamada, T., dir., Japón: Toei Animation

On your Mark (1995) Miyazaki, H., dir., Japón: Studio Ghibli

One Piece (1997) Uda, K., dir., Japón: Toei Animation

One Punch-Man (2015-2019) Natsume, S. y Sakurai, C., dir., Japón: Madhouse y J. C. Staff

Other Worlds (Tooi Sekai, 1997) Shinkai, M., dir., Japón

Plane Crazy (1928) Iwerks, U. y Disney, W., dir., Estados Unidos: The Walt Disney Company

Popeye (1933) Fleischer, M. y Fleischer, D., dir., Estados Unidos: Fleischer Studios, INC.

Ronja, la hija del bandolero (Sanzolu no musume Rônya, 2014) Miyazaki, G., dir., Japón: Polygon Pictures y Studio Ghibli

Sailor Moon (Bishôjo Senshi Sêrâ Mûn, 1992-2016) Sato, J., Ikuhara, K. y Igarashi, T., dir., Japón: Toei Animation

Sakura, cazadora de cartas (Kâdokyaputâ Sakura, 1998-2000). Asaka, M., dir., Japón: Madhouse

Serial Experiments Lain (1998) Nakamura, R., dir., Japón: Triangle Staff

Shangri-La (Shanguri-ra), 2009) Bessho, M., dir., Japón : Gonzo

Sherlock Holmes (Meitantei Hômuza), 1984-1985). Miyazaki, H. y Mikuriya, K., dir., Japón: TMS Entertainment

Space Battleship Yamato (Uchû Senkan Yamato), 1974-1975) Matsumoto, L., dir., Japón: Academy Productions

The legend of Heroes V: Umi no Oriuta (1999) Japón: Nihon Falcom

The Prince of Tennis (Tenisu no Ôjisama), 2001-2005) Hamana, T., dir., Japón: Production I. G.

Tres cuentos (Mitsu no Hanashi), 1960) VV. AA., dir., Japón

Utena, la chica revolucionaria (Shôjo kakumei Utena), 1997) Ikuhara, K., dir., Japón: J. C. Staff

Viaje a la luna (Le Voyage dans la Lune), 1902) Méliès, G., dir., Francia.

Voces de una estrella distante (Hoshi no Koe), 2002) Shinkai, M., dir., Japón

Wind: A Breath of Heart (2002) Japón: Minori

With All Our Hearts (2006) Yonebayashi, H., dir., Japón: Studio Ponoc

World Masterpiece Theater (Sekai Maisaku Gakijô), 1974-1997) VV.AA., dir., Japón: Nippon Animation

Yamishibai (2013) Hakashima, T., Shimizu, T. y Iguchi, N., dir., Japón

Ys II ETERNAL (2000) Japón: Nihon Falcom

Yuri!!! On Ice (2016) Yamamoto, S., dir., Japón: MAPPA

ANEXO

HAYAO MIYAZAKI. FILMOGRAFÍA COMPLETA

¿Cómo vives? – director / guionista

Earwig y la bruja (2020) - guionista

Boro the Caterpillar (2018) Miyazaki, H., dir., Japón: Studio Ghibli – productor / director / guionista

El viento se levanta (2013) – director / guionista

Kyoshinehei Tōkyō ni arawaru (2012) Higuchi, S., dir., Japón: Studio Ghibli – actor de doblaje

La colina de las amapolas (2011) – guionista / idea original

Takara-sagashi (2011) Japón: Studio Ghibli – guionista / idea original

Pandane to Tamago-hime (2010) Miyazaki, H., dir., Japón: Studio Ghibli – director / guionista / storyboard

Arrietty y el mundo de los diminutos (2010) – productor / guionista / idea original

Chūzumō (2010) Yamashita, A., dir., Japón: Studio Ghibli – guionista / idea original

Ponyo en el acantilado (2008) – productor / director / guionista

Firumu guru-guru (2001-2008) – director

Cuentos de Terramar (2006) - guionista

Mizugumo Monmon (2006) Miyazaki, H., dir., Japón: Studio Ghibli – productor / director / guionista

Hoshi wo katta hi (2006) Miyazaki, H., dir., Japón: Studio Ghibli – director / guionista

Yadosagashi (2006) Miyazaki, H., dir., Japón: Studio Ghibli – productor / director / guionista / storyboard

El castillo ambulante (2004) – productor / director / guionista

Haru en el reino de los gatos (2002) – productor / idea original

Kūsō no sora tobu kikaitachi (2002) Miyazaki, H., dir., Japón: Studio Ghibli – director / guionista / actor de doblaje

Mei to Koneko basu (2002) Miyazaki, H., dir., Japón: Studio Ghibli – director / guionista / actor de doblaje

Koro no dai-sanpo (2002) Miyazaki, H., dir., Japón: Studio Ghibli – director / guionista

Kujiratori (2001) Miyazaki, H., dir., Japón: Studio Ghibli – director / guionista / storyboard

Mikata no Mori Jiburi Bijutsukan (2001) VV.AA., dir., Japón: Studio Ghibli – productor / director

El viaje de Chihiro (2001) – director / guionista

Mirai shônen Conan 2 – Taiga daibôken (1999-2000) Hayakawa, K., dir., Japón: Nippon Animation – guionista / idea original

La princesa Mononoke (1997) – director / guionista

Rupan sansei: chateau de Cagliostro Saikai (1997) Japón: Sony - guionista

On Your Mark (1995) – director / guionista

Susurros del corazón (1995) – productor / guionista / storyboard

Pompoko (1994) – productor / guionista / idea original

Sora-iro no tane (1992) Miyazaki, H., dir., Japón: Studio Ghibli – director / guionista

Nandarou (1992) Miyazaki, H., dir., Japón: Studio Ghibli – director / animador principal

Porco Rosso (1992) – director / guionista

Recuerdos del ayer (1991) - productor

Nadia: el Secreto de la Piedra Azul (Fushigi no Umi no Nadia, 1990-1991) Anno, H., dir., Japón: Gainax - guionista

Nicky, la aprendiz de bruja (1989) – productor / director / guionista

Mi vecino Totoro (1998) – director / guionista

Yanagawa horiwari monogatari (1987) Takahata, I., dir., Japón: Studio Ghibli - productor

El castillo en el cielo (1986) – director / guionista

Sherlock Holmes (1984-1985) –codirector / guionista / storyboard

Mirai Shînen Conan Tokubetsu Hen-Kyodaiki Gigant no Fukkatsu (1984) Miyazaki, H., dir., Japón: Nippon Animation – director

Nausicaä del Valle del Viento (1984) – director / guionista

Super Agente Cobra (Cobra, 1982-1983) Dezaki, O., dir., Japón: TMS Entertainment - animador principal

Ironman 28 (Tetsujin 28-gô, 1980-1981) Imazawa, T., dir., Japón: TMS Entertainment - animador principal

Lupin III: parte II (Rupan sansei: part II, 1977-1980) Nishimaki, H., dir., Japón: TMS Entertainment – codirector / guionista / storyboard

Lupin III: el castillo de Cagliostro (1979) – director / guionista / storyboard

Ana de las Tejas Verdes (Akage no an, 1979) Takahata, I., dir., Japón: Nippon Animation - escenógrafo

Conan, el niño del futuro (1978) – escenógrafo

Conan, el niño del futuro (1978) – director / storyboard

Rascal, el mapache (Araiguma Rasukaru, 1977) VV.AA., dir., Japón: Nippon Animation - animador principal

Marco (1976) - escenógrafo

El perro de Flandes (Furandâsu no inu, 1975) Kuroda, Y., dir., Japón: Nippon Animation - animador principal

Heidi (1974) - escenógrafo

El lanzador estrella (Samurai Jaiantsu, 1973-1974) Nagahama, T., dir., Japón: Tokyo Movie Shinsha - animador principal

Wilderness Boy Isamu (Kôya no shônen Isamu, 1973-1974) Mikuriya, K., dir., Japón: Tokyo Movie Shinsha - animador principal

Panda Kopanda: Rainy Day Circus (Panda kopanda amefuri sâkasu no maki, 1973) Takahata, I., dir., Japón: Tokyo Movie Shinsha – guionista / escenógrafo / animador principal

Kôya no Shônen Isamu (1973-1974) VV.AA., dir., Japón: TMS Entertainment - storyboard

Red-armored Suzunosuke (1972-1973) VV.AA. dir., Japón: Tokyo Movie Shinsha - storyboard

Yuki's Sun (Yuki no taiyô, 1972) Miyazaki, H., dir., Japón: Tokyo Movie Shinsha – director / guionista / storyboard

Las aventuras de Panda y sus amigos I (1972) – guionista / escenógrafo / animador principal

Lupin III: parte I (Rupan sansei, 1971-1972) Miyazaki, H., Takahata, I. y Osumi, M. dir., Japón: TMS Entertainment – director

Monkey-Style Jumper Ecchan (Sarotobi Ecchan, 1971-1972) VV.AA., dir., Japón: Toei Animation - animador principal

Alí Babá y los 40 ladrones (Ari-Baba to yonjuppiki no tozoku, 1971) Shidara, M., dir..
Japón: Toei Animation - idea original / animador principal

La isla del tesoro (Bobutsu takarajima, 1971) Ikeda, H., dir., Japón: Toei Animation -
idea original / escenógrafo / animador principal

Los Moomin (Mômin, 1969-1970) Ôsumi, M., dir., Japón: Tokyo Movie Shinsha -
animador principal

El secreto de Akko (Himitsu no Akko-chan, 1969-1970) Ikeda, H., dir., Japón: Toei
Animation - animador principal

La nave fantasma (Sora tobu yûreisen, 1969) Ikeda, H., dir., Japón: Toei Animation -
idea original / animador principal

El gato con botas (1969) - animador principal

La princesa encantada (1968) – escenógrafo / animador principal

Sally, la maga (Mahôtsukai Sarî, 1966-1968) Kasai, O., dir., Japón: Toei Animation -
animador principal

Rainbow Warrior Robin (Reinbô Sentai Robin, 1966-1967) VV.AA., dir., Japón: Toei
Animation - animador principal

¡Arroba, Pancho! (Hassuru Panchi, 1965-1966) Ikea, H. y Takahata, I., dir., Japón: Toei
Animation - animador principal

Los viajes espaciales de Gulliver (Garibâ no uchû ryokô, 1965) Kuroda, M. y Yamamoto,
S., dir., Japón: Toei Animation - intercalador

Fujimaru del Viento (Shônen ninja Kaze no Fujimaru, 1964-1965) Shirakawa, D. y
Yabuki, K., dir., Japón: Toei Animation - animador principal

Ket Pepito, el niño lobo (Ôkami shônen Ken, 1963-1965) VV.AA., dir., Japón: Toei
Animation - intercalador

Rock el valiente (Wan-wan Chûshingura, 1963) Shirakawa, D., dir., Japón: Toei
Animation – intercalador

MAKOTO SHINKAI. FILMOGRAFÍA COMPLETA

Suzume no tojimari – director

El tiempo contigo (2019) – director / guionista / storyboard

Your Name (2016) – director / idea original / storyboard

Cross Road (2014) Shinkai, M., dir., Japón: CoMix Waves Films – director / guionista / storyboard

El jardín de las palabras (2013) – director / guionista

Dareka no Manazashi (2013) – director / guionista / storyboard

Viaje a Agartha (2011) – productor / director / guionista / storyboard / escenógrafo

5 centímetros por segundo (2007) – productor / director / guionista / idea original / storyboard / escenógrafo

El lugar que nos prometimos (2004) – productor / director / guionista / escenógrafo / storyboard

Egao (2002) – director

Voces de una estrella distante (2002) – productor / director / guionista / idea original / storyboard / escenógrafo / animador principal / intercalador / actor de doblaje

Ella y su gato (1999) - productor / director / guionista / idea original / storyboard / escenógrafo / animador principal / intercalador / actor de doblaje

Other World (1997) – director

MAMORU HOSODA. FILMOGRAFÍA COMPLETA

BELLE (2021) – director / guionista

Mirai, mi hermana pequeña (2018) – director / guionista

El niño y la bestia (2015) – director / guionista

Los niños lobo Ame y Yuki (2012) – director / guionista / idea original / escenógrafo

Dejimon Adobenchâ 3D: Dejimon Gurn Puri! (2009) Hosoda, M., dir., Japón: Toei Animation – director

Summer Wars (2009) – director / idea original

GeGeGe no Kitarô (1968-2008) VV. AA., dir., Japón: Toei Animation - animador principal

La chica que saltaba a través del tiempo (2006) – director

Samurai Champloo (*Samurai chanpurû*, 2004-2005) – director

One Piece: Omatsuri Danshaku to Himitsu no Shima (2005) – director

Superflat Monogram (2003) Hosoda, M., dir., Japón: Toei Animation – director

Spiral: Suiri no kizuna (2002-2003) Kaneko, S., dir., Japón: J. C. Staff - intercalador

Digimon: La película (2000) – director

Digimon Adventure: Our War Game! (2000) - director

Digimon (1999) – director

Galaxy Express 999: Eternal Fantasy (*Ginga tetsudô Three-Nine: Eternal Fantasy*, 1998) - intercalador

One Piece (1997) – director

Utena, la chica revolucionaria (1997) – storyboard / animador principal

Pretty Soldier Sailor Moon (1992-1997) Sato, J., Ikuhara, K., y Igarashi, T., dir., Japón: Toei Animation - animador principal

Dragon Ball: Saikyô e no Michi (1996) Yamauchi, S., dir., Japón: Toei Animation - animador principal

Slam Dunk (*Suramu Danku*, 1993-1996) Nishizawa, N., dir., Japón: Toei Animation - animador principal / intercalador

Dragon Ball Z (1989-1996) - animador principal

Ghost Sweeper Mikami: Gokuraku Daisakusen!! (Gôsudo Suûpâ Gokukaru Daisakusen!!, 1993-1994) Umezawa, A., dir., Japón: Toei Animation - animador principal

Yu Yu Hakusho: Los invasores del infierno (Yu yu hakusho: meikai shito hen – hono no kizuna, 1994) Iijima, M., dir., Japón: Studio Pierrot - animador principal

Dragon Ball Z: El regreso de Broly (Dragon Ball Z: Kiken na Futari! Super Senshi wa Nemurenai, 1994) Yamauchi, S., dir., Japón: Toei Animation - animador principal

Dragon Ball Z: Estalla el Duelo (Dragon Ball Z: Moetsukiro!! Nessen Ressen Chô-Gekisen, 1993) Yamauchi, S., dir., Japón: Toei Animation - animador principal

Majikaru Tarurûto-kun: suki-suki takoyaki! (1992) Kaizawa, Y., dir., Japón: Toei Animation – intercalador

HIROMASA YONEBAYASHI. FILMOGRAFÍA COMPLETA

Modest Heroes (2018) – director / guionista

Mary y la flor de la bruja (2017) – director / guionista

El recuerdo de Marnie (2014) – director

El viento se levanta (2013) – animador principal

La colina de las amapolas (2011) - animador principal

Arrietty y el mundo de los diminutos (2010) – director / storyboard

Ponyo en el acantilado (2008) - animador principal

Mizugumo Monmon (2006) – animador principal

Yadosagashi (2006) - animador principal

El castillo ambulante (2004) - animador principal

Mei to Koneko basu (2002) - animador principal

Koro no dai-sanpo (2002) - animador principal

Ghiblies 2 (Giburîzu: Episode 2, 2002) Momose, H., dir., Japón: Studio Ghibli

El viaje de Chihiro (2001) - animador principal

Mis vecinos los Yamada (1999) – intercalador

Jin-Rô (1999) Okiura, H., dir., Japón: Production I.G. - intercalador

Spriggan (Supurigan, 1998) Kawasaki, H. y Ôtomo, K., dir., Japón: Studio 4°C - intercalador

La princesa Mononoke (1997) – intercalador

KEIICHI HARA. FILMOGRAFÍA COMPLETA

The Wonderland (2019) – director

Ballroom e Yôkoso (2017) Itazu, Y., dir., Japón: Production I. G. - storyboard

Miss Hokusai (2015) – director

Hajimari no michi (2013) Hara, K., dir., Japón: Sunrise – director / guionista

Colorful (2010) – director

El verano de Coo (2007) – director

Shin Chan: 3 minutos para salvar el mundo (Kureyon Shinchan: Densetsu o Yobu Buriburi: Sanpun Bokkiri Daishingeki, 2005) Mutô, Y., dir., Japón: Shin-Ei Animation – storyboard

Le llamaban Shin Chan (Kureyon Shinchan: Arashi o Yobu! Yuuhi no kasukabe bôizu, 2004) Mizushima, T., dir., Japón: Shin-Ei Animation – storyboard

Shin Chan y el chuletón imposible (Kureyon Shinchan: Arashi o Yobu Eikou no Yakiniku Road, 2003) Mutô, Y., dir., Japón: Shin-Ei Animation – storyboard

Shin Chan: el pequeño samurái (Kureyon Shinchan: Arashi o Yobu: Appare! Sengoku Daikassen, 2002) Hara, K., dir., Japón: Tôhô – director / guionista / storyboard

Shin Chan: Los adultos contraatacan (Kureyon Shinchan: Arashi o Yobu: Môtetsu! Otona Teikoku no Gyakushû, 2001) Hara, K., dir., Japón: Shin-Ei Animation – director / guionista / storyboard

Shin Chan: Perdidos en la jungla (Kureyon Shinchan: Arashi o Yobu – Jungle, 2000) Hara, K., dir., Japón: Shin-Ei Animation – director / guionista / storyboard

Shin Chan Spa Wars: La Guerra de los balnearios (Kureyon Shinchan: Bakuatsu! Onsen Wakuwaku Daikessen, 1999) Hara, K., dir., Japón: Shin-Ei Animation – director / storyboard

Dorami: ¡Hola dinosaurio! (Dorami-chan Harô kyôryu kizzu, 1999) Hara, K., dir., Japón: Shin-Ei Animation – director

Shin Chan: Operación rescate (Kureyon Shinchan: Dengeki! Buta no Hizume daisakusen, 1998) Hara, K., dir., Japón: Shin-Ei Animation – director / guionista / storyboard

Shin Chan: en busca de las bolas perdidas (Kureyon Shinchan Ankoku Tamatama Daitsuiseki, 1998) Hara, K., dir., Japón: Shin-Ei Animation – director / guionista / storyboard

Shin Chan: Aventuras en Henderland (Kureyon Shinchan: Henderland no Daibôken, 1996) Hongo, M., dir., Japón: Shin-Ei Animation – guionista / storyboard

Shin Chan y la ambición de Karakaka (Kureyon Shinchan: Unkokusai no Yobu, 1995) Hongo, M., dir., Japón: Shin-Ei Animation – guionista / storyboard

Shin Chan en la isla del tesoro (Kureyon Shinchan: Buriburi Ôkoku no hihô, 1994) Hara, K., dir., Japón: Shin-Ei Animation – director / storyboard

Shin Chan: La invasión (Kureyon Shinchan: Action Mask vs. Leotard Devil, 1993) Hongo, M., dir., Japón: Shin-Ei Animation – storyboard

Crayon Shin-chan (1992) – director

21 Emon (1991-1992) Hara, K., dir., Japón: Shin-Ei Animation – director / guionista / storyboard

Midori no mamorigami (1991) Hara, K., dir., Japón: Shin-Ei Animation – director

Dorami y los bandidos calavera (Dorami-chan: Arara shônen sanzoku-dan!, 1991) Hara, K., dir., Japón: Shin-Ei Animation – director

Esper Mami (Esupâ Mami, 1987-1989) Hara, K., dir., Japón: Shin-Ei Animation – director / storyboard

SINOPSIS

Nausicaä del Valle del Viento (1984)

Hace mil años tuvieron lugar los llamados “Siete días de fuego”, una guerra con consecuencias catastróficas para la humanidad. Desde entonces la Tierra está plagada de hongos venenosos e insectos gigantes llamados *Ohm*. La raza humana ha quedado severamente reducida y los supervivientes apenas sobreviven en pequeños poblados cercanos a un bosque contaminado. Nausicaä es la princesa de el Valle del Viento, un pequeño reino situado en las cercanías del Bosque de Putrefacción. La joven aboga por la convivencia pacífica con el entorno, aspecto que no comparten los reinos vecinos de Tormekia y Pejite, en actual guerra. El conflicto estalla cuando Lady Kushana, princesa de Tormekia invade el Valle del Viento para despertar a uno de los antiguos Dioses Guerreros.

El castillo en el cielo (1986)

La joven Sheeta es secuestrada por un agente secreto del gobierno, Muska. La nave en la que viajan es atacada por la banda de Dola, piratas que buscan, al igual que Muska, descubrir el misterio que guarda la piedra mágica que tiene Sheeta. En la disputa, la chica cae al vacío y, gracias al poder de la piedra, se encuentra con Pazu, un joven muchacho que trabaja en las minas y la ayuda a escapar de sus perseguidores. La piedra de Sheeta esconde los secretos de una civilización antigua y estos jóvenes aventureros están dispuestos a descubrir su poder.

Mi vecino Totoro (1988)

La familia Kusakabe se traslada a vivir a un pequeño pueblecito rural. Las dos hijas, Mei y Satsuki, se encuentran con Totoro, un simpático espíritu del bosque. Gracias a los encuentros con Totoro y el resto de seres fantásticos, las niñas llevan con alegría la ausencia de su madre, ingresada en un hospital.

Nicky, la aprendiz de bruja (1989)

Nicky, es una joven bruja que, como manda la tradición, tiene que abandonar su hogar a la edad de trece años para aprender el oficio y madurar. La chica llega a la ciudad de Koriko junto a Jiji, su gato, donde se instalarán gracias a la ayuda de Osono. En la ciudad conoce a Tombo, un chico que se ganará su confianza, y a Úrsula, una extravagante artista. Allí abre su propio negocio como repartidora, con el que vivirá extraordinarias aventuras que la ayudarán a descubrir el valor de la amistad, la responsabilidad y la independencia.

Porco Rosso (1992)

Durante el período de entreguerras en la Italia de Mussolini, Marco Pagot, más conocido como Porco Rosso, se gana la vida como cazarecompensas. La banda de Mamma Aiuto, enemigos de Marco, contratan a Curtis, un experimentado aviador, para que acabe con él. Cuando Porco es abatido, conoce a Fio, una joven ingeniera aeronáutica que acompañará al porcino piloto en sus aventuras.

La princesa Mononoke (1997)

Tras ser maldecido por un *tatarigami*, el príncipe Ashitaka debe abandonar el pueblo Emishi en busca de una cura. En su viaje se encuentra con San, una joven criada por la Diosa loba Moro, y con Lady Eboshi, la líder de Ciudad de Hierro, hogar de prostitutas y leprosos que pretende hacerse con el control del Bosque de los Espíritus para obtener recursos para la fundición de hierro. El joven príncipe es testigo de los cruentos enfrentamientos entre los guerreros de Eboshi y los espíritus del bosque.

El viaje de Chihiro (2001)

Chihiro es una niña de diez años que viaja con sus padres hacia el que será su nuevo hogar. En el trayecto, el padre de familia toma un atajo que conduce a la familia hasta una misteriosa pradera. Allí, los padres son maldecidos por comer lo que no debían y la joven

Chihiro debe rescatarlos. Para ello tiene que trabajar en la casa de baños que regenta la bruja Yûbaba y, gracias a la ayuda de Haku, consigue su propósito. Durante su estancia en la casa de baños, Chihiro tiene que superar diversas pruebas que le harán descubrir la importancia del amor, el tesón y la valentía.

El castillo ambulante (2004)

Sophie Hatter tiene el aspecto de una anciana por un hechizo de la Bruja del Páramo. Para pedir ayuda se dirige al castillo del famoso mago Howl, un joven y apuesto hechicero, pero bastante infantil. La joven Sophie, bajo la apariencia de una anciana, consigue quedarse en el maltrecho castillo de Howl y ayudar a todos sus habitantes. El único que percibe la maldición de la joven es Calcifer, el demonio del fuego que alimenta el castillo, y ambos llegan a un acuerdo: Sophie libera a Calcifer del yugo de Howl y éste la libera de su hechizo.

Ponyo en el acantilado (2008)

Sôsuke es un niño de cinco años que un día encuentra a una pequeña pececilla a la que llama Ponyo. Ponyo es en realidad Brunilda, una de las hijas de Fujimoto y Gran Mammare, diosa del océano. La pequeña pez escapa de las estrictas normas de su padre para volver con Sôsuke y, gracias a su deseo de permanecer con el chico, se convierte en una niña humana. Lisa, la madre de Sôsuke, acoge a la pequeña Ponyo en su hogar, provocando el desequilibrio en el medio que les rodea.

El viento se levanta (2013)

Jirô Horikoshi sueña desde niño ser piloto, un sueño que no puede cumplir al necesitar gafas. Sin embargo, decide convertirse en ingeniero aeronáutico y alcanzar su sueño creando bellos aviones. Su trabajo como ingeniero lo lleva a diseñar aviones de combate para la Segunda Guerra Mundial, como el famoso caza de combate Mitsubishi A6M "Zero". Durante el desarrollo de su carrera conoce a Naoko, joven que marcará para siempre el corazón del ingeniero.

El lugar que nos prometimos (2004)

Durante la Segunda Guerra Mundial, Japón quedó dividida en dos partes: la zona de la Unión y la zona controlada por Estados Unidos. En la zona de la Unión se alza una misteriosa torre que llega hasta el cielo, cuyas funciones no están claras. Dos jóvenes, Hiroki y Takuya, sueñan con crear un avión que los lleve hasta la Torre algún día. Los chicos, junto a su amiga Sayuri, pasan justos el verano construyendo el Bella Cielita, pero todo termina con la desaparición de la joven al finalizar las vacaciones. Años más tarde, Takuya se une al gobierno como científico para estudiar la torre y Hiroki continúa su sueño de volar hasta la torre tras descubrir el verdadero paradero de Sayuri.

La chica que saltaba a través del tiempo (2006)

Un día cualquiera de su vida estudiantil, Makoto tropieza con un misterioso artefacto que le da un increíble poder: saltar atrás en el tiempo. La joven no duda ni un segundo en emplear tan magnífica característica y así conocer las preguntas de los exámenes, comer los dulces antes que su hermana o disfrutar de interminables horas de karaoke. No obstante, todos estos saltos en el tiempo conllevan unos cambios para su entorno directo, que pondrá a la protagonista en más de un aprieto.

El verano de Coo (2007)

Un día, el pequeño Kôichi descubre el fósil de un *kappa*. Gracias a los cuidados de la familia Uehara el pequeño ser mitológico despierta y deciden llamarle Coo. Pese a los esfuerzos de la familia para cuidar al *kappa*, Coo echa de menos a los de su especie, así que, junto a Kôichi, se embarca en un viaje en busca de los suyos.

Mary y la flor de la bruja (2017)

Mary se acaba de mudar al campo con su tía abuela Charlotte. Paseando por los alrededores descubre una vieja escoba y una misteriosa flor. Esta ‘flor de la bruja’ le confiere poderes mágicos a la joven y gracias a ellos llega a Endor College, una escuela

de magia, donde conocerá a Madame Mumblehook y el Dr. Dee. No obstante, estos académicos están detrás de las poderosas cualidades de la flor y Mary, asustada, acusa a su amigo Peter de poseer tan ansiado trofeo. El chico es secuestrado y la joven Mary parte en su búsqueda.

El tiempo contigo (2019)

Hodaka es un joven estudiante que escapa de su casa para mudarse a Tokio. Allí conoce a Hina, una chica con el extraordinario poder de cambiar el tiempo. Así, Hodaka, Hina y su hermano Nagi comienzan un pequeño negocio para modificar el clima.

The Wonderland (2019)

Antes de su cumpleaños, Akane visita a su tía Chii y, en su tienda, aparecen Hipócrates y Pipo, habitantes del Otro Lado para llevar a la joven en una misión para salvar su mundo. Juntos ponen rumbo al Otro Lado donde Akane es conocida como la Diosa del Viento Verde.

BELLE (2021)

Suzu es una adolescente que, tras perder a su madre, ha perdido su habilidad para cantar. Su dolor y pesar se esfuman una vez que la chica entra en el cibernético mundo de U bajo una nueva apariencia: Belle. Por fin, en este nuevo mundo, la chica puede recuperar su voz y se convierte en una de las mayores estrellas de la red social. Durante un concierto, un avatar conocido como la Bestia, irrumpe en el escenario, generando un extraño interés por él en la protagonista.

MITOLOGÍA, LEYENDAS Y CUENTOS

El mito de la creación

Después de haber formado el Cielo y la Tierra, la región seguía sin tener forma definida. Los dioses que surgieron tras este suceso, los *kotoamatsukami*, se reunieron para discutir el destino de la Tierra y decidieron encomendar a la pareja de dioses Izanagi e Izanami darle forma a la masa. Así, Izanagi e Izanami, se postraron en el puente flotante celestial *Ame-no-ukihashi* y con la laza de piedras preciosas *Ame-no-nuboko* removieron la masa hasta formar la isla *Onogoro-shima*. Cuando formaron la isla, ambos dioses bajaron del cielo y formaron el altar *Yashidono* y la columna celeste *Ama-no-mi-hashira*, rodeada de una sala de ocho brazas.

Ambos dioses debían girar alrededor de la columna celestial, Izanami por la derecha e Izanagi por la izquierda y al encontrarse realizarían el coito. Sin embargo, tras encontrarse, fue Izanami la primera en hablar por lo que fue reprendida por Izanagi, al no ser correcto que la mujer hablase primero. A pesar de ello, engendraron a Hiruko y a Ahashima. Estos hijos fueron considerados no buenos por la pareja, así que se dirigieron al Takamagahara a consultar a los dioses primordiales. Los dioses les responden mediante la adivinación que el problema fue que la mujer habló primero en el acto. Así, Izanagi e Izanami vuelven a llevar a cabo el rito y así comenzaron a procrear las ocho grandes islas de Japón. Posteriormente, engendraron seis islas más.

Además de las islas, la pareja engendró muchos dioses e Izanami murió cuando dio a luz al *kami* del fuego Kagutsuchi. Fue tal la furia de Izanagi tras la muerte de su esposa, que mató al recién nacido, dando lugar a otra docena de deidades. Decidió entonces el *kami* viajar al Yomi para traer de vuelta a Izanami. Allí, pronto la encontró y le pidió que regresara con él, pero la diosa la había comido alimento del inframundo y le era imposible regresar, así que trataría de convencer a los dirigentes del Yomi para que la dejaran irse con la única condición de que Izanagi esperase pacientemente. El *kami* no soportó la espera y se adentró en el Yomi en busca de su esposa para descubrir su cadáver putrefacto, provocando la ira de Izanami que mandó a los ejércitos del inframundo contra él. Izanagi consiguió salir del Yomi y cerró la entrada con una piedra, rompiendo su matrimonio con Izanami. Por ello, Izanami lanzó una maldición por la que cada día mataría a mil humanos, a lo que Izanagi respondió que, de hacerlo, él haría nacer a mil quinientos.

Leyenda del kamikakushi

La leyenda del *kamikakushi* atiende a la desaparición repentina de una persona. Cuando alguien desaparecía sin dejar rastro, se decía que había sido secuestrado por un *kami* o *yôkai*. Esta leyenda no atiende solo a los *kami* sintoístas sino a varios tipos de *Yôkai* como los *tengu*, *oni*, *Yamauba*, *kitsune* u otros seres típicos de los cuentos populares. Algunas de las leyendas en torno al *kamikakushi* hablan de niños que se pierden en el bosque y son encontrados años más tarde por un cazador.

Leyenda de Yamauba

También conocida como Yamamba, es un *yôkai* que habita en las montañas. Su apariencia es la de una mujer vieja y horrible, aunque es capaz de cambiarla a su antojo. Este *yôkai* sale en la búsqueda de viajeros perdidos para capturarlos y comerlos, aunque, diferentes leyendas cuentan que algunos reciben su ayuda y asilo para luego ser devorados o liberados, otros consiguen salir del bosque con su ayuda y otros son seducidos por su hermosa forma para luego ser comidos por Yamauba. También, se atribuye a su figura el rapto de niños en los bosques y su reaparición años después, como el héroe Kintarô.

Leyenda de Kintarô

Hay diferentes leyendas en lo que respecta a la infancia de Kintarô. En una de ellas lo cría su madre, la princesa Yaegiri, en el pueblo de Jizodo; en otra, su madre, tras dar a luz y huir de su marido, cría al pequeño en un bosque; pero la más conocida es que, tras quedar huérfano, el pequeño Kintarô es criado por Yamauba. El niño, vestido únicamente con un *haragake* rojo, destacaba por su fuerza y vitalidad. Amigo de los animales, éstos le servían como mensajeros o medios de transporte. Ya en la adultez, Kintarô adoptó el nombre de Sakata no Kintoki y, tras su encuentro con un samurái, aprende artes marciales, convirtiéndose en el jefe de los Shi Tenno de Yorimitsu.

Leyenda de Urashima Tarô

Un día, el pescador Urashima Tarô detiene a unos jóvenes que están golpeando a una tortuga. Ayuda al animal herido y éste le da las gracias para volver un día después a verle. La tortuga es en realidad la hija del emperador del mar y le invita a Ryûgû-jô, el palacio submarino de Ryûjin, *kami* del mar, dándole a Urashima Tarô la capacidad de respirar bajo el agua. Cuando llegan al palacio, la tortuga se convierte en una bella princesa y se quedan juntos durante tres años, pero, finalmente, el pescador desea volver a su hogar para visitar a su moribunda madre. La princesa le regala una caja misteriosa que no debe abrir nunca y Urashima Tarô regresa a la tierra. Al llegar a su hogar, todo ha cambiado. El pescador, extrañado, pregunta por su familia, a lo que le responden que Urashima Tarô murió hace 300 años. Entonces, bajo un árbol, Urashima Tarô abre la caja, convirtiéndose en un anciano, puesto que aquella misteriosa caja portaba su verdadera edad.

Leyenda de los kotodama

Creencia popular japonesa de que en las palabras y los nombres reside el espíritu y el alma de lo que representa. Los *kotodama* pueden afectar mágicamente a objetos o influir en nuestro entorno a través del poder de la palabra.

La dama que amaba a los insectos

Una dama de trece años estaba enamorada de los insectos, en especial, de las orugas. Al contrario que las mujeres de su entorno, ella descuidaba su aspecto y posición, más preocupada en coleccionar y estudiar a sus insectos. Sus padres no entendían el comportamiento de la joven, a lo que ella respondía que las damas de la corte se burlaban de ella. Los rumores sobre la joven dama se extendieron y el yerno de un noble decidió gastarle una broma: le envió una réplica de una serpiente junto a una nota. La dama recibió el presente y, tras descubrir que se trataba de un engaño, envió una respuesta al muchacho que despertó su curiosidad. El joven decidió observarla junto a un amigo y sintió pena por ella porque, siendo tan bella, no tenía el aspecto que debía tener una princesa.

Mito de Ceix y Alcíone

Ceix era el rey de Tesalia e hijo de Eósforo, Alcíone, su esposa, hija de Eolo. Se amaban tanto que jamás se separaban. Sin embargo, Ceix estaba preocupado por una serie de malos presagios y decidió emprender un largo viaje para consultar al Oráculo. Alcíone trató de evitar el viaje, dada su peligrosidad, y, si tenía que ir, al menos la llevase con él, porque si habría de pasar algo, al menos estarían juntos. Ceix decidió marchar solo y durante la travesía su barco naufragó, muriendo toda la tripulación. Mientras, Alcíone rezaba constantemente por su marido en el templo de Hera. Hera, conocedora del destino de Ceix, mandó llamar a Iris, su mensajera para que hablara con Hipnos y le revelase la verdad a Alcíone en sus sueños. Morfeo se introdujo en los sueños de Alcíone y, bajo la apariencia de Ceix, le contó lo ocurrido.

A la mañana siguiente, Alcíone se dirigió al puerto y allí divisó el cuerpo de su esposo, flotando en el mar. Sobrevenida por el dolor, la mujer decidió poner fin a su vida arrojándose a las aguas, pero justo antes de tocar el mar, se vio transformada en un pájaro y Ceix recobró la vida convirtiéndose en un Martín Pescador. Los dioses, conmovidos por el amor que se profesaban, se apiadaron de la pareja y les ofrecieron la oportunidad de seguir juntos.

Poema XXIX de El cementerio marino – Paul Valery (1920)

¡El viento se levanta!... ¡Hay que intentar vivir!

¡Cierra y abre mi libro el aire inmenso,

brotada audaz la ola en polvo de las rocas!

¡Volad páginas todas deslumbradas!

¡Olas, romped con vuestra agua gozosa

calmo techo que focas merodean!

CONSIDERACIONES ESTILÍSTICAS

Creemos conveniente reflejar algunas de las pautas que se han llevado a cabo durante esta investigación en relación al uso de la cursiva, el entrecomillado y la transcripción de palabras en otros idiomas. Sin embargo, en las citas textuales se ha respetado el uso de comillas, cursiva y transcripción elegido por los autores referidos.

Respecto al entrecomillado, el uso de las comillas simples lo hemos acotado a palabras no recogidas por la Real Academia Española pero que, no obstante, se emplean en el ámbito académico o en diversas investigaciones científicas. Por otro lado, las comillas inglesas se utilizan, además de en la citación textual menor o igual a tres líneas, en expresiones o referencias a diálogos de los filmes presentes en el estudio. Por último, las comillas angulares se reservan para las citas textuales superiores a tres líneas de texto.

Se aplica la cursiva a los títulos —originales y traducidos— de obras literarias, cinematográficas, artísticas y demás creaciones de autor, así como también para las palabras en otros idiomas distintos al castellano. Los títulos de obras extranjeras que difieren de nuestro alfabeto se indican bajo caracteres latinos para facilitar su lectura. Asimismo, para la transcripción al español de las palabras en japonés, se utiliza el sistema de romanización Hepburn y no se aplica ni género ni número al carecer la lengua nipona de ellos, para respetar, en la medida de lo posible y nuestros conocimientos, el idioma. Los nombres propios aparecen citados al uso occidental —nombre y apellido/s—, contrario al sistema oriental.

Esperamos que, gracias a estas decisiones, la lectura de la investigación sea lo más clara y sencilla posible, dentro de la complejidad que presenta un estudio académico de estas características, que comprende obras y términos en diferentes idiomas, en especial, en una lengua tan lejana para los hispanohablantes como es la japonesa.