



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

**EL CINE DE HAYAO MIYAZAKI.
ENSAYO CRÍTICO SOBRE SU VIDA Y OBRA**

TESINA

QUE PRESENTA

ROSA IVONNE PADILLA TERRAZAS

PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

ASESOR: GERARDO SALCEDO ROMERO

MÉXICO, 2010



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ÍNDICE

	Pág.
Introducción	4
Capítulo I. El cine de animación	10
1.1 Animación, el caso occidental	12
1.2 La transición del manga al anime	18
1.3 El anime	21
1.4 Animación y tecnología	29
Capítulo II. El cine de Hayao Miyazaki	33
2.1 Biografía	33
2.2 Estilo cinematográfico	40
2.3 Cine de autor	52
2.3.1 Cine de animación de autor	61
Capítulo III. Análisis descriptivo de tres filmes	68
3.1 La Princesa Mononoke	68
3.2 El viaje de Chihiro	81
3.2.1 El arte de nombrar	84
3.2.2 Un mundo de deidades	85
3.2.3 Kaonashi o Sin cara	87
3.3 El increíble castillo vagabundo	94
Conclusión	104
Filmografía de Hayao Miyazaki	110
— Como director	110
— Como colaborador	111
— Spots de TV	112
— Videos Musicales	112
— Series de TV	112
— Otros	114
Filmografía general	117
— Series de TV	125
Bibliografía	127
Otras Fuentes	131
— Hemerografía	131
— Tesis	131
— Sitios Web	132

Siento que es mi deber el estimular la reflexión sobre aquello que es esencialmente humano y eterno en cada uno, lo cual dejamos de lado demasiado a menudo, aun cuando el destino de cada persona esté en sus manos. Pero estamos demasiado ocupados persiguiendo fantasmas e hincándonos ante ídolos. Al final todo se reduce al único elemento con el cual una persona puede contar a lo largo de su vida: su capacidad de amar. Ese elemento puede crecer dentro del alma hasta convertirse en el factor supremo que determine el significado de la vida de una persona. Mi función radica en hacer concientes a quienes [lean este trabajo] de su necesidad de amar y de dar amor, así como de la belleza que los rodea.

Andrey Tarkovsky

導入 INTRODUCCIÓN

Lo que me gusta de [Miyazaki], es que crea imágenes que [aunque] no sabes lo que significan literalmente, [...] te hacen sentir algo. No se trata de crear imágenes por crear imágenes. Pero aunque no comprendiera totalmente lo que estaba contando, sentía que había un corazón detrás. Eso es lo que su trabajo significa para mí, que las cosas no tienen por qué ser literales, no es necesario entenderlo todo. Aunque sea una imagen extrema, algo sacado del territorio de la percepción personal, te hace sentir algo. Esa es la magia del cine.¹

Tim Burton

También conocido como el arte de dotar de alma por su capacidad de elevar al más alto nivel el espíritu, los sentimientos y el pensamiento humano, el *anime* es el género que ha revolucionado la forma tradicional de hacer dibujos animados.

¹ Tim Burton en Mark Salisbury, Tim Burton por Tim Burton, págs. 95-96

De origen japonés, el *anime* como género de animación surge de la necesidad recurrente del hombre por mostrar visiones alternativas de la realidad sin dejar de ser coherentes.

Recordemos que cada autor tiene una visión particular del entorno según su contexto socio-cultural, hecho que condiciona la o las representaciones que haga de la realidad. Lo mismo ocurre con el *anime*.

Es por ello que no puede considerársele como un género creativo estático, ya que se adapta a las necesidades del medio y principalmente del público.

En un principio el *anime*, como herencia del *manga*², era reflejo de la idiosincrasia oriental, sin embargo, después de la Segunda Guerra Mundial, los usos y costumbres cambiaron y con ellos todas las manifestaciones artísticas en Japón.

El resultado son historias tradicionales contadas desde una nueva perspectiva, con elementos vanguardistas que revitalizan su narrativa, la cual, a pesar de los años, sigue sin parecerse a la de Walt Disney; pues a diferencia de las historias tradicionales contadas linealmente, las del *anime* son construcciones que parten de muchas ideas que giran en torno a una principal, regularmente plagada de simbolismos.

Así, por ejemplo, una característica importante del *anime* será la clara ausencia del estereotipo del villano occidental, ese que nunca gana y que siempre es castigado. Esto muchas veces nos hace pensar en los nipones como gente amoral, sin temor al mal o al castigo; sin embargo, se trata más bien de un pueblo creyente en el poder del libre albedrío, que entiende que los malos no nacen, se hacen.

² El término se explica más adelante en el apartado 1.1 Animación, el caso occidental, pág. 12.

De algún modo esto conlleva también a una cierta identificación con el villano o por lo menos a una simpatía, resultado de un discurso por demás complejo y completamente ajeno a los argumentos de la cinematografía occidental, la cual es excluyente y no involucra al espectador de tal forma que éste se forje un juicio al respecto.

Por lo mismo, el villano oriental no siempre es bien acogido, pues lejos de ser aquel personaje que busca conquistar el mundo o destruirlo, por el contrario, es alguien que lucha por una causa que él cree justa, pero que seguramente es mal vista porque rompe reglas, es transgresora y que para muchos pone en riesgo la identidad humana.

Empero, esta idea generalizada dista mucho de la realidad. Lo que verdaderamente sucede es que el modelo del héroe-villano tradicional ya no es creíble y para sobrevivir ha tenido que evolucionar.

Dentro del *anime*, la figura del héroe tampoco es la de aquel ser indestructible e incorruptible. Por el contrario, se nos presenta un héroe humanizado, con problemas existenciales, crisis emocionales y amores imposibles: próximo a la figura adolescente de gran parte de su público.

Un claro ejemplo de esta forma de *anime* es el trabajo de Hayao Miyazaki. Talentoso, creativo, sensible; simplemente un genio de la animación, creador de verdaderas obras de arte que impactan tanto por su majestuosidad visual como por su contenido temático y argumental.

Considerado uno de los grandes en esta vertiente, su valor no radica únicamente en su destreza gráfica, sino también en su capacidad para elaborar argumentos complejos cuya forma satisface las exigencias del público infantil, pero cuyo fondo es tan rico en significantes que genera en el público adulto un sinfín de interpretaciones que varían según el contexto del receptor.

La única condición para poder crear es creer en la propia vocación, la resolución para servir y el rechazo a comprometerse. La creación artística exige del artista que “muera completamente” en el sentido más amplio de esas palabras. Así, si el arte lleva consigo un jeroglífico de verdad absoluta, siempre será una imagen del mundo hecha manifiesta una vez por todas.³

Hay muchas razones para discutir hasta qué punto las películas de animación pertenecen al campo del cine o si, por brillantes que sean, pertenecen a una forma artística propia y específica. Las películas de Hayao Miyazaki se encuentran en este punto medio y he ahí la complejidad al momento de abordar su obra dentro de un estudio formal.

Obras maestras de la cinematografía oriental, plagadas de universos imposibles, personajes entrañables e historias que encantan porque van más allá de la simple imagen caricaturesca sin forma ni fondo, todas producto de una mente brillante menospreciada y devaluada, que cree en el poder de los niños, espíritu viviente de un mundo en decadencia.

Por estas razones, el presente trabajo busca ser un documento introductorio a la vida y obra de Hayao Miyazaki, siempre desde una perspectiva crítica, tratando de ser lo más objetivo posible, con el fin de servir como base y guía para futuros investigadores del *anime* y en general del trabajo del director japonés.

El interés principal deviene de la falta de información documental sobre su vida y obra en idioma castellano. Realmente son pocas las publicaciones que llegan a dedicar al menos un artículo sobre alguna película o logro obtenido.

Para tales fines, el ensayo se divide en tres apartados, cada uno de gran importancia dentro del corpus teórico, pero que se consideró oportuno desarrollar de forma individual.

³ Andrey Tarkovski, Esculpir el tiempo, pág. 42

El primero de estos apartados está enfocado al estudio del cine de animación. En él se abordarán los conceptos clave de este género cinematográfico, así como cuestiones históricas y técnicas del mismo.

Se delimitarán las características que dan identidad al género en Japón y lo diferencian de sus homólogos occidentales, representados por Disney y Pixar en años recientes. Al mismo tiempo, se relatará brevemente su evolución desde su nacimiento con el *manga* hasta su desarrollo como industria cinematográfica.

En el segundo apartado se estudiará a detalle la vida y obra de Hayao Miyazaki, poniendo especial énfasis en los aspectos que marcarán su futuro trabajo como director y, claro, como autor.

Incluirá una biografía del director que relatará brevemente su trayectoria como *mangaka*⁴ y posteriormente como animador. Se delimitará también su perfil estilístico y se planteará la posibilidad de clasificar su trabajo como cine de autor.

Por último, en el tercero se hará un breve análisis descriptivo de tres de sus obras más representativas, a saber La Princesa Mononoke (Mononoke Hime) de 1999, El viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no Kamikakushi) de 2001 y El increíble castillo vagabundo (Haururu no Ugoku Shiro) de 2004.

La elección de estos filmes se hizo considerando su penetración en occidente, al ser estos tres trabajos los de más fácil acceso en nuestro continente, llegando incluso a exhibirse en salas comerciales y distribuirse al público en distintos videoclubes.

Con ellas se buscará aterrizar y ejemplificar todas las características que hoy día conforman el estilo cinematográfico del animador japonés, localizando temáticas

⁴ Palabra japonesa empleada para designar a los autores de historietas japonesas o “manga”; posee un grado honorífico que denota maestría.

recurrentes, entre ellas su evidente predilección por las heroínas adolescentes, su pasión por las alturas y los artefactos voladores, así como los viajes iniciáticos, de reconocimiento, afirmación e identificación.

Recordemos que el concepto de autor no implica necesariamente una transición brusca de un extremo a otro, más bien se basa en variaciones sobre temas diversos

Será así como emprenderemos un recorrido a través de la conciencia humana, un viaje que probablemente nos de una sacudida al alma y nos robe el corazón. Pero el cual también nos hará crecer y madurar en espíritu y sabiduría.

I. 映画やアニメーション CINE DE ANIMACIÓN

...definir qué cosa sea un film resulta algo más complejo y contradictorio de lo que en principio parece. Por una parte, film remite al objeto en cuanto tal; por otra, también remite a la propuesta textual que dicho objeto expone ante los ojos de un público; finalmente, film es también el resultado de una apropiación e interpretación.⁵

Ramón Carmona

La idea generalizada que sostiene que el cine de animación es cine para niños, se ha visto desmentida con los trabajos que, a partir de la década de los 50, se han producido expresamente para cubrir la demanda del público adulto. Ejemplo de estos trabajos son: Rebelión en la granja de Joy Batchelor y John Halas en 1954, Fritz el gato de Ralph Bakshi en 1972 y El planeta salvaje de René Laloux en 1973.

Asimismo, es de suma importancia retomar el inicio de los cómics para adultos, el cual se da formalmente en 1977 en Estados Unidos con el surgimiento de la revista Heavy Metal, fundada por Sean Kelly y Valerie Marchant, así como con el

⁵ Ramón Carmona, Cómo se comenta un texto filmico, pág. 56.

nacimiento de la novela gráfica en Francia a finales de los años 60 y principios de los 70.

Otra prueba irrefutable para desmitificar esta vieja concepción, es el hecho de que existen películas de animación dirigidas al público infantil que presentan segundas lecturas de sumo interés para un adulto, como es el caso de Alicia en el país de las maravillas (Alice in Wonderland) de Clyde Geronimi, producida por Disney en 1951.

Es también importante aclarar que, aunque todo el cine de dibujos es cine de animación, no todo el cine de animación es cine de dibujos. Dentro de este complejo rubro caben las cintas de figuras recortadas cuyo origen data de las famosas “sombras chinescas”⁶, así como las películas protagonizadas por marionetas dentro del llamado “cine de muñecos” creado en Europa por Jiri Trnka⁷, ilustrador, escenógrafo, director y guionista checo, también llamado el “Walt Disney de Europa del Este”.

La técnica usual de la animación consiste, básicamente, “...en dibujar las distintas fases de movimiento del personaje en láminas transparentes que después se colocan sobre el fondo escogido, de tal manera que no es necesario pintar ese fondo cada vez”.⁸

Posteriormente se fotografía cada lámina hasta completar la secuencia. Esto se lleva a cabo en una máquina llamada truca. Para lograr una animación convincente se requieren veinticuatro fotogramas por segundo en cine y veinticinco en televisión.

⁶ Se conoce como sombras chinescas al popular juego de reflejar en una pantalla o pared figuras formadas con las manos que simulen diversos seres en movimiento. Pese a la idea generalizada de que las sombras chinescas nacieron en China, cabe aclarar que encuentran su origen en la isla de Java cinco mil años a.C. y son consideradas como un antecedente remoto del cine actual.

⁷ Su carrera comprende más de 20 películas, entre ellas 6 largometrajes, la mayoría de ellas adaptaciones de obras literarias hechas por él mismo y dirigidas al público adulto. Pionero del *stop motion* con su cine de marionetas.

⁸ José Moscardó, El cine de animación: en más de 100 largometrajes, pág. 10

Sin embargo, debido a su bajo presupuesto, algunas producciones reducen el número de fotogramas, hecho que se traduce en animaciones toscas y menos realistas.

Por lo mismo, en la actualidad es difícil encontrar películas de animación realizadas completamente con esta técnica. Hoy día la informática ofrece los mismos resultados (o mejores) por menor costo y en un tiempo récord.

1.1 Animación, el caso occidental / 欧米のアニメ

La animación como técnica es más antigua que el propio cine, ejemplo de ello son las ya citadas “sombras chinescas”, la “linterna mágica”⁹ en el siglo XVIII, así como el “praxinoscopio”¹⁰ del francés Emile Reynaud, en 1888; mismo que perfeccionaría años más tarde y cuya importancia reside en el hecho de que fue el primero en conseguir pasar del movimiento cíclico de figuras dibujadas a un discurso visual dotado de argumento proyectado ante un público.

Empero, como género cinematográfico nace a partir de la idea de fotografiar dibujos fotograma a fotograma, esto, según los principios del trucaje filmico sentado por George Méliès, a saber la exposición múltiple del negativo, los fundidos a negro y el truco de detener la cámara para sustituir elementos.

El lazo entre el cine de animación con las tiras cómicas, por tanto, es inminente. Trabajos como Fantasmagoría (Fantasmagorie) del caricaturista francés Émile Cohl en 1908, que tenía 36 metros de longitud y cuya proyección sólo duraba 1 minuto y 57 segundos, y Gertie el dinosaurio (Gertie the Dinosaur) de su homólogo estadounidense Winsor Mckay en 1909, son pruebas irrefutables de ello.

⁹ Aparato óptico precursor del cinematógrafo. Basado en el diseño de la cámara oscura y con la ayuda de una lámpara de aceite, el artefacto proyectaba transparencias pintadas previamente en placas de vidrio.

¹⁰ Juguete óptico que consistía en un cilindro con una banda de imágenes colocadas en su interior y cuyo tambor central de espejos las reflejaba, logrando así una animación clara, brillante y sin interrupciones.

Más tarde, a partir de 1912, durante la época del cine mudo, la aparición de personajes como Félix el gato de Pat Sullivan y Otto Mesmer, así como Betty Boop y Koko el payaso de los hermanos Max y Dave Fleischer, marcaron la pauta de lo que estaba por venir.

En occidente, por ejemplo, el personaje de Mickey Mouse creado en 1928 por Ub Iwerks, fue la carta de presentación de Walt Disney y su productora en Estados Unidos, y el encargado de labrar con su estilo y popularidad el campo de la animación mundial.

Por el lado oriental, Japón se había adelantado a Disney por más de una década, al presentar en 1917 la primer película de animación de la que se tenga registro: El portero Mukuzo Imokawa (Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki). Éste fue un cortometraje de cinco minutos dirigido por Oten Shimikawa, quien dibujó directamente sobre el rollo de película.

El advenimiento del cine sonoro fue también un parteaguas en la historia del cine de animación, pues llegó a subrayar los movimientos de las imágenes con la síncrexis musical que añadió ritmo a las proyecciones. Es decir, “aumentó el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata [...] que esta información o esta expresión se desprende de modo *natural* de lo que se ve...”.¹¹

Aunque fue con El Ratón Mickey con quien Disney dio sus primeros pasos dentro del cine sonoro, no fue sino hasta 1929 que con sus Sinfonías tontas, (Silly Symphonies) maravilló al público con su ingeniosa y original utilización de los efectos sonoros.

¹¹ Michel Chion, La Audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido, pág. 16

Ya en los años treinta, además de las creaciones de los hermanos Fleischer (principal competidora de Disney), comienzan a aparecer las grandes estrellas de la Warner; como Porky en 1936, el Pato Lucas en 1937 y Bugs Bunny en 1938.

En aquella época, la música se grababa después de hacer el dibujo. Posteriormente se tuvo la idea de grabar primero la música y animar a los personajes a partir de ésta.

Fue durante este periodo que Disney comenzó a experimentar con el color dentro de sus Sinfonías tontas, hecho que dio pie en –1937– al empleo del sistema multiplano con efectos tridimensionales que se tradujo en la creación del primer largometraje de animación de la historia del cine: Blancanieves y los siete enanos (Snow White and the Seven Dwarfs), dirigida por William Cottrell.

En la década de los cuarenta la industria de la animación cobró mayor fuerza, las distintas casas productoras –entre ellas la Metro Goldwin Meyer– aprovecharon la huelga de Disney en 1941 para invadir las salas de cine con sus dibujos animados.

Este incidente cuestionó las condiciones de trabajo del imperio debido al carácter dictatorial de su amo Walt Disney y a la imposición de su estilo de dibujos redondeados, plagado de personajes gordinflones. Dicha tendencia no duraría mucho tiempo más, esto como resultado de las nuevas corrientes estéticas de dibujos más estilizados y detallados.

Durante los años 50 la televisión comenzó a monopolizar los dibujos animados. Se pusieron en marcha métodos de producción más dinámicos y rápidos, lo que se tradujo en trabajos finales más simples que condujeron a una estandarización artística de la profesión.

De esta forma, las animaciones de mayor calidad y elaboración dejaron de pertenecer a Disney, debido al florecimiento de pequeñas sociedades de producción dedicadas únicamente a la animación artística y no a la producción industrial.

Al mismo tiempo, las temáticas también evolucionaron para dar paso así a obras surrealistas, críticas y un tanto eróticas, en su mayoría cortometrajes dirigidos al público adulto, como por ejemplo Solitario (Samac) de Vatroslav Mimica en 1958 y Sucedáneo (Surogat), de Dusan Vokotic en 1961. No obstante, la animación aún no era una forma narrativa equiparable al largometraje de ficción.

Desafortunadamente pocas de estas sociedades sobrevivieron más allá de la segunda mitad de la década de los 60 al no encontrar otro público que no fuera el de los festivales. Asimismo, pocos fueron los directores que consiguieron hacer más de un largometraje y penetrar definitivamente en el imaginario social.

Empero, y como se dijo anteriormente, a partir de los años 60 es que la animación popular dio un gran paso dentro de la industrialización al simplificar la técnica: la mayor parte de las películas están producidas en Japón y son realizadas por mano de obra barata procedente de Taiwán, Corea y Hong Kong.

La animación se reduce entonces al mínimo. El sentido de movimiento descansa ahora en el estilo del dibujo, en las perspectivas dramatizadas, y en el uso de las tomas que realzan la expresividad exquisita de los rasgos, *tight shot*¹², por ejemplo.

Un paso determinante dentro de esta industrialización fue la inclusión del celuloide transparente “sobre el que se traza la silueta del personaje en la parte delantera y se colorea con pintura al agua en la parte trasera antes de conducirlo todo en cada

¹² En cine, rótulo entre dos encuadres o superpuesto a uno, que, en forma legible, explica al espectador la localización o cualquier otro detalle de la escena, página de un periódico, una carta, etc.

imagen: combinando diferentes capas de celuloide basta con dibujar únicamente lo que se mueve”.¹³

La introducción de las transparencias permitió, en consecuencia, la división clásica del trabajo que erradicó completamente la idea del prototipo e impulsó la expansión del cine de animación.

Entre los principales colaboradores dentro de la distribución de tareas en el oficio de la animación destacan:

Guionista: Su función, similar a la del guionista de películas con tomas reales, exige un conocimiento exacto tanto de los códigos como de los medios de los cuales se valen los dibujos animados para existir. Con él, el gag sonoro y visual es preferible al verbal, ya que éste último descansa exclusivamente en los diálogos.

Director: Con un poder supremo sobre el material filmico (guión, cámara, interpretación, emplazamientos, etc.), el director de dibujos animados muchas veces se conforma sólo con ser el coordinador y supervisor del proyecto, no sin antes realizar el *story-board*, mismo que servirá de base para la animación final.

Animador: El animador es quien da movimiento y de su estilo depende la credibilidad y expresividad de los personajes. En colaboración directa con los copiadore, el animador se debe dar a la tarea de lograr una sincronización impecable entre dibujo y música-ruido-diálogo.

Actualmente las grandes producciones asignan cada personaje a un animador distinto, esto para agilizar el trabajo y elevar su calidad. Cada animador basa sus creaciones en un *model sheet* u hoja muestra, en la que se encuentra representado el personaje asignado en distintas actitudes. Esto constituye su ficha de identidad tridimensional.

¹³ Michel Chion. El cine y sus oficios, pág. 432

En muchos casos, especialmente en largometrajes, es común que se filme previamente a actores reales con el fin de que sus gestos y desplazamientos inspiren a los animadores. Esta técnica es conocida como *Live-action-reference*.

Decorador: Es el colaborador encargado de crear el marco dentro del cual se mueven los personajes. Una de sus características fundamentales es la discreción, ya que por ningún motivo deben recrear decorados que opaquen a los personajes o distraigan inútilmente la atención del espectador.

Por otra parte, un decorador cumple las funciones de un operador, por la organización del espacio; y la de un director de fotografía, por todo su trabajo con la luz y el color.

Diseñador: Además de ser ayudante del director, el diseñador es quien determina -a partir del *story board* y del trabajo del animador y del decorador- el arte del conjunto: esbozos de la imagen final y sus elementos constitutivos (encuadre, tamaño, posición de personajes, movimientos, etc.) y que sirven para realizar las transparencias.

Operador: Eslabón final de la cadena de la animación, el operador además de dirigir las tareas de fijación fotográfica, también se encarga de los efectos de sucesión visual, antes de vigilar el revelado, el positivado y el etalonaje¹⁴.

Hoy día, las nuevas tecnologías han desplazado casi totalmente a las técnicas tradicionales. Cintas como WALL-E de Andrew Stanton de 2008 y Coraline y la puerta secreta (Coraline) de Henry Selick de 2009, son prueba irrefutable de este universo visual resultado de la animación por computadora y las imágenes en 3D.

¹⁴ Proceso químico realizado en el laboratorio que permite dosificar la luz de la copia, con el fin de corregir el color, luz e intensidad de la imagen, para igualar los planos dentro de cada escena y obtener la textura deseada por el director y el director de fotografía.

Una de las ventajas de esta técnica es que no es necesario dibujar nuevamente cada fase; empero, es difícil verificar el encadenamiento sucesivo de los movimientos. En nuestros días, sistemas como el *stop-motion* (figuras tridimensionales superpuestas cuadro por cuadro) utilizado en cintas como El extraño mundo de Jack (The Nightmare Before Christmas), de Tim Burton de 1993, permiten controlar el desplazamiento mediante una especie de sensores conectados a una computadora.

Esto ha llevado al cine de animación a explorar nuevos terrenos al contar historias equiparables con las del “otro cine”; es decir, historias con personajes inspirados en hombres y mujeres de carne y hueso, los cuales interactúan en universos semejantes al mundo real.

No por ello la animación ha dejado de lado –bajo ninguna circunstancia– su principio abstracto y en cierto grado delirante; hecho que no significa incoherencia narrativa o argumental.

1.2 La transición del manga al anime / 漫画からアニメへの移行

Con acepciones tan variadas como las de caricatura, cartón, tira cómica o *cómic*, la palabra *manga* fue utilizada por vez primera en el siglo XIX por el artista japonés Hokusai Katsushika¹⁵.

Compuesta por los ideogramas chinos *man* (involuntario, independiente de uno mismo) y *ga* (imagen, pintura), la palabra *manga* puede definirse como “dibujos instintivos”.

¹⁵ Conocido simplemente como Hokusai (1760-1849), fue un pintor y grabador japonés del período Edo, adscrito a la escuela Ukiyo-e de pintura japonesa, la cual incluye tarjetas, surimono, libros ilustrados, ilustraciones de antologías de versos, libros eróticos, pinturas a mano o libros de bocetos. Introdujo en su estilo la técnica de la perspectiva y el colorido occidental.

Aunque el término no comenzó a emplearse formalmente sino hasta principios del siglo XX, en la actualidad es muy popular entre los jóvenes. Algunos japoneses, sin embargo, se refieren a su pasatiempo favorito con el anglicismo *komikkusu*.

Dentro del *manga* el conductor de la historia es la imagen en si misma. Por lo tanto, el *manga* tiende a valorar lo no dicho, hecho por el cual muchas páginas dentro de un cómic pueden no contener ningún diálogo o narración.

Esto ha provocado –con el paso de los años– el establecimiento de una serie de convenciones silenciosas de tiempo, lugar, estado de ánimo, etc., entre artista y lector; todo a partir del simbolismo.

Por lo mismo, el dibujante y escritor estadounidense, Frank Miller, declaró en 1982 al Comics Journal que la propuesta de cómic japonés o *manga* “es formalmente más pura que la de los artistas americanos”.¹⁶

Quizá uno de los principales motivos para que esto sea posible es la flexibilidad en la escritura del idioma japonés, pues el hecho de que puede ser escrito en casi cualquier dirección (excepto de abajo hacia arriba) contribuye al trabajo creativo, pues de esta forma los rótulos y onomatopeyas, por ejemplo, son encaminados a exaltar el fluido visual de la página, más que a reforzarlo.

Es así como los japoneses han ganado la batalla contra las palabras. Hoy día tienen sonidos para designar casi cualquier cosa, desde un tipo específico de lluvia, hasta actos silenciosos como la erección súbita de un pene o el sonido mismo del silencio (este último atribuido a Osamu Tezuka).

Esta forma de contar historias llevó a Eisenstein¹⁷ a comparar el *manga* con el montaje cinematográfico, esto a partir del proceso de combinar diversos pictogramas para expresar pensamientos complejos.

¹⁶ Frederik Schodt, ¡Manga! ¡Manga! *The world of japanese comics*, pág. 35.

Es también a partir de esta percepción que Tezuka decía no estar dibujando al momento de crear un *manga*, sino escribiendo jeroglíficos, símbolos¹⁸.

Asimismo, no olvidemos que este principio es el principal motivo por el cual el *manga* es tan popular dentro de la cultura japonesa, ya que además de ser accesible y divertido, el cómic japonés (a diferencia de los del resto del mundo) resulta una importante fuente de entretenimiento, relajación, pero sobre todo de educación e intercambio cultural.

En la actualidad existen cómics que abordan casi cualquier tema, desde la pornografía, hasta los clásicos de aventuras ninjas y samuráis. Sin embargo, existen también cómics que retratan aspectos cotidianos como lo son las problemáticas laborales, asuntos deportivos, política, autobiográficos, de denuncia, etc.

Durante la década de los setenta fueron muy populares los *mangas* románticos hechos por y para mujeres, de entre los destacan el famoso retrato ficticio de la emperatriz Maria Antonieta, La Rosa de Versalles (Berusaiyu no Bara) de Riyoko Ikeda en 1972.

Más conocido en occidente es el caso de Candy Candy de Kyoko Mizuki y Yumiko Igarashi, muy popular entre 1975 y 1979. La historia gira en torno a Candy White, una niña quien fue abandonada en un hogar para niños huérfanos dirigido por la señorita Pony y la hermana María. Junto con Annie, su mejor amiga, y los demás niños del orfanato, vivirá las más increíbles y enriquecedoras experiencias.

¹⁷ Director de cine y teatro soviético, pionero en el uso del montaje, pensaba que la edición era un medio no para enlazar escenas, sino para manipular emociones. De ideales comunistas, en varias ocasiones se vio inmerso en conflictos con el gobierno ruso. Eisenstein no utilizaba actores profesionales en sus producciones, su mayor éxito fue El acorazado Potemkin (Bronenósets Potyomkin) de 1925, calificada como una de las mejores películas de todos los tiempos.

¹⁸ Un símbolo es la representación perceptible de una realidad, a partir de rasgos asociados con ésta por una convención socialmente aceptada. Es un signo sin semejanza ni proximidad, que solamente posee un vínculo convencional entre su significante y su denotado. Los símbolos son pictografías con significado propio. Muchos grupos tienen símbolos que los representan; existen símbolos referentes a diversas asociaciones culturales, artísticas, religiosas, políticas, comerciales, deportivas, etc.

Empero, desde el comienzo del *manga* hubo un género siempre predilecto por los fans: el género de acción, robots y ciencia ficción. Es aquí donde es inevitable hablar de leyendas como Mazinger Z, de Go Nagai; *manga* que viera la luz por vez primera en 1972, y Akira de Katsuhiro Otomo en 1986.

Ahora bien, en cuanto al estilo, el cómic japonés se distingue por dibujar ojos alargados, tendencia que se exageró con la aparición de las historietas sentimentales para niñas.

El principal precursor de dicha tendencia fue nuevamente Osamu Tezuka, al añadir un toque caucásico al modelo, además de cristalizar y redondear al máximo los ojos.

El fenómeno *manga* es, hoy día, un elemento inherente del Japón posmoderno y su estudio resulta necesario si se desea ahondar, siquiera un poco, en la historia y cultura del país oriental.

Gran parte de su éxito se debe a la cualidad onírica de sus relatos, es decir, ese diálogo constante entre el lector y el mundo de los sueños de la mente japonesa. El cómic japonés es a la vez “la fuerza dominante de la cultura pop y una ventana de la sociedad, donde se revelan sus miedos y sus fantasías”.¹⁹

1.3 El anime / アニメ

Anime es la expresión japonesa empleada para designar la versión animada del *manga*, la cual, en comparación con sus homólogos occidentales, es mucho más accesible debido a que –a pesar de responder a convencionalismos gráficos, lingüísticos y culturales propios de Japón– resulta entendible para cualquier tipo de público.

¹⁹ Roger Sabin, Adult comics. An introduction, pág. 208.

Entre los antecedentes de la animación japonesa destaca el llamado “teatro de sombras” surgido en el siglo XVIII, así como “la larga tradición de estampas narrativas sobre papel de la época feudal, a través de los populares grabados sobre madera de maestros como Hokusai, y la amplia disponibilidad de libros y publicaciones periódicas en el siglo XIX. [Para entonces] el *manga-comic* y tiras ya estaban bien establecidas [...], mientras el nuevo arte del cine se volvía más y más popular”.²⁰

No obstante, fueron las producciones occidentales exhibidas en Japón las que impulsaron a los primeros artistas orientales a incursionar en la animación silente. Algunos de ellos fueron el pintor Junichi Kouchi, el caricaturista Oten Shimokawa y Seitaro Kitayama, encargado en ese entonces de *Gendai no Yoka*, una revista de arte.

Los tres trabajaron de forma individual en distintos proyectos de largometraje, con temáticas tradicionalistas que más tarde serían producidas por la empresa Nikkatsu, pero las cuales nunca alcanzarían fama ni reconocimiento.

De hecho, como se dijo anteriormente, la primer cinta de animación japonesa de la que se tenga registro se realizó en 1917 y pertenece a Oten Shimokawa y se llamó El portero Mukuzo Imokawa (Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki).

Obras de Kitayama como El cangrejo y el mono (Saru Kani Gassen) y El niño melocotón (Momotaro) fueron producidas un año después pero con un poco más de éxito. El niño melocotón, por ejemplo, logró exhibirse en Francia y algunas otras salas occidentales; esto antes de que la cinta desapareciera con el terremoto de Tokio en 1923.²¹

²⁰ Vid Andrea Baricordi, et. al., *Anime. A guide to japanese animation (1958-1988)*, págs. 9-11.

²¹ El Gran terremoto de Kanto estremeció la isla japonesa de Honshu a las 11:58 am del 1 de septiembre de 1923. El sismo tuvo una magnitud entre 7, 9 y 8.3 grados en la escala de Richter. Destruyó la ciudad portuaria de Yokohama, así como las prefecturas vecinas de Chiba, Kanagawa, Shizuoka y Tokio. Según fuentes oficiales, al menos 105.385 personas murieron y otras 37.000 quedaron desaparecidas. Muchas de las víctimas provienen de los 88 incendios que ocurrieron de manera separada y que se extendieron rápidamente

Kouchi, por su parte, produjo La espada de Hanawahekonai (Hanawahekonai Meito no Maki) también de 1917. Diez años más tarde, y en colaboración con Kiichiro Konai y Sanae Yamamoto, implementó el uso de sombras grises como una nueva técnica de animación.

Es así como surge en 1924, bajo la batuta de Yamamoto, La montaña donde se abandona a los ancianos (Ubasute yama), ésta es la cinta más antigua que se conserva en Japón.

Como es evidente, la industria de la animación fue muy raquítica durante todo este periodo, ya que los precursores del género trabajaban en pequeños estudios caseros y se veían en la necesidad de vender los derechos de sus obras a compañías teatrales a cambio de financiamiento.

Los temas recurrentes de cine de animación en ese entonces eran las leyendas y las fábulas. Sin embargo, también se produjeron dramas dirigidos al público adulto, muchas veces con elementos eróticos.

Un hombre clave dentro de esta etapa fue Noburo Ofuji y sus películas hechas a partir de pedazos de papel especial semi transparente, como La leyenda del mono Pierre (Songoku Monogatari) de 1926. Posteriormente, el mismo Ofuji fue el primero en experimentar con el *anime* y el sonido con su película La ballena (Kujira) en 1927.

Construida con la técnica de las ilustraciones hechas a partir de paneles de cristal (antes descrita), la cinta sincronizaba la imagen con la Obertura de Guillermo Tell; un trabajo sobresaliente en comparación con otras producciones de la época.

debido a los fuertes vientos de un tifón cerca de la península de Noto. En varios lugares fueron observadas tormentas de fuego, la más grande se cobró al menos 30.000 vidas en el Rikugun Honjo Hifukusho. El fuego duró dos días hasta la mañana del 3 de septiembre.

Además de estos logros, en 1929, Ofuji se convirtió en el director del primer *anime* hablado con Gato Negro (Kuro Nyago) y también fue pionero con La flor dorada (Ogon no Hana), una cinta a dos colores realizada ese mismo año. No obstante, el primer filme dentro de este rubro es Mi béisbol (Boku no Yakyu) de Megumi Asano de 1948.

Ahora bien, la primera cinta hablada con “sonido óptico”²² apareció en 1933. Se llamó El mundo de la mujer y el poder (Chikara to onna no Yo no Naka), y se le debe a Kenzo Nazaoka.

Con estas bases nació en 1959 La leyenda de la serpiente blanca (Hakujaden), la primera película animada de larga duración en color de la era moderna, misma que ganó en el Festival infantil de Venecia de ese mismo año.

Llegada la década de los 60, un cambio revolucionario en cuanto a técnica y contenido sacudió a las producciones japonesas, las cuales por vez primera figuraron junto a trabajos como los de Jiri Trnka de Checoslovaquia, Dusan Vukotic de Yugoslavia, importante representante de la escuela de Zagreb y primer “no americano” en obtener el Premio Oscar por su cortometraje Surogat, y Jan Lenica y Waterian Borowczyk de Polonia.

Estos últimos representan quizá el eslabón más importante dentro de la animación en Polonia, pues antes de su contribución al género, el cine de animación carecía de valor estético, considerado únicamente como divertimento para niños y desprovisto de aspiraciones artísticas, ideológicas y filosóficas.

Incluso, en este mismo periodo surgió el *Sannin no Kai* o grupo de los tres, conformados por Yoji Kuri, Ryohei Yanagihara y Hirashi Makabe, todos reconocidos ilustradores japoneses.

²² Sonido cinematográfico que se graba directamente sobre la película fotográfica, usualmente en uno de los márgenes del carrete donde se encuentra la imagen. Hoy día puede ser analógico y digital.

El *anime*, entonces, se convirtió rápidamente en un icono de la animación en general, no sólo por su revolución estilística, sino porque logró transformar también los sistemas de producción mundial. De hecho, para 1965 “la sociedad de las Artes Cinematográficas y de Televisión en Estados Unidos reconoce que Japón se había convertido en el más grande centro de producción animada”.²³

Mushi, la casa productora de Osamu Tezuka fue –en parte– la responsable de la expansión del cine japonés de animación en 1962. A pesar de este logro, la productora se declaró en quiebra 10 años más tarde.

Empero, para 1975 surgió *Tezuka Production* donde se realizaron obras clave como *Saltando* (Jumping) de 1984, ganadora del primer lugar en el Festival de cine animado de Zagreb en Croacia; Película rota (Omboro film) de 1985, acreedora al primer premio del Festival de Animación de Hiroshima; y La leyenda del bosque (Mori no Densetsu) de 1987.

El trabajo de Tezuka, y el de sus discípulos, empleaba tanto los recursos de la aventura romántica como los del género de la ciencia-ficción, para explorar la significación de la derrota y semi destrucción del Japón en la Segunda Guerra Mundial, y para buscar la manera de que renaciera, una y otra vez, los temas del Apocalipsis, de la muerte y la destrucción, del renacimiento a través del sacrificio y la generosidad, protagonizados por hombres y animales, aliens e insectos, en el espacio, en remotos pasados y futuros en el espacio o en reinos fantásticos. Los acontecimientos históricos y las leyendas populares también fueron usados como base para crear historias alegóricas de luchas, supervivencia y renacimiento.²⁴

Por otra parte, la televisión fue un medio decisivo dentro del proceso de globalización de la animación. La internacionalización de personajes como Astro Boy de Osamu Tezuka (1963) o Akira de Katsuhiro Otomo (1988) son prueba de

²³ Miguel Bustamante Valdés, “Perfil evolutivo de la animación japonesa”, en: Revista de Revistas, publicación de Excelsior Núm. 4472, Enero de 1999.

²⁴ Helen McCarthy, Una introducción al Anime, dibujo animado japonés, pág. 8.

ello, al lograr penetrar en un campo –hasta entonces– monopolizado por los estadounidenses Hanna-Barbera y Warner Bros.

Sin embargo, no todo el *anime* contemporáneo proviene del *manga*. Cuando esto sucede, el dibujo animado recibe el nombre de *OAV* u Original Animation Video, según las siglas en inglés.

Astro Boy, a pesar de no haber sido la primera serie de televisión (este honor le corresponde a Historia Instantánea (Otogi Manga Karendā) de Ryuichi Yokoyama de 1961), sí fue el primer programa de dibujos animados en salir al extranjero, convirtiéndose así, en 1963, en el máximo exponente del *anime* fuera de Japón. Llegó a su fin dos años más tarde.

Esta serie fue una recreación del cuento de Pinocho adaptada al siglo XXI, y Astro Boy representó la primera cara no humana dentro del *anime* capaz de pensar y actuar, además de distinguir entre el bien y el mal; hecho que ayudó a inducir y mantener la actitud positiva del pueblo japonés ante la tecnología.

A la par nació otra gran leyenda: Iron Man 28 (Tetsujin 28-gō), serie basada en el *manga* de Mitsuteru Yokoyama y la cual gira en torno a una nueva clase de robot totalmente dependiente de la raza humana; una máquina al servicio del hombre.

Para 1970, trabajos como el de Nagai Go se convirtieron en las grandes estrellas de la industria del *manga* y *anime*. Interesado en lo sobrenatural y en la tradición japonesa, Go creó en octubre de 1972, Mazinger Z.

Estos dos ejemplos entran en el rubro de los *Mecha*, término proveniente de la palabra inglesa *Mechanical* y que en Japón es muy popular para designar a estos robots humanoides, los cuales tienen la particularidad de ser de proporciones exageradas y belicosos, aunque su empleo no necesariamente sea con fines de destrucción.

Con la premisa de que robot y humano dependen íntimamente uno del otro, Mazinger Z representó la “unión fisiológica, casi psíquica, entre la máquina y su piloto (estaban unidos por su destino), un joven quien lo conducía a través de una serie de espectaculares aventuras, luchando contra el mal y venciendo a los enemigos de la humanidad”.²⁵

Comúnmente, el piloto de un *Mecha* es joven, valiente e inteligente, cualidades esenciales que le ayudarán para el dominio del mismo, aún sin contar con la capacitación militar requerida. Es importante aclarar que los *Mecha* siempre están a la vanguardia de la tecnología armamentista y no cualquiera puede comandarlos.

La popularidad del robot gigante creció enormemente, dando paso así a la mercadotecnia y la comercialización a través de juguetes de originales y coloridos diseños que emulaban a sus símiles de caricatura y a menudo recordaban las tradicionales armaduras de samurai.

La idea de la conexión psíquica hombre-robot perduró por mucho tiempo, pero poco a poco se transformó en una nueva clase de habilidad humana. Nacieron así historias basadas en teorías científicas, con personajes poderosos pero vulnerables, con tramas de amor y odio, traición y venganza, muerte y supervivencia. Un ejemplo de ello fue Robotech de 1985.

Posteriormente, esta oleada del fenómeno de la animación japonesa se vio reforzada ahora ya no sólo por series televisivas, sino por un filme: Akira.

Resultado de la experimentación con animación análoga y digital, Akira, de Katsuhiro Otomo, retrata un Japón futurista y contracultural, devastado por la Tercera Guerra Mundial e inmerso en intrigas políticas y militares.

²⁵ Ibidem, pág. 18.

Proyectada por vez primera en Londres dentro del Picadilly Film Festival en el verano de 1990, Akira se convirtió, un año más tarde, en el primer film distribuido en video por la Island World Communications, IWC, actualmente conocida como Manga Entertainment Ltd.

A esta cinta le siguieron trabajos como, El apartamento del horror (Warudo apâtomento horâ) de 1991 y Recuerdos (Memories) de 1995. Asimismo, en 1996, Otomo fue el creador de La tercera Máscara (The third Mask), historieta en blanco y negro diseñada especialmente para el cuarto y último tomo de la miniserie norteamericana: Batman Black and White, de la editorial DC.

En fechas recientes, el *anime* sigue siendo un fenómeno alrededor del mundo. Series veteranas como Los Caballeros del Zodiaco original de Masami Kurumada (1986), siguen causando revuelo más de una década después de su lanzamiento comercial.

Con su trama compleja y sus distintas líneas argumentales, esta serie es el claro ejemplo de que el *anime* no sólo son historietas japonesas de corte fantástico e infantil llevadas al cine o la televisión, sino relatos sólidos que albergan personajes casi humanos, los cuáles interactúan en mundos tan complejos que permiten más de una lectura por parte del espectador.

Esto principalmente por su profundo sincretismo religioso y mítico. Recordemos que el argumento de esta serie se basa en la historia de un grupo de jóvenes guerreros denominados “Caballeros”, quienes luchan por proteger a la diosa Atenea de las fuerzas del mal. Su mayor arma es su energía interior o “cosmos”, mientras que sus puños y armaduras inspiradas en constelaciones y seres de la mitología griega, son su protección. En otras palabras, la serie de Los Caballeros del Zodiaco no se reduce al clásico enfrentamiento entre el bien y el mal, por el contrario, retrata una lucha por el futuro del planeta, cuya compleja estructura

psicológica pondrá a prueba valores arraigados como lo son la amistad, el amor, la justicia y la propia vida humana.

El objetivo de este trabajo no es describir todos y cada uno de los casos que resultan representativos dentro de la historia del *anime*, sin embargo, mencionar siquiera los nombres de algunos de ellos se torna obligatorio, pues son éstos nuestros referentes inmediatos al hablar del tema.

1.4 Animación y tecnología / アニメーションとの技術

A partir de la década de los 80, la producción de *anime* se ha incrementado considerablemente, esto por la incursión de nuevas tecnologías, principalmente por el uso de computadoras.

La animación por computadora es más común cada vez, principalmente los gráficos en 3D, con los cuales se busca dar mayor realismo a las imágenes.

Recordemos que dentro de la animación tradicional, para crear la ilusión del movimiento, además de la persistencia retiniana, se utiliza la superposición de imágenes en fotogramas distintos (aproximadamente 24 cuadros por segundo).

Lo mismo ocurre con la animación por computadora, sólo que aquí los objetos se modelan en el ordenador y las imágenes resultantes se unen a partir de un esqueleto virtual, el cual es de gran ayuda para animarlas a través de controladores y finalmente ser renderizadas.²⁶

²⁶ En términos de visualización, específicamente en 3D, la "renderización" es un proceso de cálculo complejo desarrollado por computadora destinado a generar una imagen 2D a partir de una escena 3D. La traducción más fidedigna es "interpretación", aunque se suele usar el término inglés "render". Así podría decirse que en el proceso de renderización, la computadora "interpreta" la escena en tres dimensiones y la plasma en una imagen bidimensional.

Asimismo, existe otro tipo de animación llamada de captura del movimiento, la cual funciona, como su nombre lo dice, a partir de la captura de movimientos reales a través de un sensor conectado a una computadora, mismos que posteriormente son incorporados al personaje.

De esta forma, las técnicas usadas en el cine de animación se dividen, entonces, en dos grandes categorías: 1) la tradicional animación plana o 2D en la que se incluyen los dibujos animados, papeles recortados, collages, animaciones de arena y objetos planos, y 2) animación tridimensional o 3D (*stop motion*), que corresponde a los muñecos animados y animaciones de plastilina (*claymotion*).

Existen algunas técnicas más de animación, las cuales buscan lograr que las imágenes no parezcan resultado del trabajo con computadora. Algunas de ellas son:

Animación de partículas: Es aquella que permite al ordenador animar objetos muy pequeños, como partículas de luz.

Mapping: Proceso que integra un objeto tridimensional en un fondo y que crea la ilusión de un movimiento de cámara.

Morphing: Recurso para mostrar movimiento durante un periodo de tiempo modificado de una imagen que ya existe en el ordenador, por ejemplo una metamorfosis o una descomposición.

Pintura digital: Proceso por el cual se aplica color a las imágenes animadas a través de una computadora. La ventaja de esta técnica es que el animador tiene una variedad infinita de tonalidades a escoger (más de 15 millones).

Pixilación: Variante del *stop motion* en la que los objetos animados son objetos reales e incluso personas, los cuales serán fotografiados en repetidas ocasiones y desplazados ligeramente.

Rotoscopia: Consiste en dibujar cada cuadro de una animación sobre un filmico original. Así se transmite al dibujo la naturalidad y secuencialidad de movimientos, expresiones, luces, sombras y proporciones propias de una filmación.

Todos los modelos tienen sus ventajas. En la actualidad toda animación requiere el empleo de por lo menos uno de ellos. Por ejemplo, la animación cuadro por cuadro es empleada en situaciones imposibles de realizar para un actor, mientras que la animación por captura de movimiento es recurrente en momentos que exigen gran realismo, pero cuyas características exceden los principios básicos de producción.

Definitivamente éste es uno de los campos de la informática más prolíficos de los últimos años. Los avances en la materia han hecho posible lo inimaginable, escenas memorables de la cinematografía contemporánea que quedarán para la posteridad, como el hundimiento del Titanic (Titanic, 1997) o las innumerables batallas de los tres primeros episodios de La Guerra de las Galaxias (Star Wars, 1977).

Hoy día, quizá la mayor producción de cintas por ordenador –al menos por popularidad– pertenece a Pixar, nacida apenas en 1984. El ejemplo más claro de esto sin duda es Toy Story (Toy Story, 1995), la cual recaudó 192 millones de dólares en Estados Unidos y 362 millones más alrededor del mundo. Desde entonces el género ha ido en ascenso, dejando ver que es la animación tradicional la que está en verdadero riesgo.

Esta creciente industria ha dado lugar a la creación de cada vez mayor número de filmes generados completamente por computadora y el coste de su producción es muy similar al de cualquier otra cinta de ficción, aproximadamente 90 millones de dólares, con periodos de trabajo largos y una considerable cantidad de capital humano.

Por ello se dice que las limitaciones actuales del cine de animación no se encuentran en el financiamiento, sino en la falta de creadores, directores, guionistas, etc.

Aún con el uso de estas novedosas técnicas, el tiempo también es un factor en contra, ya que la generación de cada imagen representa una gran cantidad de éste (entre 10 y 30 minutos de render dependiendo la complejidad), porque la exhibición comercial exige una resolución alta.

II. 宮崎駿監督の映画 EL CINE DE HAYAO MIYAZAKI

Hacer una película se convierte siempre en cocinar una poción de bruja. Es cierto que cuando se trabaja se pone la misma pasión, la misma locura que el Doctor Frankenstein de la primera película. Y cuando se hace una película nunca se sabe lo que uno va a parir. De hecho eso es lo más hermoso. Tienes una idea de lo que quieres hacer, trabajas como un loco y es genial. Se combinan toda clase de elementos sin saber muy bien cuál será el resultado final.²⁷

Tim Burton

2.1 Biografía / 伝記

Nacido en Tokio el 5 de enero de 1941, Hayao Miyazaki es reconocido mundialmente como el mejor animador en toda la historia de Japón. Argumentos excepcionales, personajes con carácter y una animación que deja sin aliento, son los elementos que han hecho de sus películas verdaderas obras de arte.

²⁷ Vid Tim Burton en: Mark Salisbury, Tim Burton pot Tim Burton, págs. 95-96.

Originario del pueblo de Akebono-cho del distrito de Bunkyo-ku, Miyazaki es el segundo de cuatro hermanos: Arata, Shirou y Yutaka. De hecho, asegura que “ser el de en medio” influyó en su modo de pensar y actuar.²⁸

A la edad de cinco años, su familia decidió mudarse a Utsonomiya y posteriormente a Kanuma en 1946. Esta última es la ciudad donde tenía sede “Aerolíneas Miyazaki”, la empresa familiar dedicada a la manufactura de timones de cola para los legendarios aviones de caza *Zero*, utilizados durante la Segunda Guerra Mundial.

Este hecho fue trascendental en la vida de Hayao Miyazaki, puesto que como se ve en sus películas, su cine está muy ligado al hecho de volar, así como el tema de la violencia y las armas, que lo trata de forma ambigua.

Miyazaki confiesa sentirse culpable por haber crecido confortablemente dentro del seno de una familia beneficiada por la guerra, mientras otras miles sufrían por ella. El hecho de que sus padres poseyeran una compañía que fabricaba refacciones para los aviones que servían al ejército, parece haberle afectado visiblemente y lo refleja en sus filmes.

En 1947 la madre de Hayao enfermó gravemente de tuberculosis espinal, padecimiento que la mantuvo en cama durante nueve años. Algunos críticos y estudiosos del tema aseguran que parte de las vivencias de Miyazaki en esa época se ven reflejadas de forma autobiográfica en su trabajo, principalmente en Mi vecino totoro (Tonari no Totoro) de 1988.²⁹

Poco después de concluir sus estudios de secundaria, Hayao recibe la oportunidad de ver en cine el primer largometraje animado japonés a color, La leyenda de la serpiente blanca (Hakujaden), de Kazuhiko Okabe y Yabushita Taiji

²⁸ Vid “Biografía Hayao Miyazaki”, [en línea], disponible en:
http://www.nausicaa.net/miyazaki/miyazaki/miyazaki_biography.txt

²⁹ Idem

para Toei Douga en 1958, hecho que lo decide a dedicarse por completo al oficio de animador.

El futuro director siempre mostró interés por el dibujo; no obstante, primero quiso estudiar Ciencia Política y Economía en la Universidad de Gakushuin y se graduó en 1963. Durante su periodo universitario, Miyazaki creó un club de investigación literaria para niños, muy parecido a lo que hoy podría llamarse un club de lectura e intercambio de cómics e historietas.

Ese mismo año, consiguió un trabajo como asistente en Toei Doga³⁰, el más grande estudio de animación en toda Asia.

Desde su llegada sorprendió por su increíble habilidad para el dibujo y su aparente fuente inagotable de ideas y bocetos para películas. Fue ahí donde conoció a quien sería su más fiel colaborador, Isao Takahata.

Tras un breve pero intenso entrenamiento, Hayao comienza a trabajar como *in betweener* o intermediador (quien dibuja los cuadros intermedios a partir de los puntos que hace el animador principal).³¹

Sin importar su corta experiencia en el campo del dibujo animado, Miyazaki siempre demostró habilidad para el diseño de personajes e ideas argumentales.

³⁰ Estudio de animación japonés nacido en 1948, a él pertenece la producción del primer largometraje a color en la historia de Japón y la animación japonesa, La leyenda de la serpiente blanca (Hakujaden). Durante la década de los 70 el estudio se centra más en la producción de series televisivas, alcanzando el éxito con títulos como Candy Candy, Mazinger Z y Calimero. Una década más tarde revoluciona el mundo del anime con Saint Seiya y Dragon Ball, sentando así las bases de lo que en 1992 se convertiría en un fenómeno mundial: Sailor Moon. En 1998 cambia su nombre por el de Toei Animation.

³¹ Vid “Historia de Hayao Miyazaki”, [en línea], disponible en: <http://www.cristalab.com/anime/historia-de-hayao-miyazaki-c190161.html>

A finales de ese mismo año, la Toei sufre una crisis sindical encabezada por Hayao Miyazaki, Secretario General; y secundado por Isao Takahata, Vicepresidente del Sindicato.

Miyazaki siempre declaró abiertamente su inclinación por el marxismo. De hecho, durante el proceso creativo de Nausicaä del Valle del Viento (Kaze no Tani no Nausicaä) –primer filme dirigido por Miyazaki dentro del Estudio Ghibli– no estaba seguro de hacerla princesa, pues eso significaba que pertenecía a una clase pudiente.

Recordemos que en Japón la concepción de comunismo es completamente diferente a la versión que se tiene en occidente. De hecho, el marxismo como teoría que analiza a la sociedad, ha sido enseñado durante décadas en universidades.

Durante la guerra, cualquier movimiento de resistencia era prohibido y éstos casi siempre fueron liderados por simpatizantes comunistas.

Miyazaki y Takahata conforman la lista de los idealistas que creyeron en un “Japón verdaderamente democrático”; aunque años más tarde abandonaran completamente el movimiento.

Es también el tiempo en el que Miyazaki comienza a salir con una animadora de nombre Akemi Ota, con quien se casaría dos años más tarde. Con ella procreó dos hijos: Gôro Miyazaki (1967), diseñador de paisajes y Keisuke Miyazaki, (1969), silvicultor por la universidad de Sinshu.

En el otoño de 1965, Miyazaki unió esfuerzos por vez primera con Takahata para ayudarlo en la producción de su película Horus, Príncipe del sol (Taiyo no Oji Horus no Daiboken). En ese entonces la animación televisiva había comenzado a desplazar al cine animado, por ello y pese a todos los obstáculos, tanto Hayao

como Isao se comprometieron a terminar el filme a toda costa. Finalmente, la cinta fue estrenada en 1968 y Akemi Ota fue la animadora principal.³²

Los años subsiguientes fueron de arduo trabajo. En 1971 Miyazaki y Takahata se unen a las filas del estudio A-Pro; sin embargo sus proyectos no gozan de trascendencia y se retiran juntos para integrarse al equipo de Zuivo Pictures.

Entre los primeros encargos que el estudio hizo a Miyazaki destaca el de viajar a Suiza para dar vida a Heidi, la niña de los Alpes (Arupusu no Shōjo Haiji), de 1973. Para 1975 viaja a Argentina, esta vez para detallar la serie Tres mil millas en busca de mamá (Haha wo Tazunete Sanzenri), mejor conocida como Marco.

Durante los siguientes cinco años, Miyazaki estuvo fuertemente involucrado con la serie de televisión Teatro de Obras Maestras Mundiales (Sekai Meisaku Gekijoo).

En colaboración con Takahata, también participó en proyectos como El Perro de Flanders (Flanders no Inu) de 1975 y Ana de las Tejas Verdes (Akage no An) de 1979.

Entre 1978 y 1979, Miyazaki dirige su primera serie de televisión: Conan, el Niño del Futuro (Mirai Shonen Konan) y su primer largometraje Lupin III: El Castillo de Cagliostro (Rupan Sansei: Terebi to Kariosutoro no Shiro), película que narra una de las aventuras del ladrón Lupín III, descendiente del famoso ladrón de guante blanco Arsène Lupin, creado por el novelista francés Maurice Leblanc (1864-1941), muy popular en Japón. Este trabajo ya fue dentro de la Tokyo Movie Shinsha.

Después de trabajar brevemente como instructor de nuevos animadores en Telecom, Miyazaki decide en 1982 comenzar a dibujar lo que sería el parteaguas en su carrera: Nausicaä del Valle del Viento.³³

³² Idem

³³ Idem

Concebida inicialmente como un *manga*, Nausicaä del Valle del Viento se convertiría pronto en un proyecto de animación, que con la producción del estudio Topcraft y el apoyo económico de la empresa de publicidad Hakohoudo (propiedad de su hermano Shirou), viera la luz en marzo de 1984. Durante la pre-producción de la película, la madre de Hayao fallece a la edad de 71 años.

Considerada su primera película de verdadero éxito, las ganancias de Nausicaä del Valle del Viento llevaron a Miyazaki y Takahata a independizarse y establecer su propio estudio, el Estudio Ghibli, donde desde entonces la dupla ha dirigido, escrito y producido decenas de películas.

Fundado oficialmente en Kichijoji, en la ciudad de Musashino, Tokyo en 1985, Estudio Ghibli retoma su nombre de la palabra africana que hace referencia a un viento fuerte y cálido que sopla en el desierto del Sahara, y la cual fue utilizada para designar a los aviones de caza italianos durante la Segunda Guerra Mundial.³⁴

Aunque el *manga* de Nausicaä comprende siete tomos (1982-1994), la cinta muestra someramente lo que son los dos primeros y su final es un tanto forzado. Incluso el propio Miyazaki ha declarado que le habría gustado que el final de la versión fílmica de Nausicaä del Valle del Viento hubiera sido más franco y menos dulce.

Establecido expresamente para producir películas, Ghibli no hace series para televisión porque este tipo de *anime* trabaja sobre horarios y presupuestos limitados, hecho que dificulta alcanzar el nivel de calidad que busca Miyazaki.

Reducir tiempo y costos es muy arriesgado, Ghibli prefiere producir una cinta al año como mínimo, pero dentro de los estándares de calidad preestablecidos.

³⁴ Vid “Miyazaki, el corazón del anime”, [en línea] disponible en: <http://analizarte.es/2006/06/13/miyazaki-el-corazon-del-anime/>

En 1996 Ghibli llegó a un acuerdo con Disney, en el cual cede los derechos de distribución global para La Princesa Mononoke (Mononoke Hime) y los de ocho cintas más en formato de video. El acuerdo incluye doblaje al inglés (y algunos idiomas más), así como participación en mercadotecnia y promoción.³⁵

Grandes directores de la animación contemporánea comenzaron su carrera dentro del Estudio Ghibli; entre ellos Hideaki Anno, actual director del estudio Gainax y creador de la exitosa serie de televisión Evangelion (Shin Seiki Evangelion) de 1995.

En últimas fechas, el Estudio Ghibli ha colaborado también en la financiación de películas y series de TV. La búsqueda de la inocencia o mejor conocida como Ghost in the Shell II: innocence, (Kōkaku Kidōtai) de Mamoru Oshi (2004), es una de ellas.

Después del estreno de La Princesa Mononoke en 1997, Hayao Miyazaki anunció por vez primera su retiro, sin embargo éste no sería definitivo, pues en 2001 dirigió El viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no kamikakushi) y en 2004 El increíble castillo vagabundo (Haururu no Ugoku Shiro).

Paralelo al éxito de El viaje de Chihiro, la fama internacional de Miyazaki y su estudio se consolida con la apertura del Museo Ghibli, en el Mitaka Inokashira Park.

Diseñado por él mismo, el museo sigue sus ideales de respeto a la naturaleza. Aquí pueden encontrarse varios cortos inéditos como: Mei y el Kittenbus (Mei to Koneko Basu), El día que capturé una estrella (Hoshi wo Katta Hi), Monmon la araña de agua (Mizugumo Monmon), La caza de ballenas (Kujiratori) y El gran día de Koro (Koro no Dai Sanpo).

³⁵ Vid “Ghibli 101: Past, Present, and Future of Studio Ghibli”, [en línea] disponible en: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/ghibli/ghibli101.html>

Los trece años de trabajo fílmico del Estudio Ghibli se nos presentan casi perfectos. Con gran complejidad técnica, sus obras están llenas de fe y esperanza. Dirigidas a un público heterogéneo, todas son reflejo del trabajo artesanal, la supremacía del dibujo hecho a mano sobre los gráficos por computadora.

Convertido en un estandarte del cine de animación mundial, a través de los años Estudio Ghibli se ha visto en la necesidad de incursionar en el campo del sistema digital; sin embargo, se ha luchado porque su empleo sea sistemático y no necesariamente obligado. Nunca más allá del 10 por ciento de la impresión total.

2.2 Estilo cinematográfico / 映画のスタイル

Dentro de la historia del dibujo animado japonés o *anime*, son tres los nombres que destacan por derecho propio: Osamu Tezuka, también conocido como “el dios del *manga*” y creador de Astro Boy; Katsuhiro Otomo, autor de Akira; y por supuesto Hayao Miyazaki, el animador más importante de todos los tiempos.

Ejemplo de libertad creativa y amor al arte, su trabajo rompe con la vieja concepción de que el cine de animación es exclusivo del público infantil y cuyos argumentos deben ser forzosamente musicales y pueriles.

Para ser libre, uno simplemente tiene que serlo: sin pedir permiso a nadie. Uno debe tener su propia hipótesis acerca de lo que uno está llamando a hacer, y seguirla, sin ceder o condescender con las circunstancias [...] La libertad significa aprender a exigirse a uno mismo, no a la vida o a los demás, y el saber cómo dar: sacrificarse, pues, en nombre del amor.³⁶

Pionero en la industria de la animación en Japón, su filmografía muestra una asombrosa visión e integridad, rasgos que lo convierten en un artista ilustre y de los más brillantes de su generación.

³⁶ Andrey Tarkovski, *Op. cit.*, pág. 182.

Dedicado por completo al oficio de animador por más de cuatro décadas, Hayao Miyazaki ha logrado demostrar que el público es capaz de “aceptar películas que se salen de los convencionalismos de Hollywood”³⁷, siempre y cuando “la personal mirada del autor [cohabite] en pacífica existencia con la lógica empresarial del cine a gran escala”.³⁸

Mensajes antibélicos, la relación del hombre con la naturaleza, el rechazo al individualismo y la responsabilidad son temas recurrentes dentro de su compendio fílmico.

Con tono satírico, épico o elegíaco ha pasado del retrato al cine de género y ha expresado con una simplicidad ejemplar las grandes pasiones, entregándose al lirismo del alma y a los juegos encantadores de la fantasía; abarcando así todos los matices y explorando todos los rincones³⁹, “eligiendo en la creación artística el factor personal como criterio de referencia, y así postular su permanencia e incluso su progreso desde una obra a la siguiente.”⁴⁰

A diferencia del *anime* tradicional, el de Miyazaki se aleja de la temática usual; es decir, robots que se convierten en naves, tipo Evangelion o Mazinger Z.

Siempre preocupado por la desigualdad social, los filmes de Miyazaki muestran también una clara inclinación anti-bélica. Entre los trabajos que reflejan este interés destacan series animadas como Horus, Príncipe del sol y Conan, el niño del futuro; cintas como Porco Rosso (Kurenai no Buta) de 1992 y Nausicaä del Valle del Viento de 1984.

Todas claro ejemplo del cine de animación de Estudio Ghibli, que se contraponía al gran gigante de occidente, Disney, cuyas producciones hasta hace algunos años se distinguían por ser “musicales que [incluían] aventuras, caricaturas, chistes más bien adolescentes y romances de cuentos de hadas. Por el contrario,

³⁷ Mark Salisbury, *Op cit.*, pág. 185

³⁸ Marcos Marcos Arza, Tim Burton, pág. 10

³⁹ “Hayao Miyazaki, el último emperador”, [en línea], disponible en: <http://www.labutaca.net/elviajedechihiro/comosehizo.htm>

⁴⁰ Robert Stam, Nuevos conceptos de la Teoría del Cine, pág. 218.

ninguna de las películas de Miyazaki es un musical, y sólo algunas se pueden considerar como películas de aventuras”.⁴¹

Esto ha cambiado con el tiempo, empero, la obra de Hayao Miyazaki aún puede carecer de interés para aquellos que no están acostumbrados a otro cine que no sea el de Disney; sobre todo porque las del director japonés son cintas de mayor duración y la importancia recae siempre en el argumento, al tiempo que permite que el humor y los personajes fluyan naturalmente.

Miyazaki conforma los escenarios de sus películas mezclando realidad y fantasía; sin diferenciar presente, pasado y futuro. Dando vida así a mundos que sólo podrían existir en la imaginación, “de manera que la ficción representada se muestra creíble a nuestros ojos, haciendo que lo maravilloso funcione al ‘hacer del artificio un valor tangible, hacer que lo irreal sea admisible, incluso sin dejar de ser imposible’, consiguiendo que quede justificada ‘la mezcla de tiempos y espacios, radicalmente enfrentada a cualquier percepción de realismo pero sobradamente verosímil’”.⁴²

Quizá el problema “no sea tanto el hecho de lograr el tono narrativo idóneo, quizá su cine, como el de otros posmodernos [...] no deba contemplarse ni analizarse tan sólo en términos de transparencia o claridad, sino que quizá debamos plantearnos el hecho de asistir a una obra abierta, a un todo artístico en el que el análisis queda por completo invalidado si se lleva a cabo desde una sola perspectiva”.⁴³

Se dice que el tiempo de la narración en sus filmes se torna lento; sin embargo, resulta perfecto al momento de transmitir el estado de ánimo de sus personajes, pues además de ser nostálgicas y sentimentales, son al mismo tiempo meditativas e inteligentes.

⁴¹ Francisco Vázquez, “Ciclo Hayao Miyazaki de cine de animación japonés”, [en línea] disponible en: <http://www.mat.upm.es/~jcm/miyazaki/index.html>

⁴² Andrey Tarkovski, *Op. cit.*, pág. 45

⁴³ Marcos Marcos Arza, *Op. cit.*, pág. 22

Una diferencia notable entre el trabajo de Disney y Ghibli es la ausencia de un villano. Mientras que para el primero es indispensable para el desarrollo de la trama, para Miyazaki y sus colaboradores es más importante crear personajes con personalidades más complejas, que se desenvuelvan al mismo tiempo en situaciones vertiginosas como de calma.

Con respecto a la técnica, el nivel de calidad de las producciones del Estudio Ghibli es de lo mejor dentro del rubro de la animación. Pese a la falta de presupuesto, sus películas son de excelente manufactura, dirigidas a un público amplio, aunque nunca tan comerciales como las de Disney.

Merced de las nuevas tecnologías, el Estudio Ghibli ha demostrado con hechos que la introducción de efectos por computadora en películas de animación no refiere forzosamente detrimento en la calidad visual. Simplemente es una herramienta útil que facilita el proceso de producción.

Aunque Miyazaki y Takahata tienen estilos gráficos propios para caracterizar cada uno a sus personajes, sí existe unidad dentro de los filmes del Estudio Ghibli. Mientras que Takahata es más realista y contemporáneo, Miyazaki recurre a la fantasía para transmitir alegorías sociopolíticas, siempre con mensajes ecologistas.

Esta combinación da como resultado cintas que destacan por su hermoso y bien desarrollado aspecto gráfico, además de los mensajes que siempre conducen hacia una búsqueda de la esencia y naturaleza del ser humano y un rechazo a actitudes destructivas como la guerra, la ambición o el aislamiento.

Todo esto evidencia que Hayao Miyazaki más que un cineasta es un poeta, que a través de sus películas da cuenta del fin de siglo y el comienzo del nuevo milenio.

En perfecta armonía visual y narrativa, el director es capaz de imaginar un cuento de hadas posmoderno para hablar del rechazo a lo diferente por medio de un relato que resulta por completo original, al tiempo que deudor

de una serie de argumentos que son ya parte del imaginario colectivo de la humanidad.⁴⁴

Sacrificio, tenacidad y pasión son las constantes que han llevado a Miyazaki a desarrollar al límite su particular apreciación y talento cinematográfico. Puntual, metódico e implacable, todos y cada uno de sus trabajos son reflejo fiel de su lucha contra los axiomas inútiles y la falsedad intelectual.

Su trabajo es simplemente un tributo al triunfo de una imaginación extraordinaria, el triunfo de “una indudable autonomía respecto a las estructuras más rutinarias de la industria actual pero a la vez sin romper del todo con ella”.⁴⁵

Entre las influencias de Miyazaki, estudiosos del tema citan una extensa variedad de artistas y trabajos.

La lista la encabeza Osamu Tezuka, su fuente de inspiración cuando de niño soñaba con ser escritor; mismo sueño que abandonaría años más tarde al considerar que su *manga* era una burda copia del trabajo de Tezuka, el cual, para entonces, Miyazaki ya consideraba como basura.

No obstante, trabajos como el de Lev Atamanov (1905-1981), director moscovita apasionado de las hadas y creador de La reina de la nieve (Snezhnaya Koroleva) de 1957, considerada como la mejor película de animación en el Festival de Cine de Venecia de ese año, o Paul Grimault (1905-1994), animador francés de estilo delicado y lírico preocupado por la naturaleza, que dirigió, entre muchas otras cintas, La Pastora y el Deshollinador (La Bergère et le Ramoneur) de 1952; así como el personaje de Popeye el Marino de 1929 de los Hermanos Max y Dave Fleischer y la cinta de La leyenda de la Serpiente Blanca (Hakujaden), que retrata el tormentoso amor entre dos jóvenes y que pertenece a la Toei Doga, primer gran productora de cine de animación en Japón encabezada por Hiroshi Okawa, fueron decisivos para que Miyazaki no abandonara su puesto como animador.

⁴⁴ Marcos Marcos Arza, *Op. cit.*, pág. 36

⁴⁵ José Enrique Monterde, “Particular revisionismo del género criminal”, “Dirigido Por...”, *Revista de cine*, núm. 310, pág. 68.

A través de sus obras, Miyazaki comprendió que los personajes de animación pueden actuar de forma realista si el animador hace correctamente su trabajo. Descubrió entonces los verdaderos alcances del que, hasta entonces, era considerado un género exclusivo para filmes de corte infantil.

Retomó de sus precursores técnicas para animar objetos, paisajes y vegetación, para después mejorarlas e imprimirles su sello personal. Demostrando así que el mejor aprendiz es aquel que supera al maestro.

También escritores y novelistas como Ryotaro Shiba (1923-1996), autor japonés conocido por sus novelas históricas sobre Japón, su cultura y su relación con el mundo, como Historia de los países dominantes (Kunitori Monogatari) de 1965, J. R. R. Tolkien (1892-1973) escritor británico, poeta, filólogo y profesor universitario, conocido por ser el autor de las obras clásicas de la literatura fantástica como El hobbit (The hobbit) de 1937 y El Señor de los Anillos (The Lord of the Rings) de 1954, Julio Verne (1828-1905), literato francés considerado como uno de los padres de la ciencia ficción, famoso por obras como Viaje al centro de la Tierra (Voyage au centre de la Terre) de 1864 y La Vuelta al Mundo en 80 días (Le tour du monde en quatre-vingts tours) de 1873 e Isaac Asimov (1920-1992), prosista y bioquímico bielorruso nacionalizado estadounidense, exitoso y excepcionalmente prolífico, autor de obras de ciencia ficción, historia y divulgación científicas como la Saga de la Fundación (Foundation) también conocida como Ciclo de Trántor, la cual se compone de 16 libros y que fue escrita durante dos periodos -el primero entre 1942-1957 y el segundo entre 1982-1992- y su serie de robots, con títulos como Yo, robot (I robot) de 1950 y Los robots del amanecer (The robots of dawn) de 1983. Todos ellos sentaron las bases de su narrativa audiovisual.

Pese a la pluralidad de sus fuentes, la obra de Miyazaki siempre muestra unidad y coherencia. La música, como elemento unificador, sigue siendo parte de su sello de identidad.

Siempre bajo la batuta de Joe Hisaishi, la banda sonora de cada filme es, en consonancia perfecta, romántica y soñadora.

Entre las características comunes en sus películas encontramos que siempre existen escenas de vuelo. Esto, según el propio Miyazaki⁴⁶, porque ama volar y a los aviones, especialmente los modelos antiguos. Recordemos que se dedicaba a la manufactura de alas para aviones Zero, de ahí el origen de su afición por estos artefactos.

Asimismo, es frecuente descubrir un cierto aire optimista en sus personajes, ya que él piensa que es imprescindible ver el mundo positivamente y con esperanza. Para Miyazaki lo importante es decir: "Deseo que existan tales personas, cosas, mundos"⁴⁷, y no sólo conformarse con el orden establecido.

Empero, quizá el recurrente más importante sea el viaje iniciático de sus protagonistas, itinerario de revelación y descubrimiento en el que busca reconciliar los lados más oscuros y atormentados de una personalidad al borde del caos.

En contraparte, su *manga* refleja el lado oscuro de la naturaleza humana a través de la violencia, el odio, la ira, la codicia y la guerra; pero siempre con la misma intención: mostrar su fuerte creencia en el espíritu humano para imponerse ante cualquier adversidad.

Para tal efecto, Miyazaki se vale de sus inseparables heroínas. En casi todos sus filmes, la trama gira en torno a una chica, regularmente una adolescente de rasgos físicos similares: ojos grandes, labios finos, complexión delgada y estilizada, poco ordinarios; que frente a la adversidad debe mostrar madurez y valentía para salir victoriosa.

Al respecto, Miyazaki comenta que la mayoría de sus protagonistas son mujeres porque le parece más original y atractivo retratar jovencitas que no cuentan con mayor poder que su propio espíritu. La gente está acostumbrada a ver chicos fuertes y con superpoderes luchando contra el mal, pero no a ver a chicas comunes luchando contra sus propios demonios.

⁴⁶ "Entrevista a Hayao Miyazaki" [en línea], disponible en:
http://www.nausicaa.net/miyazaki/miyazaki/101_spanish.html

⁴⁷ Idem

Lo que busca Miyazaki es lograr una compenetración entre el personaje y el espectador, de forma tal que este último ya no sea “una persona, un individuo de carne y hueso, sino un constructor artificial producido y activado por el aparato cinematográfico”.⁴⁸

Es importante comprender que “...el contacto entre el director y el público es específico y característico del cine en el sentido de que éste transmite a través de la película impresa una experiencia absolutamente libre en términos afectivos y emotivos y, por lo mismo, esa experiencia se hace más convincente. El espectador siente necesidad de esa experiencia delegada para resarcir en parte aquello que ha perdido, o se ha perdido, de la vida, esto es, como una ‘busca del tiempo perdido’”.⁴⁹

Más que el dibujo en sí, lo que da vida y fuerza a los personajes de Miyazaki es el guión. Lejos de ser chicas débiles y dependientes, son heroínas valientes, voluntariosas, en busca de su propia identidad.

En nuestra historia, la fuerza natural del personaje se revela debido a las situaciones a las que se debe enfrentar. Quería mostrarle a la gente que todos tenemos esta fuerza interior, que puede mostrarse cuando nos enfrentamos a circunstancias extraordinarias. Así es como quiero que sean mis amigos pequeños y creo que así es como ellos también quieren ser.⁵⁰

Aunque cambien de una película a otra, todas muestran una clara homogeneidad, resultado del ya característico estilo del director. Aquí podemos hacer referencia al llamado cine de autor, el cual se basa en la libertad en la elección de los temas e historias, así como la expresión de esta libertad durante la filmación, “...una formulación crítica y teórica centrada en el artista que un pequeño grupo de críticos franceses propusieron por vez primera a mediados de los años cincuenta y

⁴⁸ Robert Stam, et. al., *Nuevos conceptos de la teoría del cine*, pág. 172.

⁴⁹ Andrey Tarkovski, *Op. Cit.*, pág. 181.

⁵⁰ Entrevista a Hayao Miyazaki, disponible en:
http://www.primordiales.com.ar/estrenos/el_viaje_de_chihiro.htm

que fue adoptada con fervor por muchos académicos ingleses y norteamericanos en las siguientes décadas.⁵¹

La doble lectura que representan sus filmes, es justo la razón para que críticos y público en general, piensen que el cine de Hayao Miyazaki coquetee con el surrealismo; “un terreno propicio para la experimentación [...] receptáculo que [...] se niega a sí mismo como género: traspasa fronteras, comparte reglas y se dispersa en múltiples iconografías”.⁵²

Recordemos que como movimiento artístico, el surrealismo surgió a partir del colapso definitivo del dadaísmo⁵³ entre 1922 y 1923. Desde el comienzo, su búsqueda se encaminó a transformar la vida a través de la liberación de la mente humana combatiendo la razón.

De este modo, el surrealismo ofrece al pasado racionalista un mundo de sueños e imaginación que proporciona al ser humano una mayor plenitud espiritual.

La importancia histórica del surrealismo, según André Breton, fue el hecho de que éste fue el único movimiento artístico que planteó la posibilidad de integrar las dos realidades del ser humano: la de los momentos del sueño y las de los momentos de vigilia en una “surrealidad”.

El cine es el único arte donde el autor puede verse a sí mismo como creador de su propio mundo. La necesidad de autoafirmación innata al hombre encuentra el medio más directo y completo de realización en el cine. Una película constituye una realidad emotiva, y es así como la percibe el público: como una segunda realidad.⁵⁴

⁵¹ Robert C. Allen, *Teoría y práctica de la historia del cine*, pág. 102.

⁵² Carlos Losilla, *El cine de terror. Una introducción*, pág. 38

⁵³ Movimiento artístico surgido en Zürich, Suiza entre 1916 y 1922. Se caracterizó por manifestaciones provocadoras que buscaban la destrucción de toda convención artística, anti-arte. Su principal precursor fue Trsitán Tzara.

⁵⁴ Andrey Tarkovski, *Op. Cit.*, pág. 177.

Tengamos en cuenta que Hayao Miyazaki es, ante todo, un animador preocupado por el producto final, por eso mismo busca crear historias únicas y originales, cuidando siempre hasta el mínimo detalle.

Se dice que Miyazaki revisa gran parte de la animación principal y que anteriormente hasta re-dibujaba las celdas que consideraba deficientes o donde los personajes “no estaban actuando bien”.⁵⁵

Sin embargo, esta tarea se torna cada vez más complicada, dado que Miyazaki está envejeciendo y ya no tiene la misma habilidad de antaño. Por lo mismo, después de filmar La princesa Mononoke en 1997, declaró que jamás volvería a hacer una película de esta forma.

Hayao Miyazaki dejó formalmente el Estudio Ghibli en 1998 para montar su nuevo estudio Butava o Casa de cerdo, y dar cabida así a los nuevos talentos.

No obstante, un año más tarde regresó a Ghibli como cabeza del estudio y en 2001 estrenó su más grande proyecto: El viaje de Chihiro o *Sen to Chihiro no Kamikakushi* en japonés.

El argumento de esta película gira en torno a Chihiro, una niña de diez años que debe mudarse con su familia a una nueva casa. En el camino se pierden y encuentran un pueblo fantasma en el que gobierna Yu-baaba, una bruja que hechiza a sus padres, Akio y Yuuko. Es así como Chihiro tendrá que superar varias pruebas para conseguir la libertad de su familia y la propia, entre ellas renunciar a su humanidad, a sus recuerdos e incluso a su nombre...

Con esta película, Miyazaki se consagró como director, guionista y animador; un cineasta en toda la extensión de la palabra. Sorprendiendo a propios y extraños, logró colarse silenciosamente en la escena del cine de animación occidental y dirigir las miradas de críticos y público en general hacia su obra.

⁵⁵ “Entrevista a Hayao Miyazaki”, [en línea], disponible en: http://www.nausicaa.net/miyazaki/miyazaki/101_spanish.html

Producida por Toshio Suzuki, El viaje de Chihiro costó 19 millones de dólares, suma elevada para cualquier película de animación japonesa, pero cinco veces menor que cualquier producción de Walt Disney.

El éxito comercial de esta cinta fue extraordinario, al acumular cerca de 30.4 billones de yenes (alrededor de 300 millones de dólares) en taquilla a nivel mundial, lo que la convirtió en la película más taquillera de la historia del cine japonés.

Entre los reconocimientos que ha obtenido esta película destacan:

- Oscar a la mejor película de animación
- Oso de Oro a la mejor película en el Festival Internacional de Cine de Berlín
- Mejor película en los premios de la Academia de Cine de Japón
- Mejor película asiática en los Hong Kong Film Awards
- Mejor película de animación en la Premios de la Asociación de Críticos de Nueva York
- 4 premios Annie otorgados por la International Animated Film Association, ASIFA-Hollywood de Los Ángeles, California: mejor película, mejor dirección, mejor música y mejor guión en una cinta de animación.

Con toda razón, el cine de Miyazaki es distintivo como lo son los trabajos de cineastas considerados autores (Charles Chaplin, Alfred Hitchcock, Woody Allen, Ingmar Bergman, entre otros).

Personajes, entornos, paisajes, situaciones dramáticas e incluso objetos, son recurrentes en su filmografía. Algunos en esencia, otros con la misma forma, pero todos regresan en cintas posteriores, dando vida así al paralelismo de un mundo de ensueño que, al mismo tiempo, postula su permanencia e incluso su progreso desde una obra a la siguiente.

Con una estética cuidada y seductora, "Miyazaki consigue imprimir un clima emocional, un ambiente estético o lo que es lo mismo, una atmósfera sublime y

extraordinariamente poderosa y bella a través de sus puestas en escena. Dicha atmósfera [...] va a conducirnos [...] hacia una preparación psicológica adecuada y una actitud abierta a la comprensión del film, quedando claro y sin confusión, sin que haga frenar el ritmo narrativo y el entendimiento del espectador”.⁵⁶

El director siente un profundo respeto por sus espectadores, sean niños, adolescentes o adultos y son ellos mismos quienes más se lo agradecen, pues cada historia contada por Miyazaki resulta una suerte de altibajos emocionales que identifican, conmueven e inspiran.

Miyazaki deja al descubierto su condición de autor con cada trama y cada relato. Poseedor de un estilo inclasificable, particular y visiblemente reconocible; sus obras sobrepasan cualquier delimitación preconcebida, su alcance es universal.

Prueba fehaciente de que el verdadero cine no obedece a modelos preestablecidos. Mientras el argumento sea consistente, poco importará si la cinta sea de terror, en *stop motion* o de dibujos animados.

Así, el filme pasa de ser un universo perfectamente delimitado a convertirse en un punto de partida, en una obra abierta en la que la puesta en escena se va a convertir en el elemento vertebrador en detrimento de la historia, con lo que el guión se transforma en un ‘apunte abierto a la improvisación [...]’, lo que trae como consecuencia un cine ‘en primera persona [en el cual] el cineasta autor trata de plasmar sus preocupaciones, intereses, mundo interior, opciones estéticas’.⁵⁷

Hablar de Hayao Miyazaki es hablar de una de las personalidades más extraordinarias y virtuosas del séptimo arte contemporáneo. “La clave para entender [su propuesta es] situarse ante su cine al igual que lo haríamos ante el verso del poeta: sin límites, buceando a través de los significados, del mensaje,

⁵⁶ María del Pilar Yébenes Cortés, “Los lenguajes del código animado. Estudio de la estética del anime (Cine de animación japonés)”, citado por J.B. Bango, [en línea], disponible en: http://www.septimovicio.com/cult_cinema/25062007_el_cine_de_hayao_miyazaki_1_viento_fresco_proveni_ente_de_oriente_por_jp_bango

⁵⁷ Marcos Marcos Arza. *Op. cit.*, pág. 13.

por muy sinuoso y oculto que se encuentre. No hay nuevas historias, sólo hay maneras de contarles”.⁵⁸

2.3 Cine de autor / 映画著作権

A lo largo de la historia, la incesante necesidad del hombre por comprender y controlarlo todo, lo ha llevado a estudiar, analizar y muchas veces clasificar los elementos que conforman su entorno.

Algo parecido sucedió en la década de los 50 con el cine, cuando los colaboradores de la revista “Cahiers du Cinéma”, entre ellos François Truffaut y Eric Rohmer, “reconocían elementos recurrentes en la filmografía de unos determinados directores”⁵⁹ y una constante tendencia a emplear la puesta en escena como forma de expresión personal, hecho que consideraban una falta al uso de la técnica cinematográfica.

La teoría de autor fue desarrollada principalmente para atacar la ya tradicionalista noción de prestigio que envolvía al cine de aquella época. Su principal premisa fue valorar el contenido de la película, esto con el fin de enriquecer el significado de los filmes con la composición (encuadre, movimiento de cámara, etc.). Como señalara Robert Warshow, “la variación es absolutamente necesaria para evitar que el tipo se vuelva estéril; no queremos ver la misma película una y otra vez, sólo la misma forma”.⁶⁰

Entendida como la teoría cinematográfica en la cual el director juega un papel preponderante al trabajar libremente y según sus propios lineamientos, en un

⁵⁸ Jaques Aumont, et. al., *Historia general del cine, El cine en la era del audiovisual*, vol. XII, pág. 277.

⁵⁹ John D. Sanderson, “¿Cine de autor? Revisión del concepto de autoría cinematográfica”, [en línea] disponible en:

http://descargas.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/cine/07036284277938151110046/026992_0002.pdf

⁶⁰ Rick Altman. “De qué hablamos cuando hablamos de género”, en: *Estudios cinematográficos. Revista de actualización técnica y académica del CUEC*, pág. 18

principio, el concepto de cine de autor se confundía con el hecho de ser cine de bajo presupuesto. Empero, la idea original de cine de autor hace referencia a los elementos particulares que identifican a una película, como si perteneciera ésta a un mundo particular. El espectador reconoce este mundo y decide, así, si le gusta o no.

Ello permite distinguir “rasgos estilísticos constantes y recurrentes, y perseguir en algunas películas un sentido profundo que procede de la tensión entre la personalidad del director y los materiales con los que trabaja. La meta [...] es subrayar el uso personal y coherente de los medios expresivos del cine, distinguiéndolo de un uso puramente teórico o de un uso inmotivado”.⁶¹

Como principal precursor se cita a Alexander Astruc, teórico y realizador francés, quien a través de sus postulados en la materia, fue el primero en definir al cine como lenguaje, comparándolo con el trabajo literario.

Sin saberlo completamente, Astruc lo que intentaba dilucidar era el concepto de autores cinematográficos. Empero, quien sentaría las bases de la naciente teoría sería Andrew Sarris. Ésta se expandió como virus y tal fue su fuerza que no faltaron los incrédulos y detractores como Jean-Luc Godard y André Bazin.

Estos críticos estaban en franca oposición a las ideas neorrealistas, las cuales proponían –entre otras cosas– que el autor cinematográfico era aquel que lograba plasmar la realidad tal cual la conocemos, sin manipulaciones y permitiendo al espectador interpretarla con el objeto de fijarse sus propias conclusiones.

Aunque se originó en Europa, la corriente teórica o metodológica del *auteurism* tuvo también cabida en la crítica fílmica norteamericana, y fue allí donde se desarrolló de manera más sistemática. Con su incursión el público comenzó a entrar a las salas de cine convencido de que sus expectativas serían satisfechas, aunque esto no fuera del todo cierto.

⁶¹ Francesco Casetti, *Teorías del Cine*, pág. 99.

Según el postulado inicial de la teoría, el reconocimiento de la obra de un director se basa en dos principios fundamentales: la caligrafía cinematográfica y la recurrencia temática.⁶²

Empero, para un crítico agudo, una obra maestra digna de un *auteur* sería aquella que estuviera plagada de “obsesiones ocultas incluso para el propio cineasta, que podían abarcar desde una tipología de plano o una estrategia de edición, hasta un perfil determinado de personaje o un desarrollo argumental repetitivo”.⁶³

Nunca se planteó la posibilidad de que precisamente esta repetición revelara una limitación creativa o falta de originalidad. Por el contrario, el anhelo de hallar un orden catalogador superaba cualquier consideración, al grado de desvirtuar el trabajo de aquellos autores que en el futuro decidieron apartarse de sus signos distintivos con el afán de descubrir nuevos horizontes.

Fue así como la construcción creativa basada en los logros del pasado comenzó a desaparecer, esto porque el “arte podía no deberle nada a la tradición o al pasado porque esa deuda calificaba el poder y la originalidad del creador individual”.⁶⁴

Es decir, si el creador era inspirado por sus experiencias cotidianas, la intervención de cualquier categoría previa a ese periodo reducía el valor de su obra a secundario. De esta forma el “género y la convención constituían la dieta de las multitudes mientras que la originalidad y la tormentosa autoafirmación, sin pasado, sin ningún control, constituían el caviar del público verdaderamente consciente”.⁶⁵

⁶² Vid John D. Sanderson, “¿Cine de autor? Revisión del concepto de autoría cinematográfica”, [en línea] disponible en:

http://descargas.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/cine/07036284277938151110046/026992_0002.pdf

⁶³ John D. Sanderson, “¿Cine de autor? Revisión del concepto de autoría cinematográfica”, [en línea] disponible en:

http://descargas.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/cine/07036284277938151110046/026992_0002.pdf

⁶⁴ Leo Braudy, “La falsa polaridad entre género y cine de autor”, en: Estudios cinematográficos. Revista de actualización técnica y académica del CUEC, pág. 8.

⁶⁵ Idem

Los principios de Sarris⁶⁶ sobre el cine de autor se pueden resumir de la siguiente manera:

1. El director se implica en la totalidad de la película de tal forma que se le considera el autor indiscutible del filme.
2. El guión de la película frecuentemente será obra del propio director.
3. Todas las películas de un mismo director deben reunir una serie de características comunes en cuanto a técnica narrativa y estilo visual.

Asimismo, en su artículo Notes on the Auteur Theory in 1962⁶⁷, Andrew Sarris establece tres criterios que permiten clasificar distintos tipos de directores:

- a) Demostrar su conocimiento de los aspectos técnicos.
- b) Impregnar la película con el sello indiscutible de su personalidad.
- c) Ser capaz de transmitir el mensaje interno de la historia y saberlo reflejar en la película (siendo este último requisito indispensable para un *auteur*).

Según estos parámetros, El ciudadano Kane (Citizen Kane) de 1941, de Orson Welles es el primer gran ejemplo del cine de autor. No obstante, David Thompson en su libro The whole equation: A History of Hollywood refiere a D. W. Griffith como quizá el primer autor norteamericano de la historia.

Se dice que la teoría centralizada en el autor decayó a finales de los 60, principalmente por las nuevas corrientes universitarias de análisis procedentes de la literatura y la filosofía. Sin embargo, lo correcto sería hablar de una evolución del concepto, principalmente después de que éste fue puesto en crisis por la cultura posmoderna, las nuevas tecnologías de la comunicación, la crisis del eurocentrismo y la teoría fílmica contemporánea.

⁶⁶ Vid John D. Sanderson, “¿Cine de autor? Revisión del concepto de autoría cinematográfica”, [en línea] disponible en: http://descargas.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/cine/07036284277938151110046/026992_0002.pdf

⁶⁷ Andrew Sarris, Notes on the Auteur Theory in 1962, [en línea], disponible en: http://www.f.waseda.jp/norm/japanesefilms10/andrew_sarris_notes_auteur_theory.pdf

Además, los detractores del dogma aún sostenían el argumento de que el cine es resultado del trabajo en equipo, por lo que resulta irracional atribuir todo el crédito de una cinta a una sola persona.

Los estudios culturales⁶⁸, de la mano del postestructuralismo⁶⁹, comenzaron a relegar la figura del director, dando mayor importancia al espectador y a la recepción del mensaje. En otras palabras, se le confirió significado al producto cinematográfico.

La atención se dirigió entonces al análisis de los contextos socio-económico-culturales que rodeaban a las películas antes, durante y después de su filmación, poniendo especial énfasis en la nueva ola crítica y perceptiva de los espectadores.

Fue así que la credibilidad de muchos directores se vio afectada en función del marco teórico empleado para su estudio. Es la llamada “Muerte del autor”⁷⁰ planteada por Roland Barthes en su ensayo del mismo nombre.

Una de las características de los inicios de la teoría de *auteur* era que la figura del espectador no entraba en el análisis. Si en algún caso se incluía al público, era siempre de forma abstracta y como receptor de una interpretación ya predeterminada.⁷¹

⁶⁸ El término fue acuñado por Richard Hoggart en 1964 cuando fundó el llamado Centro de Estudios Culturales Contemporáneos o CCCS (Centre for Contemporary Cultural Studies) en Birmingham. Hace referencia al campo de investigación de carácter interdisciplinario que estudia la creación de significados en las sociedades actuales y la difusión de los mismos. Tienen el objetivo de comprender la cultura en toda su complejidad y analizan el contexto político y social, por lo mismo son tanto objeto de estudio como lugar de la crítica y la acción política.

⁶⁹ Desarrollada en Francia, es una teoría crítica que afecta áreas que van desde el psicoanálisis, pasando por la historia, la filosofía y la teoría literaria. El postestructuralismo analiza las estructuras institucionales, sociales y políticas en términos de la relación entre significado y poder, y su teoría pone en cuestión la verdadera naturaleza de las relaciones entre la realidad, el lenguaje, la historia y el sujeto.

⁷⁰ Vid Roland Barthes. El susurro del lenguaje, págs. 65-71.

⁷¹ Timothy Corrigan, Film and the culture of cult, citado en: John D. Sanderson, “¿Cine de autor? Revisión del concepto de autoría cinematográfica”, [en línea] disponible en: http://descargas.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/cine/07036284277938151110046/026992_0002.pdf

Hoy, a más de 50 años de la creación del concepto de autoría cinematográfica, cabría preguntarnos qué tan vigente es. En primer lugar hay que reconocer que los principios básicos no han cambiado, mientras que la relación creativa entre una obra y otra parece cobrar cada vez mayor importancia, quizá por herencia de los estudios culturales, principalmente de la semiótica⁷².

Empero, en comparación con sus inicios, la realidad actual es muy distinta, los programadores de festivales e incluso los periodistas se develan impacientes por descubrir nuevos genios de la cinematografía mundial que cumplan con el adjetivo de “autor”, por muy apresurado y pretencioso que parezca colgarles el título con apenas una o dos obras en su haber, desvirtuando así el concepto inicial de la teoría.

Se ha llevado a los límites el exceso de interpretación filmica, al grado de responsabilizar al director de elementos incidentales sin mayor repercusión dentro de la trama, muchos de los cuales han aparecido a cuadro por mera coincidencia, dejando de lado por completo la “consistencia estilística”⁷³ de la que hablaba Sarris.

Esto ha provocado que el espectador no logre ver más allá de la forma, que no debata, ni se forje un criterio propio respecto al filme visto. Lo que nos insta a remontarnos al significado original de la autoría cinematográfica, la cual nació como un movimiento reivindicador del cine.

⁷² Ceinacia que trata de los sistemas de comunicación dentro de las sociedades humanas, principalmente de los derivados del análisis de los signos. Según palabras del propio Charles Sanders Peirce, la semiótica rivaliza con la epistemología por el hecho de que ambas estudian el funcionamiento del pensamiento, intentando responder a la interrogante de cómo el ser humano conoce el mundo que lo rodea, cómo lo interpreta y cómo crea conocimiento y lo transmite.

⁷³ Joanne Hollows, en: John D. Sanderson, “¿Cine de autor? Revisión del concepto de autoría cinematográfica”, [en línea] disponible en: http://descargas.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/cine/07036284277938151110046/026992_0002.pdf, señala que Sarris creía que “dentro de un grupo de películas, el director debe mostrar ciertas características de estilo con las que imprime su huella personal [...] el formato de la película y la historia que se cuenta deberían estar relacionados con la forma de pensar y sentir del director”.

Lo cierto es que las exigencias actuales por parte de las productoras han truncado la libertad creativa de algunos directores, quienes sólo a través del cine independiente (con un escaso equipo de producción y un presupuesto limitado), han encontrado una difícil pero feliz alternativa.

...en los días del monopolio de los grandes estudios, había mucha libertad para experimentar porque toda película tenía garantizada su distribución, en tanto que ahora, con una cada vez mayor producción independiente, las películas se han hecho más uniformes y tienen que ceder más porque cada una tiene que justificarse financieramente. Las películas independientes y de vanguardia, con su énfasis en la sensibilidad creativa individual por sobre todas las cosas, son naturalmente las más hostiles a las películas de género. Pero la mayoría de las películas están entre la pura expresión personal y la pura explotación de los estudios, mezclando las exigencias del arte y la cultura, la creatividad y el talento.⁷⁴

No obstante, casos como el de Steven Spielberg y el propio Tim Burton dan cuenta de que con trabajo duro y perseverancia es posible poner a la industria cinematográfica al servicio del arte.

Y es justamente esta situación ambigua del cine (entre el arte y la industria) lo que explica gran parte de las anomalías existentes entre el autor y el público. “Como sabemos, toda industria debe ser rentable. Para funcionar y desarrollarse no sólo debe cubrir sus propios costos, sino proporcionar una cierta ganancia. Como producto que es, una película puede tener éxito o no, y su valor estético se establece, paradójicamente, de acuerdo a la oferta y la demanda, a las claras y directas leyes del mercado.”⁷⁵

El arte es por su naturaleza misma aristocrático y, naturalmente, selectivo en cuanto al efecto que busca crear en su público, ya que aun en sus manifestaciones más ‘colectivas’, como el teatro y el cine, su efecto se encuentra delimitado por las emociones íntimas de cada persona que entra

⁷⁴ Leo Braudy, *Op. cit.*, pág. 9.

⁷⁵ Andrey Tarkovski, *Op. Cit.*, pág. 163.

en contacto con la obra. En la medida en que esa persona es afectada y perturbada por esas emociones, en esa misma medida será significativa la obra en la propia experiencia del espectador.⁷⁶

Al respecto, Timothy Corrigan afirma que “cualquier tipo de culto, sobre el credo del público cinematográfico, se trata de una revisión cultural”,⁷⁷ revisionismo que da cuenta de la evolución del concepto de cine de autor, ya que de ser exclusivo de la crítica cinematográfica, pasó a ser moldeado por el público y redefinido por éste.

Esto trajo como consecuencia que la relación entre el artista y su público fuera bilateral, es decir, “permaneciendo fiel a sí mismo y manteniéndose independiente frente a la cotidianidad, el artista crea nuevos modos de percibir el mundo y acrecienta el nivel de comprensión de la gente. El que haya una sociedad cada vez más consciente crea, por un lado, esa acumulación de energía social que subsecuentemente dará lugar al nacimiento de un nuevo artista”.⁷⁸

En realidad “Cahiers du Cinéma” no hizo otra cosa que extrapolar al cine un concepto ya establecido, reconocido y aceptado en otros campos artísticos como la pintura, la escultura o la música.

Esto nos permite concluir que, así surjan decenas de nuevos y revolucionarios campos de estudio, “la autoría cinematográfica [...] seguirá compartiendo necesariamente espacio teórico con otras corrientes de análisis aunque sólo sea por la comprensible tendencia a desvelar la identidad creativa que hay detrás de ese maravilloso texto fílmico que uno acaba de descubrir”.⁷⁹

⁷⁶ Idem.

⁷⁷ Timothy Corrigan, en: John D. Sanderson, “¿Cine de autor? Revisión del concepto de autoría cinematográfica”, [en línea] disponible en: http://descargas.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/cine/07036284277938151110046/026992_0002.pdf

⁷⁸ Andrey Tarkovski, *Op.cit.*, pág. 166.

⁷⁹ John D. Sanderson, “¿Cine de autor? Revisión del concepto de autoría cinematográfica”, [en línea] disponible en: http://descargas.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/cine/07036284277938151110046/026992_0002.pdf

Lo importante es recordar siempre que el producto final del auténtico *auteur* rebosa de unas indistinguibles marcas de fábrica, aunque también es justa la consideración que se merecen otros profesionales participantes en ese proceso de producción.

Empero, siempre será posible hablar de una jerarquía autoral, la cual, la mayoría de veces, dependerá de la experimentación fílmica y, en ocasiones, de la capacidad económica de los realizadores. Por ejemplo, dentro del cine no comercial, “subterráneo”, destacan nombres como el de Lars von Trier⁸⁰, David Lynch⁸¹ y Peter Greenaway⁸².

De igual forma, está la categoría conformada por autores cuyo nombre goza ya de gran aceptación entre el público y críticos, hecho que garantiza casi en su totalidad el éxito en taquillas.

⁸⁰ Director de cine danés y miembro fundador del colectivo Dogma 95, cuya meta es producir películas simples, sin modificaciones en la posproducción y poniendo énfasis en el desarrollo dramático; un intento audaz y notable por reinventar el cine tal cual lo planteó Jean-Luc Godard. Alcanzó el reconocimiento de la crítica mundial con cintas como Rompiendo las reglas (Breaking the Waves) de 1996, Bailando en la oscuridad (Dancer in the Dark) del 2000 y Dogville estrenada en el 2003.

⁸¹ Director y guionista de cine nacido en el estado de Montana, Estados Unidos. Fiel amante de la corriente dadaísta, su producción artística abarca los campos de la pintura, la música, la fotografía y el diseño. Entre sus cintas más representativas están El hombre elefante (The elephant man) de 1980, Twin Peaks: El fuego camina conmigo (Twin Peaks) de 1992 y El Imperio (INLAND EMPIRE) de 2006.

⁸² Artista plástico dedicado por completo a la dirección cinematográfica. Alejado por completo del llamado cine comercial, Greenaway de forma obsesiva, lúdica y rotunda se repite unay otra vez en cada uno de sus filmes. Invariables son su pasión por el orden, su devoción por las letras y los números, amante de la anatomía humana, buscador incansable del equilibrio y la geometría, fiel admirador del arte en todas sus expresiones es común en su trabajo encontrar innumerables referencias sobre literatura, música e incluso arquitectura, principalmente del barroco con lo abundante, lo excesivo y lo sobrecargado.

2.3.1 Cine de animación de autor / アニメーションとアート映画

Dentro del mundo del cine hay mucha gente que se dedica a la animación no comercial. “Normalmente desconocemos ese segmento de la industria porque apenas tiene visibilidad, tan sólo podemos ver este trabajo en los festivales especializados o en algunos programas de televisión [...] La animación de autor, como el cine de autor, es menos conocida y tiene menos visibilidad, pero la gente que se dedica a este género tiende a contar historias personales y desarrolla estilos muy diferentes a los de la animación tradicional”.⁸³

Así, nombres como el del británico Barry Purves⁸⁴, la checa Michaela Pavlátová⁸⁵, la canadiense Caroline Leaf⁸⁶, los franceses Alain Gagnol⁸⁷ y Jean-Loup Felicioli⁸⁸, el argentino Simón Feldman⁸⁹ e incluso el mexicano René Castillo⁹⁰ cobran un mayor sentido.

⁸³ Entrevista a Isabel Herguera, directora de Animac, Muestra Internacional de Cine de Animación de Cataluña en Lleida, en “Animaholic, Cine de animación”, [en línea] disponible en: http://blog.animaholic.org/2009/02/entrevista-isabel-herguera_03.html

⁸⁴ Director y animador inglés cuyo trabajo abarca series televisivas como El viento en los sauces (The wind in the willows) de 1983, Bob el Constructor (Bob the Builder) de 1999 y El oso Rupert (Rupert Bear) de 2006. A su larga lista de trabajos se suman más de 70 anuncios, artículos periodísticos, cursos de formación en animación, documentales y ha trabajado en gran parte de los estudios Dreamworks en los Estados Unidos: PDI, Pixar y Vintons Will. Además ha sido miembro regular del jurado en numerosos festivales alrededor del mundo. En 2008 publicó su libro “Stop motion: pasión, proceso y elaboración”.

⁸⁵ Directora y animadora checa nacida en 1961. Su película Palabras, palabras, palabras (Reci, reci, reci) de 1991 le valió una nominación al Oscar ese mismo año. También su cortometraje Repíte (Repete) de 1999 ha sido multigalardonado, incluyendo incluyendo el Gran Premio en el Festival Internacional de Animación de Hiroshima y el Oso de Oro en Berlín.

⁸⁶ Reconocida por su alto contenido emocional y estilo gráfico, su trabajo está ligado a la narración y la exploración de los materiales inusuales que utiliza para dibujar y hacer el movimiento. En 1991 gana el premio al mejor cortometraje en el Festival Internacional de Cine Annecy por su trabajo en Dos hermanas (Entre deux soeurs) de un año atrás. Desde 2001, Leaf vive Londres, Inglaterra donde mantiene un estudio y trabaja principalmente con aceites y la técnica mixta sobre papel.

⁸⁷ Alain Gagnol nació en Roanne, Francia y estudió Artes Gráficas en la Escuela Emile Cohl en Lyon. Ya graduado se unió al estudio Folimage en 1988 como animador. Desde entonces, ha trabajado en numerosas películas, tanto como guionista y director, además de haber escrito varias novelas.

⁸⁸ Director, animador y escenógrafo nacido en Albertville, Francia en 1960. En numerosas ocasiones ha complementado sus animaciones con el trabajado escrito de Alain Gagnol, algunos ejemplos son: Una vida de gato (Une vie de chat) de 2008, Un cuchillo en las horquillas (Un couteau dans les fourchettes) de 2001 y El egoísta (L' égoïste) de 1996.

⁸⁹ Crítico, guionista y director de cine nacido en Buenos Aires, Argentina. Estudió cine en el Institut des Hautes études Cinématographiques de París en 1953, de regreso a su país se convirtió en co-fundador del “Seminario de cine de Buenos Aires”. Ha publicado diversos textos, entre los que destacan “La generación del 60” y “Cine, técnica y lenguaje”. En 1960 dirigió el largometraje Los de la mesa 10, obteniendo grandes elogios por parte de la crítica.

Empero, también es posible identificar a varios autores que con la honestidad de su trabajo han logrado traspasar fronteras y convertirse en iconos contemporáneos de esta corriente. Entre ellos podemos mencionar a tres, a saber: Michael Ocelot de Francia, Tim Burton de Estados Unidos y por supuesto Hayao Miyazaki de Japón.

Estos tres directores son clara muestra del autorismo en animación alrededor del mundo, cada uno ha logrado imprimir su muy particular estilo a cada una de sus producciones y al mismo tiempo han logrado con sus películas llegar a sectores más amplios de la población en diversas zonas geográficas.

Recordemos que el género de autor “existe desde los inicios del cine, desde inicios del siglo pasado con trabajos como los de Man Ray⁹¹. Es absurdo pensar que se trata de un género elitista. El cine empezó de la mano de artistas e inventores y más tarde la industria se dio cuenta de que aquí se podía hacer mucho dinero”.⁹²

En el caso de Michel Ocelot, podemos decir que es un autor porque además de director, ha sido diseñador de personajes, storyboards, animador, artista de fondo, entre muchos otros.

⁹⁰ Animador mexicano especializado en la técnica del stop motion, con la cual llevó a cabo dos de sus trabajos más reconocidos: Sin sostén de 1998, en colaboración con Antonio Urrutia y por el cual se hizo acreedor al premio Ariel en la categoría de Mejor Cortometraje de Animación, y Hasta los huesos de 2001, cortometraje considerado el más caro dentro de la historia del cine mexicano, con un costo de aproximadamente 3 millones de pesos.

⁹¹ Artista plástico y fotógrafo estadounidense precursor del dadá neoyorkino y el surrealismo en París, su aproximación se caracteriza por lo irracional y lo incongruente, provocando erotismo y escándalo. "La búsqueda de la libertad y el placer; eso ocupa todo mi arte", dirá.

⁹² Isabel Herguera en "Lleida cita a los mejores talentos del cine de animación de autor", [en línea] disponible en:

http://www.elperiodico.com/default.asp?idpublicacio_PK=46&idioma=CAS&idtipusrecurs_PK=7&idnoticia_PK=691123

La obra del también ex presidente de la Asociación Internacional de Cine Animado, ASIFA⁹³, (1994-2000), se caracteriza por presentar una extensa variedad de técnicas, regularmente una distinta en cada proyecto, pero casi todas dentro del género fantástico⁹⁴, particularmente el referente al cuento de hadas.

Entre sus influencias el propio Ocelot menciona el arte egipcio y la cerámica de la antigua Grecia, así como el trabajo de Hokusai e ilustradores como Arthur Rackham⁹⁵, W. Heath Robinson⁹⁶ y sus hermanos y, sobre todo, Aubrey Beardsley.⁹⁷

Aunque su trabajo goza de gran reconocimiento a nivel internacional, su éxito Kirikou y la hechicera (Kirikou et la sorcière) de 1998 ha sido objeto de censura en países como Reino Unido, Estados Unidos y Alemania, debido a la franca oposición por parte de sectores conservadores a la desnudez realista (más no sexual) que el director plantea en este filme.

Empero, su franco talento lo ha llevado a incursionar en campos como el de la dirección de videos musicales, tal como sucedió en 2007 cuando realizó el videoclip del tema *Earth Intruders*, primer sencillo del disco *Volta* de la cantante islandesa Björk.

⁹³ Fundada en 1960 por los artistas de animación más importantes de esa época, es una organización sin fines de lucro establecida en Annecy, Francia. Encabeza varios festivales de cine de animación alrededor del mundo, como el Festival Internacional de Animación de Hiroshima en Japón, el Festival Internacional de Cine de Animación de Ottawa en Canadá y el Festival Mundial de películas de animación de Zagreb en Croacia. Sus premios Annie cuentan con gran reconocimiento por parte del gremio cinematográfico.

⁹⁴ El fantástico, en definitiva, utiliza siempre la realidad como punto de referencia, bien para enfrentarla a ella, bien para deformarla y convertirla en otra cosa, una tierra de nadie, cuyos paisajes y pobladores comparten rasgos con nuestra cotidianidad y a la vez la subvierten mediante ciertos elementos ajenos a ella. Vid Marcos Arza, *Op. cit.*, pág. 129

⁹⁵ Ilustrador británico nacido en el año de 1867. Sus dibujos en acuarela se caracterizan por líneas claras y sinuosas, así como colores brillantes y delicados. Famoso por libros como “Peter Pan In Kensington Gardens” (1906), y “Alice’s Adventures In Wonderland” (1907).

⁹⁶ Hermano menor de Charles y Thomas Heath Robinson, William fue un dibujante de cómics e ilustrador inglés, mejor conocido por los inventos complicados y extravagantes que retrató. Su nombre ha sido introducido en la lengua para designar todos estos artilugios aplausibles de complejidad innecesaria.

⁹⁷ 1898. Pintor e ilustrador inglés, uno de los más notables críticos de la sociedad victoriana, satírico e implacable. Influidor por el simbolismo y el esteticismo, sus ilustraciones eróticas más famosas son las que versan sobre temas de historia y mitología, incluyendo sus escandalosas ilustraciones para “Lisístrata” y “Salomé”.

Ahora bien, en América Tim Burton se ha encargado de revolucionar el concepto de cine de animación, inyectando a cada uno de sus mundos imaginarios elementos góticos y oscuros (poco comunes en películas de este género), siempre habitados por personajes enigmáticos e inadaptados. Esto se ha convertido en el sello personal del autor, donde su sola firma “certifica el valor de la obra y garantiza su calidad”.⁹⁸

Herederero del estilo del cine mudo, las películas de Burton se ven claramente influenciadas por clásicos del terror de la década de 1920, especialmente de las de James Whale⁹⁹ y F.W. Murnau¹⁰⁰, junto con cintas del expresionismo alemán.

Contratado por Disney en un comienzo como aprendiz de animación, el director californiano ha logrado lo que pocos dentro de la productora: reconocimiento y confianza plena en su trabajo, hecho que se traduce en múltiples encomiendas y proyectos exitosos de grandes presupuestos. Ejemplo de ello es su más reciente trabajo, el *remake* de Alicia en el país de las maravillas (Alice in wonderland, 2010), filme que combina actores reales con técnicas de captura de movimiento y animación digital, la cual recaudó 41 millones de dólares en su día de estreno y más de 116 millones de dólares durante su primer fin de semana en exhibición¹⁰¹.

No obstante, convencido de que su futuro creativo va más allá, Tim Burton cuenta en su haber con varios triunfos fuera del monopolio, entre los que destacan dos por su extraordinaria aportación al género de animación: El extraño mundo de Jack (The nightmare before Christmas, 1998) y El cadáver de la novia (Corpse Bride, 2005), ambas hechas a partir de la técnica del *stop motion* y resultado de su talento e ingenio.

⁹⁸ Francesco Casetti, *Op. Cit.*, pág. 96.

⁹⁹ Director cinematográfico inglés nacido en 1889, James Whale es recordado por su gran innovación en Hollywood, aunque es especialmente conocido por sus películas de terror Frankenstein (Frankenstein) de 1931, donde fue el primer director en mover la cámara durante la filmación, La novia de Frankenstein (Bride of Frankenstein) de 1935, o El hombre invisible (The invisible man) de 1933.

¹⁰⁰ Friedrich Wilhelm Murnau, director alemán icono del cine mudo. Su película más famosa es Nosferatu de 1922, una adaptación de la célebre novela “Drácula” de Bram Stoker.

¹⁰¹ Vid “Alice in wonderland”, [en línea] disponible en:

http://www.hollywood.com/movie/Alice_in_Wonderland_disney/4234709

Por último, y sin intención de redundar en lo que se ha venido explicando a lo largo de este trabajo, encontramos la increíble labor del director nipón Hayao Miyazaki.

De él se ha explicado ya suficiente, sin embargo, vale la pena retomar algunos puntos relevantes sobre su obra con el objeto de explicar por qué ha de considerársele un autor.

En primer lugar, porque es un hombre dedicado en cuerpo y alma al cine de animación. Cuenta en su haber con más de una decena de películas y ha incursionado en el campo de la televisión con varias series, algunos spots e incluso videos musicales.

Además de director, también ha desempeñado otras labores como: productor, guionista, animador, *inbetweener*, paisajista, entre otros.

A lo largo de casi 50 años de trayectoria, y tal como la plantea Sarris, Miyazaki ha sido arquitecto de verdaderas sinfonías visuales, todas con dominio pleno tanto de la narrativa como del estilo visual.

En cada uno de sus mundos la fantasía habrá de entremezclarse irremediablemente con la realidad, hallaremos también heroínas adolescentes en busca de su identidad, mensajes de paz, esperanza y respeto al medio ambiente, una real pasión por las aeronaves y lo principal, la clara ausencia de villanos.

No es que sus tramas carezcan de personajes antagónicos, la diferencia radica en que lejos de la idea tradicionalista de occidente, estos no tienen que ser forzosamente malvados y crueles.

Por el contrario, son personajes que actúan en respuesta a las circunstancias aunque esto en ocasiones atente contra “la moral y las buenas costumbres”; o en

otras palabras, “un sujeto cuyo objeto es contrario al del héroe pero que bien puede ser un héroe en el otro bando”.¹⁰²

En Disney, por ejemplo, los villanos son esos seres perversos, obsesivos y ávidos de venganza que sólo a través de tácticas malévolas logran conducir su actuar. Por lo mismo están condenados a vivir ocultos, se les asocia con la escoria social y siempre están llenos de rencor y odio.

En contraparte, el antagonismo en Miyazaki se presenta con personajes que buscan su bienestar y el de quienes apoyan su causa, aunque esto signifique vivir al margen de la ley o “hacer cosas buenas que parezcan malas”.

Regularmente estos personajes desatan su violencia sólo hasta que algo o alguien se interpone en su camino y/o planes. Su primera reacción casi siempre es de disuasión y como última alternativa recurrirán a la guerra.

Lo mismo sucede con los héroes. En Disney el héroe siempre será un gallardo caballero o príncipe, dispuesto a dar la vida por su bella amada, a la cuál deberá rescatar de las garras del mal para finalmente vivir felices por siempre.

En cambio, para Miyazaki un héroe –heroína en este caso– será aquel personaje cuyo principal enemigo a vencer sean sus propios miedos e inseguridades. Aquí la belleza física de nada servirá si no hay belleza interna, el triunfo llegará sólo a las almas puras, llenas de fe, que logren entender el verdadero significado de la vida y el valor de luchar por los sueños.

Los logros obtenidos por Hayao Miyazaki dentro de la industria cinematográfica mundial son excepcionales, el que Disney negociara con Estudio Ghibli la

¹⁰² Diana Saiz Camayd, “Miyazaki Hayao: ensayo sobre el héroe y su viaje”, en: Miradas, revista del audiovisual, [en línea], disponible en: http://www.eictv.co.cu/miradas/index.php?option=com_content&task=view&id=695&Itemid=53

distribución de algunas de sus cintas en Latinoamérica ha llevado al director japonés a competir directamente con sus homólogos occidentales.

En Miyazaki “la atención ya no se dirige a lo que dice (o pretende decir) la obra, sino a cómo lo dice efectivamente; no es el tema, sino el estilo que impregna el filme, lo que revela la actitud y la orientación de su autor. De ahí el interés por las formas en que se utiliza el medio, por cómo el director ‘interpreta’ el cine y lo ‘pliega’ a sus exigencias expresivas”.¹⁰³

Increíblemente, sus historias –cuyo argumento se centra en un vaivén entre el mundo onírico y la vigilia– han dado gran batalla a los cuentos tradicionales e ilusorios protagonizados por la chica huérfana de madre, hermosa (y por la misma razón odiada y perseguida), que por azares del destino vive en desgracia y cuya feliz salvación será el encuentro con su amado; el cual cabe destacar, siempre será apuesto, valiente y con algún título noble.

He aquí un poco más sobre el aporte de Hayao Miyazaki al cine de animación mundial. En el capítulo subsecuente se ahondará en el análisis de tres de sus filmes con el objeto de resaltar características y detallar diferencias.

¹⁰³ Francesco Casetti, *Op. Cit.*, pág. 96.

III. 記述的分析

ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE TRES FILMES

3.1 La Princesa Mononoke, 1999 (*Mononoke Hime*) / もののけ姫

Si en una película de animación te encuentras unos cielos azules abrumadores, unos mares infinitos, unos curiosos trastos voladores, mucha magia, fantasía y personajes femeninos de fuerte carisma, con una increíble banda sonora de Joe Hisaishi... es que estás ante un festival Miyazaki.¹⁰⁴

Miguel Mulero

Doblada a más de seis idiomas distintos y distribuida a nivel mundial, La Princesa Mononoke de 1997, Premio de la Academia del Japón como Mejor Película¹⁰⁵, es una gran cinta en muchos sentidos.

¹⁰⁴ Miguel Mulero citado por J.B. Bango, “El cine de Hayao Miyazaki (1): Viento fresco proveniente de Oriente”, [en línea], disponible en:

http://www.septimovicio.com/cult_cinema/25062007_el_cine_de_hayao_miyazaki_1_viento_fresco_proveniente_de_orient_e_por_jp_bango/

¹⁰⁵ Además del Premio de la Academia del Japón, Princesa Mononoke también fue galardonada con muchos otros reconocimientos, entre los que destacan: Mejor película, Mejor animación y Premio del público a la Mejor Película en la 52ª entrega de los Mainichi Film Awards y ganadora de un Premio Especial al Mejor Director en el Hochi Film Festival en 1997.

Con un costo de producción de 2,400 millones de yenes (cerca de 20 millones de dólares), esta película se convirtió en el filme más taquillero en Japón con una recaudación de 18,650 millones de yenes, rompiendo el récord que E.T., el extraterrestre (E.T. The Extra-Terrestrial), de Steven Spielberg de 1982, mantuvo por más de quince años.

También fue el video más vendido de todos los tiempos con una cifra de 4 millones de copias; esto hasta que Titanic (Titanic), de 1997, rompiera ambos récords.

Distribuida por Miramax, La Princesa Mononoke tuvo una escasa comercialización y promoción en los Estados Unidos, esto porque Walt Disney Company lo consideró innecesario después del rotundo éxito en Japón, o por lo menos esa fue la explicación pública.

Fuente de inspiración para el episodio final de Fantasia 2000 (Fantasia 2000) de 1999, esta película fue realizada bajo intensas sesiones de dibujo que dejaron a Hayao Miyazaki con una lesión en su brazo derecho.

Además, resultado de la política de “tolerancia cero” originada por la edición no autorizada de Nausicaä del Valle del Viento, 13 años atrás, Estudio Ghibli instó a Harvey Weinstein, productor de Miramax, a abstenerse de sugerir siquiera un cambio por mínimo que éste fuera.

Para su producción, Estudio Ghibli compró algunas estaciones de trabajo Silicon Graphics y montó una división de gráficos por computadora, los cuales fueron empleados en más de 100 cortes en toda la película.

Los gráficos por computadora se usan para el pintado digital, la composición digital e imágenes generadas por computadora. Al final, fueron 15 minutos los que en total reflejan este trabajo, aproximadamente un 10 por ciento en comparación con las 144,000 unidades hechas completamente a mano.

El resultado salta inmediatamente a la vista: movimientos más realistas y dinámicos, así como secuencias con mayor fluidez.

Hime significa princesa en japonés, y Mononoke es el nombre que se le da en Japón a un monstruo, fantasma o fuerza; es básicamente, el espíritu de una cosa, persona o animal.

Los japoneses culpan a los Mononokes prácticamente por cualquier hecho inexplicable, desde una catástrofe natural hasta un padecimiento físico.

La historia de La Princesa Mononoke tiene lugar en la Era Muromachi, entre 1392 y 1573, principalmente durante la época de la Guerra de Onin (1467-1477). Durante este tiempo, la relación entre los japoneses y la naturaleza se vio severamente afectada.

La explotación de recursos naturales se disparó ya que el hombre sentía poder sobre el ecosistema. Fue una época de reestructuración social, política, económica, cultural y ambiental.

Retrata la leyenda de Ashitaka, el último joven guerrero del clan Emishi, quien al ver que su pueblo está a punto de extinguirse, se ve obligado a matar a Nago, un “monstruo” con forma de jabalí, sin saber que se trata de uno de los dioses protectores del bosque.

Los Emishi eran bárbaros que habitaban en la región noreste de Honshuu, la isla principal de Japón. Este pueblo mantuvo su independencia del régimen Yamato (gobierno del emperador japonés) por muchos años y fueron derrotados por el primer Shogun¹⁰⁶ a finales del siglo VIII.

¹⁰⁶ En la historia de Japón, el término Shogun refiere un rango militar y título histórico de los personajes que gobernaban el país en representación del emperador. En la práctica, era el gobernador de todo el país insular durante la mayor parte del tiempo entre el año 1192 y el principio de la Restauración Meiji en 1868, este título sería equivalente al de generalísimo en la actualidad.

La osadía de Ashitaka le valdrá una maldición que irá invadiendo poco a poco su cuerpo hasta cobrarle la vida. Ante el temor de la muerte, Ashitaka emprende un viaje hacia las tierras del clan Tatara, con el fin de comprender el origen de su maldición y hallar una cura.

En japonés, Tatara significa “lugar para hacer hierro”. Este concepto incluye el lugar, el proceso y las personas involucradas en la elaboración del metal. En La Princesa Mononoke los trabajadores del Tatara deben talar el bosque para continuar la manufactura del hierro, pero para conseguirlo primero deberán pelear con los dioses.

Al aceptar su cruel destino, Ashitaka acepta también el exilio de su tierra natal y con él, la extinción de los Emishi, pues su partida representa dejar al clan sin heredero.

En este sentido, “el viaje se verifica en [su desarrollo] como un proceso de aprendizaje, un episodio de índole formativa, forjador del carácter, y por tanto inseparable de la educación y el crecimiento espirituales. Porque las parciales conquistas del viajero en su cruzada de pruebas importan menos como triunfos físicos que por su saldo psicológico. La travesía del héroe mitológico puede ser, incidentalmente, concreta, pero fundamentalmente es interior”.¹⁰⁷

El resultado es retornar a la vida con una mayor conciencia, de forma que cada experiencia sea un continuo aprendizaje.

En su búsqueda llega a la Ciudad del hierro, regida por Lady Eboshi, una líder que pretende acabar con el demonio del bosque y con todas las criaturas que le defienden: lobos, monos, jabalíes y San, una joven princesa criada en el bosque y dispuesta a dar su vida para derrotar a los humanos.

¹⁰⁷ Joseph Campbell. El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito, pág. 33

Se trata de la época en la que la sociedad japonesa comienza a experimentar el cambio hacia el desarrollo económico con el consecuente abandono de la vida y el trabajo en el campo. En aquél entonces aún sobrevivían los llamados bosques primigenios, los cuales, según las creencias japonesas, estaban protegidos por espíritus que podían adoptar formas de animales duales, unas veces nobles y otras veces temibles.

Dentro de la película el dios Shishigami, señor de la naturaleza, es el responsable de los ciclos de la vida y la muerte, de la creación y la destrucción.

Miyazaki es un antropólogo y etnógrafo nato. Con una visión fantasiosa heredada quizá de películas de Akira Kurosawa (1910-1998)¹⁰⁸, siempre coloca al espectador en el medio de ese mundo lleno de leyendas y tradiciones japonesas que el cine actual parece haber olvidado.

Con La Princesa Mononoke, el director resucita el Japón feudal habitado por samuráis, dioses y animales poderosos a través de una estética animada, cuya exactitud parece retratar hasta el más ínfimo detalle.

Según palabras del propio director, aquella no era una época muy diferente de la actual, ya que el equilibrio imperante entre los hombres se vio interrumpido por el avance metalúrgico.

Empero, fue gracias a esto que las mujeres adquirieron una mayor libertad y las manifestaciones artísticas se multiplicaron considerablemente. Lamentablemente también hubo un aumento en la producción armamentista y la guerra se convirtió en una forma habitual para resolver los conflictos. La rígida estructura social aún no causaba estragos en Japón.

¹⁰⁸ Cineasta japonés con más de 30 películas en su haber. Entre sus obras más representativas destacan: Los Siete Samuráis (Shichinin no samurai) de 1954 y La Sombra del Guerrero (Kagemusha) de 1980. Recibió un Oscar honorífico en 1990 por su amplia trayectoria.

A pesar de que ésta fue una época única en la historia del país oriental, Miyazaki aporta su experiencia y talento para convertir el resultado final en un mundo legendario completamente desconocido.

Apasionado de los planos generales, Miyazaki nos obsequia en esta película un juego de luz y reflejos producto de un espectáculo visual y plástico propio de una obra maestra de la animación.

A la manera de un Cuentacuentos que reúne a los niños junto al fuego, [Hayao] reivindica un tipo de cine que entronca directamente con el mundo de lo tradicional, con el universo de las leyendas. Los mitos y las fábulas, un universo evocado desde el presente multirreferencial de hoy en día y filtrado a través de la ilusión del cine, un medio mágico.¹⁰⁹

Para esta cinta, Miyazaki revisó personalmente cerca de 80.000 celdas de la animación principal, esto con el fin de lograr una cinta que reflejara 100 por ciento su visión y estilo.

Aunque muchos afirman que La princesa Mononoke es la versión japonesa de La bella y la bestia (Beauty and the Beast) de 1991, esto no es cierto. Inicialmente La Princesa Mononoke era la historia de una joven princesa que forzada por su padre debe casarse con un Mononoke (monstruo), pero el proyecto fue desechado por Laputa: Castillo en el cielo (Tenkuu no Shiro Rapyuta) de 1986. La razón es desconocida, pero es muy probable que haya sido por presupuesto, ya que el Estudio Ghibli tenía apenas un trabajo en su haber: Nausicaä del Valle del Viento, de 1984, y La Princesa Mononoke exigía un precio más elevado, imposible de costear en ese momento.

Retomada 10 años más tarde y con una producción muy ambiciosa desde su comienzo, Princesa Mononoke cuenta con un guión duro, perfectamente estructurado, fiel reflejo del carácter de Miyazaki; una historia que pone nuevamente en batalla al hombre con la naturaleza, tal y como sucediera con

¹⁰⁹ Marcos Marcos Arza, Tim Burton, pág. 23.

Nausicaä del Valle del Viento, sólo que en esta ocasión el resultado es por mucho superior.

Recordemos que en Nausicaä del Valle del Viento el mundo ha sido devastado por un holocausto llamado “Siete días de fuego”, el cuál destruyó casi en su totalidad a la raza humana y los pocos sobrevivientes deben luchar contra “El Fukai”, una especie de selva habitada por esporas venenosas, las cuales se alimentan de los contaminantes herencia de la antigua civilización y que es protegido por insectos mutantes, la nueva especie dominante en la Tierra.

Con quizá una de las bandas sonoras más bellas dentro del cine de animación, por supuesto del maestro Joe Hisaishi, La Princesa Mononoke nos presenta argumentos irrefutables sobre el libre albedrío: si el mundo nos cobra lo que le hemos hecho no debería sorprendernos, pues en teoría nosotros debimos prever las consecuencias.

Evidentemente Miyazaki quiere retratar el abuso del ser humano sobre la naturaleza, pero mostrando la visión de ambos bandos, no se inclina por ninguno y tampoco justifica las acciones de nadie, haciendo énfasis continuamente en la valentía, el amor, la necesidad, la responsabilidad y la supervivencia.

Eventualmente el argumento original mutó, en la nueva versión la princesa es criada por un Mononoke (de ahí el nombre del filme), pero nunca se casa con uno. Incluso existe la incursión de nuevos personajes, principalmente el de Ashitaka, el héroe de la historia.

Al respecto, valdría la pena hablar un poco sobre el concepto de heroísmo dentro de la cinta, el cual viene acompañado inseparablemente por el del bien y el mal.

Como sabemos, la figura heroica oriental dista mucho de la occidental. Para la cultura japonesa, un héroe no es precisamente un hombre con capa y súper poderes. Por el contrario, un héroe japonés regularmente es un ser cabal, que logrará su triunfo a través de la sabiduría y el crecimiento espiritual.

Un ser pacificador, unificador y responsable de sus actos, aunque éstos no sean socialmente correctos. Recordemos que actuar por convicción quizá no sea lo que los demás esperan, aunque nosotros sepamos que es necesario hacerlo.

Por ello, dentro del cine japonés es muy probable que un héroe termine pareciendo el villano de la historia y viceversa; esto debido a la complejidad de la construcción y evolución psicológica de los personajes.

El ideal del héroe nipón es sacrificado y temerario lo mismo que el modelo americano [...] más no repara ni en la gloria del triunfo ni en la subsistencia personal. Tampoco es la legitimidad de la causa en sí relevante, sino la devoción ciega y desinteresada que el individuo debe manifestar ante ésta; defenderla deviene su único móvil permisible.¹¹⁰

Por ejemplo, en La Princesa Mononoke, Lady Eboshi se presenta en primera instancia como el enemigo a vencer, sin embargo, conforme avanza la trama nos revelan que ella es una mujer preocupada por sus semejantes en desgracia y el destino de su pueblo. Es una mujer que se verá en la necesidad de valerse de los recursos naturales del bosque para contribuir al progreso de su gente, aunque esto represente un perjuicio ambiental y un enfrentamiento a muerte con los dioses protectores.

...su ambición y negativa destrucción del entorno en un lado, su proceder con los habitantes de la ciudadela y con las mujeres por otro. No es que esto justifique su apetito por saquear el bosque, pero lo matiza, porque en el progreso personal que le representa reside también el de las personas que dependen de ella. En esto está la verdad humana del personaje, Miyazaki declinando la fórmula dualista que antes se enunciaba, no la hace morir sólo porque la costumbre dice que a los 'malos' hay que matarlos al final de todas las historias; ella vive para pagar con el remordimiento de ser salvada por sus pretendidos enemigos.¹¹¹

¹¹⁰ Diana Saiz Camayd, *Op. cit.*, disponible en:
http://www.eictv.co.cu/miradas/index.php?option=com_content&task=view&id=695&Itemid=53

¹¹¹ Idem

Por su parte, San, la princesa salvaje criada por los lobos, será capaz de librar las más sangrientas batallas y exterminar a quien encuentre a su paso con tal de defender el orden natural, aunque esto implique sacrificar su propia vida.

Es más que nada el reflejo de una tradición milenaria de fidelidad al clan y a la causa del grupo. Es resultado del contrato vitalicio descendiente del código ético de la sociedad denominado *bushidō*, o senda del guerrero, en el cual...

... se propugnaban virtudes para el combate como la lealtad de cada quien a su señor y a sus camaradas, el estoicismo, el coraje y el altruismo. Pasados los siglos, tanto culto a la ética llevado al anime fraguó en un paradigma de héroe atormentado y dividido entre el ser y el deber ser, la voluntad y la obligación, el horizonte del yo privado y el público-colectivo; para que casi siempre lo segundo primase.¹¹²

Tachada de violenta, La Princesa Mononoke es más el reflejo de un mundo inmerso en la destrucción y la desesperanza, hundido en el odio y la venganza; un filme que retrata la guerra entre Dioses y humanos. Al respecto, el director comenta:

Cuando hay una lucha, es inevitable que algo de sangre se derrame y no podemos evitar pintarla [...] Sin embargo, aún en medio del odio y las muertes, hay cosas por las que vale la pena vivir. Un encuentro maravilloso, o una cosa hermosa puede existir. Mostramos el odio, pero es por mostrar que hay cosas más importantes. Mostramos una maldición para mostrar la alegría de la liberación.¹¹³

Esta cinta explora vertientes temáticas clásicas; sin embargo, se vuelve excepcional la magia como telón de fondo de un supramundo deslumbrante definido por la complejidad y energía de espíritus que caminan sobre el agua o dioses animales que se transfiguran en demonios irascibles, todo en el marco de un ecosistema corrompido por la codicia imparable y devastadora de la mano humana.

¹¹² Idem

¹¹³ “Entrevista a Hayao Miyazaki”, [en línea], disponible en: http://www.nausicaa.net/miyazaki/mh/faq_spanish.html

De alguna forma, La Princesa Mononoke “viene a ser algo así como un coherente y voluntarioso discurso en cuyo centro se alza la necesidad de reflejar los lados más oscuros de la condición humana. Amparado en el manto formal del fantástico, [Miyazaki] disecciona en cada una de sus [partes] lo más representativo de la cultura popular, poniendo el acento en los puntos débiles de la sociedad contemporánea”.¹¹⁴

Un discurso quizá recurrente, pero plenamente vigente; hoy día, el respeto ecológico es un tema de importancia mundial. Sabemos que la naturaleza se rige por un principio holístico que incluye a los seres humanos, quienes son los que están afectando gravemente el medio ambiente al introducir procesos autoritarios en la sociedad.

Debemos comprender que la biodiversidad es lo que da estabilidad al ecosistema. Cuando el número de especies existentes se reduce, el medio se vuelve más vulnerable y hay un desequilibrio ecológico.

El acelerado ritmo de degradación que sufre el ambiente, es producto del consumo exacerbado de sus recursos y el supuesto progreso de la civilización.

La Princesa Mononoke, en particular, presenta un denso entramado de personalidades encarnadas en cinco distintos personajes que se desprenden de su naturaleza de dibujos animados y se convierten en pilares de un argumento fascinante, que paralelamente aborda temas como el de la ecología, la discriminación racial o la desigualdad de géneros.

Al respecto, Billy Crudup, quien diera voz al príncipe Ashitaka en el doblaje en inglés, comenta: "La película era una experiencia totalmente diferente, había toda una nueva sensibilidad que no había visto nunca en la animación. También había algo profundo que decir: que tiene que haber un toma y daca entre el hombre y la naturaleza. Una de las cosas que realmente me impresionó es que Miyazaki

¹¹⁴ Marcos Marcos Arza, *Op. cit.*, pág. 22

muestra la vida en todas sus múltiples facetas de complejidad, sin la visión tradicional de héroes perfectos y villanos malvados”.¹¹⁵

Con esta película es como si Miyazaki quisiera mostrar que el bien y el mal son reales, pero que por descabellado que suene es posible que coexistan en paz siempre y cuando ninguno de los dos cruce el umbral que los divide. Es parte del equilibrio del mundo. No existen verdades absolutas, lo único cierto es que aún en medio del odio y la masacre de la guerra, siempre habrán encuentros maravillosos y bellas experiencias que enriquezcan nuestras vidas.

La Princesa Mononoke se basó en la conclusión de que no habrá jamás un final feliz para la lucha entre humanos y dioses furiosos.

Entre las características principales de los personajes antes mencionados destacan:

a) Ashitaka: El verdadero protagonista. Príncipe desterrado, joven guerrero de un pueblo en extinción. Asesino de un dios protector de la naturaleza. Condenado a buscar una cura para su maldición mortal producto de su transgresión.

Quien nunca toma partido por ningún bando y sólo está a favor de la paz, pese a la maldición que lleva a costas desde el inicio de la película. Su identificación con San lo convierte en un héroe complejo y carismático en demasía.

b) San: Princesa salvaje. La chica criada por lobos defensora del bosque. Líder humano de una jauría de bestias decididas a dar la vida por mantener el orden natural.

¹¹⁵ “La Princesa Mononoke”, [en línea], disponible en: <http://www.princess-mononoke.com/>

De personalidad confusa, San se encuentra ante una encrucijada cuando conoce a Ashitaka y descubre que no todos los humanos son tan malos como le han hecho creer. Un sentimiento parecido al amor comienza a nacer en ella y la duda sobre la causa de su lucha se hace inminente.

c) Lady Eboshi: La antagonista. Encabeza la lucha contra San y los dioses del bosque. Dueña de la fundidora de hierro, líder del movimiento progresista al servicio del más poderoso y en detrimento del medio ambiente.

Quizá el personaje más controvertido, pues aunque parece mala, sus actos son resultado de una obra de buena voluntad. Mujer de grandes virtudes, Lady Eboshi busca la mejora en la vida de prostitutas y leprosos, readaptándolos a la sociedad, brindándoles trabajo digno y haciéndolos productivos para el pueblo.

Gracias a su generosidad se ha ganado el respeto del pueblo, quien la ve como una auténtica heroína. Pero dentro de sus planes entra iniciar una batalla definitiva contra el bosque que tantas muertes humanas ha producido y tanto dolor ha causado al pueblo... y está dispuesta a llegar a su objetivo final, que no es otro que el venerado espíritu del bosque.

d) Shishigami o espíritu del bosque

Representado como un extraño animal parecido a un ciervo de enormes proporciones y con expresiones casi humanas, la figura del dios del bosque es un auténtico privilegio. Misterioso y huidizo, es la viva imagen del bosque, su muerte significa el fin de la naturaleza y de todos los seres que la habitan.

e) Kodamas

De aspecto poco peculiar, los kodamas son seres que viven en los árboles y representan el espíritu de la vida natural. Inspirados en la mitología japonesa, los kodamas son fuerzas de la naturaleza divinizados y están dotados de dos almas: una pacífica o *Nigimi-tama* y una violenta o *Ara-mi-tama*. Por tanto, su reacción

puede ser creadora o destructiva. Sumamente cautelosos, los kodamas no se dejan ver con facilidad y su presencia es intermitente. Con la muerte de Shishigami, los kodamas mueren también y con ellos el bosque.

3.2 El viaje de Chihiro, 2001

(Sen to Chihiro no Kamikakushi) / 千と千尋の神隠し

Una obra mayor [...] es multifacética e indefinida como la vida misma. Un autor, por lo mismo, no puede pensar que su obra será entendida de una sola manera y de acuerdo a como él la percibe: lo único que puede hacer es presentar su propia visión del mundo para que la gente pueda ver el mundo a través de sus ojos, los del artista, compenetrándose así de sus sentimientos, sus dudas y sus ideas.¹¹⁶

Andrey Tarkovski

En 1999, dos años después de su prematuro y momentáneo retiro, Hayao Miyazaki tenía frente a sí uno de los retos más grandes de su carrera: superar las expectativas y el éxito de *La princesa Mononoke*.

Me di cuenta de que había anunciado demasiado pronto mi retirada del cine”, confiesa Hayao Miyazaki. “Cuando trabajaba en La Princesa Mononoke creí de verdad que la iba a abandonar. Estaba cada vez más débil y no sabía qué hacer. Como el trabajo de director requiere en primer lugar talento y no fuerza física, luché por acabar la película especialmente porque la estabilidad financiera de la productora dependía del estreno del filme. Cuando se dio a conocer mi retiro, la noticia se extendió como un reguero de pólvora. Aunque La Princesa Mononoke no estaba terminada, ni mucho menos, los periodistas siempre empezaban la entrevista

¹¹⁶ Andrey Tarkovsky, *Op. cit.*, pág. 165

preguntando si tenía planeada la siguiente película. Mi vida personal cobró más importancia que la película y con ello se cuestionó el futuro de Ghibli. Un día estaba un poco alterado y contesté que La Princesa Mononoke sería mi última película. Hasta me convencí a mí mismo de que había terminado mi carrera. Invertí todas mis energías en la batalla final, incrementando mis expectativas y exigiendo cada vez más a mis colaboradores. Ya estaban bajo una presión enorme y mi actitud dejó agotados a los empleados de Ghibli. Muchos sufrieron crisis nerviosas. Estaban resentidos. Yo seguía convaleciente y aún sentía el peso de muchos años de trabajo, pero afortunadamente todos estos sacrificios no fueron en vano. La Princesa Mononoke consiguió un éxito mucho mayor de lo que hubiéramos podido soñar.¹¹⁷

Empero, para sorpresa de propios y extraños, y al margen de los gustos particulares, El viaje de Chihiro resultó una obra de arte y parte de esta riqueza la constituye la enorme densidad de su contenido mítico y simbólico; reflejo fiel del imaginario oriental. Tengamos en cuenta que lo que a nosotros nos parece de ensueño, para ellos es un asunto cultural, elementos imprescindibles de su vida diaria.

La trama gira en torno a Chihiro, una niña de diez años, caprichosa y testaruda, acostumbrada a hacer cumplir su voluntad y someter a todos a sus deseos. Un buen día, Chihiro debe mudarse con sus padres, Akio y Yuuko, a un nuevo hogar, hecho que la hace enfurecer sin control.

Rumbo a su nueva casa, los padres de Chihiro parecen perder el rumbo hasta que se encuentran con un misterioso callejón sin salida. Perdidos, deciden bajar del auto a explorar el misterioso túnel en medio del campo, que los conduce a un pueblo fantasmal donde les espera un gran banquete.

¹¹⁷ “Hayao Miyazaki sobre Princesa Monoke”, [en línea], disponible en: <http://www.labutaca.net/elviajedechihiro/comosehizo.htm>

Ante tan suculento festín, Akio y Yuuko sucumben al antojo y se arrojan sobre la comida, devorando todo cuanto había a su paso. Sin darse cuenta han irrumpido en un mundo habitado por dioses y seres mágicos, donde gobierna la temible hechicera Yu-baaba, quien –en castigo por su intromisión– los convierte en cerdos.

Para liberarlos del hechizo, Chihiro deberá demostrar ser útil, trabajar y adquirir responsabilidades adultas, crecer, madurar. Renunciar a su propia identidad, a sus recuerdos, a lo que solía ser y que no podrá volver a ser jamás...

El hecho de que toda la acción transcurra dentro de una casa de baños o *yuya*, no es fortuito. Según palabras del propio Miyazaki, las *yuya* marcaron su infancia, le intrigaba saber qué había detrás de aquellas puertas que nunca logró cruzar; además de que fue en una *yuya* donde tuvo su primer acercamiento con el mundo occidental a través de una pintura.

Supongo que las divinidades japonesas, al igual que los hombres de negocios, necesitan fortalecerse en agua caliente antes de ponerse a trabajar. Por supuesto, a los dioses de la película les gustaría quedarse más tiempo pero les obligan a salir al cabo del fin de semana. Imagino que las divinidades de hoy están muy ocupadas.¹¹⁸

Recrear a los dioses (Kami) y a los espíritus (Rei) fue tarea fácil. Miyazaki explica haberse inspirado en el folklore japonés y toda la tradición cultural de su nación para darles rostro y vida a sus deidades. “La mayoría son fruto de mi imaginación”,¹¹⁹ explica.

Entre las dificultades que experimentó Miyazaki para la filmación de la película fue el poco presupuesto. En un principio, El viaje de Chihiro estaba programada para

¹¹⁸ “Entrevista a Hayao Miyazaki”, [en línea], disponible en:
http://www.mediosindependientes.com/Comics_Animebaka_Art_08.htm

¹¹⁹ Idem

durar tres horas, sin embargo, la historia tuvo que ser recortada para estrenarla en 2001, como se había pactado.

Cuando estudiamos los recursos disponibles en otros estudios japoneses nos dimos cuenta que sería imposible cumplir con el calendario previsto. Por ese motivo nos pusimos en contacto con D.R. Digital de Corea para que nos ayudasen en la producción de algunos segmentos y con la colorización digital. A pesar de la gran reputación de D.R. estábamos todos un poco nerviosos. Sin embargo, los coreanos resultaron extremadamente competentes y trabajaron muy duro y muy rápidamente.¹²⁰

3.2.1 El arte de nombrar / 名前の重要性

Si estuviéramos ante la necesidad de traducir fielmente el título original de la cinta *Sen to Chihiro no Kamikakushi*, obtendríamos como resultado algo como *La pérdida de espíritu de Sen y Chihiro*, aunque también sería aceptable llamarle *El viaje espiritual de Sen y Chihiro*.

En realidad esto no tiene mayor relevancia, pero sale a colación después de preguntarnos: ¿qué significa perder un nombre?

Pues bien, en todas las culturas –antiguas y no tanto– el acto de nombrar tiene una cualidad de suma importancia: en el caso de los seres humanos se tiene la idea de que una persona no ha nacido mientras no se le dé un nombre; es decir, no existe.

Nombrar a algo o a alguien va más allá de la mera identificación, es una parte esencial en la vida de cualquier individuo, pues alude al alma, representa su esencia, su propio ser.

¹²⁰ Idem

Por lo mismo, la elección de un nombre es una tarea compleja. Conocer el nombre de otra persona implica adquirir cierto poder sobre ella. Esto motivó a muchas civilizaciones en el pasado a crear “falsos nombres” y reservar el de nacimiento para ocasiones especiales.

Al firmar el contrato con Yu-baaba, Chihiro le cede su nombre a la bruja, confiriéndole así, poder sobre su ser, su libertad y su identidad.

Un cambio de nombre lleva implícito un sentido de muerte. Chihiro al perder su nombre, olvida; pues con su nombre también pierde su alma y memoria. Deja de ser, pero no deja de estar.

Sin embargo, en un acto sumamente significativo, Haku le da un nuevo nombre a Chihiro, “un falso nombre”, *Sen*; el cual le permite conservar parte de su esencia para sobrevivir en ese místico mundo mientras logra regresar al de los vivos.

Es importante acotar que Chihiro en japonés significa “mil brazadas de agua”, nombre muy revelador dada la relación que la niña sostiene con el agua y posteriormente con Haku. Asimismo, *Sen*, su nuevo nombre, utiliza el mismo *kanji* (ideograma, carácter utilizado en la escritura japonesa) que Chihiro, lo cuál se traduce en un nuevo nombre que de alguna forma conserva parte de la esencia del original. Es una manera de no alejarse por completo de su naturaleza.

3.2.2 Un mundo de deidades /神々の世界

El mundo donde súbitamente se ve inmersa Chihiro es el llamado “Otro mundo”. Es un mundo que coexiste con el nuestro de forma imperceptible, una especie de umbral entre el mundo de los vivos y los muertos, pero el cual no deberá jamás entremezclarse con el de los hombres.

Cruzar la delgada línea que los divide significa desaparecer, nadie puede sobrevivir en un mundo al que no pertenece y más si no fue invitado. Los padres de Chihiro no fueron castigados en vano, violaron las leyes del “Otro mundo”, invadieron su territorio, comieron su comida sin permiso.

Convertirlos en cerdos significó hacer evidente su falta. Así como para muchas culturas orientales la imagen del cerdo es considerada sagrada, también representa muchos de los defectos y placeres mundanos.

En cambio, el acto de comer, nutrir el cuerpo con comida de otro lugar por invitación, supone incorporar cualidades de dicho lugar a uno mismo, con el fin de formar parte de ese mundo, generalmente de modo irrevocable.

Es por esto que para evitar desvanecerse en un mundo que no es el suyo, Chihiro debe comer algo dado libremente por alguien de ese mundo.

Esto da cuenta de que los distintos mundos deben tener sus propias reglas en todos los ámbitos y, como en el nuestro, las normas más estrictas son aquellas que no han sido escritas y que generalmente rigen el libre albedrío.

Otro punto importante es el papel simbólico de la transición dentro del filme. Escenas como la del túnel que cruza Chihiro y su familia para llegar al “Otro mundo” y la del tren, son determinantes dentro de la trama.

Ambas dan cuenta de la transformación psicológica y espiritual que Chihiro está por experimentar. Representan el movimiento interior, ese que no se ve pero que determina la madurez humana.

Lo mismo ocurre con el agua, como elemento purificador y regenerador, marca también la evolución de Chihiro, no es casualidad que Haku, el primer amor de Chihiro, fuera el espíritu del río.

Haku es quizá el personaje más enigmático de toda la cinta. Al igual que *Sen*, Haku es un “falso nombre” y es la pronunciación del ideograma chino que significa blanco.

Tomando en cuenta las acepciones a las que hace referencia dicho color en la cultura oriental, a saber, pureza, vacío y muerte; podemos deducir que éste es el nombre que recibe Haku en ausencia del verdadero, en ausencia de su auténtica naturaleza, de su identidad.

Nigihayami Kohaku Nushi es el nombre real de Haku, y puede traducirse como “Espíritu del Río Kohaku, de armónicas y rápidas aguas”; nombre muy poderoso que la pequeña Chihiro no alcanza a comprender cuando Haku se descubre ante ella como un dios.

Antes de ser revelada la verdadera identidad de Haku, y descubrir que él también había sido desposeído de su nombre por Yu-baaba, su divinidad se evidenciaba por el hecho de ser un dragón.

Recordemos que en China y Japón, los dragones son seres divinos de aire y agua, elementos sobre los que Haku tiene pleno dominio. De hecho, el pastel de hierbas que el gran Dios del Río le entrega a Chihiro como muestra de agradecimiento por sus servicios, no es otra cosa que una purga de hierbas, símbolo del poder purificador del agua.

3.2.3 Kaonashi o Sin Cara / 顔のない神

Difícil de comprender, pero el Sin Cara es un dios errante. Se trata de un ente solitario que sobrevive de los sentimientos que le profesen. En la casa de baños reacciona ante la avaricia desmedida de los sirvientes convirtiéndose en un

monstruo grotesco y devorador. Su intención jamás fue hacer daño, sólo estaba en busca de amor y reconocimiento.

Hayao lo que busca con *Kaonashi* es otorgar “un estatus más humano que el de los personajes en apariencia normales, en un intento por reivindicar la humanidad de esos seres marginados e incomprensidos por la sociedad”.¹²¹

La ausencia de cara en este caso, es análoga a la ausencia de nombre. Frecuentemente, la ausencia de cara se relaciona con el destierro: un desterrado tiene prohibido mostrar el rostro, pues ha incurrido en una deshonra.

Así, el peor castigo para un desterrado es ser ignorado, pues nadie ve al que no tiene cara. Asimismo, es importante resaltar que como espíritu errante, está condenado a no poder actuar por iniciativa propia, esto explica el porqué de su agradecimiento para con Chihiro después de que ésta le abre las puertas de la casa de baños y de su corazón.

Me gustaba la idea de un dios errante que no tiene cara. No figura en el folklore japonés. De hecho "Sin Cara" representa al Japón contemporáneo porque mucha gente cree que el dinero le hará feliz. Pero cuando "Sin Cara" les da oro a los personajes de la película, ¿les hace felices? La reacción pública a este personaje me intrigaba. Algunos opinan que "Sin Cara" es una madre. Otros que es un padre. Recibí la carta de un niño que me explicaba que estaba muy triste porque "Sin Cara" no tenía adonde ir. Me contó que lloró de alivio cuando Chihiro le permitió acompañarla en el tren.¹²²

En conjunto, El viaje de Chihiro es una obra plagada de simbolismos, sentimientos, valores y mucho aprendizaje. Trata del proceso natural de

¹²¹ Marcos Marcos Arza, *Op. cit.*, pág. 17.

¹²² “Entrevista a Hayao Miyazaki”, [en línea] disponible en:
http://www.mediosindependientes.com/Comics_Animebaka_Art_08.htm

maduración, del tránsito de la niñez a la madurez asumiendo riesgos. Un proceso peligroso, donde será inevitable perder la inocencia, la capacidad de maravillarse; pero a cambio habrán experiencias extraordinarias.

Con “su viaje” Chihiro aprendió a ser fuerte y valiente, sin dejar de soñar ni creer. Comprendió que la adversidad debe afrontarse con madurez y esto se consigue sólo mediante el crecimiento espiritual.

Chihiro no es más que una niña “que se ve obligada a crecer. El mundo mágico en el que está inmersa, sólo tiene sentido dentro de los límites de su mente y éstos saltan en pedazos justo en el instante en que [su identidad le es robada], lo que [la] obliga a iniciar un viaje que la cambiará para siempre, haciéndola ingresar en la edad adulta”.¹²³

Al mismo tiempo, descubrió el verdadero significado de la amistad y de los lazos que unen a las personas que se aman más allá del tiempo y la materia.

Quizá en la vida cotidiana no perdamos nuestro nombre como le sucede a Chihiro, pero la analogía corresponde aquí a la pérdida de identidad y esencia por falta de madurez para afrontar cambios y dificultades.

Quien olvida su origen es susceptible de ser absorbido por un mundo al que no pertenece y ser debilitado por él. Al respecto el mismo Miyazaki comenta:

En una era en la que no hay fronteras, las personas que no tienen un lugar propio no serán tomadas en serio. Un lugar es pasado y es historia. Y una persona sin historia que haya olvidado su pasado se desvanecerá como la nieve, o se convertirá en una gallina que sólo puede poner huevos para que otros los coman.¹²⁴

¹²³ Marcos Marcos Arza, *Op. cit.*, págs. 86 y 87.

¹²⁴ “Entrevista a Hayao Miyazaki”, [en línea] disponible en:
http://www.mediosindependientes.com/Comics_Animebaka_Art_08.htm

Considerada por muchos como su mejor película, El viaje de Chihiro es el ejemplo más representativo del cine de Hayao Miyazaki, ese cine lírico, hipnótico, virtuoso, evocativo y onírico. Su proyección mundial dio un nuevo enfoque al trabajo que durante décadas ha venido realizando su director, así como a la penetración del *anime* en occidente.

No es casual encontrar en las producciones de Miyazaki referencias surrealistas en la narrativa. Sus relatos siempre son un suave devenir entre el estado de vigilia y el del sueño, es difícil saber si se está despierto o dormido, tal cual lo sugieren las obras clásicas como Alicia en el país de las Maravillas de Lewis Carroll de 1865 o El Maravilloso Mago de Oz de Lyman Frank Baum de 1900.

Un mundo encantador, prisionero de la rivalidad de viejas brujas, hermanas y enemigas. Un universo que será el escenario de los últimos vestigios de la niñez de Chihiro después de aceptar su destino: crecer para salvar a sus padres y recuperar la vida de la que antes renegó.

Chihiro estelariza la evolución que propone Miyazaki sobre los viejos modelos mitológicos de leyendas de brujas. Reto imaginativo y fascinante que pone a prueba nuestra capacidad de asombro, logrando quizá derrotarnos ante tan insuperable magnificencia creativa.

De esta forma vemos que Chihiro sigue, paso a paso, las fases propuestas en 1997 por los autores Jordi Balló y Xavier Pérez en su libro La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine, que caracterizan al héroe de las narraciones de aventuras:

Un encargo previo (rescatar a sus padres de un terrible hechizo), un trayecto largo y arriesgado (su viaje a través de un mundo mágico y desconocido), un duelo inevitable en el lugar de la llegada (una batalla contra si misma y sus demonios), una huida accidentada (cuando se ve obligada a abandonar la casa de baños en busca de una cura para Haku) y un retorno victorioso

(cuando en recompensa a su valor y tenacidad consigue la liberación de sus padres).¹²⁵

Escenas inolvidables como la del viscoso y pestilente dios en los baños, o el entrañable vuelo de Chihiro montada sobre el dragón blanco, o el temible Sin cara vomitando oro a cambio de atención, son clara muestra de esa poesía visual que bien podría resumirse con la apasionante y delirante secuencia del el tren que fluye sobre el mar y las tristes sombras que viajan en él...

Quién a estas alturas aún no haya visto El viaje de Chihiro y se pregunte porqué ha de hacerlo, la respuesta es simple: porque es una película de nostalgia y belleza incomparable.

Porque es también un relato mágico y vanguardista, una enseñanza de vida, de temas trascendentales y siempre vigentes, sin estereotipos ni moralidades.

Finalmente, porque es una película de animación japonesa completamente ajena al *manga* clásico y a la concepción generalizada que se tiene de él (dibujos eróticos y con alto contenido sexual).

Una cinta que, pese a la mala distribución que han sufrido las obras de Hayao Miyazaki en Latinoamérica y occidente, en 2003 por fin pudimos disfrutar en pantalla grande.

Un mundo lleno de una inmensa carga simbólica y afectiva. La suma total de imaginación, sensibilidad, mitología y creencias milenarias todas de un sincretismo poco común en la actualidad.

Un mundo variopinto que arrastra a Chihiro hacia la auto-conciencia y hacia el conocimiento de los otros, hecho que le enseña la importancia del esfuerzo individual y en conjunto basado en el amor y la bondad.

¹²⁵ Jordi Balló y Xavier Pérez, La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine, citado por Marcos Arza, *Op. cit.*, pág. 87

El viaje de Chihiro es más que nada un viaje de introspección, iniciático; donde una niña descubre su yo¹²⁶, al tiempo que fortalece su humildad y su ser. Es un viaje que transparenta su personalidad dejando al descubierto sus raíces, lo que le permitirá salvar a su familia, a Haku y a sí misma.

En los ritos iniciáticos, el individuo, en momentos clave de su vida, en el tránsito de una etapa a otra de ésta, también para ser introducido en determinados misterios religiosos, era formalmente separado del seno de su colectividad, alegoría de una especie de muerte para el mundo de todos los días. Acto seguido, marchaba a un periplo plagado de pruebas que debía vencer, escollos a los que debía imponerse, para agenciarse el favor de la comunidad una vez de regreso al hogar. Durante el periodo de retiro, más o menos prolongado, el viajero debía renunciar definitivamente a sus actitudes y norma de vida anteriores; a veces se le practicaban ceremonias cuya finalidad era irle induciendo sentimientos y sensaciones de su nuevo estado. Cuando hubiese madurado lo suficiente, podía entonces dejar por cumplida una fase de su vida y renacer para otra; perecer para el pasado y resucitar para el futuro.¹²⁷

Chihiro aprende en su viaje la relevancia de cada acto y de cada persona, pero sobre todo el valor del recuerdo, de tener siempre presente de dónde viene y hacia dónde va. “Lo sucedido nunca se olvida, aunque no puedas recordarlo”.¹²⁸

En este sentido El viaje de Chihiro es un episodio de índole formativa, forjador del carácter; inseparable de la educación y el crecimiento espiritual.

Un viaje del cual sólo podrá salir bien librada haciendo acopio de toda su inteligencia y creciente madurez, aceptando con humildad la esclavitud y el trabajo al que será sometida. Una lección de vida en toda su extensión.

¹²⁶ En su libro Esquema del psicoanálisis, pág. 144, Sigmund Freud explica que entre los caracteres principales del yo encontramos que tiene la tarea de la autoconservación, su elevación es sentida en general como un *displacer*, y su rebajamiento, como *placer*. Una acción del yo es correcta cuando cumple al mismo tiempo los requerimientos del ello, del superyó y de la realidad objetiva.

¹²⁷ Vid Joseph Campbell. El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito, págs. 30-40

¹²⁸ Zeniiba en El viaje de Chihiro.

El punto clave en historias como la narrada por Hayao Miyazaki es lograr una identificación plena entre el protagonista (en este caso Chihiro) y el espectador, haciendo que este último reencarne la angustia, la tristeza, la confusión y el asombro de la niña ante un mundo igual de fascinante y cruel.

La identificación es uno de los asuntos más complicados en la teoría del espectador. Robert Stam, profesor de Teoría Cinematográfica en la Universidad de Nueva York y autor de varios libros, la define como el “proceso de asimilación por el sujeto de otro, bien en su totalidad, o parcialmente”.¹²⁹

¹²⁹ Robert Stam, et, al., Nuevos conceptos de la teoría del cine, pág. 174.

3.3 El increíble castillo vagabundo, 2004 (*Hauru no Ugoku Shiro*) / ハウルの動く城

La sabiduría del cine reside sobre todo en su capacidad de encarnar lo imaginario. Lo que aparece en la pantalla no es el mundo en su evidencia o concreción, sino un universo nuevo donde se mezclan objetos comunes y situaciones anómalas [...] En resumen, el cine abre un espacio distinto, habitado por muchas más cosas de las que rodean nuestra vida.¹³⁰

Francesco Casetti

Heredera de la magnificencia visual de sus predecesoras más inmediatas y basada en la novela de la escritora británica Diana Wynne Jones *Howl's moving castle*, El increíble castillo vagabundo es la última entrega del maestro Miyazaki, por lo menos en occidente.

Nuevamente encontramos en esta película la constante del cambio de vida a partir de un crecimiento interior, el cual, por única ocasión, se ve reflejado de forma física a través de una metamorfosis.

En un principio, Sophie se nos presenta como una chica esquiva, melancólica, aislada y de baja autoestima; aspectos nuevos dentro de la gama de personalidades de las protagonistas de Miyazaki.

¹³⁰ Francesco Casetti, Cómo analizar un film, p.55

Se trata, principalmente, de reflejar esa vejez interior que posteriormente se hará manifiesta a partir del maleficio de la Bruja del Páramo.

Incapaz de convivir con chicas de su edad, Sophie apura el tiempo recluida en la antigua sombrerería familiar. Su introversión se debe, como se explica a lo largo del filme, a la muerte de su padre y a la indiferencia de la madre.

La figura paterna es un elemento estructural dentro de la construcción de la realidad psíquica de cualquier individuo. Para Freud, el concepto de realidad psíquica se crea a partir de la conjunción de lo que él denomina primera y segunda tópica.

La primera tópica está conformada por inconciente, preconciente y consciente; mientras que la segunda tópica (y como su nombre lo indica) proviene de la primera y se refiere al Ello, al Yo y al Superyó (pulsiones. sentido de autoconservación, sentimiento de culpa).¹³¹

De esta forma la ausencia de la figura paterna/materna refiere una experiencia de incertidumbre para el individuo, primero sobre su origen y segundo sobre su deambular por el mundo, hecho que se traduce en una división del sujeto.

El hechizo que vuelve anciana a Sophie, más que un castigo, se convierte en un aliciente para que la chica deje de compadecerse y comience a actuar. Lo que no hizo con su apariencia jovial, lo hizo con los achaques propios de una mujer mayor: abandonó su casa, dejó la rutina y se aventuró en busca del castillo vagabundo, de Howl y del amor.

Sophie se revela entonces trabajadora y discreta, comprensiva y valiente. Le busca el lado amable a la desgracia y sale triunfante

Para Hayao Miyazaki la edad no es más que un reflejo del espíritu, pudiendo ser así fluctuante y relativa; no así el tiempo.

¹³¹ Vid. Sigmund Freud, Esquema del psicoanálisis, págs. 143-149.

Convertida en una bruja de las peores, “¡de las que limpian!”, Sophie abrume al espectador con su entereza y valor. Resignada, generosa y casi contenta de ostentar el rol de abuelita, comienza su lucha contra el carácter narcisista y caprichoso del amo Howl.

Lejos de lamentarse por su infortunio, parece que Sophie encontró en su ancianidad un estímulo para buscar su sanación tanto física como espiritual, y qué mejor que de la mano de Howl.

Aunque arrogante y vanidoso, no olvidemos que Howl es víctima de una contradicción existencial que lo hace ver como un tipo cobarde a mitad de un conflicto bélico. Es un mago joven, excéntrico, maniático y presumido, víctima de una maldición infame.

Capaz de las peores bajezas y de las mayores bondades, Howl se torna como un ser dual anclado a la edad infantil, ávido de amor. Es el único en apreciar la belleza y juventud ocultas en Shopie.

Esto será lo que, más tarde, demostrará que la fórmula para romper el hechizo de Shopie está en ella misma y en su autoafirmación y reconocimiento a través del amor.

Lo que en conclusión une a estos seres en apariencia opuestos es el choque de caracteres y las pulsiones internas que los mueven, a saber la recuperación de afecto perdido, el descubrimiento de un objeto vital y la resistencia contra la guerra.

Llamamos pulsiones a las fuerzas que suponemos tras las tensiones de necesidad del ello. Representan [...] los requerimientos que hace el cuerpo a la vida anímica [...] las pulsiones pueden alterar su meta (por desplazamiento); también pueden sustituirse unas a otras al traspasar la energía de una pulsión sobre otra. Tras larga vacilación y oscilación, nos hemos resuelto a aceptar sólo dos pulsiones básicas: *Eros* y *pulsión de destrucción* [...] La meta de la primera es producir unidades cada vez más

grandes y, así, conservarlas, o sea, una ligazón; la meta de la otra es, al contrario, disolver nexos y, así, destruir las cosas del mundo.¹³²

Recordemos que la guerra es uno de los escenarios recurrentes de las cintas de Miyazaki, los cuales siempre son de una belleza pictográfica excepcional, donde lo preponderante no es el bando al que se pertenezca, sino los desastres y atrocidades que quedan detrás.

En conjunto, esta película es una trama de engaños: Sophie, por encantamiento, no puede revelar su verdadera identidad; Howl, aunque la reconoce debe seguirla la corriente, pues él también debe ocultar el secreto conjunto que guarda con Calcifer –motor ardiente que mueve el castillo-. Marko, el pequeño aprendiz de mago, también esconde su verdadera identidad tras un disfraz de anciano mientras protege el castillo en ausencia del amo.

Determinante será también la presencia de un curioso personaje: “Cabeza de nabo”, una especie de espantapájaros que sigue y ayuda fervientemente a Sophie como muestra de agradecimiento después de que ésta lo libera. La revelación de la verdadera personalidad de “Cabeza de narro” es determinante para el desenlace.

La moraleja general del filme apunta al hecho de que antes de juzgar debemos comprender las diferencias de los demás. Nadie tiene derecho a criticar lo que somos, ni decirnos lo que debemos ser.

Película de grandes entornos minuciosamente detallados, El increíble castillo vagabundo es una prueba más de los anacronismos estéticos propios de la obra de Hayao Miyazaki.

Mezcla de magia y ciencia, el mundo de este filme tiene lugar en un tiempo apenas anterior a la Gran Guerra, plagado por barcos de vapor e imponentes naves aeronáuticas de potencia desconocida.

¹³² Sigmund Freud, *Op. cit.*, pág. 146.

Quizá sea este el filme donde lo imaginario se revela con mayor fuerza al mundo real y conviven en perfecta armonía.

En este mundo paralelo, los magos no rivalizan con las máquinas, por el contrario, son ellos quienes las dotan de poderes. Incluso, los hechiceros como Howl y la Ministra de Magia están conscientes del sufrimiento y barbaries de sus actos.

El icono del film es el castillo del Howl, prueba fehaciente de un mundo imposible. Animado por un espíritu de fuego, este castillo es un doble símbolo: por una parte personifica el poder de Howl (cambiante, vulnerable, temible), y por el otro se define como una carga, al ser una fortaleza andante que le evita tomar riesgos, que lo tiene en todas partes y en ninguna, pero sobre todo, que lo ata y le impide ser libre.

De esta forma, y a partir del concepto de doble sentido, llegamos al acuerdo de que símbolo es aquello que porta un primer sentido fiel, el cuál inevitablemente remite a otro. Como explicara Paul Ricoeur: "Símbolo es una estructura de significación en que un sentido directo, primario, literal, designa por exceso otro sentido, indirecto, secundario, figurado, que no puede ser aprehendido más que a través de éste".¹³³

El proceso creador difiere de las funciones ordinarias de la mente en la medida en que emplea muchos tipos de símbolos. También utiliza los símbolos en distintos contextos y proporciones, de modo que estos nuevos y diferentes contextos y proporciones se convierten, a su vez, en símbolos de cosas nunca antes simbolizadas, o bien simbolizadas antes de maneras distintas. Algunos de estos procesos simbólicos son primitivos y pertenecen a lo que Freud llamó el proceso primario. Otros son símbolos de alto nivel y pertenecen a lo que Freud llamó el proceso secundario.¹³⁴

¹³³ Paul Ricoeur, Freud: una interpretación de la Cultura, pág. 83.

¹³⁴ Silvano Arieti, La creatividad, pág. 42.

Uno de los detalles más elogiados del castillo es el indicador de la puerta, el cual anuncia por medio de colores desde qué ciudad y con qué nombre se reclama la presencia del mago Howl. Ya sea como Pendragon o Jenkins, este mago no juega al mercenario, sabe perfectamente la diferencia entre lo malo y lo bueno y siempre toma parte en la guerra desde su propio bando.

Maravilloso es el efecto que Sophie logra sobre Howl. Sin quererlo y a partir de su loco afán por limpiar y ordenar el castillo, termina también ordenando y limpiando el alma de Howl, trastocando su concepción de belleza, ayudándolo a sublimar sus miedos.

Esto demuestra, una vez más, la manía de Hayao Miyazaki por contar historias que reflejen la evolución espiritual de sus personajes. Todos se presentan colmados de complejidad y, como ocurre en el resto de la filmografía del director japonés, transformarán su carácter en función del desarrollo argumental.

Así lo hará también el castillo, quizá el personaje más memorable y carismático de la cinta, repleto de dispositivos y artificios inimaginables.

Aunque sui géneris y de contornos exquisitos, los mundos de Miyazaki presentan una lógica conmovedora. En este trabajo, el director nos deja en claro que no hay peores problemas que los que nos buscamos; y que la cura para todo mal está en nuestro interior.

Desde siempre, Miyazaki ha echado mano de toda clase de leyendas, cuentos e iconografías para lograr el efecto buscado en sus producciones. Su obra se sostiene, sí, sobre el encuentro de lo real con lo fantástico, pero también sobre la continua confrontación de oriente con occidente, introduciendo variaciones psicológicas que dan siempre un vuelco inesperado.

Es como el aprendiz ávido de conocimiento, que ante la necesidad de saber más y más, comienza a improvisar irremediabilmente.

En El increíble castillo vagabundo, como en el resto de sus películas, la correspondencia con la literatura es evidente y es diversa. Miyazaki se niega a configurar un esquema base, prefiere en su lugar una amalgama de temas recurrentes contados de distinta forma. Recordemos que “la creatividad humana se vale de lo que ya existe y encuentra, y lo modifica en formas impredecibles”.¹³⁵

Esto permite que el producto final sea siempre un recorrido lleno de la nostálgica estética propia del director. A diferencia de lo que nos tiene acostumbrados, en este filme Miyazaki termina con un “final feliz”, en nada decepcionante, pero sí alejado de los finales que nos obligaban a poner los pies sobre la tierra.

Esta vez, los deseos individuales de su protagonista no se ven truncados y por única ocasión, permite a sus personajes permanecer en su universo idílico.

Esta cinta es, en síntesis, claro ejemplo de la llamada actualización argumental, consistente en “evocar los modelos narrativos anteriores con una puesta en escena que provoca que una determinada historia resulte nueva, fresca, recién inventada y sugiera una manera contemporánea de entender una trama ya evocada en alguna de las mejores obras del pasado”.¹³⁶

El trabajo de animación es particularmente asombroso, principalmente por los diseños ingeniosos que hacen de la cinta una experiencia completamente mágica.

Es, sin duda, una de esas escasas películas de animación que no sólo buscan el entretenimiento burdo como fin, sino contar una historia interesante cuyas bases se centran en el verdadero trabajo artesanal y no en resultados obtenidos por los avances tecnológicos de técnicos e ingenieros. Lo verdaderamente importante en ella es “la sinceridad con la que se afronta el trabajo”.¹³⁷

¹³⁵ Silvano Arieti, La creatividad, pág. 13.

¹³⁶ Jordi Balló y Xavier Pérez, La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine, pág. 11.

¹³⁷ “Entrevista a Hayao Miyazaki”, [en línea], disponible en:
<http://www.clarin.com/diario/2006/02/09/espectaculos/c-00601.htm>

Estrenada en México el 5 de agosto de 2005, El increíble castillo vagabundo es toda una obra de arte. Gracias a su animación en 2D, cada celda de esta película es una maravilla hecha a mano, los retoques por computadora son mínimos.

Como en El viaje de Chihiro, la estética de muchos de los personajes es de origen indefinido, con caracteres dinámicos y plagados de magia. Quizá Sophie sea el más natural, pero no por ello menos sorprendente. Su valor espiritual la vuelve grandiosa.

Esta historia de amor, autoreconocimiento, introspección espiritual, aceptación y búsqueda incansable de la libertad, es a su vez la historia del legendario castillo vagabundo, artilugio capaz de andar gracias a la fuerza de Calcifer, demonio con quien el mago Howl sostiene un trato de vida o muerte.

Sobre su trabajo en esta cinta, Miyazaki declaró al Yomiuri Shimbun, el diario más vendido de Japón, que más que producciones de consumo masivo, lo que él busca es ofrecer a su público un tipo de encuentro diferente con las artes visuales.

Los premios no significan nada para mí. Me da más satisfacción que un niño conozca alguna extraña criatura como una araña acuática que respira por la espalda que todos los premios que puedan darme. Para mí es importante mostrarle a los chicos que todo lo que existe en el mundo tiene vida y mantener esa clase de sensibilidad con respecto a los animales, a las criaturas, a los árboles.¹³⁸

Exigente hasta en el más ínfimo detalle, Hayao Miyazaki se confiesa insatisfecho con el resultado final de gran parte de sus trabajos. "Siempre hay algo de lo que me arrepiento, con la excepción de El viaje de Chihiro, en la que me sentí muy bien mientras la creaba. Hay otras imágenes que me gustaría ver, pero no estoy seguro de poder hacerlo, ya no me queda demasiado tiempo".¹³⁹

¹³⁸ Idem

¹³⁹ Idem.

La cinta es principalmente un tratado sobre la fortaleza y el espíritu inquebrantable del hombre ante situaciones adversas y sombrías. La constante de la cinta es la guerra: pretexto perfecto para recrear ese mundo que clama a gritos el estandarte *hippie* de “amor y paz”.

Dotado de un talento extraordinario para conferir humanidad a sus entrañables personajes, Miyazaki deja en claro porqué es considerado como “El padre de la animación”, un genio al momento de imaginar ambientes y plasmarlos en papel. La estética de la cinta es más bien de cuento, cautivadora. Una prueba más de que en América no contamos con la imaginería y la tradición fantástica propias de países como Japón. Afortunadamente, el cine –como muchos otros medios de comunicación– hoy día permiten el libre intercambio entre culturas e ideologías, lo que propicia el acceso a mundos desconocidos.

Más que una cinta de animación, El increíble castillo vagabundo es una armónica reflexión visual sobre la vejez y la esperanza. Un filme cuyo objetivo inmediato, por pretencioso que esto parezca, es la exploración misma del alma humana.

Es un filme que termina cuando uno piensa que apenas comienza, su ritmo diluye el sentido del tiempo con una aventura intensa y apasionante, la cual gracias al desarrollo de una nueva técnica de animación denominada *harmony*¹⁴⁰, Estudio Ghibli sorprendió y conquistó durante su presentación en el festival de Sitges¹⁴¹, donde obtuvo el premio a la mejor película en 2004.

Como lo dijera Eduard Terrades para la revista CineAsia, El increíble castillo vagabundo “refluye un aire de libertad pasajera, un sueño enmarcado en cualquier cuento infantil, pero con un sabor áspero, que nos advierte de las intenciones

¹⁴⁰ Técnica de animación que permite intercalar objetos o personajes en movimiento con los fondos de una manera mucho más real.

¹⁴¹ Fundado en 1967, el también conocido como Festival Internacional de Cinema de Catalunya, es considerado como uno de los más importantes en la especialidad de cine fantástico.

finales de su artesano: crear una historia pretendidamente infantil, pero comprometida con los tiempos que corren”.¹⁴²

El trabajo de Hayao Miyazaki redefine el concepto de la fantasía y la ensoñación, sinónimos de libertad mental y espiritual que nos refugian de una realidad no tan comprensiva.

Afianzado en su propio imaginario, Miyazaki plasma de forma insuperable el mundo descrito por Diana Wynne Jones en su libro, retomando el barroco empleado en cintas como Kiki, la Aprendiz de Bruja (Majo no Takkyuubin) de 1989 o Mi vecino Totoro de 1988, y reviviendo la artillería de máquinas voladoras como las de Laputa: Castillo en el Cielo de 1986 y Porco Rosso (Kurenai no Buta) de 1992.

Características todas de mundos cambiantes, de realidades dinámicas y universos mágicos plagados de espíritus y sortilegios que buscan contrarrestar los escenarios de guerra y devastación propios del hombre.

Pese a la distancia geográfica y cultural que delimita a ambas obras, una y otra son producto de la fantasmagoría pura y se complementan al tiempo que parece que Miyazaki, cual pez en el agua, narra la historia conforme ésta sucede.

Ganadora de la Osella de Oro del Festival de Cine de Venecia en 2004, El increíble castillo vagabundo también estuvo nominada al Oscar un año más tarde como mejor película de animación junto con dos grandes representantes de la técnica del *stop motion*, a saber Wallace & Gromit: la maldición de las verduras (Wallace & Gromit: The curse of the were-rabbit), de Nick Park y Steve Box, y El Cadáver de la novia (Corpse Bride), de Tim Burton.

¹⁴² Eduard Terrades en Eduardo Serradilla, “Castillo Vagabundo/Hauru No Ugoku Shiro”, [en línea], disponible en: http://www.tumbaabierta.com/estrenos/342_castillovagabundo.php

結論
CONCLUSIÓN

...el artista no puede permanecer sordo ante el llamado de la verdad; sólo éste define su voluntad creativa, la organiza, permitiendo así transmitir su fe a los demás. Es un error decir que el artista “busca” su tema. En realidad el tema crece en él como un fruto y comienza a demandar expresión. El trabajo creativo es su único modo posible de existencia, y cada una de sus obras es un hecho que no puede anular.¹⁴³

Andrey Tarkovski

Risa, llanto, amor, amistad, magia, creatividad, técnica, en pocas palabras: cine. Definitivamente la combinación perfecta para lograr una vez más que el aparato cinematográfico, además de medio de comunicación, transmisor de información, manifestación cultural y medio de entretenimiento, funja como artificio lúdico, como puerta de acceso a un mundo imaginario que linda con el nuestro y en el que todo es posible.

¹⁴³ Andrey Tarkovski. *Op. cit.*, pág. 45.

Estas características lo convierten en la expresión personal más contundente del siglo XX; personal desde el punto de vista que considera al cine como el reflejo fiel de la visión que respecto a un tema tiene su creador, en este caso el director.

Así es el cine de Hayao Miyazaki, un cineasta que ve en el séptimo arte el medio idóneo para crear mundos imposibles en los cuales llevar al máximo los límites de lo real, incluyendo los límites del propio cine de animación, provocando de esta forma en el espectador la sensación de soñar despierto.

La princesa Mononoke de 1999 El viaje de Chihiro de 2001 y Castillo Vagabundo de 2004, son parte del legado con el cual Miyazaki se ha ganado el reconocimiento del público de occidente al igual que el de los especialistas.

Es así como las palabras de André Bazin toman sentido, cuando dice que: “los autores tienen una capacidad de ensueño que iguala, por su naturaleza e intensidad a la infancia, [...] poetas cuya imaginación tiene el privilegio de mantenerse en la onírica longitud de onda de la infancia”.¹⁴⁴

El cine, por naturaleza propia, apela frecuentemente a lo imaginario, a lo subjetivo, a lo extraordinario y a lo maravilloso. Es sin duda la puerta de entrada a un mundo paralelo que Hayao Miyazaki abrió hace ya muchos años atrás y que aún en la actualidad permanece abierta.

Recordemos que al igual que el cine convencional, el cine de animación como medio audiovisual, su potencial significativo se basa en el diseño de la imagen y se refuerza con la carga expresiva de la banda sonora y los diálogos.

Gracias a este principio comunicativo es que el trabajo de Hayao Miyazaki, como el de muchos otros cineastas de poca penetración en occidente, han logrado traspasar fronteras, acercando culturas e intercambiando ideas.

¹⁴⁴ André Bazin, ¿Qué es el cine?, pág. 68.

Evitando a toda costa entrar en la controversia surgida en torno al tema del cine como lenguaje, lo que su trabajo consigue es presentar al medio cinematográfico como un tipo de expresión humana, completamente artística.

Al mirar una película de Hayao Miyazaki siempre se es consciente de estar frente a un espectáculo producto de la imaginación, más no por ello pierde su sentido realista, ya que ante todo, el cine significa, expresa y comunica. Esa es la magia del cine, lograr que el espectador sea siempre ese observador silencioso colocado irremediablemente en el mejor ángulo y con la mejor perspectiva.

Cada artista realiza a su manera su tarea creativa; sin embargo, lo haga explícito o no, el contacto y el entendimiento mutuos con el público es invariablemente el fin de sus esperanzas y sueños, y todo artista se siente profundamente desgraciado si no logra ese contacto y ese entendimiento.¹⁴⁵

Además, a través del cine de Hayao Miyazaki y gracias al intercambio cultural, también es posible entender que existe otra forma de ver las cosas, de darle un nuevo sentido a los hechos, divergente al propio.

El cine de Hayao Miyazaki es, entonces, un magnífico ejemplo de cómo el modelo establecido, hegemónico e imperioso, puede superarse a través de la reinvención narrativa.

Hayao Miyazaki es un director-autor provocativo, quien busca siempre de manera clara y contundente, dejar huella en sus seguidores. Sin menospreciar jamás la fantasía, la realidad cruel y lamentable también es reflejo fiel de su cine, siempre acompañada de la premisa de que un mundo mejor es posible. Quizá el ser dibujante no le permita cambiarlo, pero su trabajo puede traducirse como un principio concientizador que promueve en el público un cambio en su forma de pensar.

¹⁴⁵ Andrey Tarkovski, *Op. Cit.*, pág. 42

Esto lo ha llevado a tocar el corazón de miles de espectadores alrededor del mundo, incitándolos a que reflexionen sobre los trascendentales conflictos sociales, bélicos, y raciales. Para él es fundamental que la gente comprenda que la paz no será nunca resultado de la destrucción del mal.

De una profunda filosofía basada en el respeto al medio ambiente completamente ajena a la dicotomía entre el bien y el mal, Miyazaki deja al descubierto su inevitable apreciación pesimista del futuro.

El deber de un director es recrear la vida tal cual: con su movimiento, sus contradicciones, su dinámica y sus conflictos. Debe revelar hasta su último detalle la verdad [sic] de lo que ha visto, aún si ésta no es aceptada por todos. Un artista, obviamente, puede equivocarse, pero aún sus mismos errores pueden ser interesantes en tanto sean sinceros, ya que representan la realidad de su mundo interior, de su peregrinaje y de la lucha que ha entablado con el mundo exterior.¹⁴⁶

No obstante, su indiscutible dominio de la técnica, y su personal estilo visual hacen de la experiencia cinematográfica todo un deleite, aún después de la proyección de la cinta.

Puede concluirse entonces que nuestros objetivos han sido alcanzados. En primer lugar se ha descrito el desarrollo y trayectoria fílmica del director Hayao Miyazaki con el objeto de aportar apenas un esbozo teórico que sirva de referente a futuras generaciones dentro de un estudio del cine de animación y, en particular, de la filmografía del cineasta nipón.

Esto, a su vez, nos ha permitido dilucidar las semejanzas y diferencias que determinan el estilo del director, haciendo posible distinguir su trabajo sobre otras producciones de animación alrededor del mundo, principalmente por su particular uso de los recursos narrativos dentro del discurso cinematográfico.

¹⁴⁶ Andrey Tarkovski, *Op. cit.*, pág. 188.

Ahora sabemos que el de Miyazaki es un cine plagado de heroínas adolescentes, escenas de vuelo, personalidades ambiguas (ni tan malos, ni tan buenos) y ambientaciones variables en tiempo y espacio. Por supuesto el elemento fantástico es imprescindible, quizá un poco de humor, mucha enseñanza ecologista y pacifista, sin llegar nunca al sermón moralista.

Fue así como se consiguió también contextualizar su trabajo dentro del séptimo arte como un reflejo contemporáneo del concepto de autoría cinematográfica, a partir del empleo repetitivo de recursos que hoy dan identidad a su obra fílmica, la cual vale la pena recordar, está inspirada y creada por y para niños, no obstante, es tan rica en significantes que presenta infinidad de interpretaciones, todas dependientes del marco referencial del espectador, sea este adulto o joven.

Viajes iniciáticos que nos hacen redescubrirnos intelectual y espiritualmente. Cintas que reflejan fielmente el oscuro camino que ha de recorrerse al enfrentarse a los propios demonios, pero del cual se saldrá victorioso con amor, perseverancia y mucho arrojo.

Películas que dan muestra del talento e imaginación de una mente insuperable. De un director y animador que antes que nada es un humanista, ferviente creyente del poder de la mente humana para superar obstáculos y realizar grandes hazañas para alcanzar ideales.

Hayao Miyazaki es, por sobre todas las cosas, un buscador incansable de la espiritualidad humana, del poder interior de todo ser humano. Un cineasta, (sensei de la animación, dirían otros), cuyo trabajo propone y se aventura, que no teme a la crítica y mucho menos al fracaso.

Un interesante riesgo visual y argumental que, además de honesto y respetuoso para con su público, resulta no sólo un deleite para la vista, sino también para el alma y el espíritu. “En definitiva, cine inteligente, de infrecuente pureza en los

tiempos que corren, en el que [Miyazki] se deshace de su hojarasca de fabricante de objetos de consumo audiovisual masivo y se queda consigo mismo, perplejo frente al gozoso y no obstante doloroso espejo de su oficio y su tarea de director”.¹⁴⁷

En otras palabras, el presente ensayo es una búsqueda incansable por dilucidar al menos una ínfima parte del don secreto que hace de Hayao Miyazaki un irremediable hacedor de sonrisas en los niños y un ejemplo de la necesidad adulta por aprender a mirar con los ojos del corazón.

Sin duda, hoy puedo decir que soy un mejor ser humano y se lo debo a Hayao Miyazaki.

¹⁴⁷ Marcos Marcos Arza. *Op. cit.*, pág. 183.

宮崎駿フィルモグラフィ
FILMOGRAFÍA DE HAYAO MIYAZAKI

Como director

- **El increíble castillo vagabundo (Hauru no Ugoku Shiro).** *Producción:* Estudio Ghibli. *Productor:* Toshio Suzuki. *Dirección:* Hayao Miyazaki. *Guión:* Hayao Miyazaki, basado en la novela de Diana Wynne Jones. *Fotografía:* Okui Atsushi. *Montaje:* Takeshi Seyama. *Música:* Joe Hisaishi. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 2004. *Duración:* 118 minutos.
- **El secreto de la sirenita (Gake no ue no Ponyo).** *Producción:* Estudio Ghibli. *Productor:* Toshio Suzuki. *Dirección:* Hayao Miyazaki. *Guión:* Hayao Miyazaki. *Fotografía:* Atsushi Okui. *Montaje:* Takeshi Seyama. *Música:* Joe Hisaishi. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 2008. *Duración:* 101 minutos.
- **El viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no Kamikakushi).** *Producción:* Estudio Ghibli. *Productor:* Toshio Suzuki. *Dirección:* Hayao Miyazaki. *Guión:* Hayao Miyazaki. *Fotografía:* Okui Atsushi. *Montaje:* Takeshi Seyama. *Música:* Joe Hisaishi. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 2001. *Duración:* 124 minutos.
- **Kiki, aprendiz de bruja (Majo no Takkyubin).** *Producción:* Estudio Ghibli. *Productor:* Hayao Miyazaki, Toru Hara. *Dirección:* Hayao Miyazaki. *Guión:* Hayao Miyazaki, basado en el libro de Eiko Kadono. *Montaje:* Takeshi Seyama. *Música:* Joe Hisaishi. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1989. *Duración:* 102 minutos.
- **La Princesa Mononoke (Mononoke Hime).** *Producción:* Estudio Ghibli. *Productor:* Toshio Suzuki. *Dirección:* Hayao Miyazaki. *Guión:* Hayao Miyazaki. *Fotografía:* Atsushi Okui. *Montaje:* Takeshi Seyama. *Música:* Joe Hisaishi. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1997. *Duración:* 133 minutos.
- **Laputa: Castillo en el cielo (Tenkuu no Shiro Rapyuta).** *Producción:* Toru Hara, Estudio Ghibli. *Productor:* Isao Takahata. *Dirección:* Hayao

Miyazaki. *Guión*: Hayao Miyazaki. *Montaje*: Takeshi Seyama, Yoshihiro Kasahara. *Música*: Joe Hisaishi. *Género*: Animación. *País*: Japón. *Año*: 1986. *Duración*: 124 minutos.

- **Lupin III: El Castillo de Cagliostro (Rupan Sansei: Terebi to Kariosutoro no Shiro).** *Producción*: Tokyo Movie Shinsha. *Productor*: Tetsuo Katayama. *Dirección*: Hayao Miyazaki. *Guión*: Hayao Miyazaki. *Fotografía*: Hirokata Takahashi. *Montaje*: Mitsutoshi Tsurubuchi. *Música*: Yuji Ohno. *Género*: Animación. *País*: Japón. *Año*: 1979. *Duración*: 110 minutos.
- **Mi vecino Totoro (Tonari no Totoro).** *Producción*: Estudio Ghibli. *Productor*: Toru Hara. *Dirección*: Hayao Miyazaki. *Guión*: Hayao Miyazaki. *Montaje*: Takeshi Seyama. *Música*: Joe Hisaishi. *Género*: Animación. *País*: Japón. *Año*: 1988. *Duración*: 86 minutos.
- **Nausicäa del Valle del Viento (Kaze no Tani no Naushika).** *Producción*: Top Craft. *Productor*: Isao Takahata. *Dirección*: Hayao Miyazaki. *Guión*: Hayao Miyazaki basado en el manga Kaze no Tani no Naushika, de Tokuma Shoten. *Fotografía*: Kouji Shiragami, Yukiasa Shutou, Yasuhiro Shimizu, Mamoru Sugiura. *Montaje*: Tomoko Kida, Naoki Kaneko, Shouji Sakai. *Música*: Joe Hisaishi. *Género*: Animación. *País*: Japón. *Año*: 1984. *Duración*: 116 minutos.
- **Porco Rosso (Kurenai no Buta).** *Producción*: Estudio Ghibli. *Productor*: Toshio Suzuki. *Dirección*: Hayao Miyazaki. *Guión*: Hayao Miyazaki basado en su manga Hikoutei Jidai. *Música*: Joe Hisaishi. *Género*: Animación. *País*: Japón. *Año*: 1992. *Duración*: 93 minutos.

Como colaborador

- **¡Vamos Panda! (Panda Kopanda).** *Producción*: Tokyo Movie Shinsha. *Productor*: Shunzo Kato. *Dirección*: Isao Takahata. *Guión*: Hayao Miyazaki. *Diseño de escenografía*: Hayao Miyazaki. *Género*: Animación. *País*: Japón. *Año*: 1972. *Duración*: 35 minutos.
- **El retorno del gato (Neko no Ongaeshi).** *Producción*: Estudio Ghibli. *Productor*: Toshio Suzuki. *Productor Ejecutivo*: Hayao Miyazaki. *Dirección*: Hiroyuki Morita. *Guión*: Reiko Yoshida. *Fotografía*: Kentarou Takahashi. *Música*: Yuuji Nomi. *Genero*: Animación. *País*: Japón. *Año*: 2002. *Duración*: 75 Minutos.
- **Susurros del corazón (Mimi wo Sumaseba).** *Producción*: Estudio Ghibli. *Productor*: Toshio Suzuki. *Dirección*: Yoshifumi Kondo. *Guión*: Hayao Miyazaki basado en el manga de Aoi Hiiragi. *Música*: Yūji Nomi. *Género*: Animación. *País*: Japón. *Año*: 1995. *Duración*: 111 minutos.

Spots de TV

- **¿Qué es eso? / What is It? (Nandarou).** *Producción:* Estudio Ghibli. *Dirección:* Hayao Miyazaki. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1992. *Duración:* 5 spots (uno de 15 segundos y 4 de 5 segundos).
- **El cielo color semilla / The Sky-Colored Seed (Sora Iro no Tane).** *Producción:* Estudio Ghibli. *Dirección:* Hayao Miyazaki. *Guión:* Hayao Miyazaki basado en el libro infantil de Reiko Nakagawa y Yuriko Omura. *País:* Japón. *Año:* 1992. *Duración:* 90 segundos.

Videos Musicales

- **En tu máscara (On Your Mark).** *Producción:* Estudio Ghibli. *Productor:* Toshio Suzuki. *Dirección:* Hayao Miyazaki. *Guión:* Hayao Miyazaki. *Fotografía:* Atsushi Okui. *Montaje:* Takeshi Seyama. *Música:* Naoko Asanashi. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1995. *Duración:* 6 minutos, 40 segundos.

Series de TV

- **Ana de las tejas verdes (Akage no An).** *Producción:* Nippon Animation. *Dirección:* Isao Takahata. *Guión:* Isao Takahata, Kouzo Kusuba, Yoshihisa Araki, Shigeki Chiba, Aiko Isomura, Nanako Shiraishi, Seijiro Kamiyama, Takekuni Takano. Basado en los libros de Lucy Maud Montgomery. *Diseño y organización de escena:* Hayao Miyazaki (episodios 1-15). *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1979. *Duración:* 24 minutos (50 episodios).
- **Conan, el niño del futuro (Mirai Shounen Konan).** *Producción:* Nippon Animation, NHK. *Productor:* Junzou Nakajima. *Dirección:* Hayao Miyazaki (episodios 1-2, 16, 18-19, 22-26), Isao Takahata (episodios 9-10), Keiji Hayakawa (episodios 3-7, 11-15, 17, 20-21). *Guión:* Hayao Miyazaki. *Fotografía:* Katsuji Misawa. *Montaje:* Takeshi Seyama, Masuo Warita, Hidetoshi Kamitono. *Música:* Shin'ichirou Ikebe. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1978-1979. *Duración:* 24 minutos (26 episodios).
- **Ecchan, el Ninja (Sarutobi Ecchan).** *Producción:* Toei Doga. *Dirección:* Yugo Serikawa. *Guión:* Shotaro Ishinomori. Shun-ichi Yukimuro. *Key animation:* Hayao Miyazaki (episodio 6). *Música:* Seichiro Uno. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1971-1972. *Duración:* 24 minutos (26 episodios).

- **El famoso Sherlock Holmes (Meitantei Holmes).** *Producción:* Tokyo Movie Shinsha (TMS), *Productor:* Yoshimitsu Takahashi. *Dirección:* Hayao Miyazaki, Tatsuo Hayakawa, Kyosuke Mikuriya, Takaya, Mizutani, Seiji Okuda, Heipachio Tanaka. *Guión:* Gi Pagot, Hayao Miyazaki, Marco Pagot, Sunao Katabuchi, Toshiya Ito, Tsunehisa Ito, Yoshihisa Araki. *Fotografía:* Akio Wakana, Hirokata Takahashi. *Música:* Kentaroh Haneda. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1985. *Duración:* 24 minutos (26 episodios).
- **El nuevo Lupin III (The New Lupin III).** *Producción:* Tokio Movie Shinsha. *Dirección:* Hayao Miyazaki. *Guión:* Hayao Miyazaki. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1977-1980. *Duración:* 30 minutos (155 episodios).
- **El perro de Flanders (Flanders no Inu).** *Producción:* Junzô Nakajima, Shigeto Takahashi, Takaji Matsudo. *Dirección:* Yoshio Kuroda. *Guión:* Akira Matsushima, Michio Satô, Ryûzô Nakanishi, Shun-ichi Yukimuro, Takayuki Kase, Toyohiro Andô, Tsunehisa Ito, Yoshiaki Yoshida, Yukiko Takayama, basado en la novela de 1872 "A Dog of Flanders" de Marie Louisa de la Ramee. *Fotografía:* Keishichi Kuroki. *Música:* Takeo Watanabe. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1975. *Duración:* 104 minutos.
- **El pequeño samurai (Shonen Ninja Kaze no Fujimaru).** *Producción:* Toei Doga. *Dirección:* Sanpei Shirato. *Key animation:* Hayao Miyazaki. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1964-1965. *Duración:* 24 minutos (65 episodios).
- **Heidi, la niña de los Alpes (Arupusu no Shoujo Haiji).** *Producción:* Zuiyo Eizo. *Dirección:* Isao Takahata. *Diseño y organización de escena:* Hayao Miyazaki. *Guión:* Mamoru Sasaki. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1974. *Duración:* 24 minutos (52 episodios).
- **Ken, el niño lobo (Okami shônen Ken).** *Producción:* Toei Doga. *Dirección:* Hiroshi Ikeda, Yugo Serikawa. *Guión:* Satoshi Ijima. *In-between Animation:* Hayao Miyazaki. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1963-1965. *Duración:* 25 minutos (86 episodios).
- **Los Moomin (Muumin).** *Producción:* Tokio Movie Shinsha. *Productor:* Yoshihiro Nosaki (Eps. 1-26), Masami Iwasaki (Eps. 27-65). *Dirección:* Masaaki Ôsumi. *Guión:* Tove Jansson. *Música:* Seichiro Uno. *Key animation:* Hayao Miyazaki (episodio #23). *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1969-1970. *Duración:* 25 minutos (65 episodios).
- **Los secretos de Julie (Himitsu no Akko-chan).** *Producción:* Toei Animation. *Productor:* Sadamitsu Matsumoto. *Dirección:* Hiroshi Ikeda. *Guión:* Shun-ichi Yukimuro. *Key animation:* Hayao Miyazaki (episodios 44-61). *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1969-1970. *Duración:* 24 minutos (94 episodios).

- **Lupin III (Lupin III).** *Producción:* Tokio Movie Shinsha. *Dirección:* Hayao Miyazaki e Isao Takahata (episodios 7-23). *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1971-1972. *Duración:* 23 minutos (23 episodios).
- **Rascal el mapache (Araiguma Rasukaru).** *Producción:* Nippon Animation. *Productor:* Yoshio Katô, Junzô Nakajima. *Dirección:* Seiji Endô, Shigeo Koshi. *Guión:* Sterling North. *Key animation:* Hayao Miyazaki (episodes #4-6, 10, 12-22 & 24-28). *Música:* Takeo Watanabe. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1977. *Duración:* 24 minutos (52 episodios).
- **Suzunosuke, el petirrojo (Akadou Suzunosuke).** *Producción:* Daiei Studios. *Dirección:* Bin Kado. *Guión:* Tetsuro Yoshida. *Storyboard:* Hayao Miyazaki (episodios 26- 27). *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1972-1973. *Duración:* 58 minutos (52 episodios).
- **Tres mil millas en busca de mamá (Haha wo Tazunete Sanzen-ri).** *Producción:* Nippon Animation. *Productor:* Junzô Nakajima, Takaji Matsudo. *Dirección:* Isao Takahata, *Guión:* Edmondo De Amicis. *Scene design and scene organization:* Hayao Miyazaki. *Fotografía:* Keishichi Kuroki. *Música:* Kôichi Sakata. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1976. *Duración:* 25 minutos (52 episodios).

Otros

- **Alí Babá y los 40 ladrones (Aribaba to yonjuppiki no Touzoku).** *Dirección:* Akira Daikuhara, Hiroshi Shidara. *Guión:* Morihisa Yamamoto. *Key animation:* Hayao Miyazaki. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1971. *Duración:* 55 minutos.
- **El buque fantasma (Soratobu Yuureisen).** *Producción:* Toei Animation. *Productor:* Hiroshi Ôkawa. *Dirección:* Hiroshi Ikeda. *Guión:* Hiroshi Ikeda. *Key animation:* Hayao Miyazaki. *Música:* Takasuke Onosaki. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1969. *Duración:* 60 minutos.
- **El cuervo rojo y el barco fantasma (Akai Karasu to Yuureisen).** *Producción:* Graphical Corporation Crowd Inc. *Dirección:* Keita Amemiya. *Designer of the ghost ship:* Hayao Miyazaki. *Género:* Animación. *País:* Australia-Japón. *Año:* 1989. *Duración:* 30 minutos.
- **El gato con botas (Nagagutsu wo Haita Neko).** *Producción:* American-International Television (AIP-TV). *Dirección:* -Kimio Yabuki. *Guión:* Hisashi Inoue. *Key animation:* Hayao Miyazaki. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1969. *Duración:* 80 minutos.

- **Horus. Príncipe del Sol (Taiyou no Ouji: Horusu no Daibouken).** *Producción:* Toei Doga. *Dirección:* Isao Takahata. *Guión:* Kazuo Fukazawa. *Montaje:* Eli Haviv (USA). *Música:* Michio Mamiya. *Scene designer; key animation:* Hayao Miyazaki. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1968. *Duración:* 82 minutos.
- **La historia del Canal de Yanagawa (Yanagawa Horiwari Monogatari).** *Producción:* Hayao Miyazaki. *Dirección:* Isao Takahata. *Género:* Documentary. *País:* Japón. *Año:* 1987. *Duración:* 165 minutos.
- **La isla del tesoro (Doubutsu Takarajima).** *Producción:* Toei Animation. *Productor:* Hiroshi Ôkawa. *Dirección:* Hiroshi Ikeda. *Guión:* Kei Iijima, Hiroshi Ikeda. *Key animation and idea organization:* Hayao Miyazaki. *Música:* Naozumi Yamamoto. *Género:* animación. *País:* Japón. *Año:* 1971. *Duración:* 78 minutos.
- **La tumba de las luciérnagas (Hotaru no Haka).** *Producción:* Shinchosha Company. *Productor:* Tohru Hara, Ryoichi Sato. *Dirección:* Isao Takahata. *Guión:* Isao Takahata. *Fotografía:* Nobuo Koyama. *Montaje:* Takeshi Seyama. *Música:* Yoshio Mamiya. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1988. *Duración:* 88 minutos.
- **Los viajes de Gulliver (Garibaa no Uchu Ryokou).** *Producción:* Toei Company. *Dirección:* Masao Kuroda, Sanae Yamamoto. *Guión:* Hideo Osawa, Shinichi Sekizawa. *In-between Animation:* Hayao Miyazaki. *País:* Japón. *Año:* 1965. *Duración:* 80 minutos.
- **Pom Poko (Heisei Tanuki Gassen Pon Poko).** *Producción:* Hakuhodo Inc. *Productor:* Toshio Suzuki. *Dirección:* Isao Takahata. *Guión:* Isao Takahata. *Planning:* Hayao Miyazaki. *Fotografía:* Atsushi Okui. *Montaje:* Takeshi Seyama. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1994. *Duración:* 118 minutos.
- **Sólo ayer (Omohide Poro Poro).** *Producción:* Hayao Miyazaki, Toshio Suzuki. *Dirección:* Isao Takahata. *Guión:* Isao Takahata. *Fotografía:* Hisao Shiraishi. *Montaje:* Takeshi Seyama. *Música:* Katsu Hoshi. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1991. *Duración:* 118 minutos.
- **Woof Woof Chushingura (Wan Wan Chushingura).** *Producción:* Toei Doga. *Dirección:* Daisaku Shirakawa. *Guión:* Kei Iijima, Daisaku Shirakawa. *In-between Animation:* Hayao Miyazaki. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1963. *Duración:* 81 minutos.

フィルムグラフィー FILMOGRAFÍA GENERAL

- **Akira (Akira).** *Producción:* Ryōhei Suzuki, Shunzō Katō. *Dirección:* Katsuhiro Ōtomo. *Guión:* Katsuhiro Ōtomo, Izō Hashimoto. *Fotografía:* Katsuji Misawa. *Montaje:* Takeshi Seyama. *Música:* Shoji Yamashiro. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1988. *Duración:* 125 minutos.

- **Alicia en el país de las maravillas (Alice in Wonderland).** *Producción:* Walt Disney. *Dirección:* Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. *Guión:* Winston Hibler, Ted Sears, Bill Peet, basados en los libros de Lewis Carroll. *Montaje:* Lloyd Richardson. *Música:* Oliver Wallace. *Género:* Animación. *País:* USA. *Año:* 1951. *Duración:* 75 minutos.

- **Alicia en el país de las maravillas (Alice in Wonderland).** *Producción:* Walt Disney. *Dirección:* Tim Burton. *Guión:* Linda Woolverton basada en los libros de Lewis Carroll. *Fotografía:* Dariusz Wolski. *Montaje:* Chris Lebenzon. *Música:* Danny Elfman. *Género:* Fantasía. *País:* USA. *Año:* 2010. *Duración:* 108 minutos.

- **Bailando en la oscuridad (Dancer in the dark).** *Producción:* Zentropa Entertainments. *Dirección:* Lars von Trier. *Guión:* Lars von Trier. *Fotografía:* Robby Müller. *Música:* Björk. *Género:* Melodrama. *País:* Dinamarca-Alemania. *Año:* 2000. *Duración:* 140 minutos.

- **Blancanieves y los siete enanos (Snow White and the Seven Dwarfs).** *Producción:* Walt Disney. *Dirección:* David Hand. *Guión:* Ted Sears, Earl Hurd, Dorothy Ann Blanck, Richard Greedon, Otto, Englander, Merrill De Maris, Webb Smith, Dick Richard y David Hand, según el cuento de Wilhelm y Jacob Grimm. *Fotografía:* Frank Thomas, Dick Lundy, Arthur Babbitt. *Música:* Frank Churchill, Paul J. Smith, Leigh Harline y Larry Morey. *Género:* Animación. *País:* USA. *Año:* 1937. *Duración:* 81 minutos.

- **Ciudadano Kane (Citizen Kane).** *Producción:* Orson Welles, Richard Baer, George Schaefer. *Dirección:* Orson Welles. *Guión:* Orson Welles y Herman J. Mankiewicz. *Fotografía:* Gregg Toland. *Montaje:* Robert Wise. *Música:* Bernard Herrmann. *Género:* Drama. *País:* USA. *Año:* 1941. *Duración:* 115 minutos.

- **Coraline y la puerta secreta (Coraline).** *Producción:* Claire Jennings, Harry Linden, Mary Sandell. *Dirección:* Henry Selick. *Guión:* Scott Neustadter, Michael M. Weber, Steve Martin, Lowell Ganz, Babaloo Mandel. *Fotografía:* Pete Kozachik. *Montaje:* Christopher Murrie, Ronald Sanders. *Música:* Bruno Coulais, They Might Be Giants. *Género:* Animación. *País:* USA. *Año:* 2009. *Duración:* 101 minutos.
- **Dogville (Dogville).** *Producción:* Marianne Slot. Els Vandevorst. Vibeke Windeløv. *Dirección:* Lars von Trier. *Guión:* Lars von Trier. *Fotografía:* Anthony Dod Mantle. *Música:* Antonio Vivaldi. *Género:* Drama. *País:* Dinamarca. *Año:* 2003. *Duración:* 177 minutos.
- **Dos hermanas (Entre deux soeurs).** *Producción:* National Film Board of Canada (NFB). *Dirección:* Caroline Leaf. *Guión:* Grant Heisler, Caroline Leaf. *Género:* Animación. *País:* Canadá. *Año:* 1990. *Duración:* 24 minutos.
- **E.T., el extraterrestre (E.T.: The Extra-Terrestrial).** *Producción:* Kathleen Kennedy. *Dirección:* Steven Spielberg. *Guión:* Melissa Mathison. *Fotografía:* Allen Daviau. *Montaje:* Carol Littleton. *Música:* John Williams. *Género:* Ciencia Ficción. *País:* USA. *Año:* 1982. *Duración:* 115 minutos.
- **El acorazado Potemkin (Battleship Potemkin).** *Producción:* Jacob Bliokh. *Dirección:* Sergéi M. Eisenstein. *Guión:* Nina Agadzhanova, Sergéi M. Eisenstein. *Fotografía:* Eduard Tisse. *Montaje:* Sergéi M. Eisenstein. *Música:* Edmund Meisel, Nikolai Krinkov. *País:* Unión Soviética. *Año:* 1925. *Duración:* 75 minutos.
- **El apartamento del horror (Warudo apaatoment hora).** *Producción:* Sony Entertament. *Dirección:* Katsuhiro Ôtomo. *Guión:* Satoshi Kon y Keiko Nobumoto. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1991. *Duración:* 97 minutos.
- **El cadáver de la novia (Corpse Bride).** *Producción:* Warner Bros Pictures. *Productor:* Tim Burton, Allison Abbate. *Dirección:* Tim Burton, Mike Jonson. *Guión:* Caroline Thompson, Pamela Pettler, John August. *Fotografía:* Pete Kozachik. *Montaje:* Jonathan Lucas. *Música:* Danny Elfman. *Género:* Animación. *País:* USA/Reino Unido. *Año:* 2005. *Duración:* 76 minutos.
- **El cangrejo y el mono (Saru Kani Gassen).** *Dirección:* Kitayama Seitaro. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1917.
- **El día que capturé una estrella (Hoshi o Katta Hi).** *Producción:* Estudio Ghibli. *Dirección:* Hayao Miyazaki. *Guión:* Hayao Miyazaki y Naohisa Inoue. *Música:* Yuriko Nakamura Norihiro Tsuru. *Género:* Aniamción. *País:* Japón. *Año:* 2006. *Duración:* 16 minutos.

- **El egoísta (L'egoïste).** *Dirección:* Jean-Loup Felicioli, Alain Gagnol. *Guión:* Alain Gagnol. *Género:* Animación. *País:* Francia. *Año:* 1996. *Duración:* 4 minutos.
- **El extraño mundo de Jack (The Nightmare Before Christmas).** *Producción:* Tim Burton, Denise DiNovi. *Dirección:* Henry Selick. *Guión:* Caroline Thompson. *Fotografía:* Pete Kozachik. *Montaje:* Stan Webb. *Música:* Danny Elfman. *Género:* Animación. *País:* USA. *Año:* 1993. *Duración:* 76 minutos.
- **El gato Fritz (Fritz the Cat).** *Producción:* Steve Krantz. *Dirección:* Ralph Bakshi. *Guión:* Ralph Bakshi basado en el cómic de Robert Crumb. *Fotografía:* Ted C. Bemiller y Gene Borghi. *Montaje:* Renn Reynolds. *Música:* Ed Bogas, Ray Shanklin. *Género:* Animación. *País:* USA. *Año:* 1972. *Duración:* 78 minutos.
- **El gran día de Koro (Koro no Dai Sanpo).** *Producción:* Estudio Ghibli. *Dirección:* Hayao Miyazaki. *Guión:* Hayao Miyazaki. *Música:* Yuji Nomi. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 2002. *Duración:* 14 minutos.
- **El hombre invisible (The invisible man).** *Producción:* Carl Laemmle Jr. *Dirección:* James Whale. *Guión:* R. C. Sherriff basado en el libro de H. G. Wells. *Montaje:* Ted J. Kent. *Música:* Heinz Roemheld. *Género:* Horror. *País:* Estados Unidos. *Año:* 1933. *Duración:* 71 minutos.
- **El Imperio (INLAND EMPIRE).** *Producción:* David Lynch, Mary Sweeney, Jeremy Alter, Laura Dern, Marek Żydowicz. *Dirección:* David Lynch. *Guión:* David Lynch. *Montaje:* David Lynch. *Música:* David Lynch, Krzysztof Penderecki. *Género:* Drama. *País:* Estados Unidos-Polonia. *Año:* 2006. *Duración:* 180 minutos.
- **El Mago de Oz (The Wizard of Oz).** *Producción:* Metro-Goldwyn-Mayer. *Productor:* Mervyn LeRoy. *Dirección:* Victor Fleming. *Guión:* Noel Langley, Florence Ryerson, Edgar Allan Woolf. Basado en la novela de Lyman Frank Baum. *Fotografía:* Harold Rosson. *Montaje:* Blanche Sewell. *Música:* Harold Arlen (music), E. Y. Harburg (lyrics). *Género:* Musical. *País:* USA. *Año:* 1939. *Duración:* 101 minutos.
- **El mundo de la mujer y el poder (Chikara to onna no Yo no Naka).** *Producción:* Masaoka Eiga Seisakujo. *Dirección:* Kenzô Masaoka. *Guión:* Tadao Ikeda. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1933.
- **El niño melocotón (Momotaro).** *Producción:* Nikkatsu-Mukôjima. *Dirección:* Seitaro Kitayama. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1918.
- **El planeta salvaje (La planète sauvage).** *Producción:* Roger Corman, Anatole Dauman. *Dirección:* René Laloux. *Guión:* René Laloux, Steve

Hayes, Roland Topor, basada en la novela de Stefan Wul. *Fotografía*: Boris Baromykin, Lubomir Rejthar. *Montaje*: Hélène Arnal, Marta Látalová. *Música*: Alain Goraguer. *Género*: Animación. *País*: Francia, República Checa. *Año*: 1973. *Duración*: 73 minutos.

- **El portero Mukuzo Imokawa (Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki).** *Producción*: Tenkatsu. *Dirección*: Oten Shimokawa. *Género*: Animación. *País*: Japón. *Año*: 1917. *Duración*: 5 minutos.
- **El viento en los sauces (The Wind in the Willows).** *Producción*: Cosgrove Hall Films. *Dirección*: Mark Hall, Chris Taylor. *Guión*: Rosemary Anne Sisson. *Género*: Animación. *País*: Reino Unido. *Año*: 1983. *Duración*: 79 minutos.
- **Fantasia 2000 (Fantasia 2000).** *Producción*: Roy E. Disney, Donald W. Ernst. *Dirección*: Pixote Hunt (Sinfonía nº 5), Hendel Butoy (Pinos de Roma, El soldadito de plomo), Eric Goldberg (Rhapsody in blue, El carnaval de los animales), Hendel Butoy (Pinos de Roma, El soldadito de plomo), James Algar (El aprendiz de brujo), Francis Glebas (Pompa y circunstancia), Paul Brizzi (Suite pájaro de fuego), Gaëtan Brizzi (Suite pájaro de fuego), Don Hahn (Secuencias de presentación). *Guión*: Elena Driskill, Hans Christian Andersen, Brenda Chapman, Carl Fallberg, Joe Grant, Irene Mecchi, Perce Pearce, David Reynolds. *Fotografía*: Tim Suhrstedt. *Montaje*: Jessica Ambinder-Rojas, Lois Freeman-Fox, Julia Gray, Craig Paulsen, Gregory F. Plotts. *Música*: Sinfonía nº 5 de Beethoven (Versión reducida), Pinos de Roma de Ottorino Respighi, Rhapsody in Blue de George Gershwin, Concierto para Piano Nº 2: Allegro de Dmitri Shostakóvich, El Carnaval de los Animales: Final de Camille Saint-Saëns, El Aprendiz de Brujo de Paul Dukas, Pompa y Circunstancia: Marchas 1,2,3 y 4 de Edward Elgar, El pájaro de fuego: versión de 1919 de Ígor Stravinski. *Género*: Animación. *País*: USA. *Año*: 1999. *Duración*: 75 minutos.
- **Fantasmagoría (Fantasmagorie).** *Dirección*: Émile Cohl. *Género*: Animación. *País*: Francia. *Año*: 1908. *Duración*: 2 minutos.
- **Frankenstein (Frankenstein).** *Producción*: Carl Laemmle, Jr. *Dirección*: James Whale. *Guión*: John L. Balderston. *Montaje*: Clarence Kolster, Maurice Pivar. *Música*: Bernhard Kaun. *Género*: Horror. *País*: Estados Unidos. *Año*: 1931. *Duración*: 70 minutos.
- **Gertie el dinosaurio (Gertie the dinosaur).** *Producción*: Winsor McCay. *Dirección*: Winsor McCay. *Guión*: Winsor McCay. *Género*: Animación. *País*: USA. *Año*: 1914. *Duración*: 12 minutos.
- **Hasta los huesos.** *Producción*: Alejandra Guevara, René Castillo. *Dirección*: René Castillo. *Guión*: René Castillo. *Fotografía*: Sergio Ulloa. *Montaje*: René Castillo. *Música*: Café Tacuba; arreglos: Marcos Morel;

canción: "La llorona" interpretada por Eugenia León. *Género:* Animación. *País:* México. *Año:* 2001. *Duración:* 11 minutos.

- **Kirikou y la hechicera (Kirikou et la sorcière).** *Producción:* Les Amateurs, Didier Brunner, Paul Thiltges, Jacques Vercruyssen. *Dirección:* Michel Ocelot. *Guión:* Michel Ocelot. *Montaje:* Dominique Lefevre. *Música:* Youssou N'Dour. *Género:* Animación. *País:* Francia. *Año:* 1998. *Duración:* 74 minutos.
- **La ballena (Kujira).** *Dirección:* Noburô Ôfuji. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1927.
- **La bella y la bestia (Beauty and the Beast).** *Producción:* Walt Disney. *Productor:* Don Hahn. *Dirección:* Gary Trousdale, Kirk Wise. *Guión:* Linda Woolverton, Roger Allers, Brenda Chapman, Burny Mattinson, Brian Pimental, Joe Ranft, Kelly Asbury, Chris Sanders, Kevin Harkey, Bruce Woodside, Tom Ellery, Robert Lence. *Montaje:* John Carnochan. *Música:* Alan Menken, Howard Ashman. *Género:* Animación. *País:* USA. *Año:* 1991. *Duración:* 81 minutos.
- **La búsqueda de la inocencia / Ghost in the Shell II: innocence (Kōkaku Kidōtai).** *Producción:* Bandai Visual. *Dirección:* Mamoru Oshii. *Guión:* Mamoru Oshii; basado en una historia original de Shirow Masamune. *Fotografía:* Miki Sakuma. *Montaje:* Sachiko Miki, Chihiro Nakano y Junichi Uematsu. *Música:* Kenji Kawai. *Género:* Animación-suspense. *País:* Japón. *Año:* 2004. *Duración:* 99 minutos.
- **La caza de ballenas (Kujiratori).** *Producción:* Estudio Ghibli. *Dirección:* Hayao Miyazaki. *Guión:* Hayao Miyazaki. *Música:* Yuji Nomi. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 2001. *Duración:* 16 minutos.
- **La espada de Hanawahekonai (Hanawahekonai Meito no Maki).** *Dirección:* Junichi Kouchi. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1917. *Duración:* 2 minutos.
- **La flor dorada (Ogon no Hana).** *Dirección:* Noburô Ôfuji. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1929. *Duración:* 17 minutos.
- **La guerra de las galaxias (Star Wars).** *Producción:* Gary Kurtz, George Lucas, Rick McCallum. *Dirección:* George Lucas. *Guión:* George Lucas. *Fotografía:* Gilbert Taylor. *Montaje:* Richard Chew, T.M. Christopher, Paul Hirsch, Marcia Lucas. *Música:* John Williams. *Género:* Ópera espacial. *País:* Estados Unidos. *Año:* 1977. *Duración:* 121 minutos.
- **La leyenda de la serpiente blanca (Hakujaden).** *Producción:* Toei Animation. *Dirección:* Kazuhiko Okabe y Taiji Yabushita. *Guión:* Taiji

Yabushita. *Montaje*: Shinataro Miyamoto. *Música*: Chuji Kinoshita. *Género*: Animación. *País*: Japón. *Año*: 1958. *Duración*: 78 minutos.

- **La leyenda del bosque (Mori no Densetsu).** *Dirección*: Osamu Tezuka. *Guión*: Osamu Tezuka. *Género*: Animación. *País*: Japón. *Año*: 1987. *Duración*: 26 minutos.
- **La leyenda del mono Pierre (Songoku Monogatari).** *Dirección*: Noburou Oofuji. *Género*: Animación. *País*: Japón. *Año*: 1926. *Duración*: 8 minutos.
- **La montaña donde se abandona a los ancianos (Ubasute yama).** *Dirección*: Sanae Yamamoto. *Género*: Animación. *País*: Japón. *Año*: 1925.
- **La novia de Frankenstein (Bride of Frankenstein).** *Producción*: Carl Laemmle, Jr. *Dirección*: James Whale. *Guión*: William Hurlbut basado en la novela de Mary Shelley. *Montaje*: Ted Kent. *Música*: Franz Waxman. *Género*: Horror. *País*: Estados Unidos. *Año*: 1935. *Duración*: 75 minutos.
- **La Pastora y el Deshollinador (La Bergère et le Ramoneur).** *Producción*: Clarge Distributors. *Dirección*: Paul Grimault. *Guión*: Hans Christian Andersen, Paul Grimault, Jacques Prévert. *Música*: Joseph Kosma. *Género*: Animación. *País*: Francia. *Año*: 1952. *Duración*: 63 minutos.
- **La Reina de la Nieve. (Snezhnaya Koroleva).** *Producción*: Lev Atamanov. *Dirección*: Lev Atamanov. *Guión*: Hans Christian Andersen, Lev Atamanov, Nikolay Erdman, Bob Fisher, Georgiy Grebner, Alan Lipscomb, Mikhail Svetlov, Nikolai Zabolotsky. *Montaje*: Lidiya Kyaksht. *Música*: Artemiy Ayvazyan. *Género*: Animación. *País*: USSR. *Año*: 1957. *Duración*: 63 minutos.
- **La sombra del guerrero (Kagemusha).** *Producción*: Akira Kurosawa. *Dirección*: Akira Kurosawa. *Guión*: Masato Ide, Akira Kurosawa. *Fotografía*: Takao Saitô, Masaharu Ueda. *Montaje*: Asaichi Nakai, Masaharu Ueda, Kazuo Miyagawa, Takao Saito. *Música*: Shinichirô Ikebe. *Género*: Drama. *País*: Japón. *Año*: 1980. *Duración*: 179 minutos.
- **Los de la mesa 10.** *Producción*: Siluetas. *Dirección*: Simón Feldman. *Guión*: Osvaldo Dragún, Simón Feldman. *Fotografía*: Ricardo Aranovich. *Montaje*: Antonio Ripoll. *Música*: Horacio Salgán. *Género*: Drama. *País*: Argentina. *Año*: 1960. *Duración*: 83 minutos.
- **Los Siete Samuráis (Shichinin no samurai).** *Producción*: Sojiro Motoki. *Dirección*: Akira Kurosawa. *Guión*: Shinobu Hashimoto, Akira Kurosawa, Hideo Oguni. *Fotografía*: Asakazu Nakai. *Montaje*: Akira Kurosawa. *Música*: Fumio Hayasaka. *Género*: Drama, Acción. *País*: Japón. *Año*: 1954. *Duración*: 204 minutos.

- **Mazinger Z (Majingâ Zetto).** *Producción:* Toei Animation. *Dirección:* Hiroshi Meguro. *Guión:* Go Nagai. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1973. *Duración:* 25 minutos.
- **Mei y el Kittenbus (Mei to Koneko basu).** *Producción:* Estudio Ghibli. *Dirección:* Hayao Miyazaki. *Guión:* Hayao Miyazaki. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 2002. *Duración:* 13 minutos.
- **Monmon la araña de agua (Mizugumo Monmon).** *Producción:* Estudio Ghibli. *Dirección:* Hayao Miyazaki. *Guión:* Hayao Miyazaki. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 2006. *Duración:* 15 minutos.
- **Palabras, palabras, palabras (Reci, reci, reci).** *Producción:* Studio Bratři v Triku. *Dirección:* Michaela Pavlátová. *Género:* Animación. *País:* Checoslovaquia. *Año:* 1991. *Duración:* 10 minutos.
- **Película rota (Omoro film).** *Producción:* Minoru Kubota, Tezuka Productions. *Dirección:* Osamu Tezuka. *Guión:* Osamu Tezuka. *Fotografía:* Masaaki Fujita. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1985. *Duración:* 6 minutos.
- **Rebelión en la granja (Animal Farm).** *Producción:* Louis De Rochemont y John Halas. *Dirección:* Joy Batchelor, John Halas. *Guión:* Joy Batchelor, John Halas, Borden Mace, Lothar Wolff, según la novela de George Orwell. *Fotografía:* S.J. Griffiths. *Música:* Matyas Seiber. *Género:* Animación. *País:* Reino Unido. *Año:* 1954. *Duración:* 72 minutos.
- **Recuerdos (Memories).** *Producción:* Toho. *Dirección:* Kōji Morimoto, Tensai Okamura, Katsuhiro Otomo. *Guión:* Satoshi Kony, Katsuhiro Otomo. *Música:* Yoko Kanno, Jun Miyake, Hiroyuki Nagashima, Takkyū Ishino. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1995. *Duración:* 113 minutos.
- **Rompiendo las olas (Breaking the waves).** *Producción:* Argus Film Produktie. *Dirección:* Lars von Trier. *Guión:* Lars von Trier. *Fotografía:* Robby Müller. *Montaje:* Lars von Trier. *Música:* Joachim Holbek. *Género:* Drama. *País:* Dinamarca. *Año:* 1996. *Duración:* 159 minutos.
- **Repite (Repete).** *Producción:* Kratky Film Praha. *Dirección:* Michaela Pavlátová. *Guión:* Michaela Pavlátová. *Género:* Animación. *País:* República Checa. *Año:* 1995. *Duración:* 9 minutos
- **Saltando (Jumping).** *Producción:* Osamu Tezuka. *Dirección:* Osamu Tezuka. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1984. *Duración:* 6 minutos.
- **Sin sostén.** *Producción:* Pablo Baksht, Patricia Rigen, Roberto Rochín, Antonio Urrutia, Martha Collignon, Patricia Urzúa. *Dirección:* René Castillo, Antonio Urrutia. *Guión:* René Castillo, Antonio Urrutia. *Fotografía:* Sergio

Ulloa. *Montaje*: Carlos Bolado. *Música*: Andrés Franco, Gerardo Australia. *Género*: Animación. *País*: México. *Año*: 1998. *Duración*: 4 minutos.

- **Solitario (Samac)**. *Producción*: Zagreb film. *Dirección*: Vatroslav Mimica. *Guión*: Vatroslav Mimica, Ivo Vrbanic. *Género*: Animación. *País*: Yugoslavia. *Año*: 1958. *Duración*: 11 minutos.
- **Sucedáneo (Surogat)**. *Dirección*: Dusa Vokotic. *Guión*: Rudolf Sremec. *Género*: Animación. *País*: Yugoslavia. *Año*: 1961. *Duración*: 10 minutos.
- **Titanic (Titanic)**. *Producción*: James Cameron, John Landau. *Dirección*: James Cameron. *Guión*: James Cameron. *Fotografía*: Russell Carpenter. *Montaje*: Conrad Buff, James Cameron, Richard A. Harris. *Música*: James Horner. *Género*: Ficción-Drama. *País*: USA. *Año*: 1997. *Duración*: 194 minutos.
- **Toy Story (Toy Story)**. *Producción*: Pixar Animation Studios. *Dirección*: John Lasseter. *Guión*: John Lasseter, Pete Docter, Andrew Stanton, Joe Ranft. *Montaje*: Robert Gordon, Lee Unkrich. *Música*: Randy Newman. *Género*: Animación. *País*: Estados Unidos. *Año*: 1995. *Duración*: 80 minutos.
- **Twin Peaks: El fuego camina conmigo. (Twin Peaks: Fire walk with me)**. *Producción*: Francis Bouygues. Gregg Fienberg. *Dirección*: David Lynch. *Guión*: David Lynch, Robert Engels. *Montaje*: Mary Sweeney. *Música*: Angelo Badalamenti. *Género*: Horror-Misterio. *País*: Estados Unidos. *Año*: 1992. *Duración*: 135 minutos.
- **Un cuchillo en las horquillas (Un couteau dans les fourchettes)**. *Producción*: Folimage Valence Production. *Dirección*: Jean-Loup Felicioli, Alain Gagnol. *Género*: Animación. *País*: Francia. *Año*: 2001. *Duración*: 3 minutos, 30 segundos.
- **Una vida de gato (Une vie de chat)**. *Producción*: Folimage. *Dirección*: Jean-Loup Felicioli, Alain Gagnol. *Género*: Animación. *País*: Francia. *Año*: 2010. *Duración*: 105 minutos.
- **Wallace & Gromit: la maldición de las verduras (Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit)**. *Producción*: Peter Lord, David Sproxton, Nick Park, Claire Jennings, Carla Shelley. *Dirección*: Nick Park, Steve Box. *Guión*: Steve Box, Nick Park, Bob Baker, Mark Burton. *Fotografía*: Dave Alex Riddett, Tristan Oliver. *Montaje*: David McCormick, Gregory Perler. *Música*: Julian Nott. *Género*: Animación. *País*: Reino Unido. *Año*: 2005. *Duración*: 85 minutos.
- **WALL-E (WALL-E)**. *Producción*: Pixar Animation Studios. *Productor*: Jim Morris. *Dirección*: Andrew Stanton. *Guión*: Andrew Stanton, Pete Docter.

Montaje: Stephen Schaffer. *Música:* Thomas Newman. *Género:* Animación. *País:* USA. *Año:* 2008. *Duración:* 98 minutos.

Series de TV

- **Astro Boy (1ª temporada).** *Producción:* Mushi Productions. *Dirección:* Osamu Tezuka. *Guión:* Osamu Tezuka. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1963-1966. *Duración:* 193 episodios.
- **Bob el Constructor (Bob the Builder).** *Producción:* Jackie Cockle. *Dirección:* Liz Whitaker (episodio 1), Sarah Ball, Brian Little. *Guión:* Keith Chapman. *Género:* Animación. *País:* Reino Unido. *Año:* 1999. *Duración:* 56 minutos.
- **Calimero (Karimero).** *Producción:* Toei Animation. *Dirección:* Yugo Serikawa. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1974-1975. *Duración:* 52 episodios.
- **Candy Candy (Kiandy Kiandy).** *Producción:* Toei Animation. *Dirección:* Hiroshi Shidara. *Guión:* Yumiko Igarashi, Man Izawa, Kyôko Mizuki, Shin'ichi Yukimuro. *Música:* Takeo Watanabe. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1976-1979. *Duración:* 115 episodios.
- **El oso Rupert (Rupert Bear).** *Producción:* Patricia R. Burns, Merle-Anne Ridley. *Dirección:* Gary Hurst, Dale Schott. *Género:* Animación. *País:* Canada/Reino Unido. *Año:* 1991. *Duración:* 30 minutos, 65 episodios.
- **Evangelion (Shin Seiki Evangerion).** *Producción:* Gainax. *Dirección:* Hideaki Anno. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1995-1996. *Duración:* 26 episodios.
- **Historia Instantánea (Otogi Manga Calendar).** *Producción:* Otogi Production. *Dirección:* Ryuichi Yokoyama. *Género:* Anime. *País:* Japón. *Año:* 1962-1964. *Duración:* 312 episodios.
- **Iron Man 28 (Tetsujin 28-go).** *Producción:* Tokyo Movie Shinsha. *Dirección:* Mitsuteru Yokoyama. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1963-1965. *Duración:* 51 episodios.
- **La Rosa de Versalles (Berusaiyu no Bara).** *Producción:* Tokyo Movie Shinsha. *Dirección:* Tadao Nagahama, Osamu Dezaki. *Guión:* Historia original del Riyoko Ikeda. *Genero:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1979-1980. *Duración:* 41 episodios.
- **Los Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya).** *Producción:* Toei Animation. *Dirección:* Kozo Morishita y Kazuhito Kikuchi. *Guión:* Masami Kurumada.

Animadores principales: Shingo Araki y Michi Himeno. *Música:* Seiji Yokoyama. *Género:* Animación/Mitología. *País:* Japón. *Año:* 1986-1990. *Duración:* 114 episodios.

- **Mazinger Z (Majingâ Zetto).** *Producción:* Toei Animation. *Dirección:* Yugo Serikawa, Toshio Katsuta, Tomoharu Katsumata, Tokue Shirane, Nobuo Onuki. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1972-1974. *Duración:* 92 episodios.
- **Robotech (1ª temporada).** *Producción:* Harmony Gold, Tatsunoko Production. *Dirección:* Robert V. Barron. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1985. *Duración:* 85 episodios.
- **Sinfonías tontas (Silly Simphonies).** *Producción:* Walt Disney. *Dirección:* Varios directores. *Género:* Animación. *País:* USA. *Año:* 1929-1939.
- **Teatro de Obras Maestras Mundiales (Sekai Meisaku Gekijoo).** *Producción:* Zuiyo Eizo y Nippon Animation. *Dirección:* Varios directores. *Género:* Animación. *País:* Japón. *Año:* 1969-1997.

書誌
BIBLIOGRAFÍA

- **ALLEN**, Robert C. y Gomery, Douglas, Teoría y práctica de la historia del cine, Barcelona, Paidós Comunicación, 1995, 344 pp.
- **ARIETI**, Silvano, La creatividad, México, FCE , 1993, 333pp.
- **AUMONT**, Jaques, et. al., Historia general del cine. El cine en la era del audiovisual, Vol. XII, Madrid, Ediciones Cátedra, 1998, 341pp.
- **BALLÓ**, Jordi y Pérez, Xavier, La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine, Barcelona, Editorial Anagrama, 1997, 361pp.
- **BARICORDI**, Andrea, et. al., Anime. A guide to japanese animation (1958-1988), Montreal, Protoculture, 2000, 300pp.
- **CÁMARA**, Sergi, El dibujo animado Barcelona, Parramon, 2006, 191pp.
- **CAMPBELL**, Joseph, El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito, México, FCE, 1992, 373pp.
- **CASSETTI**, Francesco, Cómo analizar un film, Barcelona, Paidós 2007, 244pp.
- **CASSETTI**, Francesco, Teorías del Cine, Madrid, Ediciones Cátedra, 1994, 368pp.
- **CHION**, Michael, El cine y sus oficios, 2ª edición, Madrid, Ediciones Cátedra, 1996, 512pp.
- **CHION**, Michael, La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido, Barcelona, Paidós, 1993, 203pp.
- **CUELLAR**, Alejandro, Carlos A., Vocabulario básico del audiovisual, Valencia, Ediciones de la Filmoteca, 2004, 116 pp.

- **FERNÁNDEZ** Diez, Federico y Martínez Abadía, José, Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual, Barcelona, Paidós, 1999, 269 pp.
- **FOUCAULT**, Michel, El orden del discurso, Barcelona, Ed. Tusques, 1987, 63 pp.
- **FREUD**, Sigmund, Esquema del psicoanálisis y otros escritos de doctrina psicoanalítica, España, Alianza Editorial, 1974, 356pp.
- **GARCÍA** Jiménez, Jesús, Narrativa audiovisual, Madrid, Ediciones Cátedra, 2003, 423pp.
- **GARCÍA** Tsao, Leonardo, Cómo acercarse al cine, 5ª reimpresión, México, Editorial Limusa, 2000, 133pp.
- **GARCÍA**, Isabel, Tim Burton: el universo insólito, Valencia, Midons, 1999, 127pp.
- **GARCÍA**, Raúl, La magia del dibujo animado, Madrid, M. Ayuso, 1995, 156pp.
- **GIL** Olivo, Ramón, Cine y lenguaje. Hacia una competencia del espectador competente, México, CONACYT, 1985, 260pp.
- **GÓMEZ** Alonso, Rafael, Análisis de la imagen estética audiovisual, Madrid: Laberinto, 2001, 189 pp.
- **GONZÁLEZ** Requena, Jesús, El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad, Madrid, Ediciones Cátedra, 1999, 163 pp.
- **GUTIÉRREZ**, Fernando, Japón y occidente: Influencias recíprocas en el arte, Sevilla: Guadalquivir, 1990, 245 pp.
- **HANE**, Mikiso, Breve historia de Japón, Madrid: Alianza, 2003, 362 pp.
- **LOSILLA**, Carlos, El cine de terror. Una introducción, Paidós, Barcelona, 1993.
- **MANCUSO**, Hugo R., Metodología de la Investigación en ciencias sociales: lineamientos teóricos y prácticos de semioepistemología, Buenos Aires, Paidós, 1999, 273 pp.
- **MARCOS** Arza, Marcos, Tim Burton, Madrid, Cátedra, 2004, 295pp.
- **MARTÍN**, Marcel, El lenguaje del cine. 5ª edición, Barcelona, Editorial Gedisa, 1999, 272pp.

- **MCCARTHY**, Helen, Hayao Miyazaki. Master of Japanese animation, California, Stone Bridge Press, 1998, 240 pp.
- **MCCARTHY**, Helen, Una introducción al Anime, dibujo animado japonés, Barcelona, El Beso, 1994, 61pp.
- **MILLS**, Wright, La imaginación sociológica, 2ª edición, México, FCE, 1997, 236 pp.
- **MOSCARDÓ** Guillén, José, El cine de animación: en más de 100 largometrajes, Madrid, Alianza Editorial, 1997, 288pp.
- **REYES** Córdoba, Bladimir, Introducción a la metodología de la investigación en las ciencias sociales, Universidad Veracruzana, Xalapa, Veracruz, 2003, 237 pp.
- **RICOEUR**, Paul, Freud: una Interpretación de la Cultura. México, Siglo XXI Editores, 8va. Edición, 1990. 483pp.
- **SABIN**, Roger, Adult comics. An introduction, London/New York, Routledge, 1993, 307pp.
- **SALISBURY**, Mark, Tim Burton por Tim Burton, Barcelona, Alba, 1999, 252pp.
- **SCHODT**, Frederik, ¡Manga! ¡Manga! The world of japanese comics, Nueva York, Kodansha International, 1983, 260pp.
- **STAM**, Robert, et. al., Nuevos conceptos de la Teoría del Cine, Barcelona, Paidós, 1999.
- **TARKOVSKI**, Andrey, Esculpir el tiempo. México, CUEC, 1993.
- **THOMSON**, David, The whole equation: A history of Hollywood, New York, Vintage Books, 2005, 402 pp.
- **TOLEDO**, Daniel, Japón: Su tierra e historia, México, El Colegio de México, Centro de Estudios de Asia y África, 1991, 308 pp.
- **TOLKIEN**, J. R. R., El hobbit, Barcelona, Ediciones Minotauro, 2004, 310 pp.
- **TOLKIEN**, J. R. R., El Señor de los Anillos. Barcelona, Ediciones Minotauro, 2004, 1368 pp. (en tres tomos más apéndices).
- **VILLAFAÑE**, Justo y Minguez, Norberto, Principios de teoría general de la imagen, Madrid, Pirámide, 1996, 340 pp.

- **YUKIO**, Kaibara, Historia del Japón, México, Fondo de Cultura Económica, 2000, 339 pp.
- **ZORRILLA** Arena, Santiago, Metodología de la Investigación, México, McGraw-Hill, 1997, 164 pp.
- **ZUNZUNEGUI**, Santos, Pensar la imagen, Madrid, Cátedra, 1989, 260 pp.

他の情報源
OTRAS FUENTES

Hemerografía

- **BUSTAMANTE** Valdés, Miguel, “Perfil evolutivo de la animación japonesa”, en: Revista de Revistas, publicación de Excélsior, México, Núm. 4472, Enero de 1999.
- **MIYAZAKI**, Hayao. Nausicaä del Valle del Viento (Kaze no Tani no Naushika). 7 tomos. Tokuma Shoten, Japón. 1982-1994.
- **MONTERDE**, José Enrique, “Particular revisionismo del género criminal”, “Dirigido Por...”, Revista de cine, núm. 310, 2002, págs. 68 y 69.
- **OTOMO**, Katsuhiro, Batman: Black and White. 6 volúmenes. DC Comics, Nueva York, 1996.

Tesis

- **HERNÁNDEZ** Vázquez, Elizabeth, La animación de oriente (manga-anime). Una puerta a la imaginación, parte realidad, parte fantasía, Tesis para obtener el título de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, Asesor Rafael Cuauhtémoc Reséndiz Rodríguez, FCPyS, UNAM, 2002, 176pp.
- **PUGA** Villanueva, Adrián, La animación japonesa: un documental para la serie de dibujos animados serial experiments lain (Japón, 1998) de Ryutaro Nakamura, Tesis para obtener el título de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, Asesor Carlos vega Escalante, FCPyS, UNAM, 2004, 97pp.

Sitios Web

- **ARDOUIN**, Javier et. al., “Tendencia a la actualización, concepto del yo y el enfoque personalizado, según Carl Rogers” en: Apsique, [en línea], disponible en: <http://www.apsique.com/wiki/PersRogta>, consultado el 12 de marzo de 2009.
- **ARIAS**, William, “Historia del anime” en: Japonés para todos, [en línea], disponible en: <http://www.japonesparatodos.org/animehisto.htm>, consultado el 16 de enero de 2009.
- **BANGO**, J.B., “El cine de Hayao Miyazaki”. Especial. [en línea], disponible en: http://www.septimovicio.com/cult_cinema/25062007_el_cine_de_hayao_miyazaki_1_viento_fresco_proveniente_de_orient_e_por_jp_bango/, consultado el 18 de febrero de 2009.
- **DEL MORAL**, Pablo, “El increíble castillo vagabundo” en: Cinencanto, [en línea], disponible en: http://www.cinencanto.com/critic/p_howlscastle.htm, consultado el 10 abril de 2009.
- **LANGER**, Abel, “La cuestión del padre en Freud y la función paterna en Lacan”, en: elSigma, [en línea], disponible en: <http://www.elsigma.com/site/detalle.asp?IdContenido=5896>, consultado el 12 de marzo de 2009.
- **MALDIVIA**, Beatriz, “El castillo ambulante, otra maravilla de Hayao Miyazaki”, en: Blog de Cine, [en línea], disponible en: <http://www.blogdecine.com/2006/03/01-el-castillo-ambulante-de-miyazaki>, consultado el 15 de abril de 2009.
- **MARTÍNEZ**, María Ángeles, “Cine y Comunicación Intercultural, la Paradoja de un Aparente Intercambio entre Culturas”, [en línea], disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n37/mmartinez.html>, consultado el 15 de marzo de 2009.
- **MARTÍNEZ** Ferreti, José María, “Reflexiones sobre el símbolo”, [en línea], disponible en: <http://www.psicoterapiasimbolica.com/1-reflrsim.htm>, consultado el 18 de marzo de 2009.
- **SAÍZ** Camayd, Diana, “Miyazaki Hayao: ensayo sobre el héroe y su viaje”, en: Miradas, revista del audiovisual, [en línea], disponible en: http://www.eictv.co.cu/miradas/index.php?option=com_content&task=view&id=695&Itemid=53, consultado el 23 de enero de 2009.

- **SANDERSON**, John D., “¿Cine de autor? Revisión del concepto de autoría cinematográfica”, [en línea], Alicante, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2007, disponible en: http://descargas.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/cine/07036284277_938151110046/026992_0002.pdf, I.S.B.N.: 84-7908-838-9, consultado el 16 de mayo de 2009.
- **SARRIS**, Andrew, “Notes on the Auteur Theory in 1962”, [en línea], disponible en: http://www.f.waseda.jp/norm/japanesefilms10/andrew_sarris_notes_auteur_theory.pdf, consultado el 10 de enero de 2010.
- **SEGREDA**, Ricardo, “Teoría de autor: No puede morir” en: Ocho y Medio, [en línea], disponible en: <http://www.ochoymedio.net/opinion/05-07/doc-0507-05.html>, consultado el 18 de mayo de 2009.
- **SERRADILLA**, Eduardo, “El castillo ambulante”, en: Tumba Abierta, [en línea], disponible en: http://www.tumbaabierta.com/estrenos/342_castillovagabundo.php, consultado el 23 de abril de 2009.
- **VÁZQUEZ**, Francisco, “Ciclo *Hayao Miyazaki* de cine de animación japonés”, [en línea], disponible en: <http://www.mat.upm.es/~jcm/miyazaki/>, consultado el 17 de febrero de 2009.
- “Biografía de Hayao Miyazaki”, en: CineATP, [en línea], disponible en: <http://www.cineatp.com/directores/hayao-miyazaki.php>, consultado el 29 de enero de 2009.
- “Biografía de Hayao Miyazaki”, [en línea], disponible en: <http://electricchaircar.blogspot.com/2007/09/hayao-miyazaki-biografia.html>, consultado el 6 de febrero de 2009.
- “Cine de autor” en: Wikipedia, [en línea], disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_autor, consultado el 3 de mayo de 2009.
- “Concepto de etalonaje” en: Videoedición.org, [en línea], disponible en: <http://www.videoedicion.org/foro/index.php?topic=25438.new;topicseen>, consultado el 17 de mayo de 2009.
- “De magos y fantasías”, [en línea], disponible en: <http://www.clarin.com/diario/2006/02/09/espectaculos/c-00601.htm>, consultado el 18 de marzo de 2009.
- “Detalles sobre Miyazaki” en: Nausicaa.net, [en línea], disponible en: http://www.nausicaa.net/miyazaki/miyazaki/101_spanish.html, consultado el 23 de febrero de 2009.

- “Miyazaki: el corazón del arte” en: *Analizarte*, [en línea], disponible en: <http://analizarte.es/2006/06/25/miyazaki-el-corazon-del-anime-segunda-parte/>, 10 de febrero de 2009.
- “Miyazaki: la vanguardia de la animación” en *Medios Independientes*, [en línea], disponible en: http://www.mediosindependientes.com/Comics_Animebaka_Art_08.htm, 15 de febrero de 2009.
- “Princess Mononoke”, [en línea], disponible en: <http://www.princess-mononoke.com/>, 28 de abril de 2009.
- “The internet’s most trusted anime news source », [en línea], disponible en : <http://www.animenewsnetwork.com/news/>, 3 de mayo de 2010.