



“Mi Vecino Miyazaki”

“Esbozo para un Análisis Descriptivo-Exploratorio por Venir”

Tesis para optar al Título Profesional de Cineasta
con especialidad en Libreto y Guión

Israel Arce Soto
Profesor Guía: Marcelo Novoa
Valparaíso, Diciembre 2007

Agradecimientos

A los Profesores de La Carrera de Cine de la Universidad de Valparaíso, en especial a:

Marcelo Novoa, muchísimas gracias por sus valiosos aportes y predisposición a creer en el trabajo realizado; Sergio Navarro, Pedro Ayala, Edgardo Viereck, Pedro Michelli, Jacqueline Mouesca, Iván Pinto, por la visión fresca que depositaron en mi con respecto al cine.

A mi familia, en especial a: Patricia Soto, Diógenes Soto, Iris Ramos, Rodolfo Soto, Leticia Soto, Víctor Miranda, Cristina Oyarzo y Neon Nova: es de perogrullo que sin Uds, no, no más.

*"Hay siempre
algo de locura en el amor;
pero siempre hay algo de razón
en la locura."*

Friedrich Nietzsche

"I'm hoping I'll live another thirty years [he's 63]. I want to see the sea rise over Tokyo and the NTV tower become an island. I'd like to see Manhattan underwater. I'd like to see when the human population plummets and there are no more high-rises, because nobody's buying them. I'm excited about that. Money and desire--all that is going to collapse, and wild green grasses are going to take over."¹

Hayao Miyazaki

*"He said he'd visited the office tower of NTV, a Japanese television network, the day before:
"I climbed two hundred and six meters up, to where the red lights are to warn the planes. You could see the whole city. And I thought, this place is haunted, doomed. All those buildings. All those cubicles."²*

Hayao Miyazaki

¹ Interview with Miyazaki by Margaret Talbot, for the New Yorker, 2005

² Interview with Miyazaki by Margaret Talbot, for the New Yorker, 2005

INDICE

Introducción	7
Marco Teórico y Conceptual	10
Capítulo I	15
Capítulo II	38
Capítulo III	60
Capítulo IV	85
Sugerencias	90
Filmografía	93
Bibliografía	95

Introducción

Por más de 20 años, el director japonés de animación Hayao Miyazaki ha creado películas contenedoras de imágenes lúcidamente ilustradas y rupturistamente imaginativas. Un artista que hace todo, desde el guión hasta los storyboards, corrigiendo los cuadros finales de sus películas a mano. Miyazaki ha dado vida a intrincados reinos de fantasía, desafiantes en la conjunción de una regocijante sensación de libertad y la plasmación de oscuras caras del devenir.

El presente estudio está centrado eminentemente en dos de sus obras: “*My Neighbor Totoro*” y “*Spirited Away*”. Principalmente debido al manejo del espacio y tiempo fílmicos en la narración, así

como también por la predominancia del componente creativo original en lo que a diseño de personajes femeninos se refiere, el análisis en sí apuntará, fundamentalmente, a dos aspectos: la revisión biográfica de la vida del realizador y las constantes estéticas y discursivas presentes en su obra, con especial énfasis en los filmes antes mencionados.

Debido a la carencia de material de corte académico sobre el cine animación en general y, en específico, sobre la animación japonesa en idioma español, todas las fuentes a utilizar serán en idioma inglés. Así mismo, los apartados citados, todos serán transcritos en el idioma antes mencionado, por ser la traducción de los mismos una labor de interpretación ajena, en términos de conocimientos formales y autorización, a las funciones de quien escribe esta tesis.

En base a la referida ausencia de material académico, así como teniendo en cuenta también que, en términos intelectuales, el debate y estudio del cine animación japonés, no sólo como hito cinematográfico, sino además como facto sociológico, hace muy poco tiempo se encuentra en el camino hacia una atención académica seria, desde las antípodas de la consideración como forma cultural menor; el trabajo seguirá una línea metodológica descriptivo-exploratoria para intentar, dentro del acotado rango de acción que como estudiante concierne a quién escribe estas líneas, proponer una reflexión sobre este género audiovisual poco estudiado en nuestro país, a través de su más destacado avatar en términos de logros y trayectoria artística en la realidad neo-contemporánea: Hayao Miyazaki.

Marco Teórico y Conceptual

En este apartado se mencionan los autores cuyos estudios son la base conceptual de este trabajo:

- Susan J. Napier: en su libro *"Anime from Akira to Howl's Moving Castle"*, quien hace un recorrido sociológico y cinematográfico de lo que ha sido el impacto de la animación japonesa y especialmente, Miyazaki, en Occidente.

- Dani Cavallaro: escritor freelance que ofrece un análisis de Miyazaki y su obra hasta *"Howl's Moving Castle"* en su libro: *"The Anime Art of Hayao Miyazaki"*.

- Hellen McCarthy: escritora ofrece un análisis de Miyazaki y su obra hasta Princess Mononoke en su libro *"Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation"*.

- Steven T. Brown: en la compilación de ensayos que realizan de autores como la misma Napier, Antonia Levi, Tatsumi Takayuki y Livia Monnet, entre otros; y en su libro *"Cinema Anime"*.

Los términos y conceptos a utilizar con mayor recurrencia serán:

- Compositing: Widely employed in film and video motion picture production, compositing is the combining of visual elements from separate sources into single images, often to create the illusion that all those elements are parts of the same scene.³

- Morphing: is a special effect in motion pictures and animations that changes (or morphs) one image into another through a seamless transition. Most often it is used to depict one person turning into another through some magical or technological means or as part of a fantasy or surreal sequence.⁴

³ <http://www.janscottfrazier.com/articles/jobs/index.htm>

⁴ <http://www.janscottfrazier.com/articles/jobs/index.htm>

- Key Animator: animador que genera el primer y el último cuadro de una secuencia.⁵
- In-betweener: animador que genera los cuadros que se encuentran entre el primero y el último de una secuencia.⁶
- Shōjo or shoujo: is a term used in English to refer to manga and anime aimed at a female audience between the ages of 10 and 18.⁷
- Shonen: is a Japanese word used in English to refer to manga intended for boys between the ages of 10 and 18.⁸
- C.G: computer generated.⁹

Otros términos se irán agregando conforme el trabajo así lo amerite, en pos de una comprensión inmediata de la técnica o hito narrativo que se pretenda destacar.

Como último punto dentro de este apartado, quisiéramos, con respecto a las implicancias y potenciales conexiones del cine animación en general y en específico de la animación japonesa para con la realidad audiovisual local, hacer mención a dos puntos fundamentalmente:

⁵ Dokami Magazine #02

⁶ Dokami Magazine #02

⁷ <http://en.wikipedia.org/wiki/>

⁸ <http://en.wikipedia.org/wiki/>

⁹ <http://en.wikipedia.org/wiki/>

a.- No sería apresurado mencionar que la animación chilena, en su condición de absoluta insipiencia, carece de un sentido e identidad estética sobre la cual pudiera ejercer algún dominio. Producciones como *Mampato*, *Papelucho*, *Pulentos*, etc, parecen, en términos visuales, el producto de una lucha descarnada por dar vida a una quimera se sabe de antemano, podría perecer en la marcha. Por el lado de la utilización de los recursos visuales expresivos, tal como es posible apreciar en gran parte de la animación norteamericana (que por cierto, es el referente estético predominante para la realizada en nuestro país), es notoria la ausencia de planos cerrados y ultra cerrados (primeros, primerísimos y detalles) por lo que la acción siempre es presentada al espectador desde la distancia cómoda del plano medio en términos de involucramiento empático.

Otro tema es el nivel de detalle en los ambientes, absolutamente planos, obviada la noción de iluminación del espacio desde la verosimilitud y la utilización expresiva. Lo mismo las mociones. Los movimientos generales y específicos de los personajes, como podrían ser sus rostros o planos más cerrados de alguna parte de sus cuerpos u objetos varios, presentan una suerte de rectangulización que interrumpe la ilusión del movimiento de forma claramente perceptible.

Por otro lado, en términos temáticos, al igual que sucede en la antes mencionada animación norteamericana, es clara una ausencia de visceralidad en el tratamiento y la elección de los argumentos y conflictos en los que las producciones se basan. Esta misma distancia media, distancia segura en la que se sitúa al espectador por medio de la óptica desde la cual se trata la acción, se ve potenciada por una sensación similar de lejanía relacionada con lo

que podríamos llamar una verosimilitud narrativa. Historias que salvaguardan al espectador de las emociones en potencia provenientes de la exposición a hitos argumentales de mayor calibre emocional: es muy distinto referirse a las peripecias de tu grupo de música a los 14 años a, dentro del mismo rango etario, reflexionar sobre la naturaleza del cuerpo post-humano (*Pulentos* y *Serial Experiments Lain*, respectivamente)

b.- Para con aquella ramificación ya más arraigada dentro del acontecer audiovisual nacional, mencionar que la animación existe e implica el abordamiento de una capa de irrealidad cinematográfica absolutamente paralela y, al mismo tiempo, mucho más difusa que en el cine de acción real convencional. De hecho, como no pocos teóricos ya han sugerido, es posible distinguir a la animación como la forma de expresión más versátil a la fecha. Esto es debido, por cierto, a que el único límite creativo dentro de esta vertiente es el propio imaginario del realizador. La animación no responde a las leyes de la física ni la biología y, por sobre todo, permite al realizador establecer un nexo empático directo con el espectador por medio de la ausencia del actor como vehículo de discurso doble: su presencia escénica propia y la interpretación que hace del personaje. Se propone considerar las posibilidades expresivas de la animación sugiriéndose como referentes filmes como *Kill Bill* (vol. 1) y *Amelie*.

Capítulo I

Biografía



Hayao Miyazaki nació en el seno de una familia acomodada en las afueras de Tokio, en el distrito de Bunkyo-ho, el 5 de enero de 1941. Su padre, Katsuji, era ejecutivo en una fábrica, propiedad del tío de Hayao, que construía partes para los aviones de combate japoneses utilizados en la Segunda Guerra Mundial. Este bagaje familiar parece ser la fuente de la pasión del director por la aviación y las máquinas voladoras de todo tipo.

La guerra tuvo un impacto que se hizo notar a temprana edad en la vida del joven Hayao –tenía tres años cuando la familia fue evacuada a distritos más seguros- e inició sus estudios primarios

como refugiado en 1947. Pasaron otros tres años antes que los Miyazaki pudieran volver a su ciudad natal, y entonces cambió de escuela otra vez después de sólo un año, a una de las flamantes “Escuelas de Influencia Americana”, que comenzaron a gestarse por esos días.

Pero el mayor impacto fue probablemente la larga enfermedad de su madre, que comenzó el mismo año que inició la escuela. Era una mujer de carácter muy fuerte e intereses intelectuales. Aunque él haya dicho que no puede rastrear la influencia de sus padres en él y, que de adolescente, conscientemente intentó encontrar su propio camino, el legado de su impactante personalidad vive en su trabajo. Su hermano menor una vez comentó que la determinación y seriedad del carácter de Ma Dola en “*Laputa: Castle in the Sky*” le recordaba a su madre.

La Sra. Miyazaki sufría de tuberculosis espinal. Estuvo postrada desde 1947, dos años después del nacimiento de su cuarto hijo, hasta 1955. Los primeros años de su enfermedad los pasó en su mayoría en el hospital, pero le fue posible ser atendida en casa después, viviendo hasta envejecer. Sin importar su ausencia en el hogar ni su larga enfermedad, tuvo una enorme relevancia en la formación de la cosmovisión de su hijo.

Como muchos niños en el Japón de la posguerra, el joven Hayao hablaba de convertirse en *mangaka* al llegar a la secundaria. Sus habilidades en ese momento eran limitadas –no podía dibujar bien a la gente– ya que (tal como gran parte de los infantes europeos del mismo período histórico) a lo largo de su vida, sólo había dibujado aviones, tanques y buques. Era una excelente época para los lectores

de *manga*, al haber mucha motivación e inspiración. El joven Tezuka Osamu había saltado al estrellato del *manga* con “*New Treasure Island*” iniciando así una poderosa ola de entusiasmo. Artistas consagrados comenzaron a utilizar nuevos estilos y técnicas, viéndose así, en la década de los cincuenta, un incremento en el consumo de *manga*.

Miyazaki ha sido enfático, para con aquéllos que comparan su trabajo y rol con el de Tezuka, en destacar a otros artistas tales como Fukushima Tetsuji y Shirato Sanpei, de mayor relevancia en su desarrollo. En un ensayo escrito para una colección en memoria de Tezuka, Miyazaki describe la influencia ejercida por el viejo artista en sus trabajos tempranos. En el camino hacia la independencia, Miyazaki conscientemente se fue desprendiendo de sus influencias, sintiendo que debía seguir su propio camino:

“It’s true to say that I was very heavily influenced by Tezuka. When I was in both elementary and junior high school, I liked his manga best of all the ones I read. The tragedies in his manga during the 1940s and 1950s –the early atomic era- were scary enough to make even a child shudder, they were so appalling. Both *The Adventure of Rock* and *Astro Boy* (Tetsuwan Atomu) are fundamentally tragic tales, although the Tetsuwan Atomu series later changed... After that, when I passed the age of eighteen and felt that I just had to draw Manga of my own, the question of how best to peel away the Tezuka influences buried deep within me proved an extremely heavy burden.”¹⁰

¹⁰ (Miyazaki, “Tezuka was a combative partner”, reprinted in Miyazaki’s 1996 *Shuppatsuten* 1979-96 (Points of Departure 1979-96), Tokio:Tokuma Shoten, 1997)

Tezuka fue nombrado “el dios del *manga*” por su legión de fieles seguidores, pero Miyazaki prefiere verlo como a un colega cuya influencia fue algo contra lo que debió luchar para encontrar su propio camino, en vez de un ídolo para ser adorado. Se vio a sí mismo como a un hijo siguiendo los pasos de su hermano mayor. En ese entonces, el joven Hayao llegó a destruir gran parte de sus obras tempranas cuando las encontraba demasiado influenciadas. Sin embargo, la influencia de Tezuka en la industria del *manga* era tan poderosa que, pese a sus grandes esfuerzos, no fue sino hasta que comenzó como animador en Toei-Animation, a los veinte años, que finalmente le fue posible sentirse desprendido de la misma, a través del estudio de la creación del movimiento y la expresión.

Al igual que el *manga*, la animación disfrutó de un pacífico renacimiento. La experimentación durante los primeros años del siglo había puesto en contacto a los animadores japoneses con sus contrapartes occidentales. Interrumpido por la guerra, este contacto se vio reanudado por la activa estimulación de las autoridades norteamericanas en ocupación, por lo que la industria japonesa de animación volvió, una vez más, a producir entretenimiento para las audiencias cinematográficas en vez de inundar las pantallas con propaganda. Desde la década de 1960, la producción incluiría también material para el nuevo medio: la televisión.

El interés de Miyazaki por la animación fue gatillado por la primera producción animada japonesa en colores “*Legend of the White Serpent*”, de Yabushita Taiji. Había considerado una carrera de autor de *manga*, posibilidad que no tenía del todo rechazada. Muchos años más tarde, en un ensayo para un libro sobre películas, recuerda sus

sentimientos al haber visto “*Legend of the White Serpent*” en su último año en la secundaria, en 1958:

“I have to make an embarrassing confession. I fell in love with the heroine of a cartoon movie. My soul was moved... Maybe I was in a depress state of mind because of the (university) entrance exams, or (maybe the cause was) my underdeveloped adolescent, or cheap melodrama –its easy to analyze and dismiss it, but the meeting with *Legend of the White Serpent* left a strong impression in my immature self.”¹¹

Él entendió la insensatez que suponía intentar triunfar haciendo eco de lo que estaba de moda y decidió llevar adelante la convicción que sentía en su trabajo aunque eso pudiera parecer disparatado.

Al parecer su camino se apartó de las artes al entrar a la Gakushuin University, una prestigiosa institución con conexiones imperiales, a estudiar Ciencia Política y Economía. Su tesis la hizo sobre la teoría de la industria japonesa. Podría haber sido fácilmente otro pionero del renacimiento de la economía japonesa, mas deseaba seguir su propio camino en la vida y su interés en las artes gráficas y sus posibilidades era aún fuertes. Dentro de la amplia gama de clubs y sociedades que ofrecía la universidad, había una agrupación de investigación sobre literatura infantil, a la que se unió. El grupo leía libros para niños y *manga*, incluyendo muchos textos europeos. El joven Miyazaki tuvo acceso a una no menor plétora de autores que utilizaban la fantasía como recurso de muchas formas distintas. Escritores británicos como Rosemary Sutcliff, Phillipa Pearce, y

¹¹ (Miyazaki, “The Current Situation of Japanese Movies”, in *Course on Japanese Movies*, Iwanami Shoten, Japan 1988)

Eleanor Farjeon, y otros tales como Antoine de Saint-Exupéry, jugaron un rol predominante en su enfoque sobre la narración y el desarrollo de personajes.

Cuando dejó la universidad en 1963, no tomó un puesto académico ni una oportunidad de negocios. En vez de eso, se unió a Toei Animation, el estudio de animación de la compañía Toei, y se trasladó a un departamento cerca del estudio, y luego de tres meses de entrenamiento hizo su primer trabajo profesional como *in-betweener* en “*Watchdog Wolf-Woof*” y en “*Wolf Boy Ken*”.

Un *in-betweener* maneja un aspecto menor pero esencial en el proceso de animación. Ellos toman los *key frames* –el primer y el último cuadro de una acción o movimiento, dibujados por un animador mayor- y produce una serie de dibujos entremedio. Como ha de esperarse, esta función no era satisfactoria para alguien con la intensidad intelectual ni la pasión de Miyazaki. Estuvo a punto de abandonar su carrera el mismo año en que la unión de animadores auspició una presentación de “*The Snow Queen*” (dirigida por Lev Atamatov, 1957). Le recordó de su primera impresión ante “*Legend of the White Serpent*” (que desechó luego de parecerle llena de imperfecciones), y cómo mediante la honesta expresión de la simpleza, las emociones poderosas eran capaces de tocar los corazones de las personas, por medio de la animación tan fuertemente, como bajo la utilización de cualquier otro medio expresivo. Esperando algún día tener la oportunidad de expresar sus propias emociones de esa forma, decidió seguir adelante como animador.

El bagaje intelectual y político de Miyazaki aún influenciaba el enfoque que daba a su trabajo. Fiel creyente de la unidad social en el lugar de trabajo, fue un miembro activo en la unión laboral de Toei, uniéndose a una manifestación poco tiempo después de entrar en la compañía. Hacia 1964 asumió como Secretario General de la unión, junto a su colega y ahora amigo, Isao Takahata, con quien trabajó en “*Wolf Boy Ken*”, en el cargo de vicepresidente. Ascendió de ser *in-betweener* a manejar *key animation* en la serie de TV “*Wind Ninja Boy Fujimaru*”. Al mismo tiempo, salía con una compañera de trabajo, la animadora Ota Akemi, y un año después la joven pareja contrajo matrimonio.

La relación de Miyazaki con Takahata ha sido relatada bella y alegremente en un ensayo escrito por Takahata, *The Sparks of Eros*. Suzuki Toshio, amigo de muchos años de ambos hombres, piensa que Miyazaki considera ésta una de las piezas más finas jamás escritas sobre él y su trabajo. Takahata contrasta su propia supuesta “flojera” con la energía de su colega, y admite que sus personalidades enérgicas les llevan a explosivas confrontaciones, una verdad que Miyazaki ha admitido en numerosas entrevistas, como aquélla en 1993 para la revista *Animerica* en la que señaló que cada uno había trabajado como productor en los proyectos del otro; mas este rol debía ser ejecutado desde cierta distancia para evitar los choques¹²

Sin importar la diferencia en sus personalidades ni en el tipo de proyectos que escogen, el respeto y la admiración que sienten el uno por el otro es evidente, y su relación llevó a la fundación de uno

¹² “Oshigushi, “The Whimsy and Gonder of Hayao Miyazaki”, *Animerica* 1, nos.5 and 6, Jul/August 1993.

de los estudios más prestigiosos en el campo de la animación a nivel mundial.

En 1965, Miyazaki se ofreció para ayudar a Takahata en su más reciente proyecto, una nueva película para Toei. Los métodos de producción para televisión hicieron del tipo de animación expresiva que deseaba hacer algo difícil de realizar. La agenda de producción semanal que debía ser cumplida a cualquier costo y el limitado presupuesto, provocaron que la cantidad de celuloide utilizada por cada episodio de las series se mantuviera lo más reducida posible. Esto quería decir que, con frecuencia, el movimiento debía ser restringido a las grandes, luminosas e impresionantes secuencias, ya que el precioso celuloide no podía ser “desperdiciado” en expresiones faciales o gestos pequeños con los que un director de acción real desarrollaría mejor sus personajes.

La falta de un equipo de trabajo talentoso, agravada por la práctica de pagar sólo por lo producido y la de despedir empleados a la mitad de un proyecto, provocó que gente sin preparación, bagaje ni talento, fuera contratada en momentos de apuro –no sólo animadores, sino también otros funcionarios. Con cada vez más series de televisión en planes de ser producidas, Miyazaki se alarmó que sus posibilidades de trabajar en una película pudieran escasear en el futuro.

Takahata ya tenía experiencia dirigiendo la serie “*Wolf Boy Ken*”. Ahora estaba por dirigir “*The Great Adventure of Hols, Prince of the Sun*”, una nueva presentación animada con Otsuka Yasuo como director de animación. Takahata y Otsuka deseaban realizar una producción mucho más expresiva, compleja y realista de lo que era

posible en la animación para televisión. El trabajo comenzó en 1965 y, en un movimiento, para la época, muy innovador, Takahata y Otsuka abrieron su storyboard y citaron a reuniones a todo el equipo, sin distinción de antigüedad ni cargo. Todos estaban invitados a contribuir creativamente y Miyazaki fue uno de los participantes más activos, haciendo grandes contribuciones para con el estilo y el argumento. La nueva Sra. Miyazaki también contribuyó como *key animator*. (Ella continuó trabajando en varios proyectos de animación hasta el nacimiento de su segundo hijo).

Tomó casi tres años terminar “*The Great Adventure of Hols*”, que estuvo muy poco tiempo en cartelera a pesar de su éxito crítico y popular. En términos estilísticos, la película tiene una deuda para con el primer mentor de Miyazaki en Toei, Mori Yasuji, cuyo estilo limpio y simple en el diseño de personajes le permitió obtener una considerable profundidad y flexibilidad emocional. Este estilo siguió presente en Miyazaki y Takahata en la serie hecha para Nipón Animation *World Masterpiece Theater* y sigue siendo, hasta el día de hoy, una marcada influencia en el trabajo de Studio Ghibli.

Luego, Miyazaki hizo su primer intento serio por concretar su sueño de ser *mangaka*, creando una historia publicada en una revista semanal para niños en 1969 bajo el seudónimo Tsutomu Teruki. Sincronizar la agenda de desarrollo de su manga, su trabajo durante el día en Toei y las necesidades que toda joven familia tiene no fue fácil, pero la serie siguió por seis meses. Miyazaki ha sido señalado siempre como un perfeccionista en lo que a sus obras se refiere –en una entrevista con la superestrella del manga, Shirow Masamune, ambos Shirow y su entrevistador Torn Smith, comentaron su hábito de botar páginas completas, totalmente pintadas, algo que Smith vió

durante la producción de *My Neighbor Totoro*. (Smith lo describe como “enough to break your heart.”)¹³

Aún en búsqueda de una forma de expresar sus propias ideas, Miyazaki abandonó Toei en 1971, junto a Takahata y otro ex empleado de Toei, Youchi Otabe, para unirse a A-Pro.

El estudio se contrajo a fin de trabajar en una variedad de proyectos e hizo un infructuoso intento por asegurar los derechos del popular libro de Astrid Lindaren, “*Pippi Longstocking*”, que involucró a Miyazaki en un viaje a Suecia con el presidente de Tokio Movie Shinsha, Fujioka Yukata. La serie nunca fue hecha pero el viaje generó una importante relación profesional. De igual forma en A-Pro, Miyazaki y Takahata conocieron a un joven animador llamado Kondo Yoshifumi. Luego de tres años, el trío de alumnos de Toei se mudó a Zuiyo Company y Miyazaki se fue de viaje nuevamente en el verano de 1973 a croquear locaciones y fondos para “*Alpine Girl Heidi*”, para la cual Otabe diseñó a los personajes.

Ésta era, probablemente, la primera vez que un animador japonés croqueaba la preparación para una producción. En 1975, Miyazaki fue a Italia y a Argentina por “*Three Thousand Miles In Search of Mother*”. Takahata dirigió ambas series y, en 1972, dirigió el primer corto de Miyazaki como guionista, la encantadora “*Adventures of Panda and Friends*”.

Por algún tiempo, pareció que los temores sobre el declive de la presentación animada no eran infundados. Si bien Miyazaki y

¹³ Toren Smith, “Interview with Masamune Shirow,” *Manga Mania* 1, no. 8, February 1994.

Takahata tenían un flujo constante de trabajo en series de televisión y episodios individuales, y eran cada vez más respetados en la industria como habilidosos artesanos, el trabajo en películas aún no estaba disponible. Miyazaki dirigió su primera serie de televisión, la seminal *"Future By Connan"*, para Nipón Animation en 1978. Desde el hinchado avión de guerra, cuyo motor aún reverbera en *"Nausicaä of the Valley of the Wind"* y *"Laputa: Castle in the Sky"*, al hidropiano que figura en *"Porco Rosso"*, vemos el amor de Miyazaki por las tecnologías del vuelo y el vapor bosquejadas con miras a un posterior desarrollo. La heroína, Lana, emprende su propio vuelo etéreo, sentando un gran número de precedentes para heroínas en futuros trabajos; es una huérfana, perseguida por hombres codiciosos como Sheeta en *"Laputa: Castle in the Sky"*, y Connan la rescata, como Pazu a Sheta, tal como Miyazaki mencionó siempre había querido hacer. A pesar del contemporáneo éxito de *Star Wars* en Japón y su impacto en los escritores de ciencia ficción y animación, *"Metrópolis"* de Fritz Lang fue notoriamente más significativa que el imperio de George Lucas.

La creciente conciencia ecológica que presentarán trabajos posteriores muestra las terribles consecuencias de un mundo destruido por la guerra y los crecientes niveles del mar en el 2008. *Connan* también lo puso en contacto nuevamente con Kondo Yoshifumi, quien trabajó en la serie como animador. Él y Takahata trabajarían con Kondo en varios proyectos en los años por venir; sólo un año después Kondo hizo su debut como diseñador de personajes en la serie de Takahata *"Anne of Green Gables"*.

Miyazaki utilizó algunas de sus propias ideas e influencias en *Connan* y pudo también determinar la estructura de la serie. Las

restricciones en tiempo, dinero y auspicio comercial dificultaron el estándar de trabajo que podía ser hecho en el formato series de televisión. Cuando la oportunidad de dirigir una película se presentó en 1979, la tomó sin importar las restricciones que conllevaba. El aparentemente abortivo viaje a Suecia para "*Pippi Longstocking*" dio frutos al fin cuando Tokio Movie Shinsha contrató a Miyazaki, recomendado por su antiguo colega en Toei Otsuka Yasou, para dirigir "*Lupin III: The Castle of Cagliostro*", una película de aventura-romance basada en el renombrado manga de Monkey Punch: *Lupin III*.

A pesar de las restricciones de estar trabajando con el universo y los personajes de otro escritor, Miyazaki produjo un film lleno de encanto, energía y calidez que fue tan exitoso, que se le pidió dirigir dos episodios de la segunda serie *Lupin III* un año después. Una vez más trabajó en el mismo programa junto a Otsuka, *habitué* de *Lupin*, pero esta vez Miyazaki eligió usar un seudónimo: Tsutomu Teruki. Este nombre es también un juego de palabras. En japonés se entiende como "empleado de Telecom", el nombre de la compañía para la cual estaba trabajando part-time como animador instructor.

A principios de 1981, encontrándose aún en Telecom, comenzó a trabajar con ciertos animadores italianos, incluyendo a Marco Paggot, quien se convirtió en un amigo cercano, y con Kondo como diseñador de personajes, en una serie para el canal de televisión italiano RAI. "*Great Detective Colmes*" inició su camino en preproducción y no estuvo lista ni fue exhibida en Japón hasta 1984. Por fortuna, la gentil y encantadora interpretación de las aventuras de Sherlock Holmes en un mundo de astutos caninos, probó ser muy exitosa. La relación con Paggot permaneció; el amor de Miyazaki por

Italia y los aviones culminó finalmente en 1992 con *“Porco Rosso”*, siendo su amigo la inspiración para el nombre del protagonista.

Más tarde, Miyazaki, Takahata y Kondo comenzaron a trabajar en la coproducción japonesa/americana *“Little Nemo”*, basada en la obra de Winsor McCay; pero, por razones artísticas, los dos primeros renunciaron no mucho después de haber sido puesto en marcha el proceso. En una entrevista en Animeland en 1991, Jean Giraud, el artista francés mejor conocido como Moebius, amigo y admirador de Miyazaki, puso acento en los conflictos entre las personalidades de Miyazaki y el presidente de Tokio Movie Sinsha, Yutaka Fujioka, comentando que mientras a Little Nemo le tomó seis años llegar a estar terminada, Miyazaki realizó *“Nausicaä of the Valley of the Wind”* en nueve meses por “casi un millón de dólares”.

Pronto, Miyazaki se encontró trabajando duro en una segunda serie de manga que sería publicada en Animage desde el año 1982. *“Kaze no Tani no Nausicaä”* dio la posibilidad a Miyazaki de expresar todas sus ideas, sueños, esperanzas y temores en la forma de una historia épica sobre la valiente y comprometida princesa que lucha en pos del equilibrio en la convivencia entre humanos e insectos, en un mundo devastado por las convulsiones bélicas.

Este manga fue un gigantesco logro que no vio concreción sino hasta marzo de 1994, con muchas pausas en su producción debido a trabajos paralelos en los que se encontraba Miyazaki. Sin embargo, el atractivo de los personajes y las locaciones fue tal que, a pesar de la renuencia inicial de Miyazaki, la idea de llevar la historia a la pantalla grande no tardó en presentarse. La conciencia ecopolítica de los años setenta y los sentimientos apasionados del propio

Miyazaki para con la opresión hacia grupos minoritarios por parte de ciertas facciones con intereses predominantes fueron trascendentales en el desarrollo del argumento de la película, pero tan importante como esto, fue su inquietud de la necesidad del film de sostenerse en sí mismo, independiente de sus orígenes en el manga.

Con Takahata Isao como productor y Topcraft como la casa de producción escogida, el financiamiento fue asegurado a través de una alianza entre Tokuma y la agencia de publicidad Hakuhodo, donde trabajaba el hermano más joven de Miyazaki. Un mes antes de comenzar el trabajo de diseño para *Nausicaa*, la madre de Miyazaki muere a la edad de setenta y un años en 1983. La película se estrenó en marzo de 1984; y pasó a ser inmediatamente un clásico en el mundo de la animación.

Poniendo atención en futuras posibilidades y en la necesidad de proteger sus intereses creativos, Miyazaki renunció a Tokio Movie Shinsha en 1982 en el primer cuarto de 1984 estableció una oficina privada de nombre Nibaraki (tracción de dos caballos) que se haría cargo de la administración de sus derechos de autor. Un año más tarde, y con una plétora de proyectos en mente, fue obvio para Takahata la necesidad de un nuevo centro de producción. Studio Ghibli fue fundado en Kichijoji, en la parte Oeste de Tokio. (Ghibli-pronunciado *ji-bu-ri* en el japonés original- es una palabra que denomina un fuerte viento en el Sahara, al mismo tiempo que uno de los aviones de guerra italianos favoritos de Miyazaki). Además de proveer un vínculo fundamental con Tokuma a través de su trabajo en la revista de la misma compañía *Animage*, Toshio Suzuki se encontraba trabajando ahora también para Studio Ghibli, al igual

que el ex-presidente de Topcraft, Toru Hara, quien asumió como gerente de dicho estudio.

Miyazaki partió de viaje nuevamente; esta vez a Gales, donde dibujó pueblos mineros y exploró las cerradas comunidades de Rhonnda en preparación para lo que sería "*Laputa: Castle in the Sky*". Una vez más, su simpatía fue dirigida hacia un pequeño grupo social oprimido por un poder mayor -esta vez los mineros galos luchando por salvar su faena artesanal-, pero su propósito final al decidirse a hacer la película fue el de crear una clásica historia de aventuras con niños en el centro. Miyazaki comentó los problemas causados por la estrecha agenda de producción en una entrevista en junio de 1987:

"Usually, making animation means finishing off the storyboard, then giving it to the staff to do the rest, but because the schedule was so tight, I could do only half of each scene before it was time to give it to my staff. On the one hand, I had to touch-up my staff's drawings. On the other hand, I had to do the remaining scenes. It was a mess. My daily schedule went like this: I got up in the morning, I drew storyboards, I returned to the office. At the office, I touched-up my staff's material. At night, I went home and did some more storyboards. After that, I slept. In Japan, I'm afraid the only one who makes animation this way is me, since no one else could take it. I think –wryly- this is something I feel proud of."¹⁴

¹⁴ Interview with Hayao Miyazaki," *A-Club* 19, June 1987. Source www.nausicaa.net

En 1986, año en que *Castle in the Sky* se estrenó en Japón, fue estrenada la versión en inglés, tremendamente editada, *Nausicaä of the Valley of the Wind –Warriors of the Wind-* en Estados Unidos.

Los cortes y cambios en la estructura original de la historia destruyeron gran parte de la historia (de hecho los personajes fueron renombrados para ser más aceptables en el contexto occidental), por lo que la película no se sostenía como Miyazaki originalmente la había pensado.

A pesar de la clara superioridad artística en relación a la gran mayoría de las películas infantiles disponibles en Occidente en ese momento, *Warriors of the Wind* fue severamente mermada. Lo que quedó, aún así fue una poderosa y excitante película, pero Miyazaki y Takahata estaban tan horrorizados por la naturaleza destructiva de los cambios que rehusaron considerar la distribución hacia Occidente de sus trabajos sino hasta una década después.

Con dos presentaciones exitosas como guionista y director bajo su cinturón, Miyazaki se volcó a producir para Takahata y, juntos, hicieron (a pesar de los choques que se vislumbraban) un documental de acción real sobre la historia del Canal Yanagawa, como antesala a uno de los años más creativos en la historia del estudio. En 1987 ambos dirigieron nuevas obras en Studio Ghibli: “*My Neighbor Totoro*” con apoyo en la producción y en el área financiera por parte de Tokuma, y “*Grave of the Fireflies*” (esta última dirigida por Takahata) con fondos de Shinchosha. Ambos filmes fueron estrenados en 1988, mismo año de “*Akira*” de Katsuhiro Otomo. La película de Takahata, basada en un trabajo semiautobiográfico realizado por un sobreviviente de la Segunda

Guerra Mundial, es un desgarrador testimonio de las víctimas infantiles del hecho histórico. Menos de dos décadas separan sus eventos de la embelesadora visión de un verano infantil presentada por Miyazaki. Ambas obras fueron logros destacables, pero *Totoro* alcanzaría posteriormente un inesperado estatus, convirtiéndose en uno de los más grandes éxitos en lo que a venta de mercancías derivadas se refiere. Una vez más, Miyazaki probó su mano como letrista en el tema final de la película.

El joven Estudio no podía darse el lujo de relajarse, por lo que la producción comenzó a concentrarse inmediatamente en la siguiente obra de Miyazaki. Basado en el relato infantil de Eiko Kadonno, *Kiki's Delivery Service* involucró el talento de todo el equipo del estudio. Isao Takahata actuó como productor musical, Toshio Suzuki solucionó muchos de los problemas de preproducción con la ayuda de compañías externas y del novelista; y Yoshifumi Kondo, gozando de la frescura del triunfo como diseñador de personajes en *Grave of the Fireflies*, supervisó la animación junto con Shinji Otsuka y Katsuya Kondo. Para ese entonces, Toshio Suzuki se había unido a Ghibli a tiempo completo, en una posición para ayudar con uno de los trabajos más visionarios de la industria de la animación.

Desde hace tiempo, Miyazaki y Takahata habían entendido que el tipo de películas que querían hacer, y en particular los estándares hacia los cuales dirigían sus miradas, eran difíciles para el equipo que trabajaba con ellos. La industria japonesa de la animación opera en base al pago por dibujo producido –la parte del equipo en el nivel más bajo de la pirámide era remunerada por el trabajo que producía- y ambos, el equipo permanente y el contratado por proyecto quedaban libres entre una película y otra. El equipo que

trabajaba bajo los estándares de Studio Ghibli se encontraba produciendo un trabajo tan detallado y fino que, sin importar cuánto esfuerzo pusieran en él, no podían producir lo suficiente como para alcanzar un salario que les permitiera solventar su vida diaria. Muchos recibían sólo la mitad del ingreso promedio japonés. Los directores y productores se encontraban igual de limitados por este sistema. En tiempos de *boom* debían competir por conseguir los mejores integrantes para sus equipos, mientras muchos habilidosos trabajadores debían buscar empleos en otros rubros cuando la industria declinaba.

Miyazaki quería crear con personal empleado permanentemente, con un salario mensual, con una apropiada estructura laboral y capacitaciones. De esta forma no se encontrarían en desventaja al producir la costosa animación, de corte artesanal, que había llevado a los trabajos del estudio a ser considerados fuera del ámbito de la animación más común, y él y Takahata podrían depender siempre de un raudal de talentosos artistas que se encontraban ya familiarizados con sus dinámicas de trabajo incluso en períodos de declive de la industria. Con el apoyo de Tokuma, le fue posible implementar su plan en 1990 y Ghibli comenzó su política de contratar anualmente un equipo permanente y de planificar su integración en el equipo ya existente. Pero debido al pago de estos salarios mensuales, los tiempos de descanso entre cada producción se vieron dramáticamente reducidos, por lo que el personal del estudio se vio trabajando no en uno sino en dos proyectos simultáneamente: *“Only Yesterday”* y *“Porco Rosso”*.

El trabajo simultaneo no era lo ideal, ya que involucraba que Miyazaki debía iniciar su trabajo en *“Porco Rosso”* sin asistencia

alguna, debido a que el resto del equipo se encontraba atado a las demandantes fases finales de la obra, dirigida por Takahata y producida por Miyazaki, "*Only Yesterday*". El filme se construye desde la premisa de una mirada retrospectiva infantil al Japón de los sesenta a través de una mujer joven que intenta decidir qué rumbo darle a su vida; fue estrenado en 1991, gozando de la ovación por parte de la crítica. Mientras tanto Miyazaki, tal vez en un intento por alejarse del *stress* que involucraba producir, dirigir y asistirse a sí mismo en *Porco Rosso*, comenzaba a soñar con otro proyecto: la construcción de un nuevo estudio.

No era un loco sueño, más bien, un reflejo de su actitud para con los animadores y la animación en general. Para producir la mejor animación era necesario reclutar, preparar y mantener a los mejores profesionales. Esto significaba no sólo pagarles regularmente sino, además, darles un ambiente de trabajo seguro y decente. Aseguraría al mismo tiempo un mayor control creativo por parte del realizador, al encontrarse el equipo trabajando en su totalidad bajo el mismo techo. Pero en ese momento, Ghibli no contaba con el capital suficiente como para desembolsar en tamaño proyecto, por lo que Yasuyoshi Tokuma, presidente de Tokuma Shoten Publishing, aportó en el proyecto financiando los costos de construcción. El nuevo estudio no solo significó un tremendo gasto adicional, sino que aún más cargo laboral para la espalda de Miyazaki. A pesar de sus quejas por tener que lidiar en solitario con el desarrollo de *Porco Rosso*, tomó el diseño y la supervisión de la construcción del edificio por su cuenta. Dibujó el primer plano, escogió los materiales, se reunió con los constructores y chequeó, en general, cada detalle personalmente.

El gerente del estudio, Toru Hara, había caracterizado la producción de Ghibli como de alto costo, altos riesgos y grandes ganancias (una producción e infraestructuras fuertemente costosas), pero este último paso había probado ser imposible de contemplar, desde la praxis, para un gerente, por lo que Hara abandonó Ghibli no bien iniciados los trabajos. Un año más tarde, *Porco Rosso* estrenaba una historia de conflictos políticos, romance y drama sobre el Adriático en la década de 1920, en todo Japón. Se convirtió en el mayor éxito de recaudación de ese año.

El nuevo estudio en Koganei, otro suburbio en el sector poniente de Tokio, un poco más alejado del centro urbano que Kichijoji, estuvo terminado casi al mismo tiempo que la película, por lo que el equipo pudo trasladarse inmediatamente después del estreno. Hellen McCarthy se refiere a la apertura del nuevo estudio de la siguiente forma:

“Despite the great risks and costs, Miyazaki and Takahata had created something remarkable at Studio Ghibli: a team of dedicated artists and craftspeople with security of employment, in a purpose-build environment, working toward a single goal: the production of animated theatrical films of a quality that was rarely equaled and never surpassed in the world.”¹⁵

Era tiempo para Miyazaki de regresar al punto que, de una u otra forma, había dado génesis al actual proceso de desarrollo del estudio: decidió terminar el manga de “*Nausicaä of the Valley of the Wind*”. Mientras batallaba para dar forma a los últimos capítulos del

¹⁵ Hellen McCarthy, Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation, 43. Stone Bridge Press

manga, Studio Ghibli veía crecer su fecundidad tecnológica. Habiendo montado su propio departamento de fotografía, con dos cámaras computarizadas, el estudio podía ya solventar todas las necesidades que involucraban el desarrollo de las películas, a excepción del sonido. Con un nivel de control sobre la producción único en la industria, el equipo de Studio Ghibli estaba en condiciones de producir obras sobresalientes. No sólo podían producir bellas películas, sino que además podían llevar sus altos estándares de calidad a las producciones de televisión. Su primer especial de televisión, *Ocean Wave*, dirigido por Tomomi Mochizuki, fue puesto al aire en 1993 y, al mismo tiempo, el estudio incursionó en el mundo de los *spots* publicitarios con dos producciones para el aniversario de la red televisiva japonesa. A la par, comenzaron los preparativos para la siguiente obra de Takahata, la eco fantasía “*Pom Poko*”. En este punto se inició el uso de imágenes de creación computarizada (CGI), al principio sólo en algunos planos de *Pom Poko*, pero después con más confianza en las producciones por venir.

La película de Takahata fue estrenada en los cines en 1994, cuando Yoshifumi Kondo había comenzado las labores para la que sería su ópera prima, “*Whisper of the Heart*”. Un año antes, en 1993, el padre de Miyazaki muere casi a los ochenta años de edad. En 1995, se estrena la delicada fantasía romántica de Kondo, y “*Pompoko*” se convirtió en la entrada japonesa para la categoría “Mejor Película Extranjera” en los premios Oscar. Dentro del mismo período, Miyazaki dirigió el cortometraje *On your Mark*, con música de Chage and Asuka. Por otro lado, el nombre de Kondo ya empezaba a sonar en las bocas de los críticos y del público en general como el aparente heredero de la tradición de Studio Ghibli.

Por un tiempo, Miyazaki señaló en algunas entrevistas que no pretendía continuar para siempre con el ritmo de trabajo que llevaba hasta ese entonces dentro de Ghibli. El inmenso involucramiento creativo en todas las etapas de trabajo del estudio (simultáneamente dibujando cuadros, diseñando storyboards, supervisando terminaciones y key frames a lo largo de toda la producción), así como en sus propias creaciones dramáticas y pictóricas le habían dejado un tiempo casi inexistente para los asuntos familiares y de carácter personal. Hellen McCarthy recoge el siguiente extracto de una entrevista concedida por Miyazaki a Animerica, en la que éste señala:

“Bear in mind that I´m a director who actually draws animation. Mantaining my current level of involvement can´t possibly last much longer... And I´d like to retire before someone suggests it to me. My particular Achilles´heel is my worsening eyesight. It all comes down to how far you can push yourself.”¹⁶

Miyazaki se encontraba trabajando en una idea que había tenido veinte años atrás y que, decidió, sería su próxima película como director para Ghibli. Sólo habían especulaciones con respecto a que sería lo que haría después de esto; se mantendría involucrado en el trabajo del estudio a otro nivel, dedicaría más tiempo a su trabajo docente, o produciría otro tipo de animación en un nuevo y más pequeño estudio. Takahata no se había referido públicamente a su retiro, pero era de tomar en cuenta que pertenecía a la misma generación que Miyazaki.

¹⁶ Hellen McCarthy, Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation. 57. Stone Bridge Press

En este caso, Kondo parecía ser la elección perfecta para llevar al estudio al próximo milenio, por haber nacido en 1950 (nótese, *después* de la Segunda Gran Guerra) y criado en un Japón más abierto a las corrientes cosmopolitas, pero teniendo ya enraizadas las tradiciones artesanales que Miyazaki y Takahata aprendieron en Toei durante sus años mozos. Antes de eso, Ghibli en su totalidad se encontraba atendiendo al próximo (y tal vez último) trabajo de Miyazaki: *“Princess Mononoke”*.

“Princesa Monoke”, con su oscura y deslumbrante historia, situada en el Japón mítico de dioses y demonios, utiliza CGI como una extensión de la ya tradicional abundancia de herramientas con las que el animador cuenta regularmente. Su estreno fue apoteósico, llegando a ser la película japonesa de mayor recaudación hasta la fecha (esto, al menos, hasta la llegada de la super publicitada *Titanic* a Japón, que fue la película de mayor recaudación en el país). Su éxito, hasta entonces sin precedentes en la taquilla, venía como anillo al dedo a la alianza comercial que se alzaría entre Tokuma y Disney, esta última encargada de la distribución a nivel mundial de los trabajos de Miyazaki, Takahata y Kondo desde 1998 en adelante.

Capítulo II

Sobre las obras a analizar

My Neighbor Totoro



*"Is that rustling in the attic a squirrel, or a ghost, or something really horrid-like a rat? The fun of making sound, the pleasure it gives to small children, is emphasised. When Totoro roars, the sound bend trees and shake rocks; no wonder Mei wants to roar too, to join in the fun of creating such an impressive noise."*¹⁷

¹⁷ Hellen McCarthy Hayao Miyazaki Master of Japanese Animation. 135. Stone Bridge Press

La belleza de la simplicidad

No sería atrevido apuntar que *Totoro* representa, eminentemente, las aventuras iniciadas a través de los juegos de una variedad de criaturas de procedencia mágica, que finaliza con el triunfo de las protagonistas en el proceso de negociación de un momento delicado en sus vidas; una experiencia de inicio y no de término.

Una secuencia particularmente significativa, que encierra el mensaje ético de *Totoro*, ese dejo de psicología infantil y su cercanía a la relación naturaleza-humanidad, es en el que Mei y Satsuki se unen a los tres Totoros en la danza nocturna alrededor del jardín recién

plantado para ayudar a crecer a las semillas. La secuencia es, al mismo tiempo, un ritual y un juego.

La posibilidad de que las chicas puedan participar de este momento junto a las criaturas mágicas del bosque encierra una de las premisas fundamentales del film: el grado de intimidad que los niños tienden a sostener con ese “otro”, ese mundo primordial que no se atiene a códigos rígidos ni a patrones de significados inamovibles. La misma condición lúdica de esta secuencia funciona como recordatorio de que, aunque el juego es considerado de vital importancia en el proceso a través del cual los niños se convierten en adultos, por medio del entendimiento y la aplicación de reglas dentro de parámetros definidos, no es un discurso absolutamente regulatorio, ya que les es también posible desafiar ciertos paradigmas adultos de sentido y deber en la persecución de su propia lógica idiosincrática.

A través de la película, lo fantástico es posicionado como un receptáculo de energías en el cual las protagonistas pueden cobijarse en tiempos de incertidumbre o amargura. Sin embargo, Miyazaki ha sido enfático en apuntar que la sensación de cercanía de las niñas con la naturaleza, provenientes de la representación pictórica, dista mucho de equivaler a las experiencias de carácter real. Dani Cavallaro recoge un fragmento de una entrevista en la que Miyazaki se expresa de la siguiente forma con respecto al tema:

“A very good friend of mine sent me a picture of his child kissing the television screen which had *My Neighbor Totoro* on. In the letter he said: “My child loves your movie. He’s watched it over and over and over again... over 50 times now.” I sent him a

letter back immediatly, saying he was making a terrible mistake. Once a year, maybe once in a lifetime, is really how often you should see any of my films... Owning a little puppy will teach you a lot more about life than watching Totoro 100 times.”¹⁸

Por otro lado, en la figura de los “Totoros” es posible indicar que representan el nexo entre el mundo natural y el mundo infantil, al mostrar a Mei y Satsuki como participantes activas de los procesos del ambiente en vez de tomar el rol de observadoras pasivas. De esta forma, las criaturas mágicas no son ángeles guardianes desde el punto de vista más tradicional del concepto, ni tampoco caen dentro del estatus de mascotas, sino que son el medio para que las protagonistas comulguen con la naturaleza desde la perspectiva de la libre voluntad de acción y la responsabilidad.

La integración de estas fuerzas de carácter sobrenatural en un ambiente ordinario no se siente gratuitamente anacrónica o totalmente fuera de lugar, ya que los encuentros entre ellas y las niñas involucran siempre algún impacto emocional que, por cierto, no deriva en un sentimentalismo hilarante.

Si la película pareciera tener menos acción comparada con obras anteriores de Miyazaki, hemos de tener en mente que su trama relativamente dispersa obedece a una tradición narrativa específica, el *dowa*. Este término japonés denomina las narraciones fantásticas dirigidas principalmente a los niños. Intrínseca a esta tradición es la presentación de los eventos de tal forma que puedan ser

¹⁸ Dani Cavallaro. The Anime Art of Hayao Miyazaki. 89. McFarland & Company, Inc., Publishers

interpretados desde ambos productos de la imaginación infantil o causas naturales. Por ejemplo, cuando Satsuki sale al patio por la noche en busca de leña para avivar el fuego del baño y es alarmada por la súbita ráfaga de viento que se manifiesta, podría ser interpretado como anticipo de la tormenta por venir o, como más tarde podríamos inferir, el efecto de *Totoro* volando sobre su trompo, o también el espíritu del viento representado en el *Nekobus*.

De igual forma, el florecimiento de las semillas en arbustos y luego en ese árbol gigantesco, podría ser visto como un evento con asidero en la realidad pero inducido mágicamente como una visión compartida por Satsuki y Mei. Al mismo tiempo, la ambigüedad en la que se debate la escena en términos de la posición de su clave dramática como real o irreal es, además, sugerida por una fugaz y silenciosa alusión a la posibilidad de que el Sr. Kusakabe también haya podido percibir algo inusual en algún punto de la noche.

Sin embargo, *Totoro* no es un mero documental sobre las saludables repercusiones experimentadas por una niña luego de su encuentro con seres ultraterrenos. Indudablemente, la magia de la película radica en la detallada lucidez y brillantez de la representación de los personajes no humanos: los *susuwataris*, el *Nekobus* y por sobre todos los *Totoros*. Mas, por cierto, estos personajes sincronizan dentro de la lógica del film no por proveer una suerte de escape al cotidiano desde un cierto aire a parque temático, sino por emplazar la funcionalidad social de los jóvenes. Esta característica se asoma como recordatorio de las funciones enculturadoras de la animación en Japón, reforzando su herencia mítica y matrices conductuales recurrentes. Dani Cavallaro se refiere a esta idea con las siguientes palabras:

“Relatedly, while Totoro pays homage to the emotional and intellectual resources of children in what could be described as a cumulatively hopeful tale, reminders of the ubiquitous incidence of loss and mourning are never far from the action and hence provide a realistically somber backdrop for the apparent levity of the fairy-tale-like plot.”¹⁹

Por otro lado, la principal influencia literaria en la creación de *Totoro* fue, indudablemente, *The Acorns and the Wildcat (Dongiri to Yamaneko)*, por el popular narrador Miyazawa Kenji (1898 – 1933). El personaje del *Nekobus* está inspirado en una de las más famosas leyendas japonesas sobre antiguos gatos con habilidades mórficas, como también en el *Cheshire Cat* de Lewis Carrol. A la inversa, los *Totoros*, híbridos entre gato, mapache y búho, son creaciones personales de Miyazaki, el epítome de su pasión por los bestiarios fantásticos. Sobre todo, es posible apuntar que Totoro articula en sí una eminente creación mitológica personal (mythopoeia) bajo la base de una perspicaz observación y confrontación de lo viejo y lo nuevo en el Japón neo-contemporáneo.

Totoro también pone de relieve la importancia de entender el *anime* con referencia a su contexto social y de apreciar la existencia de costumbres culturales específicas en sus producciones. Por ejemplo, la escena en la que Mei, Satsuki y Tatsuo toman un baño juntos es posible que haga sentir a los occidentales un poco nerviosos; sin embargo, el baño grupal es una antigua costumbre no sólo entre miembros de una respectiva familia, sino que también entre amigos

¹⁹ Dani Cavallaro. *The Anime Art of Hayao Miyazaki*. 98. McFarland & Company, Inc., Publishers

e incluso desconocidos en las casas de baños públicos. De hecho, muchas niñas se bañan con sus padres hasta bien pasada la pubertad, mientras que los niños comparten esa instancia con sus padres de por vida.

La película como un todo está repleta de referencias a la cultura y costumbres japonesas en general. La reverencial entrada de rodillas de Satsuki al nuevo hogar, los pilares de piedra a los lados de la entrada a la propiedad desde el camino y la adoración al alcanfor gigante inspirada en el ritual Shinto, entre otros. Siendo la religión indígena del Japón, el término Shinto es posible traducirlo literalmente como “el camino o la forma de los dioses” y sus dioses (*kami*) y espíritus (*rei*) son normalmente entidades sagradas que toman la forma de elementos naturales que, de una u otra forma, cobijan la vida; por ejemplo, montañas, ríos, viento, etc. Algunas rocas de formas poco convencionales son también reverenciadas como *kami*.

Otro elemento cultural es la caracterización del desenvolvimiento cotidiano de las niñas de acuerdo a sus edades. Satsuki ocupa el rol de niña responsable (de acuerdo a la tradición, los niños pasan a tener edad suficiente para ser responsables a los siete años) y Mei el de niña dependiente con mayor necesidad de protección. Sin embargo, Miyazaki rompe con este cliché, presentándonos a una Mei de carácter fuerte y capaz de actuar sobre sus propias iniciativas. Ella es especialmente enérgica; por ejemplo, en el momento en que se rehúsa a aceptar la noticia del deterioro de la salud de su madre; y en la determinación de llevar el maíz a la misma creyendo que éste sería imperativo para su curación. Otro punto es que el realizador había concebido la obra con sólo un protagonista, hecho

que se comprueba en la versión estrenada, ya que los nombres de ambas niñas significan lo mismo: “Satsuki” deriva de un antiguo vocablo japonés que significa “quinto mes del año”, mientras “Mei” es una transcripción del término anglosajón para designar el mes “May”.

Por otro lado, el personaje del Sr. Kusakabe es concebido muy lejos de la figura del padre como individuo eminentemente racional. Tatsuo no sólo promueve la existencia del mundo de los espíritus ante sus hijas, sino que acepta con absoluta credibilidad el relato que Mei hace de su encuentro con Totoro, enfatizando en el espectador una verosimilitud y ligereza para con la clave dramática fantástica del relato. La película, además, marca un claro quiebre con la matriz recurrente en historias fantásticas donde un joven o desvalido personaje tiene algún tipo de encuentro con criaturas ultramundanas y es ignorado por los adultos o figuras de poder de turno, lo que conduce a terribles consecuencias (esta descripción concuerda también con ciertas películas de terror). Es posible que podamos asociar la aceptación del padre hacia lo fantástico por su educación y/o estatus profesional (un antropólogo con deseos de vivir en una casa embrujada desde su infancia); mas, ha de ser considerado con referencia a las profundas diferencias existentes entre el cine de Miyazaki y la animación occidental. Hemos de notar que *Totoro* es una película que carece de los conformismos narrativos de un malvado villano, lecciones morales, escenas de baile, estilizados animales parlantes, protagonistas índigos o bien exacerbadamente inocentes o de plano carentes de verosimilitud.

El personaje de apoyo que tiene un papel central en la historia es Yasuko, la madre de Satsuki y Mei. Esta sentencia puede resultar

hasta cierto punto paradójal, si se considera que su tiempo presencial en la pantalla no supera los cinco minutos a lo largo de la película en toda su extensión; sin embargo, es ella quien, a través de su precaria condición de salud, entrega la excusa dramática para iniciar el argumento, la mudanza del resto de la familia a una zona rural cercana al hospital en que ella se encuentra y, al mismo tiempo, es quien indica el cierre de la película motivando el viaje preternatural de las niñas hacia el mismo lugar. Claro está, Yasuko dista mucho de responder al estereotipo o patrón cultural de la madre promedio japonesa de esa época, que estaba encargada, principalmente, de la socialización de los niños en el hogar y para con el ambiente, así también como de monitorear el quehacer académico de los infantes. A este respecto, Dani Cavallaro apunta el siguiente comentario con respecto a la figura materna en otras producciones de Miyazaki:

“In both *Laputa* and *Mononoke*, for instance the central characters are orphans who can only rely on surrogate maternal agents – in the forms of Ma Dola and Moro, respectively. In *Kiki*, somewhat as in *Totoro*, the protagonist’s mother, Kokiri is given an essentially secondary onstage part but plays a crucial offstage role as the person responsible for developing the young witch’s sole semi-durable magical power, namely the ability to fly.”²⁰

En cuanto a la fluidez de los movimientos y a la animación en términos generales, se destaca especialmente la abundancia expresiva en el rostro de Mei. Particularmente las escenas que la

²⁰ Dani Cavallaro. *The Anime Art of Hayao Miyazaki*. 132. McFarland & Company, Inc., Publishers

exhiben en su confrontación con los *susuwataris* y posteriormente sus reacciones frente al cuerpo de Totoro. El trabajo expresivo, en este caso, apunta fundamentalmente a dos características con respecto al personaje: resume la fortaleza de su carácter por medio de la vivacidad del movimiento, y apoya una de las premisas implícitas del film que es, en el fondo, que el contacto con el mundo de los espíritus no tendría por qué ser algo que se invalidase luego y, más aún, que los niños encierran una sabiduría ancestral que se va dispersando conforme el paso del tiempo y la consiguiente inmersión del individuo en las redes de normalización sociales.

Es de perogrullo, mas, aún así, preferiríamos se destacase que el lenguaje corporal es usado para diferenciar y potenciar no sólo rasgos específicos en las personalidades de Satsuki y Mei, sino también para poner de manifiesto sus diferencias de edad. Los movimientos de Satsuki, sin dejar de ser exuberantes ni a ratos circenses, evidencian madurez y autocontrol en el desarrollo de las emociones, cual si fueran más “elegantes”. En contraste, Mei acaricia el suelo con mucha mayor frecuencia y sus movimientos dejan esa impresión de no estar siendo retenidos más que por la preocupación implícita de los adultos presentes.

Es evidente también la pulcritud en la captación de los detalles ambientales y en la retratación de los personajes. El director de arte, Kazuo Oga, y su equipo realizaron complejos trazados y mapas de las áreas escogidas y sobre todo de la casa de los Kusakabe, que fue dibujada desde muchos ángulos, condiciones atmosféricas y lumínicas; de los cuales gran parte de ellos captura fielmente el estilo y las costumbres tradicionales del país de origen. Lo anterior es particularmente evidente en la secuencia en que Satsuki se

embarca en la frenética búsqueda de Mei, donde se evoca el contraste entre una parte del horizonte iluminada por tonalidades doradas y el extremo opuesto con nubes oscuras y sombras que descienden sobre la tierra.

Varios “trucos” con respecto a la animación entre los que es posible mencionar:

- *elongated in-between*: un dibujo intermedio entre dos keyframes que deliberadamente distorsiona el rostro del personaje alargándolo de forma no natural en medio del movimiento a fin de adquirir un ritmo más realista al momento de pasar de una moción facial a otra,

- *zip turn*: cuando los dibujos transitorios entre la imagen de una cabeza mirando a la derecha y aquéllos de la misma cabeza hacia la izquierda resultan en un visaje grotescamente distorsionado, que incorpora elementos de ambas imágenes así como también una perspectiva frontal del rostro,

- *overlap*: se refiere a la técnica por medio de la cual el dibujo que conecta dos imágenes de, por ejemplo, un pie o una mano en tamaño normal, se estira intencionalmente para dar la impresión de movimientos más fluidos o, si la situación así lo amerita, incluso majestuosos.

Todos éstos fueron utilizados por Miyazaki y su equipo para dar vida a la obra. Al mismo tiempo queda manifiesta la importancia de los cuadros transitorios, específicamente, la forma en que realzan y sirven de aliciente en términos generales para la concepción de un movimiento fluido y verosímil. Aunque para el espectador promedio

estos cuadros no sean percibidos, el entendimiento del arte de la animación y su genuina apreciación radica justamente en la habilidad para reconocer su valor.

La efectividad general de la acción o, dicho de otra forma, el “timing” desde el que se sitúa Miyazaki al momento de concebir la acción, revela una voluntad de evadir ritmos y cadencias convencionales para, en vez de eso, experimentar con una acentuación deliberada de rapidez y lentitud. Es posible apreciar esto en las primeras escenas cuando Mei y Satsuki se revuelcan en el vehículo de la mudanza, en un esfuerzo vivaz por familiarizarse con su nuevo ambiente, para luego proceder a correr y revolotear por el jardín no bien han llegado, evocando una intensa sensación de energía por la aceleración de la acción en términos generales. Uno de los momentos más representativos de un vuelco hacia un paso de carácter lento en la acción es la secuencia del paradero de buses, donde la impresión de lentitud es reforzada por un silencio omnipresente y por los susurros guturales de *Totoro*. No sería extraño, hasta cierto punto, que tomáramos esta secuencia como un adelanto de lo que sería el viaje en tren de Sen y compañía en “*Spirited Away*”.

Spirited Away



“Here a spider-man works beside walking frogs and soot-balls with eyes, but there are also boilers, elevators, even an amphibious train... then Miyazaki has always been a craftsman of imagined space, creating eminently explorable, 'solid' drawn worlds that owe little to Spirited Away's fairly sparse CG effects”²¹

²¹ Andrew Osmond, Sight & Sound / <http://www.bfi.org.uk/sightandsound/>

Ambientada en el Japón contemporáneo, “*Spirited Away*” narra la historia de Chihiro (diez años) y los cambios que sufre partiendo de ser una niña refunfuñona y hasta malcriada para convertirse en una de las heroínas más tolerantes y tenaces dentro del mundo de Miyazaki. En su camino a un nuevo hogar, Chihiro y sus padres se ven de pronto e inadvertidamente, inmersos en un universo paralelo; no bien los padres devoran ávidos los manjares ceremoniales que debían ser servidos a los dioses, quedan de pronto convertidos en cerdos, dejando a Chihiro a su propia suerte en este mundo desconocido. Los padres de Chihiro son cegados por el

exceso de confianza que permeabiliza a culturas enteras desde el imperativo de la satisfacción material, idea recurrente a lo largo de todo el film.

Vale la pena hacer notar que el término *Kamikakushi*, que forma parte del título en el japonés original, hace referencia literalmente a una persona que se encuentra extraviada del mundo real u ordinario por encontrarse debatiendo su presencia entre éste y el de los espíritus. De cierta forma, es parecido a lo que ocurre con Satsuki y Mei en *My Neighbor Totoro*. Sin embargo las similitudes entre ambas obras en lo que a este aspecto se refiere comienzan y terminan aquí.

Las protagonistas de Totoro están ávidas de explorar las manifestaciones naturales y supernaturales que el ambiente les presenta, mientras que Chihiro se nos muestra claramente desmotivada por su cambio de casa y ciudad y, a veces, hasta molesta por haber tenido que abandonar su antiguo colegio. De entrada, Chihiro se nos entrega lejos de la promesa de goce por la aventura fantástica.

Sin embargo, las situaciones en las que Chihiro nos demuestra inesperadas habilidades emocionales e intelectuales no se hacen esperar. Esto ocurre en el momento en que acepta el peso de la responsabilidad por la seguridad de sus padres, peso que, en realidad, no es posible compartir con nadie más.

El mayor indicio de esta condición es un pequeño fragmento de uno los diálogos iniciales entre Chihiro y Haku, el misterioso niño que la socorre, en el que la protagonista dice: “No quiero estar sola”, a lo que él, con un tono cuasi tenebroso responde: “No tienes opción”.

De ese modo la protagonista se desarrolla desde una niña letárgica y apática en una joven mujer emprendedora y madura. Para cuando la película se encuentra finalizando, los procesos que en principio se veían como una amenaza (nueva casa, cambio de ciudad y de escuela) difícilmente se siguen percibiendo como un reto.

A partir de la repentina transformación de sus padres, la situación de Chihiro se vuelca de lleno al plano de lo místico-fantástico. Encontrándose sola en este mundo atterradoramente bello de dioses, espectros, duendes, goblins y en general una exuberancia de engendros que tal vez sólo Miyazaki podría diferenciar, y así resulta que lo que su padre había supuesto inicialmente como un parque temático no era otra cosa que un pueblo construido fuera de la realidad humana, alrededor de una casa de baños (de la cual la bruja Yu-Baaba es propietaria) usada por desgastados espíritus para rejuvenecerse.

Haku ayuda a Chihiro a entender el extraño mundo en el que se encuentra ahora atrapada mostrándole cómo evitar convertirse en un ser invisible e insustancial y, posteriormente, aconsejándole que busque empleo en la casa de baños, como la única alternativa para devolver a sus padres a su estado original y romper el hechizo que la liga a ese mundo.

A fin de serle concedido un empleo, Chihiro es forzada a entregar a cambio su nombre a Yu-Baaba, quien lo reemplaza por el mote “Sen”. Esta secuencia pone de relieve la importancia de las palabras en la película reflejando la noción compartida por muchas culturas de que todas las criaturas están definidas por sus nombres, y que el hecho de conocer sus nombres otorga poder sobre ellas. Miyazaki ha

señalado que cree firmemente en la autoridad espiritual y ponderosidad que cargan las palabras incluso hoy. Al respecto el propio Miyazaki señala:

“A word has power. In the world into which Chihiro has wandered, to say a word out of one’s mouth has a grave importance. At *yuya* (the bath house)... if Chihiro says one word like “No” or “I wanna go home”, the witch would quickly throw Chihiro out. She would have no choice but to keep aimlessly wandering until she vanishes, or is changed into a chicken to keep laying eggs until she is eaten. In turn, if Chihiro says “I will work here”, even the witch can not ignore her. Today, words are considered very lightly, as something like bubbles... It is still true that a word has power. It’s just that the world is filled with empty and powerless words. The act of depriving a person of one’s name is not just changing how one person calls the other. It is a way to rule the other (person) completely. Sen becomes horrified when she realizes that she is losing the memory of her name, Chihiro.”²²

Una especial característica de Chihiro es la relación dicotómica que existe entre la iniciativa manifiesta de procurar un rescate, salida de elementos culturales y folclóricos del Japón antiguo, y claro está del mítico, y la enunciación subtextual de la insignificancia de la tradición en el mundo neo-contemporáneo, para luego, la necesidad hacerlas relevantes al presente.

²² Miyazaki in <http://www.nausicaa.net/>

Aunque el acontecer en la casa de baño puede parecer en un principio como absolutamente impredecible y tenebroso, este mundo fantástico está imbuido de connotaciones alegóricas. Mientras la protagonista se encuentra extraviada en esta realidad extraña, con cada uno de sus habitantes más ajeno que el anterior, el mundo regido por Yu-Baaba se encuentra inspirado de un dejo de soledad de proporciones ubicuas. Es un mundo de avaricia y desconexión en el que se está constantemente en riesgo de perder la propia identidad. La caracterización más evidente a esta irrealidad se encuentra en el personaje “Sin Rostro” (Kaonachi), cuya carencia de una estructura facial propia, le lleva a intentar establecer una conexión con Sen (Shihiro) como el avatar de su esperanza de trascendencia a la condición de soledad cercenante en la que se encuentra sumido.

Sin embargo, los eventos en la casa de baños aluden, repetidamente, textual y subtextualmente, no sólo a los hitos que definen el consumismo y el capitalismo como tales sino que, también, al agotamiento o cansancio del ambiente para con el hombre, así como también a ciertas conductas sociales “periféricas”, como vendría a ser la prostitución infantil (Chihiro es forzada a vender sus servicios a Yu-Baaba), abuso de menores (Baby se encuentra recluido en su habitación, sumido en lo que podría catalogarse como un estado de discapacidad infantil pasiva) y pedofilia (hay un cierto dejo patológico en el deseo de “Sin Rostro” de relacionarse con Sen).

El universo mágico de *Spirited Away* está habitado por una multitud de trabajadores esforzados cuyo único valor manifiesto, aquél por el que son reconocidos, es el de la satisfacción de los deseos de

caprichosas criaturas volcadas automáticamente al placer y al *comfort*, aquéllas (las criaturas), yacen en rutinas ritualizadas que figuran tan artificiales como las máscaras a las caras. Para los trabajadores, aquel hito que los redime de esta enfatización brutal de prioridades es la posibilidad de aprovechar desde el humor las debilidades carnales de sus jefes, como por ejemplo, el la jugarreta que Lin hace al administrador de la casa de baños con la lagartija tostada, para obtener un mínimo de control sobre ellos; pero, por sobre todo, la creencia de que su trabajo puede, al menos, fortificarlos en vez de sumirlos en un estado de completa alineación. Andrew Osmond, en un artículo publicado para la revista Sight & Sound, hace referencia a este punto:

“Her (Chihiro’s) switch to active protagonist is signalled in the second half, when she hitches up her worker's uniform, runs along a treacherous metal pipe that nearly drops her to her doom, then climbs the bathhouse to the top. What causes this change? Miyazaki's answer is hard work, but of a different order from the jovial capitalism of Disney's dwarves. One of the director's most popular earlier films, *Kiki's Delivery Service* (1989), was about a teen witch making flying deliveries while coping with adolescence. *Spirited Away* has a similarly offbeat work regime with Chihiro tending Japanese gods and learning responsibility and purpose. This has less to do with stereotypes of the industrious Japanese than with Miyazaki's own leftist leanings and beliefs in empowerment through labour. What makes it more than dreary moralism are the witty riffs on the theme. Chihiro's first trial is to help a soot-sprite carry

unnaturally heavy lumps of coal; she succeeds, only for all its co-workers to drop their burdens before her en masse.”²³

El film utiliza las mociones de caminata como una forma de potenciar los rasgos de carácter de los personajes en términos individuales, además de sus emociones particulares, estados de ánimo y tendencias generales. Es por eso que podemos deducir, a partir de sus movimientos en las secuencias iniciales, que Chihiro se encuentra definida gráficamente como una niña insegura, inmadura y con tendencia a colgarse de la seguridad de su madre. Estos hitos en el carácter de la protagonista se ven aún más explicitados al cotejarlos con las mociones de movimiento de sus padres: la madre con un andar muy compuesto y calmado; el padre no sólo confiado, sino que, a ratos, arrogante.

El control que Chihiro ejerce sobre sus movimientos va en un aumento directamente proporcional al grado de autoconocimiento que va logrando. Esto se evidencia claramente por el contrapunto entre la escena en que baja las escaleras precipitadamente al principio de la película, y aquélla en que, movida por una suerte de sentido de responsabilidad, se precipita junto a un Haku mortalmente herido por una tubería.

La flexibilidad facial es también un rasgo significativo en *Spirited Away*, manifestándose en varios niveles de intensidad. En el caso de Haku, el énfasis radica en la imperturbabilidad, mientras que con Yu-Babba, por ejemplo, la animación realza su tendencia a las expresiones grotescamente exacerbadas. Por lo tanto, al momento

²³ Andrew Osmond, Sight & Sound / <http://www.bfi.org.uk/sightandsound/>

de evocar emociones extremas en Yu-Baaba (como la furia en la escena en donde emplaza a Haku) la animación maximiza aquellas penetrantes distorsiones y altera levemente, de forma casi imperceptible, el semblante del joven. En el caso de Chihiro, su rostro, al principio relativamente estable, va aumentando en cuanto a su complejidad expresiva a medida que su carácter va desarrollándose: por ejemplo, desde su encuentro con las estatuas de piedra que se encontraban en la entrada del túnel al parque temático, hasta la secuencia climática del vuelo junto a Haku.

Spirited Away se creó desde la experiencia escrupulosa de inclusión de CGI en el proceso de animación tradicional en *Princess Mononoke* el año 1997. Aunque el film es completamente digital, su estilo conserva el encanto del trazado Miyazakiano, principalmente en lo referente a efectos artesanales. Esto significa que el uso de CG (Computer Graphics) se aborda desde la perspectiva del recurso estético, aliciente al trabajo de animación artesanal. Para Atsushi Okui, director de imágenes de Studio Ghibli, la premisa es: "...we took pains to ensure that CG did not call attention to itself in the film... CG shouldn't influence the style art."²⁴

Entre las técnicas de digitalización clave utilizadas en la película es posible mencionar:

- Morphing: un efecto especial utilizado para producir suaves transformaciones o cambios de formas de un objeto a otros. Una imagen es escaneada en una computadora para ser manipulada

²⁴ <http://www.nausicaa.net/>

digitalmente y, en ocasiones, son combinadas con imágenes totalmente virtuales para luego ser integradas a una pieza de metraje.

- Ray Tracing: una técnica que puede otorgar a los objetos generados por CG la impresión de ser tocados por haces de luz de la misma forma en que sucedería con entidades corpóreas en el mundo real.

- Texture-mapping: el proceso de superponer una textura o patrón en 2D (simulando la presencia de numerosas sustancias) sobre la superficie de un objeto tridimensional.

Combinando coherencia narrativa y estructural con una profusión prismática de variados personajes e incidentes, e involucrando hasta el más básico de los planos de descanso con algún sentido retórico poético, *Spirited Away* elude toda interpretación monolítica, pocisionándose como una fábula adulta, combinando ambas tradicionales y florecientes técnicas de animación. De la misma forma, la película es resistente al etiquetamiento, por su combinación no categórica entre el cuento de hadas con la comedia y un acercamiento a una suerte de horror dulce. El realismo mágico de Miyazaki es tan autoconsistente que, a pesar de su coqueteo con lo bizarro y lo inverosímil, hay veces en que se vuelve más real que la propia realidad.

Capítulo III

Las Heroínas de Miyazaki

Las féminas Miyazakianas son una intrigante fusión de características que incluyen elementos explícitamente japoneses como también otros que sugieren manifiestamente una identidad occidental. Por el lado japonés, están íntimamente ligadas al concepto contemporáneo del *shojo*. Como ha sido apuntado por distintos estudiosos occidentales y japoneses, el *shojo* ocupa una función lúdica en la cultura japonesa moderna (femenina, inocente y bonita), constituyéndose como una atractiva identidad alternativa, en contraste con la imagen del varón japonés tipo: trabajador y bajo cargas no menores de presión.

También están ligadas a la nostalgia, como es posible apreciar en la caracterización de los años 50 presente en *My Neighbor Totoro* aunque, por lo general, el concepto está más ligado a personajes mayores y ligeramente más erotizados que los de Satsuki y Mei. La mayor parte de las heroínas de Miyazaki se encuentran iniciando la adolescencia (alrededor de los 11 años) y, aunque su sexualidad nunca es realizada, personajes como Nausicaa y San, de los filmes *Nausicaa of the Valley of the Wind* y *Princess Mononoke* respectivamente, se presentan como figuras femeninas entrañables que sostienen relaciones con personajes varones, al menos, potencialmente eróticas.

Muchos de los personajes femeninos de Miyazaki sobresalen por hacerse cargo de sus vidas. Por ejemplo, Kiki en *Kiki's Delivery Service*, estoicamente deja su hogar a la edad de 12 años para convertirse en bruja, y la heroína de *Nausicaa of the Valley of the Wind* explora las ruinas y desiertos apocalípticos por su propia cuenta. En *Princess Mononoke*, San es un torbellino de ira y agresión quien, en una memorable escena, se embarca en una confrontación contra la civilización junto a sus “hermanos”. En vez de intentar doblegar la realidad japonesa contemporánea por medio del lente de una fantasía idealizada, Miyazaki parece concentrarse en producir figuras cuyos atributos primarios pudieran encontrarse en Japón, aunque, en la práctica, se vean más ligadas a los modelos de coraje y heroísmo occidentales que, además, se han concentrado históricamente en los personajes varones.

Volcándonos en específico hacia *My Neighbor Totoro*, nos damos cuenta de que, aunque sus heroínas son muy jóvenes, poseen un grado de tridimensionalidad notable. Esto es particularmente

manifiesto en Mei, cuya testarudez es definitivamente verosímil, agregando un toque de realismo a la historia fantástica.

A pesar de ser interesante desde el punto de vista de la discusión de géneros, la forma en que la película se desenvuelve en el plano de lo fantástico es más intrigante desde el punto de vista de cómo se relaciona con la caracterización que Miyazaki hace de los personajes *shojo*. Uno de los hitos subtextuales abordados es que la clave fantástica permite incluso a niños muy pequeños hacerse cargo de sí mismos, en términos psicológicos, en momentos de *stress* o disturbios varios. Incluso aunque el espectador abrace una explicación natural o sobrenatural, la habilidad de los personajes para conectarse con ese “Otro”, ese mundo que se menciona en el capítulo anterior y que tiene relación con lo inconsciente o supernatural de la percepción, en este caso, de los infantes, es codificado claramente como un signo de fortaleza interior y salud mental.

Mei y Satsuki enfrentan valientemente lo que para su edad son hitos complejos como el cambio de ambientes a través de su mudanza a la zona rural y la enfermedad que aflige a la figura materna, encarnando el espíritu dinámico de la heroína recurrente de Miyazaki.

La metafórica y literal infantilidad de las niñas calza particularmente bien con la cualidad íntima del film, que se corrobora especialmente apropiada en la potenciación de su narrativa de “quasi” cuento de hadas. Tal como apunta Susan J. Napier:

“A young girl fresh and clear-eyed perception of the world is the key to Totoro. The simple story follows the adventures of the two little girls, especially the youngest, Mei, as they begin a new life in an old house in the country while their mother is in the hospital. Although the girls live with their kind, anthropologist father, he and the handful of other adults in the film are periferal to the girls discovery of the magic literally in their own backyard.”²⁵

Por otro lado, *Spirited Away*, al igual que Totoro y la mayor parte de la obra de Miyazaki, se inicia a partir de la disolución de un mundo dado. Chihiro no sólo pierde a sus padres, sino que los pierde de la forma más terrible que podamos imaginarnos, a través de su propia avaricia e irresponsabilidad, que los deja vulnerables a un efecto mágico. A diferencia de las figuras paternas no sólo de Totoro, sino también de *Kiki's Delivery Service* y *Nausicaa of the Valley of the Wind*, los padres de Chihiro no son cariñosos (el padre le regala sólo una rosa para su cumpleaños), no son contenedores (mientras van por el túnel la madre dice a Chihiro que no se cuelgue de ella) y son materialistas, dependientes literal y simbólicamente de la cultura del consumo.

Pero en este caso, el mundo disuelto no es simplemente el de las circunstancias personales de Chihiro. Lo es también el Japón moderno, a través de la figura del parque temático donde encuentran el restaurante. El padre de Chihiro menciona que el parque ha de haber sido construido durante el período de bonanza económica mas, no bien comenzó el declive económico, tales

²⁵ Susan J. Napier, *Anime from Akira to Howls Moving Castle*. 156. Palgrave MacMillan.

parques no pudieron ser sustentados. El hecho de que Miyazaki retratara los vestigios de este parque puede deberse a su intención de presentar el Japón del período de alza y post-alza como una suerte de simulacro, un lugar donde la autenticidad, la memoria y la historia ya no juegan roles significativos.

Opuesto al parque temático se encuentra la casa de baños mágica, cuyo diseño y extraordinariamente rico mundo está presente en casi la totalidad del relato. Yu-Baaba, la anciana bruja dueña del establecimiento, Baby y los otros tantos trabajadores presentados son todas creaciones maravillosas; pero la casa de baño en particular, con sus elevadores, escaleras y tinas enormes, es casi un personaje en sí misma, testamento fiel del poder de la imaginación. Con respecto a esto, pareciera ser que el mensaje de Miyazaki es que sólo la imaginación, filtrada a través de las costumbres y ética tradicional japonesas, puede ofrecer la chance de curación cultural y redención personal de esa humanidad atrapada en el baldío de lo real.

Por lo mismo, tal como sucede en gran parte de la obra de Miyazaki, la tarea de redención cae sobre los hombros de una niña. Sin embargo, en el caso de este film en particular y tal como mencionamos en apartados anteriores, Chihiro no se constituye como una heroína “heroica” desde el inicio del relato. De hecho, sus nervios, dudas y temores la hacen ver mucho más “real” que las heroínas Miyazakianas en trabajos previos; claro está, dicha característica hace de su viaje hacia la madurez una experiencia mucho más interesante.

No es extraño que las tareas de Chihiro en la casa de baños consistan eminentemente en el tratamiento de agentes grotescos de suciedad en general. El primero de estos consiste en un cliente que, aparentemente, luce como una pila de excremento animada, denominada por los personajes como Dios Apestoso. Chihiro es encomendada con la tarea de limpiarlo sin ningún tipo de ayuda. Debido a la intervención de Sin Rostro, Chihiro obtiene tabletas (una suerte de recibo que se envía a Kama-ji que hace referencia a la calidad de las sales de baño que este último hace llegar a las tinas desde la sala de máquinas) suficientes como para iniciar el trabajo de lavado. En el proceso, Chihiro da con esta bicicleta que le es imposible sustraer.

Para ese entonces, la situación había conglomerado la atención tanto de los pasajeros como de empleados de la casa de baños que, previa orden de Yu-Baaba, se unen al intento de Chihiro por retirar la bicicleta que venia seguida de un gigantesco cúmulo de basura humana. En este momento caemos en cuenta de que el anterior Dios Apestoso no era sino el espíritu de un río, enterrado bajo las montañas de desperdicios producidos por la vida moderna. Habiendo acabado el procedimiento, el espíritu propina a Chihiro con un extraño *dango* (Japanese dumpling made from mochiko (rice flour), related to mochi. It is often served with green tea.)²⁶

En este caso, el espíritu del río es claramente enunciado como un sacrificio al capitalismo consumista, presa de un ambiente maculado por las emanaciones tóxicas de la vida moderna. Sin embargo, el encuentro de Chihiro con la entidad sobrenatural funciona como acto

²⁶ <http://en.wikipedia.org/>

de limpieza, no sólo a partir de la literalidad de su caída en la tina mientras lo limpia, sino que a partir de ese momento ella demuestra un crecimiento en términos de la madurez de su personalidad y las relaciones que sostiene con sus compañeros de trabajo, que comienzan, por fin, a respetarla. Esta situación se constituye como un punto de no retorno en la posición de Chihiro en el establecimiento, enfatizando el valor japonés del esfuerzo conjunto.

Así como sucede en escenas subsecuentes, como en aquélla en que Sin Rostro, luego de haber tomado esa apariencia monstruosa a partir de haberse alimentado de la codicia de los empleados, persigue a Chihiro a través del establecimiento regurgitando sangre, comida y los mismos trabajadores que había engullido anteriormente, el hecho de que esta acción transcurra al interior de la casa de baños, un lugar que, en esencia, se constituye como sitio de ritos purificadores, refuerza enormemente una de las premisas desde las cuales Chihiro se constituye como personaje al interior de la historia: es la de entidad sanadora, aquélla que no sólo toma cartas para con su devenir, sino que incide, interviene como fuerza restauradora alejada de la imagen convencional de virtud carente de profundidad. De una u otra forma, Chihiro se constituye como una figura heroica que no sólo sufre en el camino de la metamorfosis que va entre su yo dependiente y el independiente sino que, al mismo tiempo, presenta características del héroe catalizador que genera cambios en quienes le rodean.

Por tanto, teniendo en cuenta que la figura del *shojo* se encuentra asociada comúnmente al consumismo, la tendencia a huir de la realidad y la resistencia pasiva a las normas sociales; acercando los atributos femeninos de maternidad y sentido de protección a una

participación activa, que es recurrentemente una característica masculina, Miyazaki hace de sus *shojos* avatares de la defensa de los oprimidos ante los poderosos, o incluso *paladinas* de reformas sociales, en vez de narcisistas autoreferentes. Esto implica la necesidad de combinar el yin y el yang, masculino y femenino, respectivamente y en términos muy simples, a fin de conseguir tanto justicia como armonía social. Ashitaka, en *Princess Mononoke*, responde al mismo principio pero en masculino: un joven varón imbuido de dulzura femenina y actitud preocupada.

Finalmente, aunque las heroínas Miyazakianas se revuelquen dentro de actitudes paladinescas, no son bajo ninguna circunstancia feministas. No muestran una solidaridad particular hacia las mujeres, ni parecen preocuparse por los derechos de la mujer. De hecho, en gran parte de la obra de Miyazaki aparecen enfrentadas a figuras femeninas adultas. El énfasis no se encuentra en el enfrentamiento de lo femenino contra lo masculino sino, más bien, en el generacional, produciéndose la fantasía de validación del mundo de los niños.

Mythopoeia en Miyazaki

Mythopoeia es un género en la literatura y cine modernos en el que una mitología ficcionada es creada por el autor o director. La palabra y el concepto fueron acuñados por el escritor británico J. R. R. Tolkien en la década de 1930. Los autores de este género integran temas tradicionalmente mitológicos y arquetipos en una sola ficción. Mythopoeia es también el acto de creación de estas mitologías.

Aunque muchos trabajos literarios abordan temas míticos, sólo unos pocos se aproximan a la densa auto-referencialidad y propósito de la mythopoeia. Es mitología inventada que, en vez de erigirse desde

siglos de tradición oral, es escrita dentro de un corto período de tiempo por una sola persona.

Especificando en el origen del término, recurrimos a un fragmento de la bitácora de John Adcox, autor de "*The Widening Gyre*", en lo que recuerda fue su primer viaje a Inglaterra en busca de los orígenes del género:

"Our last stop was Oxford. Our plan was to tour the colleges and the town, of course, and to spend some serious quality time in those fabulous bookstores. But for me, Oxford, or more specifically, an Oxford pub called the Eagle and Child, was also a place of pilgrimage. Why this particular pub? The Eagle and Child, affectionately known as the Bird and Baby, was the place where a group of Oxford scholars once met each week to talk and read from their works. The group was called the Inklings, and it included, among others, C.S. Lewis, Charles Williams, and J.R.R. Tolkien. In that dark and time-stained pub, chapters from the *Narnia* stories, *The Lord of the Rings*, and *The Silmarillion* were read for the very first time ever." ²⁷

A diferencia de los mundos fantásticos o universos ficcionales cuyo objetivo es la evocación de realidades detalladas con historias bien ordenadas, geografías, y leyes naturales, la mythopoeia es creada para agregar credibilidad y profundidad literaria a realidades ficcionadas como las presentes en libros y películas.

²⁷ John Adcox

<http://www.mythicjourneys.org/passages/septoct2003/newsletterp8.html>

La mythopoeia puede ser creada completamente por un individuo, como en el caso de la Tierra Media o formada como resultado de una profusión de escritos, como el Mito de Cthulu.

En el caso de Miyazaki, basándonos eminentemente en los escritos de Aaron Sherwood:

“Miyazaki is able to introduce themes of the orphan, homelessness, grace and love. He then uses these themes to cultivate a rapport with his audience, so they stay with him as he manipulates the form of the hero’s journey to bring about alternate forms of dramatic resolution”²⁸

Con claridad es posible ver que el “american monomyth”, aquella estructura derivada del Monomyth de Joseph Campbell, propuesta por Robert Jewett y John Shelton Lawrence en su libro del mismo nombre, es la estructura de uso más recurrente en el cine contemporáneo fantástico. En tales narraciones, la aparición de una figura maligna provoca el alza de un héroe que redime al mundo narrativo.

Mas, en el caso no sólo de *My Neighbor Totoro* y *Spirited Away*, sino que de gran parte de su obra, Miyazaki manipula los convencionalismos del viaje del héroe presentando, por ejemplo, protagonistas que no se definen desde el modelo monomítico clásico, evadiendo antagonistas también recurrentes de esta forma y, por sobretodo, la exploración de resoluciones alternas a los plot points monomíticos recurrentes.

²⁸ Aaron Sherwood / Characterization, Narrative Structure and Mythopoeia in the Films of Hayao Miyazaki

Miyazaki se abstiene de las personificaciones literales, manifiestas del mal ofreciéndonos, a cambio, una estructuración narrativa que pone acento no en una batalla climáctica sobre un antagonista personal, sino en la renovación, reconciliación y sentido de comunidad. Como mencionábamos anteriormente, la figura protagónica Miyazakiana modifica el mundo a través del entendimiento y la comprensión, y no de la victoria sobre una entidad perversa.

En pocas palabras, lo anterior tiene relación con una de las ideas apuntadas por Sherwood:

“It seems that Miyazaki’s films might offer a renovated mythopoeia that responds to the human condition in a way that is missing in the mythology of monomythic filmmaking.”²⁹

Por otro lado, a un nivel más físico o material, cabe destacar que mythopoeia en Miyazaki no se remite exclusivamente a la renovación narrativa exterior al monomito clásico, sino que aborda aquello también visualmente perceptible en la forma; por ejemplo, dentro de los filmes que competen a este estudio, los *Totoros* de la película homónima, son creaciones personales del autor, asimismo los *susuwataris*, el *Nekobus*; o Sin Rostro y Kama-ji en *Spirited Away*.

La gran mayoría de los contextos espaciales: el mundo apocalíptico de *Nausicaä* y sus conflictos bélicos y ecológicos; las redes de necesidad social y maquinaciones en pos de conseguir poder sobre

²⁹ Aaron Sherwood / Characterization, Narrative Structure and Mythopoeia in the Films of Hayao Miyazaki

la humanidad de Mushka en *Laputa*; el mundo de dioses, demonios y hombres en el que Ashitaka y San derraman su sangre en pos de esparcir vida fuera de la codicia, etc; cada una de estas obras se desarrolla en el mundo concebido y luego retratado por Miyazaki, cada una de estas obras es un mito con vida propia, una historia de carácter presencial efímero; pero imbuida de ese peso que excede a la leyenda.

Estructuras Narrativas

Tal como indica la cita a Susan Napier en el Capítulo II, el secreto de *Totoro*, la razón por la cual la disposición de los hitos del relato funciona tan bien, es la percepción fresca que una niña tiene del mundo y las vías de acción por las que se dirige en función de esta premisa. Sin embargo, esta característica no pertenece sólo a *Totoro* y sus circunstancias, sino que es transversal a la gran mayoría de las obras de Miyazaki. El protagonista masculino, por lo general, es agresivo, frontal y confrontacional, y el relato se soluciona a partir de la acción para con la enunciación de un conflicto manifiesto; por otro lado, la mujer siente, acepta, media y se debate fuertemente entre la conciliación del fin y el propósito personal.

Entonces, cuando fusionamos agresividad y atención a la realidad sensible, obtenemos a la heroína tipo de Miyazaki, aquélla que se revuelca entre y desde un aura de ímpetu conciliador. Por cierto, las posibilidades de experimentación provenientes de tal disposición son, si no además de muy variadas, de hecho especialmente atrayentes.

Es claro que Miyazaki utiliza la estructura del viaje del héroe, aquella planteada por Joseph Campbell, pero el uso creativo que da a las caracterizaciones le permite una libertad de acción protuberante. A fin de lograr un entendimiento metodológico con respecto a las narrativas en Miyazaki para con los filmes escogidos, no serviremos de la representación del viaje del héroe de Christopher Vogler, quien reinterpretó el modelo de Campbell; tal es la línea sugerida por Aaron Sherwood:

Vogler's story structure *(a continuación, el texto en inglés corresponde a los apartados citados)*

Act 1

In which the the scene is set and the hero sets out.

1. Ordinary World

The story starts in the ordinary world where the hero is going about everyday existence, oblivious of the adventures to come. This anchors the hero as a human, just like you and me, and hence we can associate our selves with the hero.

My Neighbor Totoro, en términos de contexto espacial, pareciera configurarse de forma absolutamente normal dentro del Japón de los

años 50, por lo que el mundo es, en efecto, uno de circunstancias ordinarias. La gran diferencia radica en que las circunstancias de los personajes no lo son. La familia Kusakabe en pleno se encuentra pasando por momentos ajenos a dicha bonanza aparente. Las protagonistas en particular yacen lidiando con lo que es el cambio de ambientes, hito que cualquier padre podría confirmar como delicado en especial a la edad en que Mei se encuentra; y por sobre todo, el estado de salud de la madre. Por tanto, no sería apresurado concluir que su mundo no es ordinario.

En el caso de Chihiro, las condiciones no son muy distintas. Nuevamente encontramos la mudanza como figura que obliga al emprendimiento de un viaje. Pero a diferencia del caso de Mei y Satsuki, que se encuentran absolutamente predispuestas para con lo que viene, Chihiro es reacia, y la mudanza como respuesta no atiende, aparentemente, a ninguna necesidad emocional o bien apremiante de ella ni de su familia.

2. Call to Adventure

The hero is next presented with a wrong done, a problem or challenge which they feel they must resolve. Thus the king calls for someone to save the realm from a marauding enemy, a private detective has a client bring a difficult case to them or an attractive other person is spotted in a bar. Thus the challenge is set, to defeat the enemy, solve the murder or win the heart of the other person.

En *Totoro*, sería posible hasta enunciar que la película abre desde este punto. Recordando lo mencionado anteriormente, Satsuki y Mei se encuentran en todo momento absolutamente predispuestas a atender el llamado de la aventura. Esto se aprecia no bien arriban al nuevo hogar y el padre les pide vayan a abrir la puerta de la cocina

donde descubren a los *susuwataris*. Literalmente abren la puerta a un nuevo mundo.

Claramente en *Spirited Away*, el hito que marca la llamada es, literalmente el comando del padre no bien se encuentran en la entrada del túnel: “Vamos a dar un vistazo”. Nuevamente, Chihiro se opone tratando de persuadir a sus padres reiteradas veces.

3. Refusal of the Call

The hero may well balk at the thought of the task ahead, perhaps refusing the challenge or having second thoughts. The problem seems too much to handle and the comfort of home seems more attractive than the rough wilderness or dangerous streets.

This would be our own response and we thus bond further with the reluctant hero.

Siendo Mei y Satsuki heroínas predispuestas, al abrir la puerta ambas se enfrentan valientemente al reto y la incertidumbre de lo desconocido.

La reacción de Chihiro por otro lado, es más compleja y mucho más extendida a nivel de tiempo fílmico. Además de insistir a sus padres de desistir ella, literalmente, corre; huye de la llamada diciéndose a sí misma que lo que sucede es sólo un sueño. Incluso, llega a ordenar a su sueño que se desvanezca, pero es ella quien comienza a desvanecerse. La separación entre este acto y el que sigue es un tanto difusa en términos de las respuestas con las que Chihiro responde a los estímulos que la invaden, pues seguirá resistiéndose, incluso, luego de haber encontrado a su mentor.

4. Meeting the Mentor

The mentor appears to help the hero prepare for the road ahead. Thus Gandalf, Obi-wan Kenobi and a host of other wise and experienced people teach the hero the skills they need and give them critical knowledge to help them survive.

Luego de lo acontecido en la cocina, Satsuki y Mei se encuentran con la abuela. Este encuentro cumple la función de cimentar lo que serán las bases, los precedentes para la validación del mundo de los niños por los adultos, además de los primeros fragmentos de información con respecto a los seres mágicos que circundan la morada.

Como es de esperarse, Haku cumple el rol de mentor de Chihiro. Pero sucede que, al encontrarse la protagonista aún en plano de evasión y rechazo a la llamada, Haku debe, literalmente, forzar su ayuda en su boca, por medio de la semilla que le da para que no se desvanezca.

5. Crossing the Threshold

Eventually the hero is ready to act and crosses the threshold, often literally as they leave the family homestead on their journey into the unknown.

El punto de no retorno en *Totoro* es la aceptación de la realidad mágica, de la casa embrujada en que vivirán desde ese momento en adelante.

Spirited Away presenta este hito en el momento en que Chihiro, habiendo previamente recuperado su yo corpóreo, tangente y, por lo tanto, siéndole posible incidir en el nuevo mundo, cruza el puente. No está de más mencionar que ella aún no acepta la llamada del héroe.

Act 2

In which the main action happens as the hero survives the road and achieves their goal.

6. Tests, Allies, Enemies

Once out in the big wide world, the hero is confronted with an even more difficult series of challenges that they may face, ranging from minor skirmishes and struggles against weather and terrain to riddles and various setbacks that would defeat a lesser person.

In this way the hero's character is both highlighted and developed. Now bonded to the hero, we feel a vicarious sense of pleasure as these challenges are met.

En este punto, por medio de la visita de la familia al hospital donde se encuentra la madre, Miyazaki indica al espectador qué es aquello que se encuentra ausente en la vida de las chicas. Ya que Totoro carece de un antagonista manifiesto, el conflicto dramático yace en el aura de intranquilidad que rodea a la familia, sugiriendo temas como la orfandad y la carencia de hogar, que matizan la idea central: la fragilidad de los constructos familiares y cómo es posible curarlos a través de vivencias trascendente que superan al propio ser.

A partir de la escena en que será despojada de su nombre, Chihiro comienza a descubrir su fuerza interna, a la par de que puede ver con más claridad a los seres que le rodean y sus intenciones. Por ejemplo, ve sinceridad y vulnerabilidad en Sin Rostro, y es la primera en percatarse de lo que subyacía en el Dios Apestoso, con lo

que gana el agradecimiento del susodicho además de la aprobación de Yu-Baaba.

7. Approaching the Inmost Cave

At last the final destination lays ahead and the hero, battered but wiser from their trials along the way, must prepare for the ultimate test. In ancient legend, a typical 'innermost cave' is the land of the dead or a labyrinth. It is the lair of the dread enemy where no help may be found and only deep courage will win through. Another threshold must be crossed here to enter the dragons' den of the innermost cave.

We swallow hard, as does the hero, at the thought of what might go wrong. To approach the innermost cave is to face death and still go on. This pause helps show the hero as still human and helps build the story tension before the high point of the story.

En lo que a *Totoro* respecta, este hito se encuentra señalado para el ritual nocturno en que Mei y Satsiki hacen crecer, junto a *Totoro*, las semillas que este último les había obsequiado anteriormente hasta convertirlas en una réplica del alcanfor en que *Totoro* reside. Siendo heroínas predispuestas y, más que un reto, esta escena es una promesa de bonanza, que aquello sumido en la vulnerabilidad, eventualmente, habrá de regenerarse.

Por otro lado, no bien Sen se dispone a negociar las reglas con el nuevo mundo, sueña que sus padres están perdidos, Sin Rostro comienza a hacer de la casa de baños un caos y Haku aparece frente a ella gravemente herido por Zeniba.

8. The Crisis / Supreme Ordeal

At last the hero must face their deepest fears, typically in battle with the dark villain. This is the ultimate test that the hero takes, where the real story perhaps is the inner battle whereby the hero overcomes their own demons in facing up to the enemy outside.

As observers, we feel scared for the hero and may be terrified that they might fail or die. In so doing we also face and, with the hero, overcomes our own inner fears.

Totoro plantea este hito justo en el momento en que llega el telegrama desde el hospital haciendo mención al empeoramiento de la condición de la madre de las niñas. En ese instante Satsuki se quiebra, toda su valentía desaparece y podríamos incluso afirmar que falla en la concreción de este punto. Quien llega a redimirla entonces es la abuela.

Para Sen, este hito da inicio al vislumbrar un dragón seriamente herido. Sube hasta lo más alto de la casa de baños en pos de encontrarlo sólo para caer a las profundidades necróticas del abismo. Tal como Kama-ji apunta cuando Sen y Haku desembocan en su cubículo, lo que sucedía era algo que probablemente ningún empleado de la casa de baños podría haber entendido: amor. Es en ese momento que, tal como apunta Aaron Sherwood: *“Miyazaki thus, presents his full equation: Where there is failure grace is hended: but full compassionate understanding makes possible the healing power of love.”*³⁰

³⁰ Aaron Sherwood / Characterization, Narrative Structure and Mythopoeia in the Films of Hayao Miyazaki

9. Seizing the Reward

In defeating the enemy, the hero is transformed into a new state where fears are vanquished and the new fearless person is born. The reward in the story may be gaining new knowledge, a treasure or rescuing a princess, but the inner reward is in the personal growth that is achieved.

Satsuki, habiendo fracasado en la concreción del eslabón anterior, ve su recompensa (que por cierto no responde a ninguna salida triunfal) en la actitud consoladora de la abuela. El énfasis de Miyazaki se encuentra aquí en enunciación de la necesidad de otros para solucionar situaciones de crisis con seres queridos que sobrepasan las posibilidades de acción del propio individuo.

Habiendo superado el gran reto, Sen es recompensada con la curación de Haku del hechizo de Zeniba y la liberación del mismo del control de Yu-Baaba por medio de su amor.

Act 3

10. The Road Back

After the story has reached its main peak, the transformed hero sets out home again. Having gained the treasure they have no need for more adventure and nothing left to prove and so set out back home again.

Setting out home is reverse echo of crossing the threshold in setting out on the adventure. In contrast to the earlier anticipation of danger, the anticipation now is of acclaim and rest.

Habiendo presenciado el quiebre de Satsuki en su cumplimiento del gran reto, Mei se dispone para el camino de regreso, perdiéndose en el campo. Para Satsuki éste es un nuevo reto, pues presume que Mei podría estar ahogada.

Chihiro devuelve a Haku su verdadero nombre (*Nigihayami Kohaku Nushi*). Haku se libera de la apariencia de dragón que mantenía su conciencia bloqueada.

11. The Climax / Resurrection

The story has one last trick up its sleeve now, having lulled its audience into a false sense of security, as one last challenge faces the hero. Perhaps the villain was not completely vanquished or perhaps there are other people in need on the way back -- whichever way, we are again plunged into another climactic event, just when we thought it was safe to breath easy again.

In ancient stories, the hero has to be purified before return. After the toil of the journey and the ordeal, they are formally reborn into a new and beautiful form.

La resurrección viene para Mei y Satusuki cuando esta última confirma que la sandalia hallada en el río, presentada por la abuela y obtenida por medio del esfuerzo de los lugareños, no pertenece a Mei. Satsuki, luego, pide ayuda a *Totoro* en pos de rescatar a su hermana.

Se ve su renacimiento en el momento que llega al puente y se enfrenta a la prueba que Yu-Baaba le impone. Pero, aún siendo Yu-Baaba un personaje distinguible como antagonico, el verdadero conflicto radica en las circunstancias internas y externas que

configuran la situación actual de la protagonista: habiendo quedado atrapada en un mundo absolutamente ajeno y sin un entendimiento acabado de su propio ser, cuanto ha aprendido y como aplicará los cambios sufridos a partir de las experiencias vivenciadas.

12. Return with the Elixir

Finally, the hero returns to the hero's welcome, gives the treasure to the proper recipient and receives their just reward, whether it is the hand of the princess, the acclaim of the people or simply a well-deserved rest.

In this final part, all tensions are resolved and all unanswered questions answered, leaving the reader of the story satisfied and replete.³¹

Claro está, luego de haberse encontrado con la ayuda de *Totoro*, Satsuki y Mei finalmente pueden entregar el choclo a su madre. Sin embargo, el regreso al mundo ordinario tiene lugar en los créditos, cuando vemos que la madre finalmente regresa al hogar.

En el caso de Chihiro, el elixir es precisamente la transmutación del éxito que tiene en la empresa de encontrarse a sí misma, en el facto con eco en la realidad que es la liberación de sus padres y el rompimiento del hechizo.

³¹ Chris Vogler, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters*.

http://changingminds.org/disciplines/storytelling/plots/vogler_structure.htm)

Capítulo IV

Conclusiones

Partiendo por la recurrente comparación entre Ghibli y Disney, como el epítome de calidad en lo que a producciones animadas se refiere en Oriente y Occidente respectivamente, no sería apresurado afirmar, previa revisión y visionado de los filmes que cada estudio realizó paralelamente desde su coexistencia temporal, que las producciones de este último carecen, si no de la excelencia técnica, de la complejidad temática, sustancia y peso narrativos presentes en las obras de Ghibli desde sus inicios.

Sin embargo, apreciando todo lo cuestionable (a ratos sesgada) que dicha comparación puede llegar a ser, no está demás hacer notar que Disney suele ser asociado con la figura personal de Walt Disney como artista y creador y, por lo tanto, con su apoteósica contribución e intervención en el mundo de la animación; más Studio Ghibli es fundamentalmente una entidad corporativa en la que Miyazaki, siendo considerado un componente clave, no es de ninguna forma su fuerza conductora única.

Uno de los rasgos más representativos de la obra de Ghibli es que sus producciones logran escapar a la noción estereotípica de que el cine animación es un formato que acompaña sólo al intento de relato infantil. Esto por la incorporación de temáticas sociales, filosóficas y psicológicas de considerable gravedad. Tales, van desde las nociones de fragilidad en la coexistencia entre la tecnología humana, el mundo espiritual y el natural, hasta las vicisitudes de la enculturización y socialización. Al respecto, Dani Cavallaro apunta:

“Accordingly, where Western animation cultivates the ethos of anthropocentrism by inventing creatures such as living toys, dancing tableware, lion *kinas* and talking insects, Miyazaki’s movies transport the viewer into a parallel reality where neither man nor his humanist certainties could conceivably constitute the center of the universe. Even when the non-human realm is ostensibly humanized –i.e. by recourse or to sentient plants and rocks– what guides the narrative is not a desire to domesticate the environment but rather a deep feeling of empathy with all

natural forms, predicated upon a steadfast belief in their inherent aliveness and consciousness.”³²

En efecto, no es una nueva realidad lo que se propone en *Toy Story*, *A Bug's Life*, *Finding Nemo*, etc, sino una extrapolación de los hechos sociales tipo que, en el caso de Disney Pixar, son inherentes a la cultura norteamericana, avatar monolítico del materialismo y la praxis comunitaria. Y es que en efecto, mediante una somera revisión de la historia de dicho país, podemos apuntar carece de una herencia de corte espiritual en su inconsciente colectivo. Desde su amanecer vio sus intereses ligados al intento de doblegación de las fuerzas y elementos naturales (incluidos, por cierto, las tribus aborígenes), a la consumación de las necesidades, luego, aquellos hitos se creen habrán de garantizar la perpetuación de la existencia. Tal como Cavallaro apunta, dichas producciones reflejan el ethos del antropocentrismo.

Por el contrario, no sólo en lo que al bagaje espiritual japonés respecta, sino que en general para esa parte del mundo altamente inspirada en el budismo, incluso los objetos inanimados son respetados, sino por el sólo hecho de encontrarse allí, también por su utilidad específica. Por ejemplo, a aquellas agujas que se encuentran dañadas más allá de una posibilidad de reparación, les es concedida una ceremonia de despedida en gratitud por sus leales servicios.

³² Dani Cavallaro. *The Anime Art of Hayao Miyazaki*. 176. McFarland & Company, Inc., Publishers

Pasando a otro tema, podemos distinguir que la plétora conceptual en los filmes de Miyazaki está marcada por una resistencia a la presentación de personajes como dualidades opuestas, donde las figuras del héroe y la del antagonista no abrazan las categorizaciones estereotípicas de bien y mal, sino que se encuentran revolcándose constantemente entre despliegues de virtud y malicia. Al mismo tiempo, es manifiesto que Miyazaki se aleja de la noción de infantilismo o percepciones infantiles en general como nimiedad, por medio de la validación fehaciente de la sabiduría de los niños. Sin embargo, sus trabajos no pretenden legislar sobre los temas o la imaginería a la que la audiencia infantil debiera o no someterse. De hecho, apuntan a proveer un espacio reflexivo con respecto a aquello que niños y adultos pudieran llegar a perder de vista en el camino de la negociación con las facetas de la realidad menos visibles.

Una revisión panorámica de la obra de Miyazaki desde *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984) hasta *Howl's Moving Castle* (2004) nos da la oportunidad de presenciar las formas en que el director y el estudio han variado, en términos tanto narrativos como técnicos, a lo largo de estos años. Su trabajo es posible catalogarlo como un caso de W.I.P. (Work In Progress) a pesar de la entereza estética y auto-consistencia individual de cada película. En una entrevista para *Time*, Miyazaki señala:

“What’s thrilling for me is to break down my own style, to destroy expectations of what a movie or what animation should be”³³

³³ www.inanutshell.us/photos/gabriel/spirited_away_wall_painting_draft_04.jpg

Y es que el corolario del opus Miyazakiano, indistintamente de ser o no *Howl's Moving Castle* su última obra hasta la fecha, sigue en pié, y es el intento de responderse la pregunta “¿Qué es la vida?”. Claro está, esta pregunta se resiste a ser resuelta desde las generalizaciones y pragmatizaciones de los análisis y concepciones de lo aparente por lo que hasta se podría aseverar que no es una pregunta, sino un manojo de acertijos multidireccionales que, dadas las implicancias que conlleva (el por qué, el cómo, el cuándo y el dónde de quién lo piensa; claro está, entre otros), más bien parecería apuntar a una noción epistemológica de esencia; luego, a la discusión ontológica de “¿Qué es una vida?”, etc.

Es por esto que, en vez de pretender entregar una solución discursiva manifiesta a dicha interrogante, Miyazaki emplaza a sus personajes para con experiencias relacionadas directamente con odiseas laboriosas que no dan cabida a epifanías azarosas.

Sin embargo, la naturalidad en la resolución de sus líneas narrativas, proveniente de una facultad empática endógena para con la extrapolación a imágenes en movimiento de las ópticas infantiles, es una de las características fundamentales de su trabajo. Dicha condición se ve reflejada en la siguiente cita, recogida de la entrevista concedida por Miyazaki a Margaret Talbot del *The New Yorker*, en donde resume, de una u otra forma, su proceso creativo y expectativas para con él mismo; y con la cual finalizo el análisis:

"I don't have much patience for calculating and intellectualizing anymore," he said. "It has to do with the times. Nobody knows anything. Nobody knows what's going to happen. So my conclusion is, don't try to be too smart and wise. Why does anybody feel the way they do? Why is somebody depressed? Or angry? Even if you have a therapist, you're never going to figure it out. You're not going to solve it. Besides, every trauma is an important part of you."³⁴

³⁴ Miyazaki / <http://blogcritics.org/archives/2005/01/18/204931.php>)

Sugerencias

- Fundamentalmente, dedicar tiempo al visionado de cine animación en pos de generar un estado de apertura, predisposición para con dicho formato audiovisual.

- Una revisión en profundidad de los autores que se encuentran actualmente pesquisando el tema. Muchos de ellos, por cierto, utilizados en la creación de este documento y, por consiguiente, mencionados en el apartado “Bibliografía”.

- Poner atención a las implicancias sociológicas concernientes al fenómeno de la Animación y el Manga tanto en Oriente como Occidente.

- Visitar Páginas Web como:

- <http://www.animeresearch.com/resources.html>

- <http://www.geocities.com/joechristmaspunk/Anime/>

- <http://www.cjas.org/~leng/amrc.htm>

- <http://www.animeresearch.com/blog/>

- <http://www.sensesofcinema.com>

... que albergan una cantidad no menor de ensayos y análisis de corte cinematográfico, pero especialmente sociológico, desarrollados principalmente por jóvenes extranjeros de universidades norteamericanas y europeas, quienes están terminando sus maestrías; entre los que destacan, por ejemplo:

- **Jiwon Ahn**
"Animated Subjects: On the Circulation of Japanese Animation as Global Cultural Products"
- **Hiroki Azuma**
"Anime or Something Like It: Neon Genesis Evangelion"
"Superflat Japanese Postmodernity"
- **Anne Allison**
"A Challenge to Hollywood? Japanese Character Goods Hit the US"
- **Mick Broderick**
"Anime's Apocalypse: *Neon Genesis Evangelion* as Millennialian Mecha"
- **Rosemary Iwamura**
"Letter from Japan: From Girls Who Dress Up Like Boys To Trussed-up Porn Stars - Some of the Contemporary Heroines on the Japanese Screen"
- **Eri Izawa**
"The Romantic, Passionate Japanese in Anime: A Look at the Hidden Japanese Soul"
- **Sharon Kinsella**
"Universal Orientalism for Future Global Citizens?"
"The Japanization of European Youth"
"Amateur Manga Subculture and the *Otaku* Panic"
"Cuties in Japan"
"Adult Manga: Pro-Establishment Pop-Culture in the 1990s"
- **Sheri Le**
"Modern Ghosts, Postmodern Shells: Ghost in the Shell and the Crisis of the Human Subject"
- **John A. Lent**
"Animation in Asia: Appropriation, Reinterpretation, and Adoption or Adaptation"
- **Mark McLelland**
"Local Meaning in Global Space: A Case Study of Women's 'Boy Love' Web Sites in Japanese and English"
"Male Homosexuality and Popular Culture in Modern Japan"

“Why Are Japanese Girls' Comics Full of Boys Bonking?”

- **Ray Mescallado**
“Otaku Nation”
- **Susan J. Napier**
“Confronting Master Narratives: History as Vision in Miyazaki Hayao's Cinema of De-assurance”
- **Annalee Newitz**
“Anime Otaku: Japanese Animation Fans Outside Japan”
- **Susan Pointon**
“Transcultural Orgasm as Apocalypse: *Urotsukidoji: The Legend of the Overfiend*”
- **Kenji Sato**
“More Animated Than Life: A Critical Overview of Japanese Animated Films”
- **Masami Toku**
“What is Manga?: The Influence of Pop-Culture in Adolescent Art”
“Influence of Pop-Culture in Children's Art: Possibilities of implementing manga in art educational curricula”
- **Toshiya Ueno**
“Japanimation and Techno-Orientalism”

Filmografía

Director, Screenplay and Storyboards

- *Lupin III: Part 1* Episodes 7, 8, 10, 11, 13-23, 1971 (with Isao Takahata), anime series
- *Yuki's Sun Pilot Film* 1972 (Pilot film for a never-realized anime series)
- *Future Boy Conan*, 1978 anime series
- *The Castle of Cagliostro* (Lupin III), 1979 film
- *Lupin III: Part II*, Episodes 145 & 155, 1980 (under pseudonym Teruki Tsutomu), anime series
- *Sherlock Hound*, 1982 anime series
- *Nausicaä of the Valley of the Wind*, 1984 film
- *Laputa: Castle in the Sky*, 1986 film
- *My Neighbor Totoro*, 1988 film
- *Kiki's Delivery Service*, 1989 film
- *Porco Rosso*, 1992 film
- *On Your Mark*, 1995 music video for Chage and Aska
- *Princess Mononoke*, 1997 film
- *Spirited Away*, 2001 film (winner, Academy Award for Best Animated Feature, 2002)
- *The Whale Hunt*, 2001 (Short film exclusive to the Studio Ghibli Museum)
- *Koro's Big Day Out*, 2001 (Short film exclusive to the Studio Ghibli Museum)
- *Mei and the Kittenbus*, 2002 (Short film exclusive to the Studio Ghibli Museum)
- *Imaginary Flying Machines*, 2002 (Short film exclusive to the Studio Ghibli Museum)

- *Ornithopter Story: Fly! Hiyodori Tengu Go!*, 2002 (Short film exclusive to the Studio Ghibli Museum)
- *Howl's Moving Castle*, 2004 (nominee, Academy Award for Best Animated Feature, 2005)
- *Monmon the Water Spider*, 2006 (Short film exclusive to the Studio Ghibli Museum)
- *House-hunting*, 2006 (Short film exclusive to the Studio Ghibli Museum)
- *The Day I Harvested A Star*, 2006 (Short film exclusive to the Studio Ghibli Museum)
- *Ponyo on a Cliff*, film, para el 2008
- *Film Guruguru?* (Ongoing short film project exclusive to the Studio Ghibli Museum)
- *Unnamed Hayao Miyazaki-directed Documentary* (TBA)

Bibliografía

- *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*

Susan J. Napier . Palgrave Macmillan. USA 2005

- *The Anime Art Of Hayao Miyazaki*

Dani Cavallaro. McFarland & Company, Inc., Publishers. USA 2006

- *Cinema Anime*

Edited by Steven T. Brown. Palgrave Macmillan. USA 2006.

- *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation*

Helen McCarthy. Stone Bridge Press. USA 2002

- *The Anime Encyclopedia*

Jonathan Clements & Helen McCarthy. Stone Bridge Press. USA 2006

- *Watching Anime, Reading Manga*

Fred Patten. Stone Bridge Press. USA 2004

- *Dokami Magazine #02*

AresEditorial. España 2006

- *Manga Mania Magazine 20,*

Sawada. USA 1995

- *Course Japanese Movies 7 · The Current Situation of Japanese Movies*

Iwanami Shoten. Japan 1988.

- *Miyazaki's 1996 Shuppatsuten 1979-96*

Tokuma Shoten. Japón 1997

Fuentes de Internet

- Definiciones. Real Academia de la Lengua Española -

<https://www.rae.es>

- Definiciones. Enciclopedia libre Wikipedia

<https://en.wikipedia.org>

- Entrevista a Mamoru Oshii

<http://www.nausicaa.net>

- Definiciones em inglés

<http://www.m-w.com>

- Vogler's Story Structure

http://changingminds.org/disciplines/storytelling/plots/vogler_structure.htm

- Entrevistas a Miyazaki

<http://blogcritics.org/archives/2005/01/18/204931.php>

www.inanutshell.us/photos/gabriel/spirited_away_wall_painting_draft_04.jpg

- Bitácora de John Adcox

<http://www.mythicjourneys.org/passages/septoct2003/newsletterp8.html>

- Andrew Osmond, Sight & Sound

<http://www.bfi.org.uk/sightandsound/review/1237/>