

UNIVERSITAT DE VALÈNCIA
FACULTAT DE GEOGRAFIA I HISTÒRIA
DEPARTAMENT D'HISTÒRIA DE L'ART
PROGRAMA DE DOCTORAT 3030 HISTÒRIA DE L'ART



**HAYAO MIYAZAKI,
LA LÁMPARA MARAVILLOSA**

**UN ESTUDIO DE SU CINE Y DE SUS REFERENCIAS
HUMANISTAS A LA LUZ DE LAS CONEXIONES
CULTURALES ENTRE JAPÓN Y OCCIDENTE**

TESIS DOCTORAL PRESENTADA POR:
RAÚL FORTES GUERRERO

DIRIGIDA POR:
DR. CARLOS A. CUÉLLAR ALEJANDRO

VALENCIA, MAYO DE 2017

A mis padres, siempre

«Las obras de arte se crean por aquellos que están dispuestos a llegar al límite»

Hayao Miyazaki

春秋の
窓を通りて
魂は
日出づる國へ
毎夜抜け出す

(«Mi alma se escapa
cada noche al país
del Sol naciente
por la ventana del otoño
y de la primavera»)

R. F. G.

ÍNDICE

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| AGRADECIMIENTOS | 11 |
| PREFACIO | 15 |
| 1. ABSTRACT | 21 |
| 1.1. Grounds for and objectives of the research | 21 |
| 1.2. Current status and methodology used | 27 |
| 1.3. Brief conclusion | 38 |
| 2. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS DE LA TESIS DOCTORAL .. | 41 |
| 3. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y METODOLOGÍA EMPLEADA | 61 |
| 4. INTRODUCCIÓN | 87 |
| 4.1. Aproximación al término <i>anime</i> : génesis y definiciones | 87 |
| 4.2. Los dibujos animados japoneses y su legitimidad cultural: precedentes histórico-artísticos | 89 |
| 4.2.1. Artes plásticas: el manga y sus variantes | 89 |
| 4.2.2. Artes escénicas: el teatro clásico japonés | 102 |
| 4.2.3. Artes audiovisuales: el cine | 108 |
| 5. LA POÉTICA MIYAZAKIANA | 111 |
| 5.1. Lo fantástico, lo maravilloso y lo alegórico | 111 |
| 5.1.1. Relación con el cuento | 111 |
| 5.1.2. Relación con la fábula | 129 |
| 5.2. El viaje iniciático y los límites de la magia | 139 |
| 5.3. «Transtextualidad» e interculturalidad | 162 |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 5.4. Creaciones y recreaciones espacio-temporales: realidad y ficción en los mundos miyazakianos | 190 |
| 5.5. La visión ambivalente de la ciencia y la tecnología | 204 |
| 5.5.1. Aeronaves, androides y otras máquinas | 205 |
| 5.5.2. <i>Steampunk</i> y <i>cyberpunk</i> | 211 |
| 5.6. El vuelo y su simbolismo | 219 |
| 5.7. Princesas, brujas, guerreras y mesías: heroínas en la obra de Hayao Miyazaki | 225 |
| 5.7.1. Lo femenino y lo masculino | 226 |
| 5.7.2. Orfandad y responsabilidad de los adultos | 240 |
| 5.7.3. Naturaleza y maternidad | 243 |
| 5.8. La religión en la producción miyazakiana | 248 |
| 5.8.1. El sintoísmo | 248 |
| 5.8.2. El budismo | 274 |
| 6. CONCLUSIONS | 295 |
| 7. APÉNDICES | 303 |
| 7.1. Tablas y textos complementarios | 303 |
| 7.1.1. Programas de animación emitidos semanalmente por la televisión japonesa | 303 |
| 7.1.2. La idea de «verdad» y el cine como vehículo de reflexión | 304 |
| 7.1.3. La concepción de la infancia y la educación de los niños según Hayao Miyazaki | 306 |
| 7.1.4. La lógica miyazakiana | 309 |
| 7.1.5. Realidad, verosimilitud y ficción en la obra de Hayao Miyazaki: el caso de <i>El viento se levanta</i> | 312 |
| 7.1.6. Sobre el sueño y el deseo: breve estudio comparativo de la obra miyazakiana y <i>Picnic en Hanging Rock</i> | 316 |

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 7.1.7. <i>Kantan</i> y sus precedentes: la concepción oriental del sueño | 319 |
| 7.1.8. Simbología de la figura de la rana en <i>El viaje de Chihiro</i> | 320 |
| 7.1.9. La risa en Miyazaki | 324 |
| 7.1.10. La actitud «mágica» en <i>La princesa Mononoke</i> | 327 |
| 7.1.11. <i>La princesa Mononoke</i> (I): conexiones entre el personaje del dios ciervo y las figuras simbólicas dadoras de vida y muerte | 329 |
| 7.1.12. <i>Porco Rosso</i> y <i>El viento se levanta</i> : un estudio comparativo | 332 |
| 7.1.13. <i>La princesa Mononoke</i> (II): actitud ante la muerte desde una perspectiva psicológica | 336 |
| 7.1.14. Algunas notas sobre la estructura narrativa y el modelo de producción en el cine de Hayao Miyazaki | 339 |
| 7.1.15. Los ritos de iniciación en la obra miyazakiana | 340 |
| 7.1.16. <i>El viento se levanta</i> , un soplo de vitalismo | 342 |
| 7.1.17. <i>Porco Rosso</i> : avatares del proceso de producción | 344 |
| 7.1.18. <i>El castillo en el cielo</i> y la problematización de la tecnología | 345 |
| 7.1.19. Tipología de personajes y acciones en la obra miyazakiana | 347 |
| 7.1.20. <i>Mi vecino Totoro</i> y la «música de los dioses» | 349 |
| 7.1.21. Transgresiones culturales en <i>La princesa Mononoke</i> (I): la (in)violabilidad de la figura imperial | 350 |
| 7.1.22. El concepto sociocultural de <i>on</i> en el cine de Hayao Miyazaki | 353 |
| 7.1.23. <i>Mi vecino Totoro</i> : una revisión de la figura de Inari | 360 |

| | | |
|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 7.1.24. | Transgresiones culturales en <i>La princesa Mononoke</i> (II): Gran Tradición versus Pequeñas Tradiciones | 361 |
| 7.1.25. | Estudio del <i>on</i> aplicado a un caso concreto: <i>El viento se levanta</i> | 364 |
| 7.2. | Biofilmografía del autor | 367 |
| 7.2.1. | Biografía | 367 |
| 7.2.2. | Filmografía | 378 |
| 7.2.3. | Fichas técnicas y artísticas de los largometrajes | 395 |
| 7.3. | Imágenes | 425 |
| 8. | FUENTES CITADAS | 473 |
| 8.1. | Audiovisuales | 473 |
| 8.1.1. | Cine | 473 |
| 8.1.2. | Televisión | 477 |
| 8.1.3. | Vídeo/DVD (OVAs) | 479 |
| 8.2. | Bibliográficas | 480 |
| 8.2.1. | Libros, monográficos, guías, diccionarios, almanaques, catálogos y cómics | 480 |
| 8.2.2. | Artículos, ensayos, entrevistas y otros textos en libros, periódicos, boletines, catálogos, revistas y páginas web | 502 |
| 8.2.3. | Otras | 508 |
| 8.3. | Digitales | 510 |

AGRADECIMIENTOS

«Es de bien nacidos ser agradecidos», reza el refrán. Muchas son las personas que, a lo largo de estos años, me han brindado su apoyo incondicional y, de un modo u otro, me han ayudado a que, finalmente, el magno proyecto que ha supuesto escribir este trabajo haya salido adelante. Muchas son, por tanto, las personas a las que hoy debo profunda gratitud. Resulta imposible en unas pocas líneas nombrarlas a todas, pero sí quiero, al menos, mencionar los nombres de quienes han sido mis colaboradores más cercanos, aquéllos sin cuya desinteresada e inestimable cooperación la presente tesis doctoral no sería lo que ahora mismo es.

Mi más sincero agradecimiento, en primer lugar, al Dr. Carlos Alfonso Cuéllar Alejandro, mi tutor y director, que ejerció desde el principio como tal, atendiendo en todo momento mis necesidades académicas y guiando con paciencia y pericia mi labor para llevarla a buen puerto.

Gracias también al Dr. Marcos Pablo Centeno Martín, a la Dra. Ana Giménez Calpe y al Dr. Luis Vives-Ferrándiz Sánchez, ex compañeros queridos de la Universidad que me alentaron en todo momento a acabar el proyecto que empecé, y cuya experiencia previa ha sido de gran valor a la hora de mejorar el resultado de mi tarea.

Gracias igualmente al Dr. Daniel Benito Goerlich por sus ánimos y sus sabios consejos, al Dr. Amadeo Serra Desfilis por sus amables aclaraciones referentes a los requisitos necesarios para la obtención del doctorado internacional, y a todo el personal administrativo y de servicios de la Secretaría del Departament d'Història de l'Art de la Universitat de València –en especial, a D^a. Isabel Barceló Ruiz, a D^a. Mar Beltrán Silva y a D^a. María José Calas García– por su eficiencia y su siempre atenta disponibilidad.

No puedo olvidarme de mis apreciados Vicente Garí Pons y Bernardo Nicolás Llobell Crespo; mi gratitud al primero por su inestimable ayuda en el maquetado final

del texto, y al segundo, por sus acertadas sugerencias y recomendaciones y por algunos de los libros prestados para la realización de este trabajo académico sobre Japón.

Precisamente porque Japón constituye el tema de mi tesis doctoral, es de justicia nombrar aquí al Ministerio de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de España – Ministerio de Educación y Ciencia en la época de mi estancia en el país nipón–, que me otorgó la beca F.P.U. (Formación de Profesorado Universitario) con la cual pude viajar hasta allí y hacer acopio de buena parte del material utilizado en la redacción de mi monografía sobre Hayao Miyazaki para Akal, que, gracias a que aún no ha sido publicada, la he podido hacer servir como núcleo principal de mi investigación, por lo que aprovecho para darle también las gracias a la editorial madrileña, representada, en este caso, por su subdirector de edición, Jesús Espino Nuño, y por Francisco López Martín, director de la Colección de Cine.

Mención especial merecen mis contactos en el país del Sol naciente, que son muchos y muy buenos. A ellos tengo que agradecerles las pertinentes observaciones relacionadas con la traducción e interpretación de una parte del material contenido en estas hojas. Sin duda, su punto de vista y sus creencias, que tan generosamente han compartido conmigo, han sido providenciales para la correcta elaboración del presente trabajo. Deseo destacar especialmente la notable contribución de mis amigos Sahoko Abe, Hiroshi Amano, Kazuko Fujisawa, Moeko Fukuda, Hajime Furusaka, David Gundry, Nao Hamada, Yûko Hazenoki, Hideto Ikeda, Kiyohiko Izumi, Mariko Kasuga, Atsurô Katayama, Yuki Kuramochi, Shiori Kuroda, Kôya Manabe, Takashi Matsuo, Keiko Nagano, Misaki Nagaoka, Tamae Nakanishi, Takayuki Namiki, Taeko Nishibeppu, Alice Nobara, Mayu Satô, Takeshi Satô, Mio Sugino, Yoshitaka Sugita, Fumiho Suzawa, Hokuto Takeuchi y el Prof. Shin-ichi Ichikawa.

Presentes tengo también a mis añorados Lucas Redondo Bonet y Yôko Teruhara –y familia–, por cuya solícita mediación pude conocer, respectivamente, a Yûmi Tamai-san, actriz y cantante que ha trabajado con Hayao Miyazaki, y a Kuniko Shitô-san, prima del director y regenta de la casa de baños Jin-ya en el manantial termal Tsurumaki de la ciudad de Hadano (prefectura de Kanagawa). Ellas fueron lo más cerca que pude estar del genio sobre el que versa este trabajo, y a ellas debo algunos de los

jugosos datos sobre Miyazaki que revelo en estas páginas. Mi gratitud, pues, para ambas.

Deseo hacer extensibles los agradecimientos a los miembros del tribunal titular – el Dr. Juan Miguel Company Ramón de la Universitat de València, el Dr. Blai Guarné Cabello de la Universitat Autònoma de Barcelona y la Dra. Linda Channah Ehrlich de la Case Western Reserve University (EE.UU.)– y del tribunal suplente –la Dra. María Amparo Montaner Montava de la Universitat de València, el Dr. Francisco García Gómez de la Universidad de Málaga y la Dra. Rodica Livia Monnet de la University of Montreal/Université de Montréal– de mi tesis doctoral, que, desde el primer momento, mostraron su buena disposición y su sincero interés en evaluar mi labor académica, algo por lo que me siento sumamente honrado. Mi gratitud también al Dr. Thomas LaMarre, de la McGill University de Montreal, que me presentó a la Dra. Monnet; y a la Dra. Sara Álvarez Sarrat, de la Universidad Politécnica de Valencia, que igualmente se ofreció a formar parte de mi tribunal, aunque finalmente no haya podido hacerlo.

Por último, pero no por ello menos importante, quiero agradecer el apoyo constante y el cariño incondicional de mi familia, especialmente de mi hermano y, sobre todo, de mis padres, a los que dedico la tesis y a quienes, por mucho que haga en esta vida, nunca podré devolverles el *on* que he contraído con ellos.

Mina-sama, kokoro yori makoto ni dômo arigatô gozaimashita.

Raúl Fortes Guerrero
Valencia, mayo de 2017

PREFACIO

Antes de entrar propiamente en materia, creemos conveniente explicar, siquiera de forma sucinta, las pautas de estilo a las que nos hemos acogido para redactar este trabajo.

La primera de ellas es la que atañe al método de citación de las obras consultadas tanto en las anotaciones a pie de página como en la bibliografía final. En el caso de las referencias bibliográficas a pie de página, hemos seguido la estructura «inicial del nombre del autor, apellido, título del texto –en cursiva si se trata de un libro, entre comillas en el caso de un artículo–, lugar de impresión, editorial y año de publicación» la primera vez que se nombran¹, mientras que, en el resto de casos, hemos indicado primero la inicial del nombre del autor, luego el apellido y, por último, bien la abreviatura *op. cit.* –si se trata de la única obra consultada del autor–, bien el año de impresión de esa obra en cuestión –si son más de una las obras consultadas del mismo autor–, bien el título de la obra aludida –en caso de que haya dos o más obras del mismo autor publicadas el mismo año–. Hemos colocado la abreviatura *ibid.* cuando la referencia bibliográfica es la misma que la referencia bibliográfica inmediatamente anterior, y en todos estos casos hemos añadido el número de página cuando ha sido necesario localizar la cita –textual o no–. En el caso de la lista final de referencias bibliográficas, hemos señalado, por este mismo orden, el apellido del autor en mayúsculas, el nombre, el título del texto –bien en cursiva, bien entre comillas, según se trate de un libro o de un artículo–, su lugar de impresión, la editorial y el año de publicación. De manera convencional, los nombres de los autores de los libros van precedidos de los nombres de las personas encargadas de dicha edición cuando se trata de autores anteriores a 1444, fecha de creación de la imprenta moderna. Son los casos de Buda, Hesíodo o Snorri Sturluson, verbigracia.

¹ Las únicas excepciones las constituyen las citas 585 y 586 del apartado 6; al haber sido éste redactado en inglés, hemos optado por indicar ambas referencias bibliográficas siguiendo el modelo anglosajón: en el caso del libro, nombre completo del autor, título de la obra en cursiva, ciudad, editorial, año de impresión –estos tres últimos datos, entre paréntesis, separados el primero y el segundo por dos puntos y el segundo y el tercero por una coma– y página; en el caso del artículo, nombre completo de la autora, título de la obra entre comillas, nombre de la revista en cursiva, volumen, número, año entre paréntesis y página, separada ésta del año de publicación por dos puntos. No obstante, en la bibliografía final hemos escrito dichas referencias igual que las restantes, con el fin de homogeneizar toda la lista.

Por lo que a las citas insertadas en el cuerpo principal del trabajo se refiere, hemos respetado la transcripción literal hecha en las obras que las recogen, llegando en algunos casos incluso a copiar errores tipográficos y de puntuación –errores, no obstante, que no afectan a la comprensión del escrito– con la intención de ser lo más fieles posibles a las fuentes de consulta originales. Dichas citas se presentan entrecomilladas siempre y cuando su extensión no exceda los cinco renglones. En caso contrario, son mostradas en un bloque aparte, tabulado y en letra más pequeña, concretamente, en un tamaño de fuente 11, frente al tamaño de fuente 10 reservado a las notas a pie de página y al tamaño de fuente 12 usado en el resto del texto –dicha norma sólo se aplica a las citas en el cuerpo principal de éste–.

Asimismo, hemos entrecomillado expresiones o palabras como «transtextualidad» o «japonólogo» que, aun siendo utilizadas en ciertos ámbitos académicos, no están recogidas en el DRAE (Diccionario de la Real Academia Española), por el cual nos hemos regido; y también aquéllas que sí lo están, pero que aparecen en contextos determinados con un significado especial que no suele ser el corriente, o bien con un sentido irónico. Por el contrario, y debido, sobre todo, a una cuestión de pragmatismo, dada su constante repetición a lo largo de estas páginas, adjetivos derivados de nombres propios, como «miyazakiano», se muestran sin comillas, a pesar de ser vocablos no reconocidos por la RAE.

Siguiendo las recomendaciones del *Diccionario panhispánico de dudas* (2005), nos hemos decantado por las comillas angulares o latinas («»), utilizando las inglesas (“”) únicamente para entrecomillar partes de un texto ya entrecomillado y para entrecomillar ciertas palabras y referencias bibliográficas de los apartados 1 y 6, dado que estas dos secciones de la tesis han sido redactadas en inglés.

Por otro lado, hemos marcado en cursiva los nombres comunes extranjeros – independientemente de su procedencia– y los títulos –originales y traducidos²– de

² Se ha señalado primeramente el nombre en español cuando existe traducción oficial a nuestra lengua, es decir, traducción hecha para la publicación/exhibición de las obras y/o para su comercialización –no incluimos aquí los trabajos con traducción extraoficial, aunque, en el caso de muchas creaciones audiovisuales, éstas puedan visionarse en internet–. De lo contrario, se ha recurrido al siempre más

todas las obras literarias, científicas, artísticas o cinematográficas mencionadas –en el caso de aquellas que emplean un sistema de escritura distinto al alfabeto latino, sólo aparece en cursiva su transcripción–, que van acompañadas, además, del nombre del autor y de la fecha de producción cuando ésta es conocida. Tales datos informativos aparecen sólo la primera vez que se menciona la obra en cuestión, excepto si esta mención aparece en el *abstract* –en cuyo caso se indica sólo su título en inglés– y si, en el caso de las creaciones literarias, éstas aparecen formando parte de referencias bibliográficas. Los títulos de las obras japonesas, chinas, tailandesas, árabes, persas, rusas y griegas –siete ejemplos de idiomas que no hacen uso de nuestro abecedario– vienen indicados con sus propios sistemas de escritura –en este caso, los *kanji* y los *kana*, los «sinogramas», el alfabeto tailandés, el alifato, el alfabeto árabe adaptado al farsi, el alfabeto cirílico y el alfabeto griego, respectivamente–, pero también con caracteres latinos, con el objetivo de facilitar su reconocimiento y su pronunciación. Para el ruso y el griego, hemos empleado el sistema de transliteración BGN/PCGN; para el árabe, el sistema Harrell; para el persa, el sistema UniPers; para el tailandés, el Royal Thai General System of Transcription (RTGS); y para el chino mandarín, el *hànyǔ pīnyīn* (*pinyin*). Por lo que al japonés respecta, hemos optado por la versión modificada del sistema Hepburn para su transcripción al castellano. De ahí la aparición de la letra «n» –frente a la «m» de la versión original– delante de las consonantes «p», «b» y «m»³.

Obsérvese igualmente que, a falta de «macrón» en nuestro teclado, este signo diacrítico ha sido sustituido –no sólo en la transliteración del japonés, sino también en la de las otras lenguas– por la variante aceptada del acento circunflejo, que denota igualmente alargamiento de la vocal que lo lleva. En las palabras chinas, empero, el circunflejo marca, del mismo modo que lo haría el «macrón», el primero de los cinco tonos –el mandarín, idioma oficial de China, es tonal–.

internacional título en inglés –igualmente escritas en inglés, empero, aparecen ciertas obras que son conocidas con ese nombre aquí en España, como, por ejemplo, las películas *Ghost in the Shell* y *Blade Runner*–. En caso de no existir tampoco versión anglosajona, hemos optado por hacer nosotros una en castellano y ponerla bien entre paréntesis a continuación del original, bien como anotación a pie de página. Cuando el título original y el traducido coinciden de forma exacta, éste aparece citado una sola vez.

³ En el caso de las obras indias, que también abundan en la tesis, los títulos aparecen únicamente transcritos con los caracteres latinos, dado que nuestro ordenador no reconoce la escritura *devanâgarî*. La transcripción tanto del sânscrito como del pali se ha realizado recurriendo al AITS (Alfabeto Internacional de Transliteración Sânscrita).

En los casos de términos nipones precedidos por partículas honoríficas o de cortesía, como *o-*, o bien seguidas de sufijos, como *-ji* («templo budista»), *-sha* («estudio», «compañía», «editorial») o *-shû* («colección», «antología»), hemos separado con un guion el prefijo o sufijo en cuestión de la palabra propiamente dicha. Asimismo, en nombres como «Jinya» o «Shinichi», hemos separado con guion –habría valido igualmente un apóstrofo– la consonante «n» de la vocal que va detrás («Jin-ya», «Shin-ichi») para señalar correctamente su pronunciación –aquí, la «n» forma una sílaba *per se*, no con la vocal que la sigue, y constituye un solo ideograma junto con la sílaba (consonante + vocal) que la precede–. También hemos utilizado el guion en términos formados por tres o más palabras que no van en cursiva (ej. «Toyoyuke-no-Ôkami») para indicar que todas ellas forman parte del mismo nombre, constituyendo un todo.

Los nombres propios de personas aparecen, sin excepción, citados a la manera occidental –primero el nombre y luego el/los apellido/s–, incluyendo los de los autores chinos y japoneses, en cuyos países de origen –como sucede, por cierto, en buena parte de Asia– el orden es justo a la inversa.

Dado que la lengua nipona carece de género y número, el plural de sustantivos comunes no recogidos en el DRAE, como *otaku* o *haijin*, se ha hecho tal cual, sin añadir «s». Esto incluye los nombres comunes de personajes miyazakianos. Así, hemos preferido escribir «los *ômu*» y «los *totoro*» en lugar de «los *ômus*» y «los *totoros*».

Otra decisión importante que hemos tomado y que creemos conveniente señalar es la inclusión en el apartado 7.1. de los textos a pie de página cuya extensión excede los límites razonables de este tipo de anotaciones, con el fin de no romper el flujo continuo del texto en el cuerpo principal. En estos casos, se especifica claramente en la nota en cuestión que la información de la cita continúa, ampliada, en los apéndices, que, en cierto modo, sirven así para vehicular un discurso paralelo al discurso primordial –discurso, empero, de capital importancia si se quieren comprender en toda su extensión ciertos aspectos apuntados en éste último–, pudiéndose también consultar, una vez finalizado el epígrafe 6, como opúsculos aparte, en la línea de las distintas opciones que ofrece la lectura de *Rayuela* (1963), de Julio Cortázar. Ésa es la razón por la que algunas obras y referencias bibliográficas aparecen dos veces citadas –una en los apartados 2, 3,

4 ó 5 y otra en el apartado 7– con todos sus datos (título, autor, año de producción/edición, etc.).

Por último, y también con el objetivo de evitar la ruptura del ritmo imprimido al texto, hemos optado por colocar todas las imágenes –fotogramas de películas y fotografías extraídas de internet– en el punto 7.3., pues si bien es cierto que, desde una perspectiva estética, habría sido más atractivo, sin duda, incluirlas a lo largo del trabajo, no es menos cierto el hecho de que hacerlo podría haber provocado también la fácil dispersión del lector. Quizás a éste le resulte algo engorroso tener que ir a las páginas finales cada vez que se encuentre con la palabra «imagen» entre paréntesis, pero nótese que, a pesar de tratar de cine, ésta es una tesis eminentemente «teórica» y –como más adelante explicaremos– poco «formalista», en la que, salvo excepciones –epígrafes 4.2., 5.3. y 5.8., sobre todo–, la función de la imagen no es tanto «ilustrar» lo que se dice como servir de «recordatorio» al lector, que puede decidir así si necesita o no ver la imagen en cuestión, y del que, en cualquier caso, se espera haya visionado la mayor parte de la filmografía aquí citada, dado que, a excepción de los cortometrajes realizados para el Cine Saturno del Museo Ghibli, en Mitaka (Tokio), toda la producción de Hayao Miyazaki está editada en DVD/*Blu-ray*, por lo que es fácilmente asequible. Por otra parte, si hay autores que colocan las notas al final del libro, en vez de hacerlo a pie de página, no vemos por qué no puede resultar igual de lícito hacer lo mismo, en este caso, con las imágenes.

Esperamos, en definitiva, que las decisiones tomadas contribuyan a hacer la lectura del presente estudio lo más clara y provechosa posible, y rogamos nos sean disculpados los errores que, en el proceso de su escritura y revisión, podamos haber cometido.

1. ABSTRACT

1.1. Grounds for and objectives of the research

Hayao Miyazaki, the Wonderful Lamp. Why this title for our study? It is necessary to explain it, however briefly, before going into the reasons for, and goals of this doctoral dissertation. The choice of the lamp as an object that can be compared to Miyazaki himself is not anything left to chance; in Western collective imagery, the combination of the words “lamp” and “East” is deeply related to the vision of an exotic and marvellous world mainly reflected in *One Thousand and One Nights*, particularly, in *Aladdin’s Wonderful Lamp*, whose title has been amended and used here to refer to Miyazaki, since “wonderful” is the adjective that, in our opinion, best describes the work of this “genius” of cinema, a “genius” in whose small lamp –reduced production– we can find an immense realm of fantasy; a “genius” living in a country in which the lamp also plays an important role in folktales and legends connected with the supernatural, as *The Peony Lantern* –a well-known Japanese ghost story– clearly shows.

On the other hand, the lamp is an enlightenment symbol for the Sufis in the Middle East, and in this respect, we wanted to link the concept of spiritual enlightenment in both the Islamic and the Buddhist traditions –which are quite similar in many ways–, especially taking into account the great influence of Buddhism on Miyazaki’s work. Avoiding any kind of proselytism or religious indoctrination, his movies do convey an ethical message of solidarity, peace and harmony among human beings, and between them and the natural environment on which life depends, an issue we will develop in chapter 5.8.

Undoubtedly, this magic and gripping universe created by our auteur, together with the atavistic attraction that Japan has always exerted over the West, is what has finally started to catch the attention of the Spanish academic community. Nonetheless, this should not be headline news in the light of the already recognized outstanding quality of Miyazaki’s oeuvre in France or the United States, just to mention two countries where the Japanese director has been giving rise to an acute sense of effusive

admiration for some time now, something that in Spain, until recent times, was specifically set aside for live-action filmmakers.

Nor should it be noteworthy information the fact that animation in general and particularly *anime* (Japanese cartoons) are regarded as a subject of study worth pursuing, at the same level of other serious art forms. However, it is a first here, because, despite historical landmarks like the award of the Golden Bear prize to *Spirited Away* in 2002 or the Golden Lion Honorary Award to Hayao Miyazaki in 2005, the attention paid in Spain to animated films is far from the desirable normalization, and we are not only referring to the ordinary spectator, but also to the film scholar who is supposed to have a wide knowledge of cinema –also including animation–, but who frequently ignores masterpieces as the one mentioned above, for example.

Nevertheless, it would be a mistake to say that nothing has been written about our Japanese director until now. It is true that there are several texts in Spanish dealing with his work, but it is equally true that most of them are just simple reviews or brief articles characterized by their general and superficial approach, if not mere comments or interpretations made by a reduced audience of devoted fans (*otaku*, in Japanese) whose completely subjective opinions mainly expressed in Internet forums and chats lack the rigour and objectivity necessary to carry out any academic research, consequently having little impact.

But why are there so few studies on animation in Spain? The principle reason for this scarcity lies in the negative attitude and prejudices of the general public against this artistic form of expression, usually identified with cartoons and regarded as the cinema's "little sister", when the Théâtre Optique (Optical Theatre), the zoetrope, the praxinoscope, the phenakistiscope and other devices that preceded the invention of cinematography show animation is rather its "mother". Of course, cartoons belong to the world of animation, but animation is not synonymous with cartoons, as the different techniques –silhouette animation, paint-on-glass animation, computer animation, stop motion...– make evident. Many of these techniques have been used in movies addressed to adult spectators –the films by Czech directors like Jiří Trnka or Jan Švankmajer, for instance–, therefore, the equation "animation = cartoons = children's product" is false, or, at least, is not always enforced. Besides, many cartoons are not intended for the child

audience –we need only think of series like *The Simpsons*, *South Park* or *Family Guy*, characterized by their critical view of the American society, their deliberately grotesque style and their acid humour–, but even if that were the case, do not these works deserve our attention, especially taking into account that, as Rainer Maria Rilke said, childhood is our true homeland, and that the kids of today will be the citizens and leaders of tomorrow? The future is theirs, and not realizing this implies a serious lack of responsibility, which is, moreover, surprisingly contradictory nowadays, since we live in a society overprotective of children and very conscious of them, at least in appearance. Furthermore, the lack of interest towards cartoons shown by adults reveals their disrespect for kids, who, in their opinion, animation is addressed to, this being considered then a low quality product intended for an undemanding audience. Nothing could be further from the truth, given the extreme difficulty in catching and keeping a child’s attention during the hour or the hour and a half that an animated feature film can last.

Besides, there is another cultural reason that would help explain, from our point of view, the low status of most cartoons and the fact that they are despised in such a way: their usual lack of mimesis, when the imitation of nature as the basic purpose of art is precisely the idea underlying live action today –also including the movies in which increasingly realistic computer-generated imagery is used–, as well as the major driver for the historical evolution of Western painting –to which cinema is deeply indebted– from Aristotle to the early 20th century avant-garde movements. In an increasingly virtual world where there is a paradoxical quest for reality –look at the holograms, projection mapping and augmented reality games like *Pokémon GO*– and in a country like Spain, whose Golden Age or period of flourishing in arts and literature is widely represented by painters and authors characterized by their exacerbated realism, incidentally –Velázquez, Zurbarán, Ribera and Murillo in painting, or Fernando de Rojas, Mateo Alemán, Quevedo and Cervantes in literature–, it is easy to understand the disaffection with a technique like the one used for making cartoons, which instead of following the sacred rules of the linear perspective, the golden ratio and the chiaroscuro developed during the Renaissance, emphasizes, by contrast, the lack of any kind of distinction between figure and ground, the use of plain colours, the absence of shading and tonal gradations, and the bold and flat forms separated by dark contours.

These artistic devices not only have to do with aesthetics; they also conceal a revolutionary conception of the world according to which reality is not shown “as it is”, but transcended. What we call “reality” lacks, as Buddhism says, true essence, since everything is empty, vacuous and transient. In this respect, with their unrealistic techniques, cartoons can be regarded, like *ukiyo-e* prints and *sumi-e* painting, as an artistic representation of this universal truth. Thus, while Western art has traditionally been concerned to reflect this world as closely as possible, Japan, in contrast, has never paid so much attention to the idea of mimesis, since the faithful representation of “reality” is not a goal in itself, but a vehicle for truth.

These considerations can help us understand not only the unusual depiction of images in Japan, but also the traditional gap between painting/live action –addressed to an adult and educated audience, especially in the case of the first one– and cartoons –intended for children– existing in Europe, and especially in Spain. In turn, this differentiation –a distinction that is anything but naïve– entails a wide range of questions related to the artificial dichotomy “elite culture versus popular culture”, since in addition to the wrong ideas about cartoons in general, there is a prejudice against *anime* in particular, which is still synonymous with sex and violence for most Spanish people –a combination not suitable for children and not worthy of attention–, besides being also suspiciously regarded as a mass phenomenon. This implies that most of these animation works are short-lived, rising and falling due to popular taste and the market demands. Such a conception does not seem to take into account that over the past two decades, *anime* –it was pointed out before– has started to be appreciated by an increasingly number of Japanese and foreign scholars, for whom this kind of animation has reached equal status with other respectable artistic forms like *Kabuki* theatre, haiku poems or *ukiyo-e* prints, all of them ironically included in the category of “high culture” today, despite their popular roots.

Unlike the case of Spain, where *anime* is looked down upon, in Japan, cartoons are not only an important social phenomenon, but also the next logical step in the evolution of *manga*, which is the repository of a long and rich tradition that includes, for example, the above mentioned *ukiyo-e* woodblock prints –a sort of static cartoons, one might say–, works of an undoubtedly priceless historic and artistic value (see sub-chapter 4.2.1.). In the Asian country, the wide range of spectators who watch *anime*

covers from the kids enjoying *Pokémon* TV series and movies to avid young science fiction genre fans, followers of films like *Akira* or *Neon Genesis Evangelion*, to mention only two examples. Sometimes, we can find works that possess the unique virtue of cutting across cultural and generational gaps and fascinating children and adults alike, as in the case of Miyazaki's oeuvre itself. Be that as it may, the popularity of *anime* in Japan is a fact beyond dispute.

However, this form of popular culture has gradually spread throughout the world, and since the 1990s, we can speak of the boom of Japanese animation also in the rest of Asia and in the West. In fact, it is through *anime* that Japan has become an increasingly significant player in the global cultural economy. Therefore, although its international commercial impact is still small compared to the global returns on successful Hollywood blockbusters, it is unquestionable that *anime* is gradually drawing attention from marketers everywhere. In short, from a socio-cultural point of view, Japanese animation is an authentic mass phenomenon, and from a commercial perspective, it is a huge industry in which a great deal of money is involved every year. This industry, in turn, mobilizes and supports other economic sectors, as the advertising and trading industries. Nevertheless, despite being an extremely popular cultural form, Japanese cartoons are the heirs to an important and noble cultural tradition of which the most visible and recognizable pillars are cinema, Japanese classical theatre and *manga* and its different variants, as pointed before –we will have the opportunity to see it in chapter 4.2.–.

On the other hand, however strange it may sound, and despite being a popular art form, *anime* is a good way to pursue the same issues addressed in classical literature or in auteur-driven cinema, which are nowadays regarded as paradigms of “high culture”. Its contents are in line with visual and aesthetic aspects equally unusual in traditional and mass-audience cartoons, as for example, tracking shots, fancy pans or extreme close-ups. And precisely for its grassroots dynamism, *anime* can reach, unlike exclusive products, a wider spectrum of people, thus becoming a cultural phenomenon worthy of study from both an artistic and a sociological point of view. Its unique narrative devices and thematic complexity –contrary to the predictability of Disney– faithfully reflect our contemporary society, turning into a mirror of our dreams and nightmares, our fears and deep desires. Hence animation in general and *anime* in

particular can be regarded, even more than live-action cinema, as the perfect medium to express the challenges and the concern about the problems of our time, especially those related to our ambivalent feelings about science in an increasingly technological environment –this would explain the popularity of the cyberpunk and the *mecha* subgenres within science fiction–; gender roles, gender transgression and the tensions between the sexes –that is why many of *anime*'s most important characters are female, since it is women who most clearly emblemizes the dizzying changes happening nowadays–; the meaning of history in today's society and the political nature of historical memory; and the shifting nature of identity in a constantly changing society. Indeed, with its rapid shifts of narrative pace and its permanently transforming imagery, *anime* probably is the ideal means of illustrating the atmosphere of change that currently characterizes all the industrialized or industrializing countries of the world. Thus, Japanese animation is both a symptom and a metaphor for a post-modern society obsessed with change, fluctuating identity and spectacle.

Although there are still other reasons that justify our research work, the already explained socioeconomic importance of *anime* and the scarcity of thorough and comprehensive Spanish studies on this topic would already be, in our opinion, sufficient grounds for undertaking the writing of a doctoral dissertation like this; a dissertation focused, not by chance, on Hayao Miyazaki, perhaps the artist who best embodies the concept of *anime* as a cultural and commercial product at once, consequently blurring the boundaries between “high”/elite and “low”/popular culture, between art and mercantilism, since while it is true that he has directed some of the most memorable masterpieces of the Seventh Art, it is equally true that he has made commercials for several Japanese brands –wonderful commercials, nonetheless, that can be regarded as little gems of animation– and has also exploited the substantial benefits provided by the marketing of products that range from toys to cakes displaying the figure of the most emblematic characters, like Totoro or Ponyo, without precluding the highest quality standards of these films and without precluding us from seeing them as paradigms of *anime* understood –it has already been pointed out– as a wonderful artistic vehicle for capturing the essence of our modern world and its constant metamorphosis, taking into account that when we say “modern world” we are not only referring to 21st century Japan, but also to the whole Asia and, by extension, to the West, since the sign of the

times knows no borders, and many have been the links between the East and the West from antiquity.

It is precisely the overall conception of this phenomenon which justifies the subtitle of our dissertation –*A Survey On His Cinema and His Humanistic Allusions In the Light of the Cultural Connections Between Japan and the West*– and gives it full meaning, because it is within this context of cultural interchange between the East and the West where Hayao Miyazaki’s work falls. The auteur is indebted to both the Japanese legacy –which is present together with several Asian influences– and the Western tradition originated in Europe (see chapter 5.3.), and in the light –new reference to the “lamp” of the title and the spiritual “enlightenment” already explained– of these connections between the two sides of the planet, his filmography deploys a broad range of socioeconomic implications –as we said some paragraphs above–, but also –and this is the most important aspect– a wide spectrum of humanistic allusions, concretely, psychological, psychoanalytic, artistic –including references to painting, literature, performing arts and cinema–, ethnological, anthropological, philosophical and religious ones, all pervasive themes of this study which will be developed mainly in chapters 5.1., 5.2., 5.6. and 5.8.

To sum up, the purpose of our academic task is to address the work of a director divorced in form and content from Western (Disney’s) mainstream animation –despite the seemingly contradictory trade agreement which allows Buena Vista Home Entertainment to distribute the works by Studio Ghibli in Japan and the rest of the world, except Asia–, but also from the typical conventions of *anime*; the work of a “genius” turned into a sort of wonderful lamp –as the thesis’ title says– that keeps on shedding light on the East and the West with a number of movies that help us understand the world and ourselves.

1.2. Current status and methodology used

To that end, the first step was to thoroughly assess the status of research carried out in the West since the early 1990s, when *Porco Rosso* won the Cristal for a Feature

Film at the Annecy International Animated Film Festival 1993 and the name of its auteur started to be available to the Western public. It was in France and the Anglo-Saxon countries where the studies on Miyazaki's cinema appeared first. Here in Spain, however, we still had to wait a little longer, until the premiere of *Princess Mononoke*. Indeed, the Japanese director's name only became "well known" after the impact generated by *Spirited Away* in the 52nd Berlin International Film Festival and the 75th Academy Awards ceremony. We say "well known", in quotation marks, because despite the reviews and articles that had begun to trickle in some years ago and the new ones – together with several books devoted to *anime* in general– that started to be published then, the amount of information about Miyazaki was –and still is, unfortunately– laughable in comparison with the available data about other (Japanese) filmmakers. Therefore, our auteur remained unknown for most people, including scholars in academic circles. It was not until the 2000s that, in parallel with the progressive spread of his work and its gradual worldwide recognition, the monographs on Miyazaki's oeuvre appeared for the first time in Spain, thus making evident the slow, but growing, interest on it. This discrete boom in related publications falls within a major process concerned with the vindication of *anime* and animation here in our country –as shown by several doctoral dissertations focused on these issues–, which has also recently become widespread throughout Latin America.

Our previous writings on the work of Miyazaki fit in with this context. Such writings include the article *Buddhism in the Films of Hayao Miyazaki*, the lecture *From "The Castle of Cagliostro" to "Howl's Moving Castle". Heroines in the Cinema of Hayao Miyazaki* and the *Film Study Guide for Hayao Miyazaki's "Spirited Away"*, which was the first book in Spanish entirely devoted to one of Miyazaki's movies, concretely, to the iconic masterpiece that catapulted him into the stratosphere of fame; a book in which basic aspects related to Japanese society, religion or folklore, among others, were revealed through a comprehensive analysis of the film concerned –an analysis that becomes useful also for understanding the rest of the auteur's artistic production, by the bye–.

It is therefore reasonable to look at this doctoral dissertation as the next logical step in the study of an issue which we have been paying attention to for nothing less than a decade, since our survey goes back to 2005, when we signed a contract with the

Spanish publishing houses Nau Llibres/Octaedro and Akal that involved the drafting of the film study guide mentioned above and a monograph on Miyazaki, respectively. Unfortunately, owing to the dire economic situation in our country, this last one has not been published yet. However, we have taken advantage of this, and instead of writing about the influence of Japanese performing arts on Japanese cinema –which was the first thesis topic–, we decided to write about Miyazaki’s work, making use of the huge amount of information gathered for the unpublished text. All this material has been structured here in several parts, which are as follows: a main section focused on our director’s oeuvre –includes paragraphs devoted to fantasy, allegory and the supernatural, and their connection with tales and fables (chapter 5.1.); the initiation voyage and the limits of magic (chapter 5.2.); transtextuality and transculturality (chapter 5.3.); the (re)creation of worlds between reality and fiction (chapter 5.4.); the ambivalent view of science and technology, with particular emphasis on aircrafts, robots and other machines related to steampunk and cyberpunk universes (chapter 5.5.); the flight and its symbolism (chapter 5.6.); female characters and their possible association with nature and motherhood (chapter 5.7.); and the influence of religion, that is to say, Buddhism and Shinto (chapter 5.8.)–; an introduction that precedes this main body of the text and helps contextualize it –the introduction includes an explanation on the origin of the term *anime* (chapter 4.1.) and its historical evolution in order to claim cultural legitimacy for Japanese animation (chapter 4.2.)–; a series of appendices with charts and texts containing extra information on certain aspects of many footnotes (chapter 7.1.), a bio-filmography of Miyazaki with specific data on his feature films (chapter 7.2.) and a list of pictures (chapter 7.3.); and finally, a full index of audiovisual, bibliographic and digital references and sources (chapters 8.1., 8.2. and 8.3., respectively). Three new points have been added to the four ones we have just mention here: two at the beginning, after this abstract, and one at the end, before the appendices. The first two ones (2 and 3) contain the grounds for and objectives of the dissertation, a deep analysis of the current status of the studies on *anime* and Miyazaki’s cinema, and the methodology used to carry out the survey, while the third one (6) contains the conclusions drawn from it. Lastly, due to the fact that this thesis belongs to an international doctoral program, we have also added the present abstract, which is a summary of sections 2, 3 and 6.

Unlike most previous studies on Miyazaki's work, where the matter is addressed through the impractical analysis of each of the director's feature films, ignoring his short films, his commercials and his animated series, paragraph 5, as noted before, is divided into eight chapters corresponding to a set of features –the ones mentioned above– that characterize the oeuvre of the Japanese auteur⁴. Thus, on the one hand, one can easily identify them and see many illustrative examples taken from several works, regardless of their category and duration, and on the other hand, one can also avoid the tedious repetition that would be necessary in the case of a study based on the individual analysis of those very works, since there are general characteristics valid for all of them.

The explanation of such features has been made from a humanistic perspective rather than from a formalistic one, although it is possible to find occasional references to the technique employed and the visual aesthetics too. This humanistic perspective is what justifies the subtitle of the dissertation and the attention paid to the influence of history, society, art or spiritual beliefs on Miyazaki's cinema, which supports multiple points of view, depending on what we want to find in it. Such holistic methodological approach based on interdisciplinarity –fully in line with transnational studies, so fashionable today in academic circles– is the reason for constant allusions to subjects as diverse as psychology and psychoanalysis, ethnology and anthropology, philosophy and religion or literature and other arts, representatives of which are, for instance, Sigmund Freud, Carl Gustav Jung, Leo Viktor Frobenius, Claude Lévi-Strauss, Ruth Benedict, Joseph Campbell, Mircea Eliade, Tzvetan Todorov, Roland Barthes, Zeami, Shunryû Suzuki, Dôgen or Gérard de Nerval, an author with whom Miyazaki surprisingly shares the same high degree of mystical fantasy. All of them are quoted depending on the approach required for the interpretation of our auteur's films at the time. Therefore, the final result is a colourful tapestry of interwoven perspectives, different, sometimes even opposite, but finally reconciled, faithful in any case to the above mentioned spirit of transtextuality and transculturality shown by Miyazaki throughout his career. In doing so, we think that *anime* is raised to the level of “high culture” as it had never been done

⁴ Anyway, we will only analyse in detail his role as a filmmaker –which is the main one– and as a *manga-ka*, although references to his works as a co-director, screenwriter or producer can be found in sub-chapter 7.2.2., and allusions to other artistic creations unrelated to cinema are present in sub-chapter 7.2.1. That is the reason because we have not deepened into animated series as *Sherlock Hound* or films as *The Borrower Arriety*, for instance. Regarding his short movies, and taking into account that the only place where you can watch them is the Ghibli Museum in Mitaka (Tokyo), we have only analysed those films we were able to see during our stay in Japan.

before –at least, not in Spain–, thus finally transcending the “simple” cartoon and allowing Miyazaki to dialogue with classical authors such as the above mentioned ones without inferiority complexes.

Hence the variety of consulted books, magazines, catalogs or doctoral dissertations listed in the bibliography and appropriately referenced in the footnotes of the work, not only at the end. This variety must be assessed, of course, from a thematic perspective, but also from a chronological and, above all, linguistic point of view, since the list includes volumes in Spanish, Portuguese, French, Italian, English, German, Chinese and Japanese dated between 1727 and 2016. It is important for us to stress this diversity of languages because it is well in tune with the above mentioned transtextuality and transculturality displayed by Miyazaki in his movies, and mixing materials belonging to different traditions –the East and the West, the North and the South– as Japan always has done, gives us a more global and complete –and consequently richer and more real– overview of our subject of study, which thus acquires a more universal cultural background, underscoring in this way the idea expressed in the subtitle of the thesis. This emphasis on the variety of languages is especially relevant if we take into account that to date, virtually all Spanish works dealing with Japanese cinema ironically lack sources written in Japanese. Therefore, while maybe our bibliography is not as extensive as others, in our humble opinion, it is certainly adequate, evocative and thought-provoking –or at least, we have tried to ensure that this is the case.

Together with the list of bibliographical references, we have also included a list of official and trustworthy Internet sites –e.g. nausicaa.net and ghibliworld.com– that have provided us with a lot of valuable information. Despite the scant regard for Internet sources shown by scholars in academic circles, we have come to this decision because it would have been nonsense not to take advantage of the benefits offered by technology. After all, Miyazaki himself has also made use of it to produce his works.

Anyhow, in order to enrich the hermeneutic task, we have tried to find an overall balance between the contributions of authors consulted and our own personal contributions –something fundamental within a research like this one–, trying to avoid that these were forgotten in the welter of others’ views. Indeed, due to the shortage of

comprehensive surveys on the cinema of Miyazaki, we were frequently forced to act as pioneers when giving meaning to his films, since references to many of their aspects were few or non-existent. This became a powerful incentive for us, even when we had to seek academically recognized arguments to support our assumptions in order to give the research a more rigorous feel.

It is important to note here that this dissertation is not intended to be a comprehensive list of books on anthropology, philosophy, art, literature or religion –a task clearly impossible to carry out–, not even a comprehensive list of books on Miyazaki published to date, since the information contained in all of them is probably more or less the same, and had there done that, it would not have made any sense. Therefore, we have preferred instead to focus on a certain number of volumes carefully chosen for their novelty –to some extent– or for being representative of our specific subject of study. In any case, these works fitted perfectly our research proposal, showing through several examples the humanistic implications of Miyazaki’s cinema on the basis of the cultural exchanges between the East and the West, as noted in the subtitle of the thesis.

Of course, such humanistic implications are virtually limitless, and we were in danger of not finishing the project, because the more progress was made in our survey, the more new questions were raised, and the text started to assume gigantic proportions, like Totoro’s camphor tree. Thus, we were forced to cut all those branches which ran the risk of protruding too far out –in other words, we had to match the amount of information on each topic area–. Yet, there is one of them rising slightly above the rest: we are referring to the section devoted to Buddhism and Shinto. This seems to contradict what we have just said, but due to the pervading influence of religion and philosophy on the lives of (Japanese) people, and taking into account that religious beliefs are older than any other discipline, we think the numerous references to the above mentioned creeds, not only in the chapter devoted to them, but also throughout the following pages, are fully justified.

This interest in the religious aspect is totally in line with the humanistic point of view chosen for the present research, a choice, in turn, that can be easily explained because of our humanistic education –Masters Degree in History of Art–, but also

because this approach is more meaningful and enriching than a mere formalistic perspective. After all, it is such humanistic approach which is ubiquitous in Miyazaki's work, not to mention that humanism, as its very name indicates, focuses on the human being and his/her relationship with the world, trying to provide us with the necessary keys to understand it and to understand ourselves too.

Again, this human priority over other matters is what justifies the inclusion of different books on religion, philosophy, anthropology, psychoanalysis or literature – together with others related to the sociology of the *manga* phenomenon and the reflections on “high” and “popular” culture attached to it– in the bibliography. Many of them are part of our own private collection; some others, however, are not, and we had to spend a lot of time looking for them in bookshops, libraries and web sites. Even registration as an Internet user was needed to access the digitised documents from archives, museums and academic institutions around the world. Materials in Japanese had mainly been gathered during our several successive stays in Japan as an exchange researcher at Waseda University (Tokyo) between 2005 and 2008. These materials, used for the drafting of our *Film Study Guide for Hayao Miyazaki's "Spirited Away"*, were reused for the drafting of the present thesis, together with other sources that range from the film study guide itself to our Masters dissertation or some of our previous articles in national and international publications.

To this survey task we must add the equally slow and laborious translation task, since most materials are written in a language other than Spanish. For this purpose, we counted on occasional help from friends and acquaintances, who kindly offered their time and ideas, and whom we have wanted to express our deep appreciation in the acknowledgements.

Once we have explained the current status of the works focused on Miyazaki and the methodology used to carry out our research, it is time to ask ourselves how and what this can contribute to the field of animation studies. Moreover, makes it sense another survey on the same issue? The answer is a clear “yes”. Why? For the same reason that new versions of already translated literary works keep on being published: because knowledge constantly progresses and additional data that change the previous conception of things are permanently coming to the fore –our “discovery” of Miyazaki's

unreleased and unfinished animated series *Yuki's Sun*, which nobody else seems to have spoken of to date, and which is analysed in sub-chapter 5.7.1., may serve as a good example—. But also because each person's own world view is unique and irreplaceable, which makes them indispensable parts in pursuing Truth. Hence the most important point in this case is to publish something that is worth publishing rather than publishing first.

Although our analysis coincides, to a certain extent, with that of other authors – after all, scholars must deal with the same aspects of the cinema of Miyazaki–, our humanistic approach is totally different because of our certain artistic and intellectual background, our own experiences, our personal way of seeing the world, and, above all, our three-year stay in Japan, as a result of which we could learn Japanese and acquire the first-hand knowledge and competences necessary to undertake our task successfully. This makes our dissertation become an incomparable academic text, since to the already explained bibliography we should also add what we saw and heard and experienced in Japan. Such experiences include, with respect to Japanese animation, an academic course on *manga* and *anime* at the already mentioned Waseda University; a master class given by the internationally renowned illustrator and *manga-ka* Reiji Matsumoto; a visit to the famous Japanese animation studio Toei Animation Co., Ltd and several visits to the Ghibli Museum in Mitaka (Tokyo) –the only place where you can watch Miyazaki's short movies–; and several productive meetings, as the one we had with singer and actress Ms. Yûmi Tamai –who lent her voice to the character of Lin in *Spirited Away*– or that other with Ms. Kuniko Shitô –Miyazaki's cousin and owner of the Jin-ya bath house in Hadano (Kanagawa prefecture)–.

It would not be unreasonable to say that, thanks to this, the present thesis has turned into the most comprehensive case study on Miyazaki's work ever carried out in the Spanish-speaking world. In this study, besides analysing in detail his eleven feature films and his only video clip (see sub-chapter 5.5.2.), making occasional references to his *manga* comics and giving information related to his short movies, TV commercials, works as a producer or as a scriptwriter, and works unrelated to cinema (see sub-chapters 7.2.1. and 7.2.2.), we have also included many allusions to Japanese society, thought, beliefs, or aesthetical ideas; knowledge gained directly from personal practical

experience that has helped us give a cultural framework to Miyazaki's oeuvre, providing it with the context necessary to more accurately interpret it.

Does such statement mean that someone who has not lived abroad and cannot speak the language of that country cannot write about its culture either? Of course not. Nevertheless, it is obvious that anyone who does possess this kind of information will have a broader perspective on and a deeper understanding of his/her subject of study – that would explain Indian filmmaker Satyajit Ray's mistrust in scholars willing to study his work, but unable to speak Hindi–, thus approaching truth more than someone who lacks the empirical experience that cannot be learned from books. In our case, that experience additionally includes our attendance at the Abhirati Zen Buddhist Centre and the Nagarjuna Tibetan Buddhist Centre in Valencia (Spain), which has provided us with a sound philosophical basis for addressing the religious issues raised in the thesis.

Because of all this, we think that our approach to the cinema of Miyazaki is so special, since it is not just a graduate in History of Art and Audiovisual Communication's perspective, but also the point of view of a person who has lived in Japan, speaks its language –we have been teaching Japanese at university for years, and have also worked as a translator for the Japan Foundation– and has acquired expertise in several areas of Japanese culture besides the one related to Miyazaki, namely Japanese animation before and during World War II, classical Japanese poetry, Japanese art and aesthetics and traditional Japanese performing arts (and their influence on Japanese cinema), as it can be deduced from our lecture “War Propaganda in Japanese Film Animation”⁵, given at the International Symposium on *Cinema Around the Axis. Cinema and Propaganda During Fascist Regimes. A Transnational Approach*⁶, held at the University of Valencia in 2011; our article “Nationalism and Imperialism in Japanese Cartoons Before and During World War II”⁷, published in the monographic issue “Japan: Identity, Identities”⁸ of the journal “*Kokoro*”. *Journal For the*

⁵ Original title in Spanish: “Propaganda bélica en la animación japonesa”.

⁶ Alternative name in Spanish: *Cine en torno al Eje. Cine y propaganda durante los regímenes fascistas. Un enfoque transnacional*.

⁷ Original title in Spanish: “Nacionalismo e imperialismo en el cine de animación japonés antes y durante la Segunda Guerra Mundial”.

⁸ Original title in Spanish: “Japón: identidad, identidades”.

*Dissemination of Japanese Culture*⁹ in 2013; our article “East Wind, West Wind. The influence of Japanese Aesthetics on Western Art, the European Construction of Japanese Identity and Its Journey Back to the East”¹⁰, in the art catalog referred to *Massao Okinaka. Looking at the Visible and the Invisible*¹¹, exhibition held at the MuVIM (Valencian Museum of the Enlightenment and Modernity) in 2016; our lectures “Japanese Literature: The Globalization of Japanese Haiku Poetry” and “Japanese Tanka Poetry: Genesis, Evolution and Characteristics”¹², given at the University of Castilla-La Mancha in 2013; our haiku poems published in several national and international anthologies, as, for example, *Haikool. 108 Haijins* (2013), *It Was Around May*¹³ (2014), *A Batch of Bread. Anthology of Haiku Poems from the Second Haiku Contest “Ciudad de Medellín”*¹⁴ (2015), *To Be Water: Concert No. 1 from “The Four Elements”. First Iberoamerican Collective Creation of Haiku Poems*¹⁵ (2016), or *The Moon At the River*¹⁶ (2017); our tanka poems, published in Western and Japanese literary magazines, as, for instance, «*Leaves on the Pavement*»–*International Haiku Journal*¹⁷, 世界樹 (*Sekai-ju*), 短歌往来 (*Tanka ôrai*) and 心の花 (*Kokoro no hana*); our Masters dissertation *From Zeami to Kitano. Influence of Japanese Performing Arts on Japanese Cinema*¹⁸, registered at the University of Valencia’s Department of History of Art in 2005; our lectures “*Nô Theatre and Its Influence on Japanese Cinema*”, “From

⁹ Original name in Spanish: «*Kokoro*»: *Revista para la difusión de la cultura japonesa*.

¹⁰ Original title in Spanish: “Viento del Este, viento del Oeste. La influencia de la estética nipona en el arte occidental, la construcción europea de la ‘japonesidad’ y su viaje de vuelta a Oriente”.

¹¹ Original title in Spanish and alternative title in Catalanian: *Massao Okinaka. Mirar lo visible y lo invisible / Massao Okinaka. Mirar allò visible i invisible*.

¹² Original titles in Spanish: “Literatura japonesa: la globalización del haiku japonés” and “La tanka japonesa: génesis, evolución y características”, respectively.

¹³ Original title in Spanish and alternative titles in Catalanian and Galician: *Y era por mayo, I era pel maig* and *E era por maio*, respectively.

¹⁴ Original title in Spanish: *Horneada de pan. Antología del II Concurso de Haiku Ciudad de Medellín*.

¹⁵ Original title in Spanish: *Ser agua: Concierto N° 1 de «Los cuatro elementos». Primera creación colectiva iberoamericana de haiku*.

¹⁶ Original title in Spanish: *Luna en el río*.

¹⁷ Original name in Spanish: *Gaceta Internacional de Haikus «Hojas en la Acera»*.

¹⁸ Original title in Spanish: *De Zeami a Kitano. Influencia de las artes escénicas japonesas en el cine nipón*.

Chikamatsu to Kitano: *Dolls* and the Legacy of *Bunraku* Theatre”, “*Gagaku*: Origin, Characteristics and Dramatic Uses in Japanese Cinema” and “Japanese Performing Arts and Japanese Cinema”¹⁹, given at the University of Valencia in 2006 and 2009; our course *Japanese Performing Arts and Japanese Cinema*²⁰ (37 hours), run at the University of Valencia in 2008; our lecture «The Invisible Body in *Nô* Theatre», given at the International Symposium on “*Shintai*”/“*Soma*”. *Presentation of Bodies in Japanese Films*, held at Goethe University Frankfurt (Germany) in 2013; or our essay «Invisibility, Ghostliness, Unreality, and Emptiness: Avatars of the Body in *Nô* Theatre», included in the book *Körperinszenierungen im japanischen Film / Presentation of Bodies in Japanese Films*, published in Darmstadt (Germany) in 2016.

Thus, backed by our long career, our extensive research experience, our first-hand knowledge of Japan and our prizes and distinctions –Bachelor’s Degree Special Distinction awarded by the University of Valencia’s Faculty of Geography and History for the 2000-2001 academic year; AIEJ (Association of International Education, Japan) scholarship for the International Division Program at Waseda University during the 2002-2003 academic year; Top 10% Academic Distinction awarded by Waseda University for the 2002-2003 academic year; postgraduate scholarship from the Spanish Ministry of Education and Science for the National University Teacher Training Program (2004-2008); Second Prize and Honorary Mention in the First International Haiku Contest “Samurái Hasekura”, held in 2013 to commemorate the Year of Spain in Japan and Japan in Spain; Honorary Mention in the Eighth International Haiku Contest “Faculty of Law of the University of Castilla-La Mancha in Albacete”, held in 2016–, we have addressed the challenge of writing a doctoral dissertation like this one, and we have done so in the hope that our humanism-oriented work might patch up gaps in the studies on animation in general and *anime* in particular, specifically with respect to the cinema of Hayao Miyazaki. We also hope that our research helps enhancing visibility and recognition of his oeuvre in Spain, both in academic circles and among the general public. Lastly, it is probably not an exaggeration to say that nothing could make us happier than to awaken a calling in people willing to discover and/or deepen the world

¹⁹ Original titles in Spanish: “El teatro *nô* y su influencia en la cinematografía nipona”, “De Chikamatsu a Kitano. *Dolls* y la herencia del *bunraku*”, “El *gagaku*: génesis, características y usos dramáticos en el cine japonés” y “Las artes escénicas japonesas en el cine nipón”, respectively.

²⁰ Original name in Spanish: *Artes escénicas japonesas y cine nipón*.

of this genius of the Seventh Art, as well as to see this thesis become a reference work for everybody interested in the issue, especially now that Eastern countries are reclaiming their place in the international arena and our Western economy and society necessarily involve an inclusive dialogue with them.

1.3. Brief conclusion

This need for clear and direct communication between the East and the West has a parallel in one of the most remarkable characteristics of Miyazaki's cinema –and other postmodern creators' work too–, which is precisely its transculturality –the same we find in all fields of Japanese culture and in the country's history itself, incidentally–, since our filmmaker draws his inspiration from both Eastern –mainly Japanese– cultural tradition and Western –mainly European– cultural heritage (see chapter 5.3.). Transculturality, in turn, is intricately linked to another of the recognizable features of his artistic production: intertextuality, which takes the form of a richly interwoven tapestry of different disciplines, including literature, painting, printmaking, music, performing arts, *manga* and cinema, among others (see chapter 5.3.). While making constant reference to them, Miyazaki's oeuvre is also filled with allusions to Japanese aesthetics, philosophy or religion, which convert his movies into a kind of “guide” to understanding many fundamental concepts of Japanese civilization, as, for instance, *mujô*, *mono no aware*, *wabi*, *sabi*, *yûgen*, *on*, *giri*, *ninjô*, *muga* or *funi*.

On the other hand, the fact that these films have points in common with fairy tales and fables (see chapter 5.1.) –thus leading us to take into account the main target they are addressed to, namely the child audience–, makes our auteur's work also become an operational “guide” to education, whose goal is to help children to enter adulthood and to help we adults to learn from children, since they are –as these movies show– the future and the only ones able to redeem some of the evil caused by us (see sub-chapter 5.7.2.). Children, but, are also a potent link between us and the sacred which dwells in nature, a role symbolized in Miyazaki's oeuvre by their ability to communicate with animals and by their “mystical marriage” or “engagement” with natural elements personified by human figures. Hence the stories based on children, and

specifically on girls, since as female characters, they can metaphorically “engender” a new world. Hence too their assimilation to Mother Earth, modernizing the ancient image of the mother goddess (see sub-chapter 5.7.3.).

This link between Miyazaki’s heroines and religious myths leads us to talk about another distinguishing feature of the cinema of our director: the connection with the two traditional Japanese faiths, that is to say, Shinto and Buddhism, whose principles govern his filmography (see chapter 5.8.), this then becoming a “spiritual guide” for daily life and a “path to enlightenment” in order to bring about harmony between human beings and between humans and (the rest of) nature, similarly to Zeami’s conception of Noh theatre mentioned in section 2: “The essentials of our art lie in the spirit. They represent a true enlightenment established through art”. Without falling into dogmatism, and even challenging the conventions of the film genres used for his stories, defamiliarizing long-held notions and breaking down some (Japanese) stereotypes and clichés, Miyazaki reveals, through the visual image, a number of truths that would be unfathomable otherwise, and links the aesthetic aspect of his cinema to the religious one (see sub-chapter 5.8.2.), and religion to morality, since his work can be considered too as a relevant ethical compass that guides us along the path of existence, providing us with important human values and an inspiring message of unbending vitalism significantly summarized in the phrase “live!”, an optimistic exhortation of several characters to enjoy the life and to move forward despite the difficulties (see chapter 5.3.).

This profound humanism, so close to Akira Kurosawa’s, with whom Miyazaki shares some other important similarities, plays an important role as an element in social integration, not only because our auteur’s oeuvre proposes role models with whom spectators can easily identify themselves, but also because it is a mirror that reflects back at them, with all their concerns and dreams. Besides, by allowing children, women and elderly people to become the main characters in every story, the Japanese filmmaker gives them visibility, the same visibility they are maybe denied in real life. Such an approach contributes favorably towards releasing their potential for the benefit of society, while recognizing their self-fulfillment. This claim for recognition of the rights of the forgotten enables us to regard Miyazaki’s work as a powerful vehicle for complaint, justice and redress, as well as a relevant human capacity-building model. Furthermore, by letting his characters get out of the different corsets they are tied into –

an option usually symbolized by the flight of the protagonists, which is another prominent feature of our director's movies (see chapter 5.6.)—, Miyazaki represents the triumph of the emotions (*ninjô*) over the obligations (*giri*), providing the audience in general, and particularly the Japanese audience –constrained by social rules and a profound sense of duty–, with a cathartic effect similar to that one offered by Greek tragedy. However, notwithstanding this, since Miyazaki's films also promote the values of generosity and self-sacrifice –usually linked to the feeling of love–, the viewing of his films helps to strengthen the already respectful and selfless Japanese society, these films thus becoming simultaneously both a cause and effect of its way of acting. And as if all this were not enough, we can still add that, due to the fact that *anime* is a cultural product clearly identified with Japan and widely accepted in Japanese society, the cinema of Miyazaki can be seen even as an artistic factor in national unity, as is, for example, Shinto, which, according to the ethnologist Daniel Clarence Holtom, provides the country with political and social cohesion (see section 3).

This is not a minor issue; as we have seen, *anime* is a contemporary art form half way between painting and cinema, characterized by its strong and creative visual and narrative appeal and whose roots reach down deep into the rich Japanese pictorial tradition (see sub-chapter 4.2.1.). Its style and contents are completely different from the cartoons created by the United States –which are the prevailing model in the West–, and this is precisely why we can say that in a world where globalization is constantly increasing, Japanese animation sets itself up, through the aesthetic and thematic dissent, as a pillar of cultural resistance against American hegemony. This leads us to point out, by way of summary and as a final conclusion, the urgent need to recognize *anime* as an issue for serious consideration. All the reasons given above would be more than enough for that, as well as more than enough to justify animation's central place at the heart of contemporary Japanese culture.

2. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS DE LA TESIS DOCTORAL

Una vez explicados los criterios estilísticos, y antes de analizar los porqués y la finalidad de esta tesis doctoral, consideremos brevemente la razón que nos ha llevado a bautizarla con el nombre de «Hayao Miyazaki, la lámpara maravillosa»: la elección de la lámpara como objeto de comparación con la figura miyazakiana no es algo dejado al albur ni traído aquí de forma caprichosa; en el imaginario colectivo occidental, la asociación de las palabras «lámpara» y «Oriente» suscita la visión de un universo exótico y prodigioso principalmente evocado en *Las mil y una noches* [وليلة ليلية ألف] (*Alf layla wa-layla*), anónimo, s. XV²¹], y en concreto, en el cuento de *Aladino y la lámpara maravillosa* [الدين علاء] (*‘Alâ ‘ad-Dîn*)²², cuyo título hemos utilizado, modificándolo previamente, para el de nuestro propio trabajo, pues «maravillosa» es el adjetivo que, pensamos, mejor califica la obra de este creativo «genio» del séptimo arte, que da cabida en su reducida lámpara –en su reducida producción– a un dilatado cosmos de desbordante inventiva; un «genio» habitante de un país en cuyo rico corpus legendario, por cierto, la lámpara juega también un papel fundamental como elemento conectado con lo sobrenatural y lo fantástico. Véanse, si no, dentro del *ukiyo-e*, los grabados de Hokusai Katsushika, Hokuei Shunbaisai, Toyokuni Utagawa, Kuniyoshi Utagawa y Kunisada Utagawa que muestran al espíritu de Oiwa –protagonista femenina

²¹ «[E]l manuscrito árabe más antiguo conservado de *Las mil y una noches* puede datarse en la segunda mitad del siglo XV [...]. Afortunadamente, sin embargo, después de la Segunda Guerra Mundial fueron descubiertos en El Cairo dos folios manuscritos donde se lee el título *Libro que contiene el relato de las mil noches*, así como dieciséis líneas del principio de la obra y una fecha que coincide con el año 879», J. A. Gutiérrez-Larraya y L. Martínez (ed. y trad.), *Las mil y una noches*, Vilaur (Girona), Atalanta, col. Memoria Mundi, 88, 2014, pág. XXII (*Prólogo*).

²² Este cuento, igual que el de *Alí Babá y los cuarenta ladrones* [بابا علي] (*‘Alî Bâbâ*), entra dentro de las llamadas «historias huérfanas», leyendas sueltas que no pertenecían originalmente al corpus de *Las mil y una noches*. Sin embargo, y de forma paradójica, tras ser añadidos por Antoine Galland en el siglo XVIII a partir de otros manuscritos, tanto *Aladino* como *Alí Babá* se convirtieron en los relatos más famosos de toda la colección. Dichos relatos no aparecen en la edición egipcia de Bulaq (1835) –la única sobre la que trabajaron los arriba citados Gutiérrez-Larraya y Martínez para realizar su versión–, pero sí en la edición india de Calcuta II (1839-1842), de la que, junto con la de Bulaq, se sirvió Rafael Cansinos Assens para llevar a cabo en 1954 su propia traducción, la primera en verter directamente el texto del árabe al castellano.

de la pieza para kabuki *La historia sobrenatural de Yotsuya en el camino de Tokai*²³ [東海道四谷怪談 (*Tôkaidô Yotsuya kaidan*), Nanboku Tsuruya IV, 1825]– saliendo de un farolillo de papel (imagen 44); o las versiones para *rakugo*, kabuki y cine del cuento de Ryô Asai 牡丹燈籠 (*Botan dôrô*²⁴), recogido en su antología 伽婢子 (*Otogi bôko*²⁵, 1666) e inspirado, a su vez, en una historia anterior de origen chino incluida en la colección de narraciones de fantasmas de Yòu Qú 剪燈新話 (*Jiǎndēng xīnhuà*²⁶, 1378), versionada también por Lafcadio Hearn en 1899 en su libro *En el Japón espectral (In Ghostly Japan)* con el título de *Un karma pasional (A Passional Karma)*²⁷.

Por otro lado, la lámpara constituye en el sufismo del Próximo Oriente un símbolo de esclarecimiento interior a partir del cual poder alumbrar al mundo, tal como ilustran los escritos de Bâyezîd Bisţâmî, Ruzbehân Baqlî Shirâzi, Algazel, Ibn-'Arabi, Al-Muhasibi o Al-Nuri de Bagdad –también, en la línea de éstos, los de nuestros místicos san Juan de la Cruz y santa Teresa de Jesús²⁸–, y en dicho sentido, nos parecía pertinente relacionar la iluminación en la tradición mística del islam con la iluminación

²³ Recurrimos aquí al título de la versión en castellano de Daniel Aguilar, incluida en su publicación *Japón sobrenatural. Susurros de la otra orilla*, editada en 2013 por Satori.

²⁴ Literalmente, *La lámpara de las peonías*, por la imagen brillante de estas flores que, según el relato, adornan la lámpara de la hermosa y espectral Otsuyu, el personaje principal. Citamos en la bibliografía la versión que nosotros hemos consultado.

²⁵ El título alude a unos muñecos tradicionales japoneses muy sencillos, de algodón y retales, que hacían –y hacen– las veces de juguete y amuleto infantil. Muñecos como éstos elaborados con tela, papel, madera o arcilla también constituían en el país nipón –y en China, de donde procede la costumbre– exvotos funerarios destinados a ser quemados o enterrados junto con el difunto para servirle en el más allá. En *La lámpara de las peonías*, la doncella de Otsuyu es precisamente el espíritu de uno de estos muñecos colocado en el ataúd junto al cuerpo de la protagonista, y dada la importancia de *La lámpara de las peonías* dentro de la colección de historias a la que pertenece, Ryô Asai decidió titular toda la compilación justo con el nombre del mencionado muñeco: *otogi bôko*.

²⁶ La traducción literal vendría a ser *Nuevos relatos mientras se acorta la mecha o Nuevos relatos mientras se consume la llama*, pero en el mundo anglosajón, la obra es más conocida como *New Tales under the Lamplight (Nuevos relatos a la luz de la lámpara)*. Para el origen de este título, véase N. Tsunoda Reider, «The Appeal of Kaidan, Tales of the Strange», en *Asian Folklore Studies*, vol. 59, Nº 2, Nagoya, Nanzan University, 2000, págs. 265-283.

²⁷ La influencia de la obra de Yòu Qú en la literatura posterior no sólo de Japón, como vemos aquí, sino también de China, Corea y Vietnam, ha sido enorme. Para un detallado estudio al respecto, véase N. M. Hartmann, *From Translation to Adaptation: Chinese Language Texts and Early Modern Japanese Literature* (tesis doctoral dirigida por el Dr. Haruo Shirane y depositada en el Departamento de Lenguas y Culturas de Asia Oriental de la Universidad de Columbia en 2014), págs. 84-118.

²⁸ Para más información, véanse T. Graham, «Los orígenes sufíes de San Juan de la Cruz», en *Sufí*, Nº 8, otoño / invierno 2004, págs. 20-21 y L. López Baralt, «Simbología mística musulmana en San Juan de la Cruz y Santa Teresa de Jesús», Editorial del Cardo. Biblioteca Virtual Universal, 2006, págs. 18-23, en <http://www.biblioteca.org.ar/libros/134666.pdf>

búdica, que tantas cosas comparte con ella²⁹, teniendo, además, en cuenta la profunda influencia que, junto con el sintoísmo, ha ejercido el budismo en la producción de Miyazaki. Sin caer en el proselitismo ni en el adoctrinamiento religioso, sus películas sí transmiten una serie de valores éticos que bien pueden servirnos de guía espiritual para elevarnos moralmente y armonizar nuestra convivencia con el resto de seres de la creación –idea que desarrollaremos al detalle en el apartado 5.8.–, algo que acerca este tipo de *anime* a la concepción que del teatro *nô* tenía Zeami, para quien «[l]a esencia de nuestra disciplina radica en el espíritu, y representa una verdadera iluminación a través del arte»³⁰ –«iluminación» que, en el caso de los filmes miyazakianos, se da, además, por partida doble, al entenderse el término también con el significado de «rebosantes de color», como no podía ser de otro modo tratándose de dibujos animados contemporáneos–.

Sin duda, la subyugante visión de este universo luminoso y mágico contenido en la filmografía miyazakiana, unida a la atávica fascinación que Occidente ha sentido siempre por todo lo llegado del lejano Japón³¹, es la que en los últimos años ha empezado a despertar –¡por fin!– el interés dormido de la comunidad académica en nuestro país. Tal hallazgo, empero, no debería ser noticia, a tenor de la calidad excepcional de una obra reconocida hace ya tiempo en el extranjero, especialmente por estudiosos anglosajones y franceses, en cuyos países de origen la sola mención del nombre del realizador nipón es capaz de provocar una ola de efusiva admiración y de sentidos elogios que aquí en España, hasta hace bien poco, se reservaban de forma exclusiva a aquellos autores que para llevar a cabo sus obras trabajaban con intérpretes de carne y hueso, es decir, a los directores de cine de acción real.

²⁹ Para ampliar información al respecto, pueden consultarse, entre las publicaciones científicas, Y. Daoud/J. Martin, *The Rose and the Lotus: Sufism and Buddhism*, Bloomington, Xlibris Corporation, 2009 y Ll. Ridgeon y P. Schmidt-Leukel (eds.), *Islam and Inter-faith Relations: The Gerald Weisfeld Lectures 2006*, Londres, SCM Press, 2007, págs. 256-261; y entre las publicaciones literarias, D. A.-H. Moore, *Laughing Buddha, Weeping Sufi*, The Ecstatic Echange, 2005.

³⁰ «The essentials of our art lie in the spirit. They represent a true enlightenment established through art», *cit.* en J. T. Rimer y M. Yamazaki (ed. y trad.), *On the Art of the Nô Drama. The Major Treatises of Zeami*, Princeton, Princeton University Press, 1984, pág. 90 (T. del A.).

³¹ Para un estudio acerca de esta fascinación general por el país del Sol naciente y de su representación en el imaginario occidental desde finales del siglo XIX hasta la actualidad, pasando por los pintores impresionistas, los estudiosos del haiku y los actuales círculos de fanes del *anime*, véase S. J. Napier, *From Impressionism to Anime: Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*, Londres y Nueva York, Palgrave Macmillan, 2007.

Tampoco debería ser noticia, pues, considerar los dibujos animados en general y el *anime* en particular objeto (digno) de estudio por parte de especialistas supuestamente versados en el séptimo arte, y, sin embargo, lo es, pues a pesar de hitos históricos como la concesión del Oso de Oro en el Festival de Berlín de 2002 a *El viaje de Chihiro* [千と千尋の神隠し (*Sen to Chihiro no kamikakushi*), 2001] o del León de Oro Honorífico en el Festival de Venecia de 2005 a su creador, la atracción por la animación generada entre los eruditos de estas latitudes dista mucho todavía de la normalización que sería deseable. Podemos comprobarlo con facilidad preguntando no ya al simple espectador de a pie, sino al experto investigador cinematográfico, del que se espera tenga un bagaje cultural lo suficientemente vasto como para contestarnos más o menos satisfactoriamente, por las constantes que rigen la obra de un genio como Miyazaki. En la mayoría de casos, un simple encogimiento de hombros será todo lo que obtengamos por respuesta, si es que no nos espetan antes un «¿quién?» con cara de absoluta perplejidad. Sólo este incomprensible e injusto desconocimiento puede explicar hechos tan desconcertantes como, por ejemplo, el que el triunfo de la película arriba citada cogiera desprevenidos a los críticos hispanos en la Berlinale, que nunca habían imaginado que un festival cinematográfico como el de la capital germana pudiera otorgar su máximo galardón precisamente a un largometraje de dibujos animados venido del Extremo Oriente.

Con todo, sería, desde luego, faltar a la verdad afirmar que hasta la fecha nada se ha escrito aquí sobre el cineasta japonés que nos ocupa. Ciertamente es que se ha escrito, pero cierto es también que, salvo contadísimas y honrosas excepciones a las que después nos referiremos, los escasos textos en lengua castellana dedicados a Hayao Miyazaki no pasan de ser breves críticas ocasionales de determinados filmes suyos –entusiastas, la mayoría, pero de poca repercusión–, o aproximaciones (demasiado) generales a su obra, cuando no meras expresiones del gusto popular de un público tan reducido como fanático en sus aficiones, conocido en el país del Sol naciente con el nombre de *otaku*, y cuyas opiniones, aunque vertidas desde el más loable sentimiento de reverencia al maestro nipón, no son más que juicios totalmente subjetivos publicados en su mayor parte en foros, blogs y páginas de internet carentes del rigor, el contraste y la discriminación que requieren estudios serios sobre el tema.

La ausencia de tales estudios, a su vez, viene, desde luego, motivada por los prejuicios que pesan sobre la animación, comúnmente identificada con los dibujos animados y vista, por lo general, como la «hermana menor» del cine, cuando el teatro óptico, el zoótropo, el praxinoscopio, el fenaquistiscopio y otros inventos que precedieron a la aparición del cinematógrafo demuestran que es más bien su «madre». Desde luego, los dibujos animados forman parte de la animación, pero no toda la animación se reduce a dibujos animados, como atestiguan, verbigracia, la técnica de la animación con siluetas de Lotte Reiniger, vinculada al teatro de sombras oriental; la técnica de la animación con pintura sobre vidrio de Aleksandr Petrov; la técnica de la animación digital, iniciada y llevada a su cima por los estudios Pixar; o la técnica del *stop motion*, que incluye el paso de manivela, la animación con plastilina o *clay animation/claymation*, la pixilación y la animación gráfica de fotografías, entre otras, y que ha dado a la historia del medio obras tan exitosas y emblemáticas como *Pesadilla antes de Navidad* (*The Nightmare Before Christmas*, Tim Burton, 1993), *Los mundos de Coraline* (*Coraline*, Henry Selick, 2009) o el ciclo de cortometrajes, largometrajes y series televisivas de *Wallace y Gromit* (*Wallace and Gromit*, Nick Park, Steve Box y Merlin Crossingham, 1990- ...), por no mencionar su recurrente utilización en hitos históricos del séptimo arte como *Nuevas luchas extravagantes* (*Nouvelles lutttes extravagantes*, 1900), de Georges Méliès; *El hotel encantado* (*The Haunted Hotel*, 1907), de James Stuart Blackton; *El hotel eléctrico* (1908), de Segundo de Chomón; *La venganza del camarógrafo* [Местъ кинематографического оператора (*Myest kinematograficheskogo operatora*), 1912], de Vladislav Staryevich/Władysław Starewicz; *Fantasmas antes del desayuno* (*Vormittagsspuk*, 1928), de Hans Richter; o *King Kong* (1933), de Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, así como también en otros ejemplos más modernos, aunque ya igualmente clásicos, como *Jasón y los argonautas* (*Jason and the Argonauts*, 1963), de Don Chaffey; *La mano* (*Ruka*, 1965), de Jiří Trnka; *Furia de titanes* (*Clash of the Titans*, 1981), de Desmond Davis; o *Fausto* (*Lekce Faust*, 1994), de Jan Švankmajer³².

Por otro lado, que una producción fílmica o televisiva emplee el dibujo animado no quiere decir que ésta tenga que estar necesariamente destinada a un público pueril,

³² Para una visión rápida, general y actualizada de la historia del *stop motion* –técnica de animación, por cierto, en la que el colectivo de creadores valencianos encabezado por los estudios Clay Animation, Potens Plastianimation y Conflictivos Productions se ha convertido en referente obligado para artistas de toda Europa–, véase VV.AA., *Stop Motion Don't Stop*, Valencia, MuVIM, 2013, págs. 17-23 y 25-27.

como tampoco lo están muchos de los títulos que acabamos de citar –buena prueba de ello son las series estadounidenses *Los Simpson* (*The Simpsons*, Matt Groening³³, 1989-...), *South Park* (Trey Parker y Matt Stone³⁴, 1997- ...) y *Padre de familia* (*Family Guy*, Seth MacFarlane³⁵, 1999- ...), caracterizadas por una crítica cáustica de la sociedad americana, por un estilo deliberadamente feísta y por un humor vitriólico cercano, en ocasiones, al mal gusto–; y aunque así fuera, ¿no merecen acaso estudiarse las películas dirigidas a la infancia, teniendo en cuenta que, como decía Rainer Maria Rilke, ella es nuestra única y verdadera patria, y que las niñas y los niños de hoy se convertirán en las mujeres y en los hombres del mañana, siendo, pues, de ellos, y sólo de ellos, el porvenir? No hacerlo implica a ojos vistas una grave falta de responsabilidad, que se torna, además, contradictoria en nuestros días, por cuanto vivimos actualmente en una sociedad sobreprotectora con los más pequeños y, en apariencia, concienciada con ellos más que nunca. No sólo eso: la carencia de interés que normalmente el adulto muestra por los dibujos animados revela el poco respeto que éste siente por la joven audiencia a la que, presupone, dichos dibujos van dirigidos, al considerarlos productos de baja calidad orientados a mentes poco exigentes y fáciles de contentar –nada más lejos, por cierto, de la realidad, dada la extrema dificultad que implica captar y mantener la curiosidad de un niño durante los noventa o ciento veinte minutos que perfectamente puede durar un largometraje animado–.

Existe, amén de todo lo dicho hasta ahora, otra razón cultural que, creemos, ayudaría a explicar la baja estima, e incluso el desprecio con el que la mayoría de los dibujos son mirados, a saber: el desinterés de éstos, en términos generales, por la mimesis, por la imitación de la naturaleza como finalidad esencial del arte, que es justo la idea que sí subyace en casi todo el cine de acción real de nuestros días –incluyendo el que hace uso de efectos especiales computarizados, cada vez más verosímiles–, y la misma que, con contadas excepciones, ha regido en Occidente la evolución de la pintura –a la que tanto debe el cine– desde Aristóteles hasta la eclosión de las vanguardias a

³³ En realidad, Matt Groening es el creador de la serie, pero sus capítulos han sido dirigidos por distintos realizadores.

³⁴ Aunque Trey Parker y Matt Stone son los creadores de la serie, a excepción de los capítulos de la primera temporada, que sí fueron dirigidos, más o menos, de forma conjunta, el resto ha sido dirigido únicamente por Trey Parker.

³⁵ Para ser exactos, Seth MacFarlane es el creador de la serie, pero sus capítulos han sido dirigidos por distintos realizadores.

comienzos del siglo XX. En un mundo, en general, cada vez más virtual, donde lo que se busca, paradójicamente, es el verismo –ahí están los hologramas, las técnicas de *video mapping* o la última generación de videojuegos de realidad aumentada, como *Pokémon GO*–, y en un país, en concreto, como el nuestro, cuyo Siglo de Oro de las artes y las letras –dicho sea de paso– está representado por un conjunto de autores que hicieron del realismo más exacerbado su sello de identidad –Velázquez, Zurbarán, Ribera o Murillo en la pintura; Fernando de Rojas, Mateo Alemán, Quevedo o Cervantes en la literatura–, resulta fácil comprender la desafección por una técnica que, lejos de seguir las sacrosantas leyes de la perspectiva renacentista, de la proporción áurea y del modelado de los objetos a través del claroscuro, cifra su encanto precisamente en todo lo contrario: «[L]a ausencia de distinción entre figura y fondo, poniendo ambos en el mismo plano; [...] la perspectiva basada no en líneas de fuga que convergen en un punto de forma matemática, sino en escalas de planos en los que los objetos más alejados aparecen más pequeños, mientras que aquéllos que se encuentran más cerca son representados con mayor tamaño»; «el uso de colores planos sin sombras ni gradaciones tonales[;] y la presentación de cuerpos y objetos nítidamente perfilados por una línea negra»³⁶.

Bajo la apariencia inocente de la simple estética, estos recursos esconden una concepción revolucionaria de la realidad que, lejos de intentar mostrarnos «tal cual es», tratan de trascender. Eso que nosotros llamamos «realidad» carece, como proclama el budismo –del que, en cierto modo, el dibujo animado, igual que los grabados del *ukiyo-e* y, sobre todo, el *sumi-e* (pintura a la tinta china), puede considerarse una manifestación plástica–, de existencia verdadera, pues «los fenómenos son insustanciales (no tienen una entidad fija), insatisfactorios y transitorios», y «[t]odo está vacío. Todos los fenómenos son vacuos»³⁷. Por esa misma razón, mientras «las artes occidentales se han preocupado por desarrollar mecanismos que les permitieran captar el mundo que nos rodea con el máximo grado de fidelidad posible», Japón, en cambio, «jamás ha ocultado la maquinaria del discurso representativo –consciente de su carácter

³⁶ R. Fortes Guerrero, «Viento del Este, viento del Oeste. La influencia de la estética nipona en el arte occidental, la construcción europea de la “japonesidad” y su viaje de vuelta a Oriente», en *Massao Okinaka. Mirar lo visible y lo invisible / Massao Okinaka. Mirar allò visible i invisible*, Valencia, MuVIM, 2016, págs. 19-20 y 32.

³⁷ R. Calle (ed.), *Buda y su enseñanza*, Madrid, EDAF, col. Arca de Sabiduría, 2007, págs. 42 y 93.

ilusorio, tanto como la vida misma–, al que ha visto siempre, no como una finalidad en sí [...], sino como un medio para alcanzar la Verdad»³⁸.

Tales consideraciones pueden ayudarnos a comprender no sólo el peculiar tratamiento de la imagen –menos realista, *a priori*– en el país nipón, sino también la separación que tradicionalmente se ha hecho en Europa y, en especial, en España, entre la pintura y el cine de acción real, por un lado –destinados a un público adulto y, en el caso de la primera, también, normalmente, cultivado– y el dibujo animado, por otro –dirigido a los niños–; una distinción nada ingenua que conlleva, a su vez, toda una serie de cuestiones en torno a la artificiosa dicotomía «cultura elitista versus cultura popular», pues a las ideas flagrantemente erróneas que pesan sobre los dibujos animados en general se les suma la visión prejuiciosa del *anime* en particular, que para la mayoría de la audiencia hispana sigue siendo un mero sinónimo de sexo y violencia³⁹ – combinación, por tanto, no apta para niños y en absoluto merecedora de atención–, y su concepción tradicional como fenómeno de masas, que implica que la mayoría de sus productos tiene una vida caduca, al estar sujetos éstos a los caprichosos vaivenes de la moda y a las oscilantes demandas del mercado⁴⁰; una concepción que no parece reparar, empero, en el hecho de que en estas dos últimas décadas, el *anime* –ya lo hemos dicho– ha empezado a ser considerado por un creciente número de investigadores nipones y extranjeros como una forma artística e intelectual al mismo nivel que el haiku, el kabuki

³⁸ R. Fortes Guerrero, *De Zeami a Kitano. Influencia de las artes escénicas japonesas en el cine nipón* (tesina dirigida por la Dra. D^a. Pilar Pedraza Martínez y depositada en el Departamento de Historia del Arte de la Universitat de València en julio de 2005), pág. 94.

³⁹ Sin duda, este extendido mito hunde sus raíces en la enorme repercusión que desde la década de 1980 ha tenido en nuestro país la programación de ciertas series y películas con contenidos adultos en horario infantil –precisamente por la concepción «pueril» de los dibujos animados–, cuando estos mismos productos suelen exhibirse en la televisión japonesa a altas horas de la madrugada (véase el apartado 7.1.1.). En cualquier caso, de aquí no puede colegirse, como se ha hecho con pasmosa simpleza, que el *anime* en conjunto responda a los mismos parámetros, y, de hecho, las obras caracterizadas por su elevada carga de sexo y/o violencia ocupan tan sólo una pequeña parte dentro de la animación nipona, que, por otro lado, es sorprendentemente variada. Con todo, estos dos espinosos temas siguen focalizando la atención del público incluso en aquellas creaciones en las que lo violento y/o lo pornográfico aparecen de forma tangencial. En una conversación entre el director Mamoru Oshii, el guionista Kazunori Itô y el crítico de cine Toshiya Ueno, Oshii se quejaba de que, tras el visionado de una película tan compleja como *Ghost in the Shell* [攻殻機動隊 (*Kôkaku Kidôtai*), 1995], los espectadores americanos se centraran sólo en los desnudos presentes en el filme, a lo que Ueno respondía que probablemente ello era debido al estereotipo de la cultura japonesa en Occidente [para más información, véase M. Oshii, K. Itô y T. Ueno, 「映画とは実はアニメーションだった」 («Eiga to wa jitsu wa animêshon datta»), en *ユーリカ (Yûrika)*, vol. 28, N^o 9, agosto 1996, págs. 50-81].

⁴⁰ S. J. Napier, *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, Nueva York, Palgrave (Macmillan), 2001, pág. 3.

o las xilografías del *ukiyo-e*, manifestaciones hoy de la llamada «alta cultura» que también nacieron, de manera irónica, como productos marcadamente populares. Al hilo de esta reflexión, nos parece pertinente citar aquí las siguientes palabras de John Treat, uno de los mayores conocedores del tema:

Preguntarse sobre la relación de la cultura popular con la cultura oficial o alta cultura es plantearse el eterno problema del valor: eterno, por un lado, porque el valor es voluble hasta la exasperación [...], y, por otro, porque su determinación sólo nos aleja de la posibilidad de entender el modo en el que la alta cultura, la cultura popular y la cultura intermedia existen en relaciones discursivas y materiales de intercambio, negociación y conflicto entre ellas⁴¹.

A diferencia de lo que ocurre en España, donde el *anime* es desdeñado –lo apuntábamos antes– como expresión paradigmática de una subestimada cultura popular –cuando no de una especie de subcultura– a años luz de lo que en términos generales se considera arte, en el país del Sol naciente, los dibujos animados no sólo constituyen un auténtico fenómeno social, sino que, desde el punto de vista de sus habitantes, constituyen también, como veremos más adelante, la extensión lógica y natural del manga, el cual, a su vez, se erige en depositario de una rica y larga tradición en la que se incluyen, entre otros ejemplos, las arriba mencionadas estampas del *ukiyo-e* –parecidas a un dibujo animado, pero estáticas–, productos de un valor histórico y artístico incalculable que hoy nadie –ni en Japón ni en Occidente– se atrevería a cuestionar.

Así pues, en el país nipón, el amplio abanico de espectadores de *anime* abarca desde los pequeños que disfrutan con las series y los filmes de la saga *Pokémon* (ポケモン)⁴² hasta los jóvenes adultos seguidores de fantasías cibernéticas como *Akira*

⁴¹ «To worry about the relation of the popular to high or official culture is to think about the perennial problem of value: perennial first because value is so exasperatingly mercurial [...] and second because its determination only deflects us from understanding how cultures high, low and in-between exist in discursive and material relations of exchange, negotiation and conflict with each other», J. Treat, *Contemporary Japan and Popular Culture*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 1996, pág. 12 (T. del A.).

⁴² *Pokémon* –contracción latinizada de ポケット-モンスター (*Poketto Monsutâ*), transcripción japonesa del inglés *Pocket Monsters* (*Monstruos de bolsillo*)– es una franquicia que originalmente comenzó como videojuego de rol, pero que, debido a su enorme popularidad, ha logrado expandirse a otros medios de entretenimiento, incluyendo el cómic, el cine y la televisión, y se ha convertido en una marca reconocida actualmente a nivel mundial. Para una lista detallada de las numerosas películas y series de animación, pueden verse, respectivamente, estos enlaces: https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Películas_de_Pokémon y [https://es.wikipedia.org/wiki/Pokémon_\(anime\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Pokémon_(anime))

(アキラ, Katsuhiro Ôtomo, 1988) o *Neon Genesis Evangelion* [新世紀エヴァンゲリオン (*Shin seiki Evangerion*), Hideaki Anno, 1995-1996], por citar sólo dos ejemplos. En ocasiones, hallamos filmes capaces de trascender las barreras generacionales y de fascinar por igual a chicos y grandes, como es el caso de las obras del Studio Ghibli, entre las cuales se cuenta la práctica totalidad de la producción miyazakiana⁴³. La popularidad del *anime* en Japón no deja lugar a dudas: «cerca de la mitad de entradas de cine vendidas»⁴⁴ corresponde a largometrajes animados⁴⁵, y los estudios televisivos producen anualmente alrededor de cincuenta series de animación y un número comparable de OVAs⁴⁶.

Pero la cultura popular del *anime* se ha ido extendiendo gradualmente por todo el mundo, y desde la década de 1990, también en Occidente y en el resto de Asia se habla de un *boom* de la animación nipona⁴⁷. De hecho, el enorme protagonismo que

⁴³ S. J. Napier, 2001, pág. 7.

⁴⁴ «[A]bout half the tickets sold for movies», R. Corliss, «Amazing Anime», en *Time*, N° 154, noviembre 1999, pág. 94 (T. del A.).

⁴⁵ Sirvan como botón de muestra *Ponyo en el acantilado* [崖の上のポニョ (*Gake no ue no Ponyo*), 2008] y *El viaje de Chihiro*: tras seis semanas en el primer puesto de las salas de exhibición nacionales, la penúltima película de Hayao Miyazaki había batido récords de taquilla, al haber recaudado más de 117 millones de dólares. *El viaje de Chihiro*, por su parte, es a día de hoy el segundo filme más taquillero de la historia en el país del Sol naciente –sólo por detrás de *Your Name* [君の名は (*Kimi no na wa*), Makoto Shinkai, 2016]–, con unos ingresos de 30'4 billones de yenes (fuente: Y. Sudô, «“Frozen” Ranks as Third-Biggest Hit in Japan», en *The Wall Street Journal*, 4 de junio de 2014, en <http://blogs.wsj.com/japanrealtime/2014/06/04/frozen-ranks-as-third-biggest-hit-in-japan/>).

⁴⁶ El acrónimo OVA es la abreviación del término inglés *Original Video Animation*, que también podemos encontrar como OAV (*Original Animation Video*), y que, traducido al español, significa «animación original en vídeo». Las OVAs son series de *anime* –o capítulos especiales de alguna serie (la continuación de ésta, por ejemplo)– realizadas expresamente para su venta directa en formato de vídeo –ahora de DVD–, a la sombra de cuya tecnología nacieron. No pueden ser exhibidas en televisión y, generalmente, su calidad es superior a la de las series realizadas para la pequeña pantalla. Gracias a la popularidad del *anime*, las OVAs se pueden encontrar hoy en cualquier tienda especializada.

⁴⁷ Los dibujos animados japoneses son muy populares en Corea, en Taiwán y en los países del Sureste Asiático, especialmente en Tailandia, donde *Doraemon* (ドラえもん, Mitsuo Kaminashi, Tsutomu Shibayama y Kôzô Kusuba, 1973, 1979-2005, 2005-...), por ejemplo, se convirtió en un gran éxito a principios de la década de 1990. El *anime* ha llegado también a Europa y se ha extendido con rapidez por el continente. El hecho de que en un país como Francia, conocido por su proverbial chovinismo, a mediados de los noventa se emitiesen semanalmente por televisión treinta horas de dibujos animados japoneses es un indicador muy significativo que atestigua la calurosa acogida dispensada en el Viejo Mundo a la animación nipona. No menos entusiasta ha sido el recibimiento norteamericano; en Estados Unidos, la popularidad del *anime* no ha dejado de crecer desde la última década del siglo pasado, cuando sólo unos años antes éste era conocido casi exclusivamente por pequeños subgrupos entre los fans de la ciencia ficción. Desde entonces, los clubes de *anime* siguen atrayendo cada vez a más miembros, y los largometrajes animados pueden encontrarse ya en videoclubes como los de la cadena Blockbuster Video.

Japón ha adquirido dentro de la economía del mercado cultural internacional se lo debe, en buena medida, al *anime*, y hay quien incluso llega a afirmar que éste es el «producto estrella en la exportación cultural»⁴⁸ del país del Sol naciente⁴⁹. Ciertamente, el *anime* se ha convertido en un fenómeno mundial que, desde el punto de vista comercial, desempeña desde hace años un papel vital en la economía del mercado del espectáculo y el entretenimiento transnacionales, no sólo como parte relevante del comercio de exportación japonés, sino también como elemento cuya importancia no deja de aumentar en la esfera mercantil no japonesa, en tanto que se ha incrementado el número de compañías extranjeras que negocian con la animación nipona, desde las pequeñas operaciones de alquiler de películas en los videoclubes de las grandes ciudades hasta las grandes transacciones de empresas de pedidos como Amazon.com –que tiene una sección especial dedicada al *anime*– y Walt Disney Enterprises –que en 1996 firmó un contrato con Tokuma⁵⁰/Ghibli para, a partir de 1998, poder distribuir productos de Hayao Miyazaki y de otros directores del estudio en Japón y en el resto del mundo, con la excepción de Asia⁵¹–. Aunque las repercusiones comerciales del *anime* a nivel internacional son aún pequeñas comparadas con los beneficios reportados por los éxitos

Incluso la revista *Time* se hizo eco hace años del interés general que empezaba a despertar por entonces la animación japonesa. Así, el número de noviembre de 1999 incluía un especial sobre *Pokémon*, con una sección, además, sobre *anime* en general (S. J. Napier, 2001, págs. 5-6).

⁴⁸ «[C]hief cultural export», A. Newitz, «Anime Otaku: Japanese Animation Fans Outside Japan», en *Bad Subjects*, N° 13, abril 1994, pág. 11 (T. del A.).

⁴⁹ Sobre el auge del *anime* en el mundo, pueden consultarse varios textos. Nosotros destacamos aquí cinco de ellos, considerados –especialmente en el mundo académico anglosajón– de capital importancia: R. Denison, «The Global Markets for *Anime*: Miyazaki Hayao's *Spirited Away* (2001)», en A. Phillips y J. Stringer (eds.), *Japanese Cinema: Texts and Contexts*, Londres y Nueva York, Routledge, 2007; D. McGray, «Japan's Gross National Cool», en *Foreign Policy*, N° 130, mayo-junio 2002; y A. Allison, «The Japan Fad in Global Youth Culture and Millennial Capitalism»; W. S. Wong, «Globalizing *Manga*: From Japan to Hong Kong and Beyond» y S. J. Napier, «The World of *Anime* Fandom in America», en F. Lunning (ed.), *Mechademia 1: Emerging Worlds of Anime and Manga*, Mineápolis y Londres, University of Minnesota Press, 2006.

⁵⁰ La editorial Tokuma. Para más información sobre la estrecha relación entre ésta y la productora de dibujos animados, véase el apartado 7.2.1.

⁵¹ Disney es consciente de las limitaciones del cine de animación occidental, especialmente de las relacionadas con el proceso de producción de éste, y, en concreto, con la ausencia de la autonomía necesaria para llevar a cabo decisiones creativas duraderas. En una entrevista con motivo de su participación en la serie de DreamWorks *Invasión América* (*Invasion America*, Dan Fausett y Patrick Archibald, 1998), la animadora tokiota afincada en Los Ángeles Kuni Tomita comentaba al respecto que una de las diferencias entre la gestión estadounidense y la japonesa reside precisamente en cómo directivos de las productoras sin un conocimiento real y efectivo del *anime* pueden introducir cambios en el trabajo de los creadores. Para más información, véase la entrevista completa en *Manga Max*, vol. 1, N° 2, enero 1999.

de taquilla hollywoodienses, poco a poco, como vemos, éste está llamando la atención de los hombres de negocios en todas partes⁵².

En definitiva, la animación japonesa es, desde el punto de vista sociocultural, todo un fenómeno de masas, y desde el punto de vista mercantil, una gigantesca industria que mueve cada año ingentes cantidades de dinero y moviliza a otros sectores económicos tales como el publicitario –encargado de la propaganda de los filmes– y el del *merchandising* –encargado de comercializar los subproductos derivados de éstos–. La descontextualización de personajes icónicos del dibujo animado como Doraemon, Anpanman o Astro Boy y su reubicación en nuevos espacios, en principio, totalmente ajenos al mundo de esta forma de expresión artística –la entrada a una sucursal bancaria, las puertas automáticas de acceso a una oficina de correos o los folletos comerciales en las tiendas de las compañías de teléfonos móviles, verbigracia–, dan buena cuenta del grado de asimilación del *anime* por parte de la población nipona como otro elemento más de la vida cotidiana. No obstante, a pesar de ser un tipo de cultura extremadamente popular, los dibujos japoneses se asientan sobre la base de un fructífero y noble acervo cultural del que son naturales herederos, y cuyos pilares más reconocibles los constituyen el cine, el teatro clásico japonés y el manga y sus variantes –lo señalábamos con anterioridad–, disciplinas todas ellas cuyo papel en la génesis del *anime* analizaremos con detalle en el apartado 4.2. de nuestro trabajo.

Por otro lado, y aunque pueda parecer extraño, el *anime*, pese a su carácter popular, es capaz de indagar, a menudo de forma sorprendentemente compleja –podrá apreciarse bien a lo largo de estas páginas–, en los mismos temas que preocupan a la literatura clásica o al cine de autor, percibidos por todos como ejemplos de «alta cultura». En palabras de la autora estadounidense Susan J. Napier, «el *anime* no muestra sólo lo que el espectador estadounidense consideraría situaciones típicas de dibujos animados. Fundamentalmente, las obras de *anime* incluyen todo aquello que el público occidental está acostumbrado a ver en una película de acción real: amor, comedia, tragedia, aventuras e incluso exploraciones psicológicas rara vez llevadas a cabo por el cine y la televisión occidentales en la cultura de masas contemporánea»⁵³.

⁵² S. J. Napier, 2001, pág. 8.

⁵³ «[A]nime does not deal only with what American viewers would regard as cartoon situations. Essentially, anime works include everything that Western audiences are accustomed to seeing in live-

Ese contenido viene envuelto en una forma igualmente insólita: los críticos de *anime* Trish Ledoux y Doug Ranney señalan que incluso las series de animación japonesas de comienzos de los setenta «están preñadas de travelines, planos generales de situación, panorámicas elaboradas, angulaciones de cámara inusuales y primerísimos primeros planos [...], [e]n contraste [con] la mayoría de la animación televisiva estadounidense⁵⁴, [que] tiende a dar preferencia a una distancia media centrada de modo obsesivo en la acción»⁵⁵.

Y precisamente por su carácter popular, el *anime* puede llegar a un espectro social mucho más amplio que el alcanzado por los tradicionales productos elitistas, lo que lo convierte en un fenómeno cultural digno de ser estudiado tanto desde el punto de vista artístico como desde el punto de vista sociológico, al revelarse sus peculiares mecanismos narrativos y sus complicadas tramas⁵⁶ –contrarias, por ejemplo, a la predictibilidad de Disney– como un fiel reflejo de la sociedad contemporánea que lo ha visto nacer, un espejo de sus sueños y pesadillas, de sus miedos y deseos más profundos⁵⁷. De ahí que la animación en general y el *anime* en particular quizá sean, como sugiere Napier, los vehículos ideales para expresar la complejidad de nuestros días⁵⁸. Para la experta norteamericana, la animación constituye –más incluso que el cine de acción real– una fusión de arte y tecnología que se manifiesta en sus contenidos y en sus formas, por lo que seguramente no es ninguna coincidencia la popularidad de la que

action films –romance, comedy, tragedy, adventure, even psychological probing of a kind seldom attempted in recent mass-culture Western film or television», *ibid.*, págs. 6-7 (T. del A.).

⁵⁴ Y occidental, en general, podríamos añadir nosotros.

⁵⁵ «Absolutely overflow with tracking shots, long-view establishing shots, fancy pans, unusual point-of-view camera angles and extreme close-ups [...] [i]n contrast [to] most American-produced TV animation [which] tends to thrive in an action-obsessed middle-distance», T. Ledoux y D. Ranney, *The Complete Anime Guide*, Issaquah, Tiger Mountain Press, 1997, pág. 3 (T. del A.).

⁵⁶ Para autores como Misao Minamida, una de las diferencias clave entre el *anime* japonés y el resto de la animación mundial radica precisamente en la importancia que en el primero tiene la historia o *monogatari*, es decir, la narración [véase M. Minamida, 「近代アニメ史概論」 («Kindai anime-shi gairon»), en VV.AA., 二十世紀アニメ大全: 来世紀に伝えたいあの名作 (*Nijū-seiki anime taizen: rai-seiki ni tsutaetai ano meisaku*), 東京 (Tokio), 双葉社 (Futaba-sha), 2000, pág. 6], más allá de su fascinante estética –estética, por cierto, que responde siempre a una ética determinada que subyace tras ella–.

⁵⁷ S. J. Napier, 2001, pág. 8.

⁵⁸ *Ibid.*, pág. 12.

goza el género de la ciencia ficción, y, dentro de éste, dos subgéneros favoritos: el *cyberpunk* y el *meka*⁵⁹.

El primero, que toma su nombre de la combinación de cibernética y *punk*, mezcla avances científicos, como las tecnologías de la información, junto con algún grado de desintegración o cambio radical en el orden social. Es un subgénero imbuido de la atmósfera viciada del cine negro y de los ambientes enrarecidos de las novelas policíacas. Según Lawrence Person,

los personajes clásicos del *cyberpunk* eran solitarios alienados y marginales olvidados por la sociedad, que vivían generalmente en futuros distópicos en los que la vida diaria sufría las consecuencias del rápido cambio tecnológico, de la atmósfera omnipresente de la información por ordenador y de la modificación invasiva del cuerpo humano. La obra prototípica del *cyberpunk* es, sin lugar a dudas, *Neuromante*, de William Gibson, y de ella (junto con los primeros cuentos del autor, como *Johnny Mnemonic* y *Quemando cromo*, *El chico artificial* y la insólita obra de John Shirley) deriva el cliché «alta tecnología/vida degradada» del *cyberpunk* y sus imitadores⁶⁰.

En cuanto al *meka* –transcripción japonesa del inglés *mecha*, abreviatura de *mechanical*–, se trata de un subgénero centrado en una figura esencial en la cultura

⁵⁹ Para un estudio global de la ciencia ficción japonesa desde sus orígenes hasta el primer lustro del siglo XXI, con un pormenorizado análisis de las escuelas y los autores más importantes, de las relaciones de éstos con sus homólogos occidentales y del papel de este género en la formación de la identidad política y nacional japonesa, prestando, sobre todo, especial atención a las manifestaciones literarias conectadas con el *anime* contemporáneo, véase Ch. Bolton, I. Csicsery-Ronay Jr. y T. Tatsumi (eds.), *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*, Mineápolis, University of Minnesota Press, 2007.

Para el análisis de dos paradigmas del *cyberpunk* –*Ghost in the Shell* y *Matrix* (*The Matrix*, Larry y Andy Wachowski, 1999)– en los que se da esta fusión de arte y tecnología que antes apuntábamos, con una disertación, además –en el caso de *Ghost in the Shell*–, sobre «la fantasía de lo sublime femenino» («the fantasy of the feminine sublime») y su revisión de la creatividad mujeril como el principal impulso libidinoso, tecnológico y estético en la cultura visual del siglo XX, véase L. Monnet, «Towards the feminine sublime, or the story of “a twinkling monad, shape-shifting across dimension”: intermediality, fantasy and special effects in cyberpunk film and animation», en *Japan Forum: The International Journal of Japanese Studies*, vol. 14, N° 2, septiembre 2002.

⁶⁰ «Classic cyberpunk characters were marginalized, alienated loners who lived on the edge of society in generally dystopic futures where daily life was impacted by rapid technological change, an ubiquitous atmosphere of computerized information, and invasive modification of the human body. William Gibson's *Neuromancer* is, of course, the archetypal cyberpunk work, and this (along with early Gibson short fiction like *Johnny Mnemonic* and *Burning Chrome*, *The Artificial Kid*, and the odd John Shirley work) is whence the «high tech/low life» cliché about cyberpunk and its imitators came», L. Person, «Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto», en <http://slashdot.org/features/99/10/08/2123255.shtml> (T. del A.).

popular japonesa: el robot, generalmente humanoide, de proporciones exageradas y diseñado como armamento militar de última generación.

Así pues, el *cyberpunk* y el *meka* se revelan especialmente propicios para describir el mundo tecnocrático en el que vivimos, dado que, como señala con acierto J. P. Telotte,

con su casi fijación por el cuerpo artificial y tecnológico –el robot, el cibernético, el androide–, el género [de la ciencia ficción] ha intentado analizar nuestros sentimientos ambivalentes acerca de la tecnología, el aumento de la angustia producida por nuestra propia naturaleza en un medio cada vez más tecnológico, y una especie de miedo evolucionista ante la posibilidad de que estas identidades artificiales puedan presagiar nuestra desaparición o nuestro fin⁶¹[;]

reflexiones profundas e inquietantemente perturbadoras que también han puesto sobre la mesa películas de acción real como *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) o *A. I. Inteligencia Artificial* (*A. I. Artificial Intelligence*, Steven Spielberg, 2001), y que nosotros retomaremos y analizaremos dentro del contexto de la producción miyazakiana en el punto 5.5.

Por si todo lo que acabamos de referir no fuera suficiente, existen aún dos razones más que convierten al *anime* en un arte principalmente adecuado para el nuevo milenio: en primer lugar, la fascinación que éste muestra por las relaciones de género y la transgresión de los roles tradicionales, tanto en comedias románticas como en el *hentai*⁶², constituye un reflejo muy significativo de las tensiones entre los sexos que caracterizan un mundo en el que el papel de la mujer está sufriendo drásticas

⁶¹ «In a near fixation on the artificial, technologized body –the robot, cyborg, android– the [science fiction] genre has tried to examine our ambivalent feelings about technology, our growing anxieties about our own nature in an increasingly technological environment and a kind of evolutionary fear that these artificial selves may presage our own disappearance or termination», J. P. Telotte, *Replications: A Robotic History of the Science Fiction Film*, Urbana y Chicago, University of Illinois Press, 1995, pág. 170 (T. del A.).

⁶² El diccionario de la lengua japonesa *Kôjien* recoge varias acepciones del término *hentai*, siendo las más comunes estas tres: «transformación (física o química)», «metamorfosis (biológica)» y «anormalidad» o «anomalía». Es a este último significado, entendido como «perversión sexual», al que aquí nos referimos, al haber servido el término para acuñar, dentro de la industria del manga y del *anime*, el género pornográfico.

transformaciones. De hecho, y en clara alineación con las teorías de Napier⁶³, pensamos que la circunstancia de que en muchas series y películas de animación japonesas los personajes principales sean féminas probablemente se deba a que éstas ejemplifican a las claras los vertiginosos cambios de nuestra sociedad, algo que cobra especial relevancia en el cine de Hayao Miyazaki, una de cuyas señas más identificables es justo el protagonismo nada casual de niñas, adolescentes y mujeres jóvenes, como tendremos ocasión de comprobar a lo largo del presente trabajo, y en concreto, en el epígrafe 5.7.

En segundo lugar, el *anime* también indaga, de forma implícita o explícita, en el significado de la Historia en la sociedad contemporánea, por lo general mediante obras relacionadas con un contexto específicamente japonés, como el de las guerras civiles del siglo XVI, por ejemplo, pero casi siempre aludiendo, aun de manera velada, a temas más trascendentes, incluida la naturaleza política de la memoria histórica⁶⁴, algo de lo que trataremos, sobre todo, en el apartado 5.4.

El *anime*, en última instancia, con sus rápidas alteraciones del ritmo narrativo y con su imaginería en constante evolución, se nos presenta en verdad, por paradójico que pueda parecer, como un medio más perfecto incluso que el cine de acción real –ya lo indicaba Napier– para captar fielmente la metamorfosis continua que vive el mundo industrializado contemporáneo –símbolo, en definitiva, de este mundo transitorio y engañoso, que es como lo definen las enseñanzas búdicas–, al tiempo que se erige en síntoma y metáfora de una sociedad obsesionada con lo voluble, con el espectáculo y con la cuestión de la identidad fluctuante. Lo que Paul Wells describe como «la primacía de la imagen y su capacidad para convertirse en otra completamente distinta»⁶⁵ es una función del *anime* que presenta fuertes resonancias en la sociedad y la cultura de la posmodernidad.

Aunque no se agotan aquí las razones que justifican nuestra investigación, la exposición hecha hasta ahora de la importancia socioeconómica de la animación

⁶³ S. J. Napier, 2001, págs. 11-12.

⁶⁴ *Ibid.*, pág. 12.

⁶⁵ «[T]he primacy of the image and its ability to *metamorphose* into a completely different image», P. Wells, *Understanding Animation*, Londres, Routledge, 1998, pág. 15 (T. del A.).

japonesa, por un lado, y, por otro, la escasez de estudios rigurosos y sistemáticos sobre ella, más allá, como decíamos, de las declaraciones de los enfervorizados círculos frikis que la veneran con pasión, ya serían, a nuestro parecer, motivos suficientes para acometer la realización de una tesis doctoral como la que aquí ofrecemos; una tesis focalizada, no por azar, en la figura artística que, con toda probabilidad, mejor encarna la doble vertiente del *anime* como elemento cultural y mercantil a un mismo tiempo, borrando los límites, a menudo difusos, entre lo «culto» y lo «popular» y entre la producción más comercial y la obra de arte absoluta. Y es que Miyazaki, si bien ha firmado algunas de las piezas más memorables de la historia del cine –y no sólo del dibujo animado–, también ha hecho publicidad, pero sus anuncios, como aquéllos realizados para la marca de comida *Hausu Shokuhin (House Foods)*, verbigracia, aun constituyendo producciones «alimenticias» –nunca mejor dicho–, se han convertido por méritos propios en pequeñas joyas de la animación.

Del mismo modo, emblemáticos personajes miyazakianos como los *totoro* de *Mi vecino Totoro* [となりのトトロ (*Tonari no totoro*), 1988]⁶⁶, el «sin-rostro» de *El viaje de Chihiro* o la Ponyo de *Ponyo en el acantilado*, han generado –y generan– sustanciosos beneficios a través de una extensa y compleja red de micro-mercadotecnia o promoción comercial que abarca desde muñecos y peluches hasta pasteles y tartas con su efigie, sin que ello sea óbice, empero, para restar a estas películas un ápice de su valor y seguir considerándolas paradigmas del *anime* entendido –lo apuntábamos antes– como vehículo ideal para retratar e interpretar la complejidad de nuestros días y para capt(ur)ar la esencia de nuestro mundo actual y su constante transformación, teniendo en cuenta que, cuando hablamos del mundo actual, nos estamos refiriendo, además de al Japón del siglo XXI, a toda Asia y, por extensión, a la otra mitad del orbe, pues el signo de los tiempos no conoce fronteras, y muchos y muy profundos son los lazos que desde la Antigüedad unen los destinos de Oriente y Occidente.

⁶⁶ Con este título traducido directamente del inglés –*My Neighbor Totoro*– se conoce en España la película. Sin embargo, dado que el japonés no posee género ni número, y que el relato está protagonizado por varios *totoro*, habría sido más correcto traducir el título original por *Mis vecinos los totoro*, o *Nuestros vecinos los totoro*. Nótese que, en este caso, *totoro* no sería nombre propio, y, por tanto, no iría escrito en mayúscula. Se trataría, más bien, del nombre genérico que la pequeña May da a estos seres en el filme, y que, al parecer, no es más que el resultado de una pronunciación errónea del sustantivo «trol» japonizado.

Es precisamente dicha concepción global del fenómeno la que justifica el subtítulo de la presente tesis doctoral y le da pleno sentido, pues es en el marco de este contexto de trasvase cultural entre el este y el oeste donde se encuadra la producción de Hayao Miyazaki, deudora, por un lado, de la tradición nipona, que suele aparecer en su obra mezclada con diversas influencias asiáticas, y por otro, de la tradición occidental de raíz eminentemente europea, tal como podrá observarse en el epígrafe 5.3.; una producción que, a la luz de⁶⁷ estas conexiones entre uno y otro confín del mundo, despliega, como ya hemos señalado, todo un abanico de implicaciones socioeconómicas, pero también – y esto es lo más importante– una amplia gama de referencias humanistas, en concreto, psicológicas y psicoanalíticas, artísticas –incluimos aquí las distintas formas plásticas, literarias, escénicas y cinematográficas–, etnológicas, antropológicas y filosófico-religiosas, aspectos omnipresentes a lo largo de las siguientes páginas, y a los que se prestará especial atención en los puntos 5.1., 5.2., 5.6. y 5.8.

Este estudio, en definitiva, nace con la intención de cubrir dentro del vasto campo de la animación cinematográfica una de las parcelas menos transitadas y, sin embargo, más atractivas del *anime* –a tenor del creciente interés mostrado en los últimos años por un tipo de dibujo animado alejado por igual, tanto en lo meramente estético como en lo argumental y narrativo, de los cánones occidentales impuestos por la factoría Disney y de las convenciones típicas y tópicas de la industria nipona–, a saber: la filmografía de un genio que, convertido por obra y gracia de los dioses y *bodhisattva* en una suerte de lámpara maravillosa, tal como reza el título de nuestro trabajo, continúa arrojando luz sobre Oriente y Occidente con sus creaciones, iluminándonos a todos aquéllos que volvemos los ojos a ellas una y otra vez con la esperanza de aprehender el mundo que nos rodea –«aprehensión de las cosas como acontecimiento y no como sustancia», que proclamaría el zen; *satori* como «“despertar ante el hecho”»⁶⁸– y de entendernos mejor a nosotros mismos.

⁶⁷ No es casual la introducción de tal locución preposicional en el subtítulo; ha sido cuidadosamente escogida por su vinculación semántica con la «lámpara» del título y con la «iluminación» espiritual que dicha palabra connota. Por otro lado, y relacionado con esto último, «a la luz de» puede servir como equivalente de la locución «en vista de», que, a su vez, implica «tener presente» o «tener en consideración» algo, lo cual incide en la idea de la luz como imagen del conocimiento.

⁶⁸ R. Barthes, *El imperio de los signos*, Madrid, Mondadori, 1991, pág. 104.

...Y ahora, frotemos ya esa vieja lámpara cubierta por la nieve de setenta y seis inviernos...

3. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y METODOLOGÍA EMPLEADA

En el año 1993, la película de Hayao Miyazaki *Porco Rosso* [紅の豚 (*Kurenai no Buta*), 1992] ganaba el Cristal al mejor largometraje en el Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy, y el reputado galardón se convertía en la mejor carta de presentación posible del director nipón en todo el mundo. Había nacido una estrella, aunque esa estrella llevara irradiando su brillo incandescente en Japón desde hacía más de una década. En realidad, el nombre de Miyazaki resultaba familiar en Occidente desde 1986, fecha de la proyección en las salas de cine estadounidenses de la versión inglesa de su segundo largometraje, *Nausicaä del Valle del Viento* [風の谷のナウシカ (*Kaze no Tani no Naushika*), 1984]. Sin embargo, fue tal la masacre de cortes y cambios que sufrió el filme, empezando ya por el propio título –rebautizado, en una clara operación de *marketing*, como *Guerreros del Viento* (*Warriors of the Wind*)–, que el realizador nipón se negó a permitir la exhibición de sus obras en Occidente durante un decenio, por lo que su vuelta al escenario internacional a raíz del importante premio recibido en Francia puede considerarse un auténtico descubrimiento para el gran público, en especial, para quienes ni siquiera habían llegado a ver la versión mutilada y adulterada de *Nausicaä*. En el país de los Lumière y en las naciones anglosajonas, las primeras reseñas sobre el ilustre desconocido no se hicieron esperar, y estos incipientes escritos abrieron el camino para todos los estudios serios europeos y americanos sobre la producción miyazakiana que habrían de venir años después, entre ellos –por citar sólo algunos–, *Hayao Miyazaki, Master of Japanese Animation* (1999), de Helen McCarthy; *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation* (2001), de Susan J. Napier⁶⁹; *Miyazaki, il dio dell'anime* (2004), de Alessandro Bencivenni; *The Animé Art of Hayao Miyazaki* (2005), de Dani Cavallaro; *L'incanto del mondo. Il cinema di Miyazaki Hayao* (2005), de Anna Antonini; *Miyazaki l'enchanteur* (2008), de Vincent-Paul Toccoli y Gersende Bollut; *Hayao Miyazaki. Le insospettabili contraddizioni di un cantastorie* (2009), de Alessia Spagnoli; *Studio*

⁶⁹ La quinta edición del libro, revisada y ampliada, apareció en 2005 con el nombre de *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*.

Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata (2009), de Colin Odell y Michelle LeBlanc; *Morphologie Des Märchens – Hayao Miyazakis – Das Wandelnde Schloss –: Eine Untersuchung klassischer Märchen im Kinder und Familienfernsehen* (2010), de Anika Weller; *Hayao Miyazaki, cinéaste en animation: Poésie de l'insolite* (2011), de Stéphane Le Roux; *The Cinema of Hayao Miyazaki* (2011), de Jeremy Mark Robinson; *Hayao Miyazaki's Daydream Data Notes* (2011), de Lambert M. Surhone, Mariam T. Tennoe y Susan F. Henssonow; *Hayao Miyazaki. Japan's Premier Anime Storyteller* (2012), de Jeff Lenburg; o *Hayao Miyazaki. Sguardi oltre la nebbia* (2013), de Maria Teresa Trisciuzzi⁷⁰.

Varios de estos libros –el de McCarthy, el de Napier, el de Bencivenni, el de Cavallaro, el de Antonini– los hemos tomado, junto a otros tantos japoneses citados en la bibliografía –el de Takashi Sasaki, el de Hiroshi Aoi, el de Toshio Suzuki o los dos de Hayao Miyazaki–, como manuales de cabecera a los que recurrir constantemente a lo largo de nuestro trabajo, unas veces para hacernos eco de sus teorías, incidiendo en ciertas interpretaciones propuestas y ampliando cuestiones tratadas superficialmente, y otras, para rebatir sus puntos de vista y ofrecer exégesis alternativas.

En el caso concreto de España, los más antiguos textos académicos referentes al autor que nos ocupa datan de finales del siglo XX –coincidiendo con el estreno en nuestro país de *La princesa Mononoke* [もののけ姫 (*Mononoke hime*), 1997], el filme que siguió a *Porco Rosso*⁷¹– y, sobre todo, de comienzos del siglo XXI –en especial, después de la concesión a *El viaje de Chihiro* del Oso de Oro de la Berlinale en 2002 y del Oscar de Hollywood a la mejor película de animación en 2003–. Sin embargo, aquellos textos pioneros, como el que Ángel Sala redactara para el número 36-37 (agosto de 2001) de la revista *Nosferatu*, centrado en el Studio Ghibli como integrador

⁷⁰ A pesar de este goteo incesante de títulos centrados en la obra miyazakiana –y también de otros que la abordan tangencialmente desde un contexto mucho más amplio, como es el caso de *Reading a Japanese Film* (2006), de Keiko I. McDonald, que dedica uno de sus capítulos a *Mi vecino Totoro*–, no debemos perder de vista que, incluso en el extranjero, el volumen de información publicada sobre la figura de Hayao Miyazaki sigue siendo ínfimo comparado con lo que se ha escrito sobre otros directores japoneses entregados al cine de acción real.

⁷¹ Aquí en Valencia, *La princesa Mononoke* estuvo en la cartelera de los desaparecidos cines ABC Martí no más de una semana, pasando, de forma incomprensible, con más pena que gloria, y repitiéndose en prácticamente todas las sesiones la misma escena: niños –el público mayoritario– que, a los cinco minutos, incapaces de seguir la historia, empezaban a aburrirse y acababan perdiendo todo interés en la película, y padres que, escandalizados ante la violencia gráfica de algunos planos, se preguntaban desconcertados cómo era posible que una obra así estuviese «destinada» al público infantil...

de géneros; el monográfico que el ya extinto magacín *Dokan* dedicara a éste en su número 41 (febrero de 2002); o el capítulo sobre el *anime* de la década de 1990 que Jordi Sánchez-Navarro redactara para *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés* (2003), verbigracia, eran, como ya hemos señalado en el apartado anterior, escritos breves, someros y de carácter muy general, que solían incluir, además de unas pocas pinceladas sobre la producción de Hayao Miyazaki –en algunos casos, no exentas de datos anecdóticos–, referencias a otros directores nipones de animación, principalmente, a su colega y amigo Isao Takahata, por lo que, aun reconociéndoles el mérito de contarse entre las primeras publicaciones que dieron a conocer las creaciones miyazakianas, apenas han resultado de utilidad para nuestra investigación, más allá de algún apunte informativo que, no tanto por ser especialmente revelador como por querer rendir con ello homenaje y tributo a sus autores, hemos rescatado e insertado como cita en el presente trabajo. Constituye la excepción a esta regla la entrevista que le hizo a Miyazaki el animador y realizador madrileño Raúl García, recogida en el N° 157 (enero de 1999) de *Cinevídeo 20. Revista profesional de los medios audiovisuales*; una entrevista injustamente olvidada que queremos reivindicar aquí –ya que nadie más lo ha hecho– no sólo por ser pionera en los estudios miyazakianos, sino por constituir todo un hito dentro de éstos, al ser la única entrevista concedida por el cineasta nipón a un español.

A mediados de la década de 2000, se produjo en nuestro país un nuevo auge de los estudios sobre la figura y la obra del creador que nos ocupa –dentro siempre de la discreción que, como ya hemos mencionado en páginas anteriores, ha tenido tradicionalmente el análisis del *anime* en España–, en consonancia con su cada vez más asentado reconocimiento internacional. El Festival de Cine de Venecia premió en 2004 *El castillo ambulante* [ハウルの動く城 (*Hauru no ugoku shiro*), 2004] con la Osella de Oro por sus logros técnicos, y en 2005, el susodicho festival hizo entrega a Miyazaki del León de Oro honorífico por toda su carrera. Ese mismo año, *El castillo ambulante* fue nominada al Oscar a la mejor película de animación. Aunque el filme no consiguió finalmente el preciado galardón, su artífice comenzó a despertar lentamente el interés de críticos, historiadores, editoriales, distribuidoras y certámenes cinematográficos de estas latitudes, que, poco a poco, fueron rindiéndose al subyugador encanto de sus creaciones, reivindicadas desde hacía tiempo por los más acérrimos seguidores de sus círculos de fanes. Así, DeAPlaneta –firma nacida de la unión de Grupo Planeta y DeAgostini–

lanzó a través de la ya extinta marca *Orient Express* la edición sencilla y la edición de lujo de *El castillo ambulante*, igual que unos años antes hiciera Grupo Planeta con *El viaje de Chihiro* a través del también desaparecido sello de Jonu Media; el Festival de Cine de Sitges/Festival Internacional de Cinema Fantàstic de Catalunya publicó en 2002 el primer monográfico sobre Hayao Miyazaki, a cargo de Antonio Trashorras; el IVAM (Institut Valencià d'Art Modern) lo siguió en 2003 con *Dibujos en el vacío. Claves del cine japonés de animación*, un pequeño libro que recogía una selección del ciclo de conferencias incluido en unas jornadas previas sobre animación japonesa organizadas por el museo, con uno de los capítulos reservado a nuestro director; la editorial madrileña Cie Inversiones Editoriales Dossat 2000 –una editorial técnica especializada principalmente en ciencias, ingeniería, construcción y automoción– publicó en 2004, de forma sorprendente, *Breve encuentro. Estudios sobre 20 directores de cine contemporáneo*, entre los que se contaba uno que Pilar Yébenes Cortés dedicaba al realizador nipón; la Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián editó en el año 2008 *Cine de animación japonés*, un volumen escrito por varios autores y coordinado por Antonio José Navarro en el que también Miyazaki tenía cabida; y en su colección Cine-Reseña, la editorial bilbaína Mensajero incluyó reseñas sobre *La princesa Mononoke* (2000), *El viaje de Chihiro* (2003), *El castillo ambulante* (2006), *Nausicaä del Valle del Viento* (2010) y *Mi vecino Totoro* (2010), mientras que la revista *Dirigido por* hizo lo propio con *La princesa Mononoke* (mayo 2000), *El viaje de Chihiro* (octubre 2002 y abril 2003), *El castillo ambulante* (marzo 2006), *Ponyo en el acantilado* (abril 2009), *Mi vecino Totoro* (noviembre 2009) y *Nausicaä del Valle del Viento* (abril 2010).

Con todo, y aun siendo más que plausible la atención dispensada a Miyazaki por particulares, empresas y organismos públicos como los arriba mencionados, los escritos del decenio pasado –que es lo que aquí nos importa–, vistos, sobre todo, desde la perspectiva actual, siguen resultando demasiado generales, al tratar normalmente la obra de nuestro realizador en relación a la animación del Studio Ghibli, y siempre dentro del amplísimo contexto de ese cajón de sastre que es el *anime*, como un mero ejemplo más de éste, entre otros muchos. Se venía echando en falta, pues, un estudio focalizado única y exclusivamente en la figura miyazakiana; un estudio vasto, detallado y riguroso en el que se pusieran de manifiesto los temas rectores de su filmografía, las profundas conexiones existentes entre sus distintos trabajos, sus influencias y fuentes inspirativas,

su diálogo con la tradición cultural occidental, y las constantes éticas y estéticas que vertebran su producción.

Tal demanda vino a ser parcialmente suplida en 2012 con la publicación de la tesis doctoral de Laura Montero en forma de libro⁷². Decimos «parcialmente» porque *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*, que así es como éste se titula, a pesar de revelar con precisión y claridad muchas de las claves que rigen la filmografía miyazakiana – queda excluido, empero, por la fecha de edición del mismo, el último largometraje del realizador nipón, *El viento se levanta* [風立ちぬ (*Kaze tachinu*), 2013], así como varios de sus cortometrajes– y de incluir datos reveladores sobre los referentes nacionales y extranjeros de su obra, sobre la construcción de los personajes o sobre la historiografía del *anime* desde la década de 1960, nos parece también un trabajo en el que, precisamente por su enfoque tendente al formalismo, se echa en falta una mayor exégesis interpretativa –desde el punto de vista humanístico y de los estudios culturales sobre Japón– de aquello que se está analizando. Por otro lado, si bien es cierto que la bibliografía es extensa y variada, lo cual denota la esmerada labor de investigación que hay detrás, no lo es menos el hecho de que un estudio de estas características demandaba una mayor presencia de títulos en lengua nipona que vinieran a complementar el breve corpus de escritos informativos sobre algunos cortos del director que aquí se recoge. Aun así, el esfuerzo es muy de agradecer, sobre todo, teniendo en cuenta que, hasta ese momento, las referencias en japonés únicamente podían hallarse en nuestra *Guía para ver y analizar «El viaje de Chihiro»* –que sí incluye en su bibliografía libros, estrictamente hablando, y a la que volveremos a hacer mención luego con más detalle–, por lo que, a pesar de sus carencias, *El mundo invisible de Hayao Miyazaki* nos parece, hoy por hoy, la mejor investigación editada en España sobre la producción del autor que nos ocupa.

La publicación de Laura Montero sirvió, a su vez, de inspiración para otras posteriores como *Mi vecino Miyazaki* (2014) y *Antes de Mi vecino Miyazaki. El origen de Studio Ghibli* (2016) –ambos de Álvaro López Martín y Marta García Villar–, que, aun constituyendo dos de los estudios más recientes sobre la figura del cineasta japonés,

⁷² Las diferencias entre el escrito original y el que finalmente se editó son mínimas, y se reducen a unos pocos cambios en la introducción y en las conclusiones y a una ampliación del capítulo histórico dedicado al *anime* en el caso del segundo texto.

e incluyendo asimismo, en el caso del primero, los últimos trabajos del reputado estudio de animación, amén de testimonios de gente muy diversa –presumiblemente, con la finalidad de mostrar el alcance global de la obra miyazakiana–, distan mucho de su predecesor, no sólo en el tono y en el enfoque de la materia tratada –aquí más ligeros–, sino también en la bibliografía consultada –infinitamente más escueta y sin referencia alguna a títulos japoneses– y en la cantidad total de información vertida, demasiado reducida, quizá, en favor de la imagen –que predomina en exceso sobre la letra–, y sin una sola anotación a pie de página.

Algo parecido ocurre con los dos volúmenes de la *Antología del Studio Ghibli* de Manuel Robles, publicados en 2010 y 2013, respectivamente, en un encomiable intento de sintetizar todas las creaciones del célebre estudio. Reseñables, sobre todo, desde el punto de vista recopilatorio, al repasar globalmente la producción íntegra de Ghibli –cortometrajes, medimetrajes, anuncios de televisión, operaciones de *merchandising* y proyectos expositivos incluidos–, ambos libros merecen destacarse también por la gran cantidad de anécdotas y curiosidades que llenan sus páginas y que tan amena hacen su lectura, pero, como contrapartida, cabe decir que todo lo que ganan en cantidad lo pierden en profundidad, pues son pocas –y con demasiadas ilustraciones, lo que rompe el equilibrio entre el texto y la imagen– las hojas dedicadas a cada obra. Además, en tanto que antología del Studio Ghibli, el análisis de la producción fílmica de Miyazaki ocupa una parte del trabajo, pero no toda, igual que ocurre en *Mi vecino Miyazaki* y en su posterior precuela, y como en dichas publicaciones, tampoco aquí hallamos anotaciones a pie de página que enriquezcan el texto principal; un texto, por cierto, elaborado a partir de una muy sucinta bibliografía reducida sólo a un par de libros y a un puñado de páginas web.

Mucho mejor documentado, desde este punto de vista, está el libro de Juan Manuel Corral *Hayao Miyazaki e Isao Takahata: Vida y obra de los cerebros de Studio Ghibli*, editado en 2016. La publicación incluye bibliografía en castellano, inglés y japonés –en mayor cantidad y variedad, en el caso de este último idioma, que la monografía de Laura Montero–, y, como reza su contraportada, se presenta con el objetivo de llenar el hueco existente en cuanto a la vida personal de ambos cineastas, «al plantear la biografía completa de estos personajes con un estilo novelizado».

documentando «el día a día de sus creadores, desde la infancia hasta ahora»⁷³. Sin embargo, lo que el trabajo gana en datos biográficos e incluso en anécdotas más o menos jugosas de la vida de los cineastas lo pierde en profundidad de análisis de sus obras. Buena parte del libro, además, está ocupado por ilustraciones, y si bien algunas de ellas tienen un importante valor documental –las fotografías de época, sobre todo–, otras muchas son sólo fotogramas de sus producciones que acaban restándole espacio a un texto que, sin ellas, podía haber ganado en amplitud y, por consiguiente, en contenido informativo. Por otro lado, y en tanto que investigación centrada no sólo en Miyazaki, sino también en Takahata, la publicación de Juan Manuel Corral, como los dos volúmenes de Manuel Robles sobre el Studio Ghibli, no puede ser incluida dentro de las monografías dedicadas a nuestro director japonés.

En cualquier caso, estudios como los mentados y algunos otros que podrían añadirse –el artículo de Tania Lucía Cobos «Ideología y poder en el *anime* japonés. *La princesa Mononoke*», para el número 20 de la revista *Contratexto* (2012); el capítulo de Antonio Santos «Castillos en el aire. Presencia de Gulliver en la obra de Hayao Miyazaki», incluido en la publicación colectiva *Itinerarios, viajes y contactos Japón-Europa* (2013); o los textos de Antonio Míguez Santacruz «Lo que Miyazaki nos quiso decir. Ecologismo y Hermenéutica detrás de *Mononoke Hime*» y «¿Un camino de ida y vuelta? El ecologismo en Tolkien y Hayao Miyazaki» para el número 9 de la revista *Fotocinema* (2014) y para el también libro colectivo *J.R.R. Tolkien. El árbol de las historias* (2015), respectivamente– atestiguan el lento, aunque cada vez más creciente interés en los últimos años por las creaciones miyazakianas, y son susceptibles de enmarcarse en un movimiento mayor de reivindicación del *anime* y de la animación en general que se extiende también a Hispanoamérica –ahí está la reciente creación de la RIIAM (Red Iberoamericana de Investigadores en *Anime* y *Manga*)–, y en el que, con desigual fortuna y calidad, han hecho su aparición volúmenes como *Los inicios del cine de animación en Japón* (2009), de Rolando José Rodríguez de León; *Estéticas de la animación* (2010), de Miguel Ángel Ramos y Alberto Ruiz de Samaniego; *Abuelito, dime tú. Los dibujos animados de nuestra niñez* (2011) y *Mi mono Amedio y yo. Más series de nuestra niñez* (2012), de Guillermo Medina Gallardo; *Animatopía. Los nuevos*

⁷³ J. M. Corral, *Hayao Miyazaki e Isao Takahata: Vida y obra de los cerebros de Studio Ghibli*, Palma de Mallorca, Dolmen Editorial, 2016, contraportada.

caminos del cine de animación (2013), coordinado por Roberto Cueto; o *Anime! Anime! 100 años de animación japonesa* (2016), de David Heredia Pitarch; y tesis doctorales como *Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales* (2013), de Antonio Horno López, y *La narrativa cross-media en el ámbito de la industria japonesa del entretenimiento: estudio del Manga, el Anime y los Videojuegos* (2013), de Manuel Hernández Pérez.

Toda esta discreta explosión de publicaciones sobre animación, siempre exigua – lo apuntábamos antes– en comparación con la originada por el cine de acción real, corre pareja a la difusión cada vez mayor de la obra de nuestro autor, que ha ido ganando gradualmente presencia tanto en festivales cinematográficos y ciclos programados en distintas filmotecas de nuestra geografía nacional como en el mercado doméstico, especialmente a raíz del acuerdo firmado en 2009 entre el Studio Ghibli y Aurum Producciones⁷⁴, por el que esta compañía adquiriría los derechos de distribución de sus películas en España. A partir de ese momento, junto a *Ponyo en el acantilado* –el trabajo entonces más reciente de Hayao Miyazaki–, comenzaron a editarse todos sus filmes anteriores, desde *Nausicaä del Valle del Viento* hasta *La princesa Mononoke* –no entraba en el lote *Lupin III – El castillo de Cagliostro* [ルパン三世 – カリオストロの城 (*Rupan Sansei – Kariosutoro no shiro*), 1979], que había sido producido por Tokyo Movie Shinsha, y que aún habría de esperar algunos años a ser comercializado en nuestro país, ya bajo el sello de *Selecta Visión*–, lo que en poco tiempo facilitó el acceso del gran público –investigadores incluidos– a la aún desconocida obra del director japonés. En la actualidad, las ediciones de lujo plagadas de extras y acompañadas de libro explicativo y artículos variados de promoción comercial, así como el moderno *digibook* con DVD remasterizado y *Blu-ray* de alta definición, han inundado el mercado y han permitido, junto a internet, visionar hasta el

⁷⁴ El Grupo Aurum Producciones se constituyó en 1995 con el fin de producir y distribuir creaciones audiovisuales. En el año 2000, la compañía se había convertido ya en una de las principales empresas independientes del mercado español gracias a su acuerdo de distribución de los productos de New Line Cinema y a otros contratos puntuales de distribución de determinados productos de Miramax, Lakeshore, Universal, Icon, Seven Arts y Mutual. En mayo de 2004, Aurum Producciones inicia una nueva etapa, al ser comprada por el grupo canadiense Alliance Atlantis, que operaba en los sectores de vídeo doméstico, exhibición, producción, distribución y televisión. En enero de 2013, este grupo es comprado, a su vez, por Entertainment One Ltd. (eOne), y el sello Aurum Producciones, que se había mantenido hasta entonces, deja de existir como tal para integrarse en la nueva compañía bajo el nombre de eOne Films Spain, sin alterar por ello su estructura, que mantiene su plantilla, su catálogo de títulos y su calendario de estrenos (información extraída de <http://www.audiovisual451.com/aurum-producciones-dejka-de-existir-y-pasa-a-denominarse-eone-films-spain/>).

último *spot* publicitario de nuestro realizador. Así, la misma tecnología llegada del país del Sol naciente es, curiosamente, la que nos ha permitido, con su asombrosa evolución, conocer productos culturales nipones como el *anime* de Hayao Miyazaki, mientras que el visionado íntegro de su producción es el que nos ha proporcionado las publicaciones más completas sobre su figura; figura cuyo espaldarazo definitivo en España fue su candidatura en 2011 al Premio Príncipe de Asturias de las Artes.

En este contexto de actividad febril se encuadran también nuestros trabajos previos sobre la animación miyazakiana, a saber: el artículo «El budismo en el cine de Hayao Miyazaki», editado en el número 18 (mayo-agosto 2015) del magacín especializado «*Kokoro*». *Revista para la difusión de la cultura japonesa*; la conferencia *Del Castillo de Cagliostro al Castillo de Howl. Heroínas en el cine de Hayao Miyazaki*, impartida el 2 de mayo de 2007 en el marco de las III Jornadas de Cultura Japonesa – III Semana Intercultural de la Universitat de València; y, sobre todo, la *Guía para ver y analizar «El viaje de Chihiro»*, editada por Nau Llibres/Octaedro en 2011, que fue el primer libro en lengua castellana íntegramente dedicado a una película de Hayao Miyazaki, en concreto, a la emblemática obra maestra que lo catapultó a la fama; un libro, en aquel momento, único en su género –al menos, en el ámbito español–, en el que, al hilo de la historia narrada por el filme, y a partir de un análisis exhaustivo y pormenorizado, se iban desgranando conceptos fundamentales de la sociedad, la religión o el folclore del país del Sol naciente, entre otros variados aspectos, lo que ayudaba a contextualizar no sólo este trabajo, sino también el resto de la producción de su autor⁷⁵.

Resulta razonable, pues, considerar la presente tesis doctoral como el siguiente paso lógico en el estudio de un tema al que nos llevamos dedicando en cuerpo y alma la friolera de una década, pues nuestra investigación se remonta a 2005, fecha en la que firmamos el contrato con Nau Llibres/Octaedro para la elaboración de la guía fílmica arriba citada, un trabajo de encargo que, no obstante, gustosamente acabamos haciendo nuestro. Ese mismo año firmamos también el contrato con Akal para la redacción de una monografía sobre el cineasta japonés que hace tiempo que debía haber visto la luz,

⁷⁵ La editorial Héroes de Papel, especializada en el campo de los videojuegos, publicó en febrero de este año 2017 otro libro dedicado a *El viaje de Chihiro*, que constituye el primer volumen de su nueva colección *Biblioteca Studio Ghibli*, dentro de la serie *Crossover*.

pero que, por razones de política editorial primero y por la desastrosa situación dejada por la crisis económica después, aún no ha podido hacerlo. En la línea de la máxima balzaquiana de hacer de la desgracia virtud, hemos aprovechado esta coyuntura en nuestro favor, abandonando el tema de una tesis que iba a estar dedicada, en principio, a la influencia de las artes escénicas japonesas en el cine nipón, para escribir, en cambio, acerca de éste otro que ahora nos ocupa, a partir, sobre todo, de la ingente cantidad de material informativo reunido en la inédita publicación. Dicho material ha sido estructurado aquí en un cuerpo principal centrado en la poética miyazakiana –incluye aspectos básicos de ésta como lo fantástico, lo maravilloso y lo alegórico, y su relación con el cuento y con la fábula; el viaje iniciático y los límites de la magia; la «transtextualidad» y la interculturalidad; las creaciones y recreaciones espacio-temporales y el juego entre la realidad y la ficción; la visión ambivalente de la ciencia y la tecnología, con especial atención a las aeronaves, los androides y demás máquinas conectadas con el mundo del *steampunk* y del *cyberpunk*; el vuelo y su simbolismo; el protagonismo femenino asociado a la naturaleza y a la maternidad; y las cuestiones religiosas vinculadas al sintoísmo y al budismo–; una introducción que lo antecede y lo contextualiza, y en la que, además de trazar el origen del término *anime* y de intentar definirlo, hemos querido reivindicar la legitimidad cultural de los dibujos animados japoneses haciendo hincapié en sus precedentes histórico-artísticos –recordemos: el manga y sus variantes, el teatro clásico japonés y el cine–; un apartado de apéndices con tablas y textos que amplían determinados aspectos de muchas notas a pie de página, con una biofilmografía del autor que incluye las fichas técnicas y artísticas de sus largometrajes, y con una lista de imágenes que ilustran las explicaciones; y, por último, una relación con todas las fuentes –audiovisuales (cine y televisión), bibliográficas (libros, diccionarios, catálogos, revistas...) y digitales– citadas en el trabajo. A estas cuatro secciones les hemos añadido tres más –las propias de una tesis doctoral–: dos al principio, con la justificación y objetivos fijados y con el análisis del estado de la cuestión y de la metodología empleada, y otra al final, antes de los apéndices, con las pertinentes conclusiones extraídas de la investigación. Por último, y en tanto que tesis inscrita en un programa de doctorado internacional, hemos añadido asimismo un *abstract* o resumen global del trabajo en inglés justo después del prefacio.

A diferencia de la mayoría de publicaciones centradas en el corpus miyazakiano, que abordan su estudio desde el poco práctico análisis individual de cada uno de sus

largometrajes –suelen omitirse, por lo general, sus cortometrajes, sus anuncios publicitarios y sus series animadas–, el bloque principal de nuestra investigación, que constituye el epígrafe 5 de esta tesis doctoral, está pragmáticamente articulado en base a un conjunto de temas –los apuntados arriba– que rigen la producción integral del realizador japonés, y que, enlazándose consecutivamente y dándose paso unos a otros de manera lógica y natural, van revelando los rasgos comunes a todas sus creaciones. Así, por un lado, se facilita la rápida visión de conjunto de éstos, permitiendo su ilustración a partir de ejemplos tomados de distintos tipos de obras, independientemente de su categoría y duración; y, por otro, se evita su tediosa repetición, que sería necesaria en el caso de acometer un estudio basado en el análisis individual de sus trabajos, puesto que, a pesar de tener cada uno particularidades específicas, existe una serie de características generales aplicables a todos ellos⁷⁶.

La exposición de esos temas rectores ha sido realizada no tanto desde una óptica formalista –aunque pueden hallarse alusiones ocasionales a la factura técnica y visual de las películas, incluyendo los métodos de animación empleados en ellas, sus influencias artísticas y los tipos figurativos en base a los cuales Miyazaki moldea sus personajes– como desde una perspectiva humanista, tal como indica el subtítulo de la tesis, prestando especial atención a la influencia que la historia, la sociedad, el arte o las creencias espirituales han ejercido en la obra del director japonés –una obra, desde luego, que, como hemos intentado poner de manifiesto en nuestro trabajo, admite múltiples acercamientos, dependiendo de lo que en ella queramos hallar–. Este enfoque metodológico integral basado en la interdisciplinariedad, que discurre, además, por los mismos cauces de la corriente de estudios transnacionales que –sobre todo, en el ámbito

⁷⁶ Nosotros, empero, sólo analizaremos aquí en detalle su faceta como director absoluto –que es, por otro lado, la principal– y como *manga-ka*, aunque en el apartado 7.2.2. hagamos referencia también a sus trabajos como codirector, guionista o productor, y, en el apartado 7.2.1., a otras creaciones artísticas suyas no relacionadas con el cine. De ahí que no hayamos profundizado en obras como *Sherlock Holmes/Detective Holmes* [名探偵ホームズ (*Meitantei Hômu*), Hayao Miyazaki *et al.*, 1984-1985] o *Arrietty y el mundo de los diminutos* [借りぐらしのアリエッティ (*Karigurashi no Arietti*), Hiromasa Yonebayashi, 2010], aunque sí lo hemos hecho –ésta es la única excepción– en *Las aventuras de Panda y sus amigos I* [パンダ・コパンダ (*Panda Kopanda*), Isao Takahata, 1972] y *Las aventuras de Panda y sus amigos II* [パンダ・コパンダ – 雨降りサーカスの巻 (*Panda Kopanda – Amefuri sâkasu no maki*), Isao Takahata, 1973], dada su importancia temática e iconográfica en la obra posterior de Miyazaki. Por lo que respecta a sus cortometrajes, y dado que éstos sólo pueden ser visionados en el Cine Saturno del Museo Ghibli, en Mitaka (Tokio), hemos analizado en la tesis únicamente aquéllos que tuvimos ocasión de ver durante nuestra estancia en Japón, si bien todos aparecen convenientemente detallados en el apartado 7.2.2.

académico anglosajón– tan en boga están actualmente, es el que justifica la constante referencia a materias tan dispares como la psicología y el psicoanálisis, la etnología y la antropología, la filosofía y la religión o la literatura y otras artes, algunos de cuyos máximos representantes –Sigmund Freud; Carl Gustav Jung; Leo Viktor Frobenius; Claude Lévi-Strauss; Ruth Benedict; Joseph Campbell; Mircea Eliade; Tzvetan Todorov; Roland Barthes; Zeami; Shunryû Suzuki; Dôgen o Gérard de Nerval, visionario de una fantasía mística asombrosamente cercana a Miyazaki– aparecen citados en función de la orientación que la exégesis de la filmografía de nuestro realizador requiera en cada momento del estudio, exponiéndose a lo largo de éste distintas perspectivas –a veces, incluso, claramente enfrentadas– que, como hace el director japonés en sus películas con las distintas tradiciones que maneja, nosotros hemos tratado también de conjugar de la forma más lúcida y armónica posible. De este modo, creemos que el *anime* es elevado, como no se había hecho antes –al menos, no en España–, a la categoría de lo «culto», liberándose, al fin, del sempiterno y constringente marco del «simple» dibujo animado, y permitiendo a Miyazaki dialogar en el mismo plano y sin ningún tipo de complejo con algunos de los máximos exponentes de las disciplinas humanísticas arriba citadas.

De ahí el crisol de autores que conforman la bibliografía, una bibliografía extensa y debidamente anotada en el cuerpo del trabajo –no sólo en el apartado final de las fuentes consultadas⁷⁷; una bibliografía, en nuestra humilde opinión, sugerente, evocadora e intachable desde el punto de vista de la calidad de sus títulos; pero, sobre todo, una bibliografía variada, además de en el aspecto temático, como ya hemos apuntado, también en el aspecto cronológico –pueden encontrarse volúmenes que van desde 1727 hasta 2016– y en el aspecto lingüístico –esto, creemos, merece destacarse especialmente–, tal como demuestran esos mismos títulos, escritos hasta en ocho idiomas diferentes, a saber: castellano, portugués, francés, italiano, inglés, alemán, chino y japonés –hay, además, a lo largo de estas páginas, referencias puntuales en

⁷⁷ Las dos únicas excepciones las constituyen los libros de Vicente Sánchez-Biosca y Ramón Carmona, de los que no hemos extraído cita alguna y a los que no hemos hecho referencia a lo largo de estas páginas, pero que sí hemos tenido muy presentes –como ya hicimos en su momento mientras cursábamos la carrera de Comunicación Audiovisual– a la hora de redactar nuestro trabajo. De *Sombras de Weimar: contribución a la historia del cine alemán 1918-1933*, hemos tomado el capítulo segundo, «Modelos de representación y textos fílmicos», para orientar la estructura del presente epígrafe, que hemos titulado «Estado de la cuestión y metodología empleada». *Cómo se comenta un texto fílmico*, por su parte, nos ha servido para el análisis de los distintos fragmentos cinematográficos que integran el extenso apartado 5.

gallego y latín-. Con ello, la «transtextualidad» y la interculturalidad inherentes a la producción miyazakiana –analizadas en detalle en el epígrafe 5.3. del trabajo– encuentran su justo equivalente en una bibliografía que, precisamente por mezclar obras pertenecientes a las tradiciones oriental y occidental, a las del Norte y a las del Sur, en la línea del proverbial sincretismo nipón –sincretismo que abarca todas las manifestaciones culturales, desde la religión y la filosofía hasta el arte en su más amplia acepción, y del que nuestro director es un claro exponente–, proporcionan una visión no deslavazada, como *a priori* podría pensarse, sino, muy al contrario, más global, más completa, más rica y, en consecuencia, más real del objeto de esta investigación, dotándolo de un trasfondo cultural más universal, e incidiendo así también en la idea planteada en el subtítulo de la propia tesis, que, de este modo, todo lo que pueda perder en cantidad de textos consultados lo gana en diversidad, lo cual, por cierto, adquiere aún más relevancia, si cabe, teniendo en cuenta que, hasta la fecha, son prácticamente inexistentes en España las publicaciones que versan sobre el cine del país del Sol naciente y en cuya bibliografía aparece material escrito en japonés⁷⁸.

Por otro lado, y aun a sabiendas de la escasa consideración que en los círculos académicos tienen las páginas de internet, hemos creído pertinente citar, junto a los consabidos libros, revistas y artículos periodísticos, una serie de enlaces a sitios web oficiales o de reputada solvencia, como el de nausicaa.net o el de ghibliworld.com, que nos han provisto de un gran volumen de valiosa información con que complementar nuestro estudio –especialmente ghibliworld.com ha contituido para nosotros una fuente inagotable de testimonios no sólo del propio Miyazaki, sino también de sus colaboradores más cercanos, a partir de los cuales poder elaborar un listado de citas textuales con las que enriquecer el trabajo; citas de primera mano a las que, incomprensiblemente, nadie ha hecho referencia antes, pues el *link* no aparece en la bibliografía de ninguno de los autores españoles que, hasta la fecha, han investigado sobre el cineasta japonés-. Después de todo, si Miyazaki ha recurrido a avances tecnológicos como la infografía para llevar a cabo sus obras, ¿por qué no íbamos a hacer nosotros lo mismo aprovechando lo bueno que puede brindarnos la red?

⁷⁸ Algo parecido podría decirse de las fuentes audiovisuales consultadas y detalladas en el apartado 8.1., otro buen ejemplo de «transtextualidad» que nos ha permitido establecer a lo largo del trabajo interesantes –y, en ocasiones, inimaginables– comparaciones entre la obra de Miyazaki y la de otros directores japoneses y extranjeros.

En cualquier caso, y con el fin de enriquecer la labor hermenéutica, hemos tratado en todo momento de hallar un balance lo más equilibrado posible entre las voces de los autores consultados y nuestra propia voz, intentando que nuestra interpretación personal, básica en un trabajo de estas características, no quedara diluida en un maremágnum de opiniones ajenas. De hecho, al partir de una situación motivada por la escasez de escritos que trataran en profundidad la obra miyazakiana, nos vimos obligados en muchos momentos a actuar como pioneros a la hora de conferir significados a los textos fílmicos, pues pocas o nulas eran las referencias hechas hasta entonces a no pocos aspectos de la producción del realizador japonés. Esto constituyó para nosotros un poderoso aliciente, pero también nos puso en la tesitura de tener que buscar, en ocasiones, las voces autorizadas de eruditos cuyas palabras respaldaran nuestras hipótesis, para darle con ello a la investigación el rigor académico que ésta requería.

De todos modos, es de capital importancia señalar aquí que nuestro objetivo no ha sido citar de forma exhaustiva todos los libros existentes sobre antropología, filosofía, arte, literatura o religión –tarea, por otro lado, imposible de llevar a cabo–, ni siquiera todos los libros sobre Hayao Miyazaki editados hasta la fecha, pues mucha es la información que de manera tediosa se repite en ellos, y haberlo hecho, desde luego, no habría tenido, a nuestro parecer, sentido alguno. Así pues, en vez de consultar compulsivamente publicaciones con que llenar de forma inútil hojas y hojas de una bibliografía tan voluminosa como ineficaz, hemos preferido centrarnos en un número concreto de títulos cuidadosamente seleccionados –«no están todos los que son, pero sí son todos los que están»–, bien por su relativa actualidad, bien por tratarse de ejemplares representativos considerados clave en el análisis de la materia expuesta; títulos, en cualquier caso, que se adaptaran perfectamente a la defensa de la tesis planteada, mostrando a través de numerosos ejemplos las implicaciones humanistas que a la luz de las relaciones culturales entre Oriente y Occidente tiene el cine del realizador nipón, y cómo la animación puede ser tan válida como las películas de acción real –ya lo decíamos en el apartado anterior– para profundizar en los grandes temas que preocupan al ser humano.

Haciendo un símil con la imagen del árbol, tan querida y utilizada por Miyazaki, podríamos decir que, cual afanoso jardinero, hemos tratado de ir podando con tino las distintas ramas de estudio que, al hilo de nuestra investigación, corrían el riesgo de crecer hasta convertirse en troncos secundarios del cuerpo principal del trabajo, desvirtuando así la apariencia general de éste, que tanto nos había costado cultivar. De alguna manera, y para evitar que en su natural desarrollo nuestro particular árbol adquiriera, como el alcanforero de Totoro, proporciones descomunales que nos impidieran presentarlo dentro del tiesto constituido por la fecha de entrega, hemos hecho de este gigante en potencia un «bonsái» que deje entrever a partir de su estructura «en miniatura» aquello en lo que pudiera haberse convertido de no haberle aplicado límites de ningún tipo. Ciertamente, cada cita, cada comentario, cada anotación a pie de página ofrecía ocasión, a su vez, para interpretaciones más extensas y detalladas que bien podrían transformarse en las semillas de nuevas e interesantes tesis doctorales, pero que, no obstante, nosotros nos hemos visto forzados a dejar en reposo, en estado latente hasta que puedan florecer en el futuro bajo forma de artículos, libros o capítulos de libros. Esperamos, con todo, haber ofrecido un texto suficientemente frondoso en su contenido al mismo tiempo que claro y firme en su exposición.

Podría aducirse, en verdad, pese a nuestros denodados esfuerzos por igualar todas las ramas de estudio, que una de ellas sobresale, quizá, por encima del resto: la concerniente al fenómeno religioso –analizado en profundidad en el apartado 5.8., aunque desgranado a lo largo de todo el trabajo–, y dentro de éste, a los dos credos que han formado la idiosincrasia del pueblo nipón: el budismo –incluyendo, además de las enseñanzas de los maestros locales (Dôgen, Shunryû Suzuki, etc.), las de la tradición Theravada del Sureste Asiático (el *Satipatthana-Sutta* o Sutra de la Atención) y las de las escuelas tibetanas de raíz esotérica, que tanto influyeron en la creación de las sectas japonesas *tendai*, *shingon* y *nichiren*– y, sobre todo, el sintoísmo –el culto primigenio del país del Sol naciente–, pues como afirma el erudito y experto en este campo Daniel Clarence Holtom,

[e]l estudio de las fuentes de las que un gran pueblo saca la inspiración de sus ideales y lealtades fundamentales debe ser siempre importante para el resto del mundo. La conveniencia e incluso la necesidad de ese estudio se hace especialmente evidente en el caso de la relación del shintô con la vida nacional japonesa. [...] [N]inguna otra gran

nación muestra en la actualidad una dependencia tan viva de los rituales sacerdotales y sus creencias concomitantes como el Japón moderno. [...]

Es un hecho extraordinario de la civilización contemporánea el que entre las grandes potencias del mundo se pueda encontrar una nación que intente asegurar la cohesión política y social mediante la fuerza de un nexo ceremonial que fue normal en la cultura occidental entre hace dos mil y cuatro mil años⁷⁹.

Si, desde un punto de vista científico, la realidad de la religión, en tanto que aspecto vital y universal de la vida humana, se basa en «la celebración, dramatización y representación artística de los valores sentidos en cualquier sociedad como medio para disfrutar y alcanzar éstos en la vida común»⁸⁰, entonces, como dice Holtom, «el mundo debería volverse hacia Japón para lograr una mayor comprensión de los esfuerzos modernos por utilizar esas mediaciones rituales a fin de vivificar y alcanzar los fines principales de la vida nacional. Es esta situación la que otorga una fascinación particular al estudio del shintô»⁸¹, y teniendo en cuenta que «en cierto sentido el shintô puede ser considerado el credo de todo el Japón, pues tiñe hasta lo más hondo la mente de sus [...] habitantes y afecta profundamente a los principales aspectos de la vida nacional»⁸², parece más que justificada la aparición en la bibliografía de varias obras referentes al tema, así como la inclusión de gran cantidad de anotaciones y comentarios relacionados con el mismo. «La historia del shintô es una parte importante de la historia de Japón en su conjunto, y por tanto es necesario conocerla para llegar a una valoración adecuada de la génesis del pensamiento, las instituciones, las maneras y costumbres de este país»⁸³. Más aún, la religión en sí, junto con sus precedentes mágicos, son un elemento inherente al ser humano desde la noche de los tiempos, antes incluso del surgimiento de

⁷⁹ D. C. Holtom, *Un estudio sobre el shintô moderno, la fe nacional del Japón*, Barcelona, Paidós, 2004, pág. 15.

⁸⁰ «[T]he celebration, dramatization, and artistic representation of the felt values of any given society, as a means of enjoying and realizing these values in the common life», E. S. Ames, «Christianity and Modern Scientific Thinking», en A. E. Haydon (ed.), *Modern Trends in World-Religions*, Chicago, The University of Chicago Press, 1934, pág. 28 (T. del A.).

⁸¹ D. C. Holtom, *op. cit.*, pág. 16.

⁸² *Ibid.*, pág. 17.

⁸³ *Ibid.*

la civilización y la cultura, como demuestran, por ejemplo, los rituales de caza prehistóricos plasmados en las pinturas rupestres⁸⁴.

Los dos epígrafes –budismo y sintoísmo– que componen el apartado religioso de la tesis doctoral han sido nombrados así atendiendo a la cantidad de información que sobre un credo u otro predomina en ellos. No obstante, pueden encontrarse ideas mezcladas en ambos –aspecto ampliable al resto de epígrafes, cuyos contenidos, a pesar de los títulos, se entrecruzan a lo largo de todo el texto–, lo que nos habla del carácter complementario de estas dos tradiciones.

Puede ser también que dichas ideas –especialmente, aquéllas que atañen al budismo– se repitan en otras secciones del trabajo, pero ello no debe verse como una redundancia, sino más bien como un modo de familiarización con una nueva forma de entender las cosas, pues «[e]l propio buda enfatizaba la importancia de la transformación de la mente como uno de los pilares en su enseñanza. Y dado que transformar la mente no es un proceso fácil necesitamos familiarizarnos una y otra vez con una nueva forma de pensar a la hora de enfrentarnos con las dificultades»⁸⁵.

Este ligero predominio del aspecto religioso en nuestra investigación está en plena concordancia con la perspectiva humanista escogida para llevar ésta a cabo, una decisión motivada, en primer lugar, por nuestra formación en humanidades⁸⁶ –un campo de estudio que dominamos y en el que nos sentimos cómodos trabajando–, y en segundo lugar, porque consideramos que este acercamiento a la obra miyazakiana resulta mucho

⁸⁴ Junto a los condicionantes religiosos, «[e]n Japón se han dado unos condicionantes históricos, filosóficos, [...] socioculturales y hasta geográficos –estamos hablando de un archipiélago aislado del continente asiático, que, como suele suceder con los países insulares, ha evolucionado de un modo muy peculiar–, que han hecho que la vida se conciba de manera distinta a como se concibe aquí en Occidente» [«Entrevistamos a... Raúl Fortes Guerrero», en *HELA (Hojas en la acera). Gaceta internacional de haiku*, Nº 24, diciembre 2014, Año VI, pág. 29]. Para un detallado estudio de todos estos condicionantes y de sus implicaciones mitológicas y culturales en la tradición nipona, véase M. Ashkenazi, *Handbook of Japanese Mythology*, Santa Barbara, California, ABC-CLIO, col. Handbooks of World Mythology, 2003, págs. 3-74.

⁸⁵ Guese Lamsang, *Consejos de corazón de un lama tibetano para la vida cotidiana*, Novelda, Ediciones Dharma, 2014, pág. 14.

⁸⁶ Licenciatura en Comunicación Audiovisual y DEA en Historia del Arte por la Universidad de Valencia, incluyendo, entre las asignaturas de libre elección de la carrera, tres del Departamento de Prehistoria, Arqueología e Historia Antigua, a saber: *Cazarrecolectores prehistóricos*, *Introducción a la arqueología* y *La mujer en la Antigüedad Clásica*.

más fructífero y enriquecedor que un mero enfoque formalista, dado que, más allá del simple análisis de las tipologías formales, los colores o las técnicas de animación utilizadas, el punto de vista humanístico –omnipresente, por otro lado, en la producción del director japonés– pone el foco de atención, como su propio nombre indica, en el ser humano y en su relación con el mundo que lo rodea, tratando de proveernos de las claves necesarias para entenderlo y para entendernos también a nosotros mismos. Y precisamente este interés en las cuestiones que, como seres humanos, nos atañen directamente, es el que justifica en la bibliografía –lo decíamos antes– la aparición de títulos de temática espiritual, filosófica, antropológica, psicoanalítica o literaria; títulos que, junto a otros empleados, sobre todo, en el apartado 2 de la tesis, centrados en la sociología del fenómeno *anime* y en las reflexiones sobre el binomio «cultura elitista-cultura popular» que éste lleva aparejadas, conforman un caleidoscopio de disciplinas tan diversas como apasionantes, que, creemos, confieren color, dinamismo y profundidad a nuestro escrito académico.

Varios de estos volúmenes ya los conocíamos antes de emprender el viaje, dada nuestra desmedida curiosidad por prácticamente todo lo que tiene que ver con el hombre; de otros, en cambio, hemos tenido constancia a lo largo del camino, llegando a dar con ellos, en muchos casos, espoleados por la necesidad de interpretar los textos fílmicos, tras los cuales, intuíamos, podían esconderse alusiones veladas no sólo a la cultura nipona, sino también a otras tradiciones asiáticas, europeas, africanas y americanas con las que ésta pudiera compartir los mismos *memes*⁸⁷, como demuestra, verbigracia, la comparación del personaje del *shishi-gami*, el dios ciervo de *La princesa Mononoke*, con otras figuras universales dadoras de vida y muerte, una interesante exégesis que puede encontrarse en el epígrafe 7.1.11. Poco importa aquí si Hayao Miyazaki era o no consciente de dichos arquetipos cuando acometió la realización de su película; la construcción de hipótesis a partir de los datos existentes forma también parte de la estimulante y hermosa tarea del historiador, y no es infrecuente que el erudito versado en la materia descubra, tras un pormenorizado estudio, cosas desconocidas incluso para los propios autores. Al fin y al cabo, lo que nos dicen las creaciones es

⁸⁷ En las teorías sobre la difusión transcultural –concepto de la antropología cultural introducido por Leo Viktor Frobenius en su obra *Der westafrikanische Kulturkreis* (*El ámbito cultural de África occidental*, 1897)–, el *meme* es la unidad teórica de información cultural transmisible de un individuo a otro o de una generación a la siguiente. Se trata de un neologismo acuñado por el científico Richard Dawkins en su libro *El gen egoísta* (*The Selfish Gene*, 1976) por la semejanza gráfica y fonética entre *gene* («gen») y *meme*, y por la similitud de este término con los vocablos *memory* («memoria») y *mimesis* («mímesis»).

infinitamente más importante que lo que puedan decirnos aquéllos que las dieron a luz. Por eso, a pesar de haber intentado en su momento contactar con Miyazaki para una entrevista que despejara muchas de las dudas que nos planteaban sus trabajos, aceptamos con resignación y sin mayor dramatismo la callada por respuesta que obtuvimos del Studio Ghibli, y decidimos centrarnos en nuestra propia versión de los «hechos», sin perder de vista, eso sí, el rigor y la objetividad dentro de los límites que permite la subjetividad del arte –todo comentario que hiciéramos, por muy personal, libre y lícito que fuera, debía estar debidamente justificado para que resultara admisible–, pero, al mismo tiempo, respirando aliviados al saber que cualquier conexión que se nos ocurriese establecer entre Miyazaki y el acervo cultural de Occidente, vendría amparada, en principio, por la poderosa influencia que, en efecto, éste ha ejercido en el cine del director japonés.

Aunque buen número de los títulos citados en la bibliografía forma parte de nuestra colección particular, la búsqueda de otros textos –en especial, aquéllos editados a finales del siglo XIX o a comienzos del siglo XX– resultó verdaderamente ardua y compleja, invirtiendo no pocas horas en la visita a distintas bibliotecas y en la consulta de innumerables páginas de internet, llegando incluso a tener que registrarnos como usuarios en diferentes sitios web para poder acceder así a los fondos digitalizados de toda una extensa red de instituciones académicas internacionales, tanto públicas como privadas. En cuanto a los libros escritos en japonés, recopilados a lo largo de nuestras estancias de investigación en la prestigiosa Universidad de Waseda (Tokio) con la finalidad de servir de fuente de información para la ya mentada guía fílmica de *El viaje de Chihiro*, fueron reutilizados en la tesis junto con otros materiales de producción propia, como la susodicha guía, la tesina o diversos artículos, verbigracia, en unos casos, citándolos directamente, y en otros, reelaborándolos, reinterpretándolos a la luz de nuevos datos y ampliándolos con demás publicaciones, muchas de ellas, por cierto, adquiridas vía *on line* o en perdidas librerías de lance, dada su inexistencia en las tiendas convencionales y la imposibilidad de volver al país nipón una vez agotada en 2008 la beca F.P.U. que nos había permitido viajar allí ininterrumpidamente desde 2005.

A todo ello, por último, cabe sumársele también el lento y laborioso proceso de traducción de las obras extranjeras, que son la mayoría –una tarea ingente para la cual

contamos, en momentos determinados, con la inestimable colaboración de amigos y conocidos que amablemente nos brindaron su tiempo, y cuya generosidad hemos querido reconocer en los agradecimientos al comienzo de nuestro trabajo–, así como las dificultades que supone investigar la producción de un autor aún en activo, como es el caso de Miyazaki.

Diagnosticado el estado de la cuestión y explicada en detalle la metodología empleada a la hora de redactar la presente tesis doctoral, llega el momento de preguntarse, a modo de conclusión, qué es lo que ésta puede aportar al conjunto de obras existentes sobre el objeto de estudio que nos ocupa. Más aún, ¿tiene sentido otra investigación sobre el mismo tema? La respuesta es un sí rotundo. ¿Por qué? Por la misma razón por la que siguen editándose nuevas versiones de obras literarias ya traducidas: porque el saber avanza de forma constante, descubriéndose sin cesar datos que modifican la concepción que se tenía sobre las cosas –valga aquí como ejemplo el «hallazgo» de algunas producciones de Miyazaki «inéditas» hasta el momento, como *Yuki's Sun*⁸⁸ [ユキの太陽 (*Yuki no taiyô*), 1972], de la que ningún investigador parece haberse hecho eco hasta ahora, y que nosotros analizaremos en el apartado 5.7.1.–, y también porque –ésta es la respuesta más simple y, seguramente, la más certera– la visión personal es única e insustituible, pues no hay dos seres humanos idénticos, lo que convierte a cada una de las subjetividades en piezas indispensables para tratar de alcanzar la máxima objetividad posible. De ahí que lo importante no sea tanto publicar antes que nadie como publicar algo que realmente valga la pena.

Aunque nuestro análisis sea susceptible de coincidir en muchos puntos con el de otros autores, dada la imperiosa necesidad de hablar de los mismos aspectos de la filmografía miyazakiana, el enfoque humanista que nosotros presentamos es totalmente distinto, motivado por nuestro bagaje artístico e intelectual, por nuestras vivencias, por nuestra manera de razonar y de ver el mundo, y, sobre todo, por nuestros tres años de estancia en Japón, a los que debemos el dominio del idioma, y gracias a los cuales hemos adquirido un conocimiento sociocultural de primera mano que hace de este texto académico algo inigualable, pues a la bibliografía consultada hemos de unirle todo lo

⁸⁸ La traducción castellana del original sería *El sol de Yuki*, pero, dado que el trabajo no ha sido estrenado en el ámbito hispano, recurrimos aquí al título de la versión oficial inglesa, que puede visionarse en internet siguiendo este enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=iuNkFTGtysw>

visto, oído y sentido en el país nipón. Estas experiencias incluyen, en lo que respecta al tema de la animación japonesa, un curso de manga y *anime* en la mentada Universidad de Waseda; una clase magistral impartida por el reputado ilustrador y *manga-ka* Reiji Matsumoto –autor, entre otras novelas gráficas, de las famosas *Galaxy Express 999* [銀河鉄道999 (*Ginga Tetsudô 999*), 1977-1981] y *Space Battleship Yamato* [宇宙戦艦ヤマト (*Uchû Senkan Yamato*), 1974]; una visita a los estudios de animación Tôei y varias al Museo Ghibli de Mitaka, el único lugar donde poder visionar los cortometrajes de Hayao Miyazaki; y una serie de enriquecedores encuentros a nivel profesional y personal como, por ejemplo, el que tuvimos ocasión de mantener con la cantante y actriz Yûmi Tamai, que, entre otros trabajos, ha prestado su voz al personaje de Lin en *El viaje de Chihiro*; o aquél con el que nos honró Kuniko Shitô, prima hermana de Miyazaki, en la casa de baños Jin-ya, que ella misma regenta en el manantial termal de Tsurumaki, en la ciudad de Hadano (prefectura de Kanagawa).

Todo esto convierte nuestra tesis doctoral en la investigación monográfica más completa y sistemática sobre la obra del autor japonés hecha nunca en el ámbito hispano, pues amén de analizar detalladamente en ella su único videoclip –consúltese el punto 5.5.2.– y sus once largometrajes como realizador, de incluir referencias ocasionales a sus creaciones como *manga-ka* y de recoger, aunque sea de forma sucinta, la información relativa a sus cortometrajes, a sus anuncios para la pequeña pantalla, a sus trabajos previos a la dirección, a su labor como guionista o productor e incluso a otras actividades suyas ajenas al mundo del cine, como los diseños para el Studio Ghibli, el Museo Ghibli o la Nippon Television (la televisión nacional japonesa) – véanse los apartados 7.2.1. y 7.2.2.–, también pueden hallarse a lo largo de estas páginas referencias a la sociedad, al pensamiento, a las creencias o a las concepciones estéticas del país del Sol naciente, una erudición directamente obtenida de la realidad con la que hemos estado en contacto, y que nos ha servido para enmarcar, desde el punto de vista cultural, la producción fílmica miyazakiana, dotándola del contexto necesario mediante el cual ser capaces de interpretarla con el mayor grado de rigor y seriedad posible.

Vaya por delante que no estamos censurando aquí de forma solapada a quienes sin conocer el idioma de un país determinado y sin haber vivido en él escriben sobre sus manifestaciones artísticas, pero es obvio que quien sí posee dicha información tendrá

una visión necesariamente más global y profunda del fenómeno que pretende estudiar – de ahí, seguramente, el significativo y comprensible deseo del director hindú Satyajit Ray de que nadie que no supiese bengalí osara enfrentarse a su obra–, por lo que su trabajo se acercará más a la verdad, al contar con el empirismo que no puede aprenderse en los libros ni a través de ningún otro medio que no sea la propia experiencia personal. Al fin y al cabo, como decía Ruth Benedict, «[s]ólo cuando uno ha observado los detalles intensamente humanos de la rutina cotidiana de cualquier pueblo, puede apreciar en toda su importancia la premisa del antropólogo de que el comportamiento humano en una tribu primitiva o en una nación civilizada *se aprende* en la vida diaria»⁸⁹.

En nuestro caso, esa experiencia también abarca, de manera complementaria, la asistencia como estudiante a los centros budistas Abhirati –escuela zen Sôtô– y Nagarjuna –escuela Gelug o tradición tibetana de Lama Tsong Khapa– de Valencia, lo cual nos ha provisto de una base filosófica indispensable para poder abordar ciertas cuestiones religiosas planteadas en la tesis.

Por todo ello, creemos, nuestro acercamiento a la figura y a la obra de Hayao Miyazaki resulta tan singular, pues siendo el esperable de un licenciado en Historia del Arte y en Comunicación Audiovisual, es, además, el de un auténtico «japonólogo» –si se nos permite, modestia aparte, utilizar el término– que no sólo ha vivido en el país nipón y conoce bien su lengua, ejerciendo hoy día, de hecho, como docente y, ocasionalmente, como traductor e intérprete de la misma, sino que también domina, amén de la animación miyazakiana, otros campos de estudio dentro de su rico acervo, a saber: el *anime* antes y durante la Segunda Guerra Mundial, la poesía clásica japonesa, el arte y la estética niponas, y los géneros escénicos y su relación con el cine local, tal como demuestran nuestra ponencia «Propaganda bélica en la animación japonesa», presentada el 15 de diciembre de 2011 en el marco del simposio internacional *Cine en torno al Eje. Cine y propaganda durante los regímenes fascistas. Un enfoque transnacional*, celebrado en la Universidad de Valencia; nuestro ensayo «Nacionalismo e imperialismo en el cine de animación japonés antes y durante la Segunda Guerra Mundial», editado en 2013 en «Japón: identidad, identidades», monográfico especial del

⁸⁹ R. Benedict, *El crisantemo y la espada. Patronos de la cultura japonesa*, Madrid, Alianza Editorial, col. El Libro de Bolsillo, 515, 1974, pág. 18.

magacín especializado «*Kokoro*»: *Revista para la difusión de la cultura japonesa*; nuestro artículo «Viento del Este, viento del Oeste. La influencia de la estética nipona en el arte occidental, la construcción europea de la “japonesidad” y su viaje de vuelta a Oriente», incluido en el catálogo de la exposición *Massao Okinaka. Mirar lo visible y lo invisible/Massao Okinaka. Mirar allò visible i invisible*, celebrada en el MuVIM en 2016; nuestras conferencias «Literatura japonesa: la globalización del haiku japonés» y «La tanka japonesa: génesis, evolución y características», impartidas en la Universidad de Castilla-La Mancha el 16 de junio y el 20 de octubre de 2013, respectivamente; nuestros haikus, recogidos en diversas antologías nacionales y extranjeras –*Haikool. 108 Haijins* (Beauvais, L’iroli, 2013); *Y era por mayo / I era pel maig / E era por maio* (Ocaña, Lastura, 2014); *Horneada de pan. Antología del II Concurso de Haiku Ciudad de Medellín* (Medellín y Cartago, Fundación Zen Montaña de Silencio/Rompesilencios, 2015); *Ser agua. Concierto N° 1 de «Los cuatro elementos». Primera creación colectiva iberoamericana de haiku* (Medellín, Fundación Zen Montaña de Silencio, 2016); *Luna en el río* (Albacete, UNO Editorial, 2017)–; nuestras tankas, igualmente recogidas en revistas literarias occidentales y japonesas –*Gaceta Internacional de Haikus* «*Hojas en la Acera*», 世界樹 (*Sekai-ju*), 短歌往来 (*Tanka ôrai*), 心の花 (*Kokoro no hana*)–; nuestra tesina *De Zeami a Kitano. Influencia de las artes escénicas japonesas en el cine nipón*, dirigida por la Dra. D^a. Pilar Pedraza Martínez y depositada en el Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Valencia en julio de 2005; nuestras conferencias «El teatro *nô* y su influencia en la cinematografía nipona», «De Chikamatsu a Kitano. *Dolls* y la herencia del *bunraku*», «El *gagaku*: génesis, características y usos dramáticos en el cine japonés» y «Las artes escénicas japonesas en el cine nipón», impartidas en la Universidad de Valencia los días 3, 7 y 11 de julio de 2006, y el 12 de febrero de 2009, respectivamente; nuestro curso de extensión universitaria *Artes Escénicas Japonesas y Cine Nipón*, realizado en la Universidad de Valencia del 2 al 30 de julio de 2008; nuestra ponencia «The Invisible Body in *Nô* Theatre», presentada el 25 de julio de 2013 en el marco del simposio internacional «*Shintai / Soma. Presentation of Bodies in Japanese Films*» celebrado en la Universidad Johann Wolfgang Goethe de Fráncfort (Alemania); o nuestro ensayo «Invisibility, Ghostliness, Unreality, and Emptiness: Avatars of the Body in *Nô* Theatre», incluido en el libro colectivo *Körperinszenierungen im japanischen Film / Presentation of Bodies in Japanese Films* (Darmstadt, Büchner-Verlag, 2016).

Así pues, con la larga trayectoria profesional que nos avala –jalonada de publicaciones y de reconocimientos como el Premio Extraordinario de Licenciatura 2000-2001; la beca concedida por la AIEJ (Association of International Education, Japan) para estudiar en la Universidad de Waseda durante el curso académico 2002-2003; la distinción académica «Top 10%» de dicha universidad; la beca de postgrado del Programa Nacional de Formación de Profesorado Universitario (F.P.U.) del Ministerio de Educación y Ciencia durante los años 2004-2008; el Segundo Premio y la Mención Especial en el I Concurso Internacional de Haiku Samurái Hasekura, celebrado en 2013 dentro del marco de actividades del Año Dual España-Japón; o la Mención Especial en el VIII Concurso Internacional de Haiku «Facultad de Derecho de Albacete», celebrado en 2016–, y con el crédito y la solvencia que nos otorgan la labor previa realizada hasta ahora y todos nuestros conocimientos de primera mano sobre la cultura japonesa, nos hemos lanzado con ilusión al magno proyecto que supone escribir una tesis doctoral de estas características, y lo hemos hecho con la esperanza de cubrir, desde la perspectiva de una persona formada en humanidades, los vacíos dejados por los estudios anteriores sobre el tema.

No exageramos al decir que nada nos causaría mayor satisfacción que el hecho de promover con este trabajo el interés y el respeto por la animación y, especialmente, por la producción de Hayao Miyazaki entre los círculos académicos y el público en general, ensanchándoles el camino abierto hace años con nuestra *Guía para ver y analizar «El viaje de Chihiro»* a todos aquéllos que deseen transitarlo y ampliarlo hacia nuevos horizontes. Nada, en verdad, nos enorgullecería más que despertar vocaciones con nuestra tesis doctoral y ver ésta convertida en una útil obra de referencia para quienes deseen sumergirse por primera vez, o indagar con más profundidad, en el maravilloso universo fílmico del genio nipón. Esperamos, por tanto, en este momento en el que la política, la economía y la sociedad de Occidente pasan necesariamente por el diálogo con los países orientales –algunos de los cuales han comenzado ya a reclamar su lugar en el concierto internacional–, que nuestra investigación sirva para arrojar luz sobre un campo de estudio todavía poco transitado por estas tierras, y contribuya de ese modo a divulgar la obra de un autor aún por descubrir para mucha gente, con el fin de

que se le reconozca lo antes posible el puesto que con toda justicia merece –y, en realidad, ya tiene– en el panteón del séptimo arte⁹⁰.

⁹⁰ <http://cooljapan.es/guia-para-ver-y-analizar-el-viaje-de-chihiro/>

4. INTRODUCCIÓN

4.1. Aproximación al término *anime*: génesis y definiciones

Siendo el cine de Hayao Miyazaki el tema vertebrador de esta tesis doctoral, nos parece oportuno comenzar la presente introducción hablando del medio elegido por nuestro autor para llevar a cabo sus obras, es decir, del dibujo animado, y, en concreto, del dibujo animado japonés, más conocido por el nombre de *anime*.

Si bien todos aceptan hoy que la voz *anime* proviene de un vocablo occidental, muchos investigadores todavía siguen debatiendo sobre su origen exacto. Hay quienes, basándose en la costumbre que tienen los japoneses de incorporar palabras y expresiones del inglés a su propio idioma y de contraerlas en no pocas ocasiones – *costume play* («juego de disfraces») = *cosplay* (*kosupurê*), verbigracia–, consideran que *anime* es la abreviación de la transcripción nipona del término anglosajón *animation* (*animêshon*). Sin embargo, en inglés, *animation* no puede acortarse a *anime*, ya que la *e* no forma parte del vocablo original. Por este motivo, la teoría más extendida relaciona *anime* con el término francés *dessin animé*, aunque ello podría tratarse de un mito surgido a raíz de la popularidad de los «dibujos animados» japoneses en Francia a finales de la década de 1970 y a lo largo de la década de 1980 –popularidad espectacular hasta el punto de llevar a más de una coproducción entre ambos países–.

En cualquier caso, antes de la generalización de la voz *anime*, la palabra empleada comúnmente para referirse al dibujo animado nipón era *Japanimation* –contracción de los vocablos ingleses *Japan* y *animation*–, término que sobrevivió, al menos, hasta principios de la década de 1990. No obstante, hoy día, *Japanimation* sólo aparece en contextos nostálgicos en el mundo occidental, mientras que en Japón la palabra se utiliza ahora para referirse a las creaciones nacionales y diferenciarlas así de las extranjeras, conocidas como *anime*. Sin embargo, al mismo tiempo, el término *anime* sigue también empleándose con carácter general en el país del Sol naciente para aludir a cualquier tipo de animación, independientemente del género, del estilo o del lugar de origen.

Con todo, continúa habiendo mucha controversia acerca de si el vocablo *anime* puede o no extenderse al dibujo animado no japonés pero que parece tal. La afirmación o negación de dicha idea depende, en buena medida, de la definición técnica de *anime* que cada uno elija. Así, si tomamos como referencia una definición basada en el origen, *anime* sería solamente la animación realizada en Japón. Ahora bien, ¿qué ocurre entonces con las coproducciones entre Japón y otro u otros países? Dejarse guiar por un tipo de definición tan simplista no parece ser el mejor método a la hora de clasificar un producto determinado.

Si atendemos a una definición basada en el estilo, *anime* sería todo aquel tipo de dibujo animado que, independientemente del lugar donde haya sido producido, comparte unos mismos rasgos estilísticos. Pero ¿cuáles son esos rasgos que caracterizarían el supuesto «estilo *anime*»? ¿Aquéllos referidos únicamente al trazo, al tipo de dibujo que todos conocemos –ojos grandes, boca pequeña, nariz respingona, coloridos cabellos de punta o que caen lacios sobre la frente en flequillo, etc.– y a las técnicas de edición y montaje en las que suelen predominar los cortes y los ángulos de cámara? En ese caso, ¿cómo calificar, por ejemplo, los filmes de animación japoneses de la década de 1930 –más próximos a la estética del primer Walt Disney– o los trabajos iconoclastas de autores tan singulares como Yôji Kuri, Renzo Kinoshita, Taku Furukawa o Nobuhiro Aihara, cuyas peculiaridades artísticas los alejan de lo que tradicionalmente entendemos por *anime* y, sin embargo, son etiquetados como tal? Dada la enorme variedad existente dentro de la animación japonesa, tampoco podemos decir que esta definición nos resulte de gran ayuda a la hora de clasificar las obras.

Algunos diccionarios definen el *anime* a partir del estilo, pero la polémica sigue estando servida, y, como ya hemos señalado, todo depende, en última instancia, de los parámetros que cada uno escoja.

4.2. Los dibujos animados japoneses y su legitimidad cultural: precedentes histórico-artísticos

Una vez definido –o, al menos, acometido el intento de definir– el escurridizo concepto de *anime*, se impone hablar –ahora sí– de la ilustre tradición sobre la que éste se asienta, una tradición en la que –lo apuntábamos en el apartado 2– tienen cabida las artes plásticas, las artes escénicas y las artes visuales, cuyos ejemplos más representativos, convertidos hoy en iconos emblemáticos del país del Sol naciente, contribuyen a otorgar a sus dibujos animados la legitimidad cultural necesaria que, creemos, los dignifica como objeto de estudio. Dentro de este rico acervo, cuyo conocimiento resulta fundamental para entender muchos rasgos de la animación japonesa, el precedente más destacado lo constituyen, sin lugar a duda, el manga y las distintas formas de expresión en las que éste se fue ramificando a lo largo de la Historia, pues el manga es lo más parecido a un dibujo animado sin movimiento.

4.2.1. Artes plásticas: el manga y sus variantes

Hablar del *anime* supone hablar necesariamente de la milenaria tradición del «cómic de origen japonés», que es el primero de los tres significados que el DRAE confiere a la palabra «manga» en su tercera acepción⁹¹. La enorme importancia de esta forma artística ha sido puesta de relieve por el propio Miyazaki, quien da cuenta de ella con las siguientes palabras:

Creo que este vehículo de expresión conocido como «manga» ha penetrado tan amplia y profundamente en nuestra cultura, que ni los mismos japoneses somos conscientes de ello. Ni qué decir tiene que el abanico de posibilidades expresivas que ha abierto el cómic japonés es extensísimo, por lo que sería una estupidez deshacerse de toda esa herencia. Por otro lado, ¿qué decir del universo del manga, que fue en sí mismo nuestro maestro y nuestro punto de partida? Creo que éste está relacionado con la ausencia de realismo de que hacemos gala los japoneses a la hora de percibir la realidad⁹².

⁹¹ <http://dle.rae.es/?id=OBSM3PH|OBSjmj4|OBTib4V>

Para explicar la evolución histórica de tan trascendente arte, seguiremos, en lo esencial, el análisis propuesto por Frederik L. Schodt en su espléndido trabajo *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics* (*¡Manga! ¡Manga!: El mundo del cómic japonés*, 1983)⁹³.

En realidad, el término «manga», traducido de forma literal, significa simplemente «dibujo sin sentido», es decir, sin finalidad concreta, realizado de manera distraída, improvisada. Pero «manga» puede tener también un sentido más preciso: «caricatura». Lo cierto es que los primeros mangas de la Historia son caricaturas realizadas, seguramente, con un irrefrenable espíritu de divertimento, y halladas en lugares tan insospechados como el Tōshōdai-ji y el Hōryū-ji de Nara, dos de los templos budistas más antiguos e importantes de Japón. Estos dibujos burlescos, descubiertos tras las paredes y techos de ambos edificios a raíz de las tareas de restauración llevadas a cabo en 1935, incluyen animales, personas y exagerados miembros fálcos –muy presentes en toda la tradición artística y festiva japonesa⁹⁴–, y presumiblemente fueron realizados a finales del siglo VII por escribas y obreros aburridos.

⁹²«日本人自身が気付かないほど、マンガという表現形式は広く深く文化に浸透していると思います。もちろん、日本のマンガが切り開いた表現の可能性はとても大きい。ですからその遺産をすべて捨ててしまうのもバカなことです。かといって、マンガの世界がそのまま自分たちの教師だったり、自分たちの出発点だったりするのはどうか。それは、日本人が現実認識をするときのリアリズムの欠如につながっていると思うんです» («Nihon-jin jishin ga kitzukanai hodo, manga to iu hyōgen keishiki wa hiroku fukaku bunka nishintōshiteiru to omoimasu. Mochiron, Nihon no manga ga kirihiraita hyōgen no kanōsei wa totemo ookii. Desukara sono isan wo subete suteteshimauno mo bakana koto desu. Ka to itte, manga no sekai ga sono mama jibuntachi no kyōshi dattari, jibuntachi no shuppanten dattari suruno wa dō ka. Sore wa Nihonjin ga hyōgen ninshiki wo suru toki no riarizumu no ketsujo ni tsunagatteiru to omoundesu»), H. Miyazaki, 折り返し点 1997-2008 (*Orikaeshi-ten 1997-2008*), 東京 (Tokio), 岩波書店 (Iwanami Shoten), 2008, pág. 83 (T. del A.).

⁹³ F. L. Schodt, *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics*, Tokio, Kodansha International, 1983, págs. 28-37.

⁹⁴ Aún hoy, en Japón, pueden verse celebraciones sintoístas en honor a la fertilidad encarnada en la figura de un pene, venerado como símbolo de fuerza, vigor y buena suerte. Una de las celebraciones más famosas tiene lugar cada primavera –el primer domingo del mes de abril, para ser exactos– en la ciudad de Kawasaki, en la prefectura de Kanagawa, cerca de Tokio. Se trata del famoso Kanamara *Matsuri*, un festival en el que el pene se halla presente en todo momento en forma de ilustraciones, dulces, decoraciones... Los actos del festejo tienen lugar en las inmediaciones del templo Kanayama, dentro del recinto del santuario Wakamiya (Wakamiya *Hachimangū*), visitado en épocas pasadas por las prostitutas, que rezaban para pedir protección ante las enfermedades de transmisión sexual, pero también por todos aquellos que buscaban el favor divino para la prosperidad de los negocios y del clan, para un feliz alumbramiento o para la armonía conyugal. Para más información sobre esta vistosa festividad, véase <http://web.archive.org/web/20130906221046/http://www.tomuraya.co.jp/wakamiya.htm> (en japonés).

Ahora bien, la veneración del símbolo fálico no es exclusiva de Japón: desde la Edad de Piedra hasta la actualidad, son muchas las civilizaciones europeas –Hélide y Roma, con los dioses Hermes/Mercurio, Pan/Fauno y Príapo, o con la cornucopia y el cuerno napolitano; Escandinavia, con el

Durante el período Heian (794-1185/1192), considerado la primera edad de oro de la cultura nipona, hicieron su aparición los rollos ilustrados, la modalidad de arte narrativo más antigua de Japón que hoy se conserva. Esta forma artística procedía de China, pero los japoneses la adaptaron rápidamente a su cultura y la dotaron de características propias, siendo, quizá, la más significativa de ellas un irreverente sentido del humor que llega, en ocasiones, a lo escatológico, y que también está presente en otras manifestaciones artísticas niponas. Los rollos ilustrados no consistían en páginas con dibujos divididos en viñetas, como los tebeos actuales, sino que formaban un continuo que se «leía» de derecha a izquierda, igual que la escritura tradicional. Al principio, los dibujos iban acompañados de texto para facilitar su comprensión, pero la longitud de los rollos –algunos de hasta casi veinticinco metros–, que permitía al autor explayarse en el dibujo tanto como quisiera, y el empleo de convenciones gráficas conocidas por todos, como las nubes, la niebla o el follaje de los árboles para separar las distintas escenas, acabaron por hacer del texto algo innecesario. Como suele ocurrir en cualquier cultura con las tempranas manifestaciones artísticas, la mayoría de los primeros rollos ilustrados japoneses estaba relacionada con temas religiosos, si bien la seriedad de éstos no podía ocultar el sentido lúdico con el que los pintores solían tratarlos.

El ejemplo más paradigmático –y la primera obra maestra indisputable del manga– es el 鳥獸戯画 [(*Chôjû-giga*) *Dibujos humorísticos de aves y bestias*], una colección de cuatro rollos monocromos realizados con pincel y tinta china en torno al siglo XII, actualmente conservados en el templo Kôzan de Kioto. Según la creencia popular, fueron ejecutados por el monje y artista budista Sôjô Toba –también conocido con el sobrenombre de Kakuyû–, pero parece ser que únicamente los dos primeros pueden atribuírsele a él con seguridad. El primer rollo muestra una serie de animales antropomorfos al estilo de los dibujos de Walt Disney que están llevando a cabo

dios Frey de la mitología nórdica y el *Völsa þáttur*, un relato corto perteneciente al grupo de sagas legendarias del manuscrito medieval islandés *Flateyjarbók* (*Libro de Flatey*, Jón Þórðarson y Magnús Þórhallsson, 1387-1394/1395)–, del Próximo y del Lejano Oriente –Egipto, con el dios Menu/Min; India, con el *lingam* del dios Shiva– o de la América precolombina –la cultura mochica o el pueblo guaraní, con el legendario Kurupí– en las que el miembro viril ha jugado un papel fundamental en las creencias y ritos propiciatorios de fecundidad. Para una visión del tema desde el punto de vista de la antropología social y cultural, puede consultarse A. P. Lyons y H. D. Lyons, *Irregular Connections: A History of Anthropology and Sexuality*, Lincoln y Londres, University of Nebraska Press, 2004.

diversas actividades humanas: liebres, monos, ranas y zorros orando, bañándose en el río o practicando el tiro con arco y la lucha libre. El hecho de que unos vayan vestidos como bonzos y otros como aristócratas hace pensar que esta obra sería una parodia del estilo de vida decadente de la nobleza y el clero de la época (imagen 1). El segundo rollo se limita a una serie de bocetos de animales a modo de ejercicios, mientras que los dos últimos contienen hilarantes imágenes de monjes jugando, apostando y viendo peleas de gallos.

Las condiciones sociohistóricas del período Kamakura (1192-1333) influyeron de forma decisiva en la creación posterior de un arte moralizante íntimamente relacionado con las enseñanzas del *bushidô* o código ético de los samuráis y con los preceptos de las escuelas o sectas budistas zen, *nichiren* y *jôdo shinshû*, que, por entonces, empezaban a ganar adeptos. Aparecieron nuevos rollos ilustrados con los seis reinos del samsara, según la cosmología budista –el mundo de los *devas* o dioses (dividido en «cielos» superiores e inferiores), el mundo de los *asuras* o titanes/semidioses, el *mánusya* o mundo de los seres humanos, el *tiryag-yoni* o mundo de los animales, el mundo de los *pretas* o fantasmas/espíritus hambrientos y el mundo de los *narakas* o infiernos (dividido en ocho infiernos helados y ocho infiernos ardientes)⁹⁵–, destinados a recordar a los creyentes preceptos fundamentales como el rechazo de este mundo material e ilusorio, pero realizados de tal manera que, más que los sufrimientos derivados de las malas acciones, lo que quedaba acentuada era la estupidez humana. Así, en los 地獄草紙 [(*Jigoku zôshi*) *Rollos de los infiernos*], 餓鬼草紙 [(*Gaki zôshi*) *Rollos de los fantasmas hambrientos*] y 病草紙 [(*Yamai zôshi*) *Rollos de las enfermedades*], por ejemplo, aunque el sufrimiento es descrito con un exacerbado realismo –demonios horriblemente deformes que se mofan de los atemorizados mortales; grotescas figuras que, muertas de hambre, devoran con fruición cadáveres y excrementos humanos (imagen 2); la debilidad del hombre asediando su casa con todo un cortejo de enfermedades y aberraciones (una persona con hemorroides, un hermafrodita, un albino, etc.)–, el estilo empleado suele ser siempre leve y burlesco.

⁹⁵ Atendiendo al origen indio del budismo, hemos recurrido aquí a la terminología en sánscrito. En japonés, los nombres de los seis reinos del samsara (*rokudô*) serían, respectivamente: *tendô*, *shuradô*, *ningendô*, *chikushôdô*, *gakidô* y *jigokudô*. A pesar del orden en que los hemos nombrado, en el budismo japonés, el *shuradô* o mundo de los semidioses está por debajo del *ningendô* o mundo de los humanos, pues, además de estar condenados a batallar sin cesar, estos seres, según se cree, viven, literalmente, debajo de nosotros, bien bajo tierra, bien en el fondo del mar.

Cuando no estaban constreñidos por temas religiosos, tanto los artistas del período Heian como los del período Kamakura desplegaban en los rollos ilustrados toda su imaginación y sentido del humor, y llegaban a crear obras de un estilo sorprendentemente próximo a los cómics actuales. Así, las 放屁合戦 [(*Hôhi-gassen*) *Batallas de pedos*] preludiaban ya hace siglos los actuales tebeos para niños conocidos como *unko manga* (literalmente, «cómics de mierda», por su contenido escatológico) y los increíbles concursos de ventosidades que hoy son emitidos por la televisión japonesa, mientras que las 陽物比べ [(*Yôbutsu kurabe*) *Competiciones fálicas*] – ilustraciones en las que varios hombres aparecen comparando alegremente sus enormes miembros erectos y usándolos en ingeniosas pruebas de fuerza– anticipa los chistes visuales sobre genitales que son tan comunes en los tebeos y animaciones de nuestros días (imágenes 3 y 4). Especialmente el humor escatológico es un rasgo también visible en producciones de *anime* como *Doctor Slump* [ドクター・スランプ (*Dokutâ Suranpu*), VV. AA., 1997-1999], y un elemento al que ni siquiera Hayao Miyazaki es ajeno, como demuestra la secuencia del *o-kusare-sama* o dios podrido –«pestilente», en la versión castellana– de *El viaje de Chihiro*.

La leyenda atribuye la creación de los dos tipos de rollos ilustrados citados anteriormente al abad Toba, el mismo autor del *Chôjû-giga*, lo que podría parecernos, a primera vista, algo herético. Sin embargo, en Japón, el budismo goza de una tradición secular que, si bien a veces ha llevado a excesos por parte del clero, también ha animado a la producción de obras magníficas como las aparentemente decadentes *Batallas de pedos* y *Competiciones fálicas*, o los dibujos zen (*zen-ga*) de los siglos XVII y XVIII, un tipo de caricatura de índole religiosa que encauzaba el humor espontáneo hacia un propósito serio.

Los *zen-ga* son, en realidad, una forma de ayuda espiritual para el artista, cuyo objetivo último no es la creación de una imagen sobre el papel, sino el refuerzo de un estado mental. Importado de China, donde recibía el nombre de *chán*, el budismo zen comparte ciertas cualidades de la tradición sencilla y directa del taoísmo, y pone el énfasis en la posibilidad de una iluminación repentina –*satori*, en japonés– por medio de la liberación de la mente del mundo fenomenológico. El equilibrio espiritual requerido

para la consecución de tal hazaña es impulsado por una actitud irreverente y un refinado sentido del absurdo de la condición permanente del ser humano, expresado, sobre todo, en el *kôan* o acertijo espiritual⁹⁶, para cuya resolución es necesario «rumiarlo “hasta que se caigan los dientes”»⁹⁷. Como R. H. Blyth apunta en su libro *Oriental Humor (Humor oriental, 1959)*, «el zen es la única religión en la que la risa, más que estar permitida, es necesaria»⁹⁸, una aseveración compartida por Nancy Wilson Ross en su obra *Budismo, un modo de vivir y de pensar (Buddhism: A Way of Life and Thought, 1980)*, donde afirma que «el pragmatismo del zen ha contribuido a otra de sus singularidades: su marcado sentido del humor, un humor incluso a su propia costa –característica incuestionablemente única en la historia de las religiones–. El zen no invita meramente a la risa; considera ésta como una forma de mantener el ego humano en su sitio con respecto al universo»⁹⁹, y esta peculiar unión de lo lúdico y lo religioso será justamente una de las piedras de toque de la filmografía miyazakiana, como más adelante tendremos ocasión de comprobar.

A decir verdad, tal forma de pensamiento no es exclusiva del zen; participan también de ella la lógica irracional de Nasrudín –personaje mítico de la tradición popular sufí–¹⁰⁰ y la «loca sabiduría» de Padmasambhava –el fundador, según la tradición, de la escuela tibetana de budismo Nyingma–. Esta «loca sabiduría», en

⁹⁶ Para una explicación más detallada de los *kôan* en castellano, véanse P. Cornu, *Diccionario Akal del Budismo*, Madrid, Akal, col. Diccionarios, 40, 2004, págs. 260-261 y T. Izutsu, *El koan Zen: ensayos sobre el budismo Zen*, Madrid, Eyras, 1980.

⁹⁷ R. Barthes, 1991, pág. 100.

⁹⁸ «Zen is the only religion in which laughter is not merely permitted but necessary», R. H. Blyth, *Oriental Humour*, Tokio, Hokuseidô Press, 1968, pág. 90 (T. del A.).

⁹⁹ «Zen's down-to-earthness has contributed to another of its singular attributes: its strong sense of humor, even humor at its own expense –a characteristic unquestionably unique in the history of religions. In Zen, laughter is not merely encouraged, it is in fact insisted upon as one way of keeping the human ego in its proper place in relation to the universe», N. W. Ross, *Buddhism: A Way of Life and Thought*, Nueva York y Toronto, Random House, 1981, pág. 167 (T. del A.).

¹⁰⁰ Nasrudín, una especie de quijotesco antihéroe del islam, cuerdo en su locura, crítico agudo y mordaz de las desviaciones del credo musulmán, representadas en muchos de sus cuentos precisamente por los garantes tradicionales de la religión, como imanes y jueces, es una figura que condensa todo el ingenio popular de Oriente Medio. Para Idries Shah, uno de los mayores divulgadores del sufismo en Occidente, la sabia y absurda dialéctica de los cuentos de Nasrudín era uno de los métodos más ingeniosos que tenían los sufíes para romper la forma de pensar habitual y así adentrarse en un mundo despojado de prejuicios, necesario para alcanzar la iluminación. Para más información, pueden consultarse, entre otros libros, I. Shah, *Las sutilezas del inimitable Mulá Nasrudín*, Barcelona, Kairós, col. Sabiduría perenne, 2004 y J. Gimeno, *Noventa y nueve iluminaciones de Nasrudín*, Valencia, Pre-Textos, 2015.

concreto, puede entenderse como la capacidad de ser completamente honesto con uno mismo. Consiste en atreverse a mirar sin cesar y sin engaños ni prejuicios la propia naturaleza. Cuando permitimos que desaparezca toda esperanza de ser algo distinto a lo que somos y aceptamos que no hay ninguna meta que alcanzar ni ningún modelo ideal que nos pueda servir de referencia, entonces, la «loca sabiduría» inicia su acción en nosotros. Sin juicio ni expectativas, la lucidez crece. Y hay que empezar por «morderse la cola y seguir comiendo hasta comerse la propia boca»¹⁰¹. En ese «deshacerse» con el objetivo de llegar a «ser» plenamente, el impulso de la naturaleza búdica comienza a mostrarse para acabar surgiendo y realizándose en cada cual. Estos dos conceptos de la «desaparición del yo» y de la «intencionalidad sin intención» –que tanto recuerda, por cierto, a la definición kantiana de «estética» como «“finalidad sin fin” (*Zweckmäßigkeit ohne Zweck*)»¹⁰²–, constituyen la base misma del zen. El gran maestro japonés Dôgen decía: «[n]o tienes necesidad ni de incienso, ni de plegarias, ni de la invocación del nombre de Buddha, ni de confesión, ni de Escrituras santas. Siéntate y medita a fin de llegar al estado *shinjin datsuraku* [(la eliminación del ego)]»¹⁰³. Tal invitación a «sentarse sin hacer nada» –una idea que encuentra su equivalente taoísta en la expresión *ching-jing wu-wei*¹⁰⁴–, conlleva la ausencia de cualquier significado trascendental –«es necesario estar sentado “justamente para estar sentado”»¹⁰⁵–, algo, por cierto, que, en su libro *El imperio de los signos (L’empire des signes, 1970)*, Roland Barthes extrapolará a todos los actos que presiden la cotidianeidad de Japón, tanto de la vida social de sus habitantes como de su vida artificial –«el teatro, la literatura, la arquitectura, el urbanismo»¹⁰⁶–:

¹⁰¹ Ch. Trungpa, *Loca sabiduría*, Barcelona, Kairós, col. Sabiduría perenne, 2005, pág. 104.

¹⁰² «“[F]inality without an end” (*Zweckmäßigkeit ohne Zweck*)», R. Fortes Guerrero, «Invisibility, Ghostliness, Unreality, and Emptiness: Avatars of the Body in *Nô* Theatre», en K. Adachi-Rabe y A. Becker (eds.), *Körperinszenierungen im japanischen Film / Presentation of Bodies in Japanese Films*, Darmstadt, Bûchner-Verlag, 2016, pág. 294.

¹⁰³ Cit. en J. Rubiera y H. Higashitani (eds.), *Fûshikaden: Tratado sobre la práctica del teatro Nô y cuatro dramas Nô*, Madrid, Trotta, 1999, pág. 32.

¹⁰⁴ R. Fortes Guerrero, «Invisibility, Ghostliness, Unreality, and Emptiness: Avatars of the Body in *Nô* Theatre», pág. 294.

¹⁰⁵ R. Barthes, 1991, pág. 113.

¹⁰⁶ *Ibid.*, pág. XII.

Occidente es el imperio del sentido. Aquí el signo está lleno, remite a las ideas de Orden y de Dios, en una orientación piramidal. El [...] Japón [...] es el imperio de los signos, [...] imperio de signos... vacíos. No es cuestión [...] de plantearse una dirección en esos signos, una intencionalidad, una voluntad. Los signos son vacíos porque, en el fondo, no remiten a nada más que a su significante. El discurso occidental pasa, a través de la racionalización, por un filtro moral y cristiano, alcanza un fin ideológico. El discurso japonés se contiene a sí mismo y sólo aspira a significarse exento del sentido, independiente de él¹⁰⁷.

Así, en el caso de Japón,

no habrá, pues, que buscar el lugar del signo por el lado de sus ámbitos institucionales: no será cuestión de arte, ni de folklore, ni siquiera de «civilización» [...]. Será cuestión de la ciudad, del almacén, del teatro, de los buenos modales, de los jardines, de la violencia; será cuestión de ciertos gestos, ciertas comidas, ciertos poemas; será cuestión de los rostros, de los ojos y de los pinceles con que todo esto se escribe pero no se pinta¹⁰⁸[.]

una hermosa paradoja comparable a la famosa formulación zen de que «las montañas y los ríos no son realmente montañas y ríos y al mismo tiempo sí lo son»¹⁰⁹. Dicho parangón no es casual, ni se ha introducido aquí de forma caprichosa; el propio Barthes afirma que «[l]a escritura es, en suma, a su manera, un *satori*: el *satori* (el acontecimiento Zen) es un seísmo [...] que hace vacilar al conocimiento, al sujeto: realiza un *vacío de palabra*. Y [...] en este vacío tienen su origen los rasgos con los que el Zen, en la exención de todo sentido, escribe los jardines, los gestos, las casas, los aromas, los rostros, la violencia»¹¹⁰

Barthes va aún más allá: al hablar del vacío –lo apuntábamos antes–, «está instaurando un procedimiento abocado a un final más alto [...], advierte una *ética*,

¹⁰⁷ *Ibid.*, pág. XI.

¹⁰⁸ *Ibid.*, págs. 3-4.

¹⁰⁹ J. Landaw y S. Bodian, *Budismo para dummies*, Barcelona, Planeta (por acuerdo con Wiley Publishing), 2010, pág. 339.

¹¹⁰ R. Barthes, 1991, pág. 10.

intuye una utopía: la de un mundo “a la vez estrictamente semántico y estrictamente ateo”. Por ello, tal vez, ese vacío encontrado en los signos japoneses remita, en el devenir del pensamiento barthesiano, a una reflexión sobre el “nihilismo” de Nietzsche¹¹¹. Este «nihilismo» es, en cierto modo, el mismo al que, como ya se ha señalado, alude el zen¹¹²:

El budismo zen busca la liberación mediante el desprenderse del «yo» en una contemplación sin pensar reflexivo, sin una conciencia del exterior basada en las distinciones de la lógica, sin preguntas por el sentido, sin finalidad: sólo hay «yo en la naturaleza», en armonía con ella, en equilibrio. Nada se contempla porque nos hemos fundido con lo que contemplamos. No hay dilema para la conciencia, sólo hay acción natural, espontánea, como un organismo que crece sin prisa, sin intención, sin motivo, sin objetivos ni metas. No hay fuera otra realidad a la que remitirse para encontrar «un sentido»¹¹³.

Precisamente de este tipo de actitud nacieron en el siglo XVII los dibujos zen. En su forma más sencilla, éstos consistían sólo en *ensō*, círculos que representaban el vacío, mientras que las ilustraciones humorísticas se reservaban para los *kōan* empleados por maestros como Ekaku Hakuin y Gibon Sengai con el fin de abrir la mente de sus inmaduros discípulos. La idea subyacente tras la acción era de capital importancia; una rápida pincelada producía la metáfora en blanco y negro de una verdad espiritual, y la obra era luego desechada sin firmarse. En su extrema simplicidad, el *zen-ga* comparte un rasgo común a prácticamente todo el arte japonés, incluidos los tebeos

¹¹¹ *Ibid.*, pág. XIII. Efectivamente, coincide el filólogo-filósofo alemán en que «[l]a realidad de por sí no pretende fin alguno ni está ordenada con una finalidad», pero, aunque «[e]l mundo está sujeto a una interpretación cuestionable y varía [...], debe excluirse [...] el puro *mecanicismo*» también (L. Jiménez Moreno, *El pensamiento de Nietzsche*, Madrid, Ediciones Pedagógicas, col. Historia de la Filosofía, 22, 1994, pág. 114), pues «[c]uando uno sabe que no existe un plan, sabe también que no existe la casualidad, dado que sólo en un mundo de finalidades tiene sentido la palabra “azar”» [«[w]hen you know that there is no design, you know also that there is no chance: for it is only where there is a world of design that the word “chance” has a meaning», F. Nietzsche, *Joyful Wisdom*, Nueva York, Frederick Ungar Publishing Co., 1960, págs. 152-153 (T. del A.)], y, además, «un mundo esencialmente mecánico sería un mundo esencialmente *sin sentido*» [«an essentially mechanical world would be an essentially *meaningless* world», *ibid.*, pág. 340 (T. del A.)].

¹¹² Decimos «en cierto modo» porque, aunque «[l]os budistas creen en la vacuidad (o, más exactamente, miran la experiencia de la vacuidad directamente por sí mismos), [...] eso no significa que no crean en nada. Caer en un rechazo tan extremo de todo es un riesgo muy grande en la vía espiritual», y, de hecho, en las enseñanzas budistas, «la vacuidad [...] no significa la nada» (J. Landaw y S. Bodian, *op. cit.*, pág. 339).

¹¹³ J. Rubiera y H. Higashitani (eds.), *op. cit.*, pág. 34.

de hoy en día: la economía de líneas. El arquitecto británico y consejero del Gobierno Meiji Josiah Conder, que estudió también pintura con un caricaturista y xilógrafo japonés entre los siglos XIX y XX, escribió: «Los límites impuestos en su técnica artística, así como la práctica constante de definir la forma por medio de líneas trazadas con un pincel flexible, han permitido al pintor japonés expresar con éstas incluso las cosas más inaprensibles, sin necesidad de añadir sombreado ni color»¹¹⁴.

No obstante, los *zen-ga* y los rollos ilustrados a los que hacíamos referencia páginas atrás en raras ocasiones eran vistos por la gente del pueblo, puesto que en el Japón feudal –de modo similar a lo que ocurría en la Europa absolutista–, casi todo el arte era propiedad exclusiva del clero, de la nobleza y de las poderosas familias de samuráis. Con el tiempo, empero, la plebe también empezó a demandar un arte de entretenimiento, y así es como a mediados del siglo XVII, en los alrededores de Ôtsu, cerca de Kioto, en la ruta que unía la antigua capital con el norte del país, tuvo lugar el *boom* de un tipo de dibujo caricaturesco conocido como Ôtsu-e («ilustraciones de Ôtsu»). Estas obras, que comenzaron siendo amuletos budistas para los viajeros, se convirtieron después en desinhibidos dibujos seculares con un repertorio de temas estandarizados –guerreros, beldades y demonios vestidos como monjes (imagen 5)– que acabaron por producirse a gran escala, usándose para ello una rudimentaria forma de grabado que se refinaría poco a poco hasta dar lugar en el siglo XVIII a la exuberante policromía de las «xilografías de brocado» o *nishiki-e*, las más famosas dentro de las «estampas del mundo flotante» o *ukiyo-e*¹¹⁵.

¹¹⁴ «The limits imposed on the technique of his art, and the constant practice of defining form by means of line drawn with a flexible brush, have enabled the Japanese painter to express in line even the most intangible and elusive shapes, without the aid of shading or color», *cit.* en F. L. Schodt, *op. cit.*, pág. 32 (T. del A.).

¹¹⁵ Para unas rápidas nociones generales sobre el *ukiyo-e*, y, especialmente, sobre el *nishiki-e*, puede consultarse M. Hashimoto Cordaro, «*Ukiyo-e*, “imágenes del mundo flotante”». La transición de una era en su más florida expresión», en Massao Okinaka. *Mirar lo visible y lo invisible/Massao Okinaka. Mirar allò visible i invisible*, Valencia, MuVIM, 2016, págs. 55-60. Para un estudio más profundo en lengua castellana sobre este tipo de arte, véanse G. Fahr-Becker (ed.), *Grabados japoneses*, Colonia, Londres, Madrid, Nueva York, París y Tokio, Taschen, 1999; J. M. Medrano (coord.), *Budismo, monjes, comerciantes y samuráis. 1.000 años de estampa japonesa*, Madrid, Centro Cultural Conde Duque, Centre Cultural Bancaixa y Museo Internacional de Arte Gráfico de la Ciudad de Machida, 2002; R. Bru (intr.), *Estampas japonesas en el Museo del Prado*, Madrid, Museo Nacional del Prado, 2013; y el capítulo dedicado a la xilografía nipona en G. Fahr-Becker (ed.), *Arte asiático*, Barcelona, Könemann, 2000.

Para comprender el *ukiyo-e*, es necesario comprender antes las condiciones socioeconómicas del Japón del período Tokugawa (1603-1868): con el fin de las guerras internas, la consiguiente unificación territorial y la decisión voluntaria de aislarse del mundo exterior, el país entró en su segunda edad dorada –la primera, recordemos, había sido durante el período Heian–, una época marcada por la paz, la prosperidad económica y el florecimiento cultural. El declive de la aristocracia guerrera y del arte eminentemente religioso que ésta había patrocinado dio paso al auge de una nueva clase social de ricos comerciantes (los *shōnin*) y a un tipo de arte laico más afín a sus gustos y preferencias. Es así como el vocablo *ukiyo*, acuñado por el budismo, y que tenía en su origen connotaciones peyorativas, al referirse al mundo ilusorio e incesantemente cambiante en el que vivimos y que debemos trascender para alcanzar la iluminación, pasó a designar entonces el mundo de los placeres sensuales en el que estaba inmersa la pujante burguesía de mercaderes que ostentaba realmente el poder económico del país. Y fue el escritor Ryōi Asai, al que hacemos referencia al comienzo del apartado 2, quien, en el prefacio de su obra de 1661 浮世物語 [(*Ukiyo monogatari*) *Cuentos del mundo flotante*], mejor captó el espíritu del término: «Vivir únicamente el momento presente, entregándose en cuerpo y alma a la contemplación de la luna, de la nieve, de las flores de cerezo y las hojas de arce, cantar canciones, beber vino, divirtiéndonos simplemente flotando, flotando, sin dejarnos abatir por la pobreza ni permitiendo que trasluzca en el rostro, sino flotar a la deriva como una calabaza en la corriente de un río: esto es lo que llamamos *ukiyo*»¹¹⁶.

Los primeros *ukiyo-e* eran grabados sencillos y monocromos que solían representar a hombres y mujeres en el barrio de placer de Yoshiwara, el distrito rojo de Edo (la actual Tokio), ciudad desde donde el clan Tokugawa gobernaba el país –de ahí que esta época sea conocida también con el nombre de «período Edo»–. La calidad de dichas estampas, despreciada en un principio, como demuestra el hecho de que se usaran para envolver mercancías destinadas al extranjero –de este modo, en efecto, es como las descubrieron los pintores impresionistas en el último tercio del siglo XIX– se fue incrementando con el tiempo, así como también la variedad temática de éstas –bellezas femeninas, vistas de lugares famosos, estrellas del teatro kabuki, escenas de cuentos y leyendas populares o de narraciones históricas conocidas por todos...–, lo que

¹¹⁶ Cit. en R. Bru (intr.), *Estampas japonesas en el Museo del Prado*, Madrid, Museo Nacional del Prado, 2013, pág. 11.

dio lugar a coloridas imágenes de elegantes líneas fluidas –a veces, deformadas a propósito– que, en muchos casos, fueron compiladas en libros. Dichos libros quizá puedan ser considerados los cómics más antiguos de la Historia, después de los rollos ilustrados. Como sus predecesores, no estaban divididos en viñetas y tampoco tenían bocadillos; consistían en veinte o más páginas ilustradas –con o sin texto–, bien plegadas a modo de acordeón, bien atadas con hilo a modo de encuadernación.

En 1702, Shunboku Ôka publicó su 鳥羽絵三国志 [(Toba-*e Sangoku-shi*) *Registro de los Tres Países con ilustraciones al estilo Toba*], un «tebeo» donde aparecían traviosos hombrecillos de largas piernas divirtiéndose en escenas de la vida cotidiana en Kioto, Osaka y Edo. Dicha obra parece que creó en la región de Osaka la moda de lo que acabaría conociéndose como Toba-*e* o «ilustraciones de Toba», bautizadas así en honor al autor del *Chôjû-giga*. Estos dibujos eran monocromos y se compilaban en cuadernos, a veces acompañados de texto. Al igual que las Ôtsu-*e*, las Toba-*e* conocieron un gran éxito entre el público, que, después de comprarlas, las coloreaba por su cuenta.

Junto a las Toba-*e*, hicieron también su aparición las *kibyôshi* o «tapas amarillas», cuadernos de grabados monocromos con explicaciones que contaban historias, a menudo publicadas como series. A diferencia de las Toba-*e*, las *kibyôshi* estaban dotadas de una línea argumental consistente. Estas «tapas amarillas» alcanzaron popularidad a finales del siglo XVIII, y, de manera similar al desarrollo de los cómics adultos de hoy en día, surgieron a partir de los libros de fábulas ilustradas para niños. Trataban temas corrientes de manera humorística, y en más de una ocasión fueron prohibidas por satirizar a las autoridades.

Casi todos los artistas del *ukiyo-e* dedicaron también parte de su obra a la pintura erótica o *shun-ga* (literalmente, «ilustraciones de primavera»)¹¹⁷, y crearon estampas desinhibidas y sorprendentes como la de *El sueño de la esposa del pescador*

¹¹⁷ Para una rápida visión del género *shun-ga*, puede consultarse M. Hashimoto Cordaro, «*Shun-ga*, “pintura de primavera”. La representación de los caminos del amor», en *Massao Okinaka. Mirar lo visible y lo invisible/Massao Okinaka. Mirar allò visible i invisible*, Valencia, MuVIM, 2016, págs. 217-219.

[蛸と海女 (*Tako to ama*), Hokusai Katsushika, 1814¹¹⁸] –antecedente del *shokushu zeme/gôkan* («porno tentacular»), ya todo un subgénero clásico dentro del *hentai manga/anime* (manga/anime pornográfico), como demuestran, verbigracia, la serie de tres OVAs *Urotsukidôji: La leyenda del señor del mal* [超神伝説 うろつき童子 (*Chôjin densetsu Urotsukidôji*), Hideki Takayama, 1987-1989] y sus numerosas secuelas–, en las que el sexo se mezcla con el tradicional humor japonés y con la imaginación más desbordante (imagen 6).

Como puede observarse, el *ukiyo-e* era parte integrante de la cultura popular de su tiempo; un tipo de entretenimiento barato y divertido que abundaba por igual en lo humorístico, lo cotidiano, lo maravilloso y lo macabro, igual que el manga y el *anime* actuales, con los que comparte su origen marcadamente popular y su vinculación a la cultura de masas. De hecho, el término «manga» fue acuñado por Hokusai Katsushika, uno de los más grandes exponentes del *ukiyo-e* junto a Utamaro Kitagawa, autor revolucionario conocido, sobre todo, por sus composiciones magistrales de hermosas mujeres (*bijin-ga*); Sharaku/Tôshûsai, maestro de la caricatura activo a finales del siglo XVIII, famoso por sus retratos de actores de kabuki; Kuniyoshi Utagawa, célebre por sus composiciones al estilo de las del pintor manierista Giuseppe Arcimboldo; Hiroshige Utagawa, quizá el máximo exponente del paisajismo nipón¹¹⁹; o Yoshitoshi Tsukioka, en muchos de cuyos *muzan-e* o «grabados sangrientos» (imagen 7) se aprecian, por ejemplo, las mismas manchas de sangre estilizadas que caracterizan a tantos tebeos de acción contemporáneos y a tantas series y películas japonesas de dibujos –incluyendo, entre éstas últimas, la obra más violenta de toda la producción miyazakiana: *La princesa Mononoke* (imagen 8)–, al tiempo que otros rasgos propios del *ukiyo-e*, como las perspectivas forzadas, los encuadres en los que el elemento principal queda parcialmente ocultado o directamente desplazado a un lado o al fondo

¹¹⁸ La traducción al español del título original de este famoso grabado sería *Los pulpos y la buceadora*. Para un recorrido visual por la obra de Hokusai –incluyendo sus célebres paisajes, sus sorprendentes caricaturas o sus numerosos estudios de posturas y expresiones faciales– y un estudio de su influencia en el manga moderno a través de personajes y temas que van desde el surrealismo y el absurdo hasta lo onírico y lo fantasmagórico, pasando por el realismo en la descripción de las figuras más humildes de la sociedad, como artesanos y campesinos, véase J. Bouquillard y Ch. Marquet, *Hokusai, First Manga Master*, Nueva York, Abrams, 2007.

¹¹⁹ Véase, a modo de ejemplo, su maravillosa serie *Cien famosas vistas de Edo* [名所江戸百景 (*Meisho Edo hyakkei*), 1856-1858], ahora publicada en España en L. Bichler y M. Trede (eds.), *Hiroshige. Cien famosas vistas de Edo*, Colonia, Londres, Madrid, Nueva York, París y Tokio, Taschen, 2016.

del plano, las composiciones asimétricas y la valoración del lleno y del vacío, pasan a definir también la estética visual del manga y el *anime* actuales.

Puede decirse, en definitiva, que, a mediados del siglo XIX, el país del Sol naciente gozaba de una rica tradición artística de entretenimiento dirigida a un público fundamentalmente popular en la que el carácter narrativo, la jocosidad irreverente y la fantasía más transgresora iban de la mano. Ese mismo espíritu siguió animando a los autores posteriores, influyó poderosamente en la creación de géneros como el *ero-guro nansensu*¹²⁰ –caracterizado por su imaginaria surrealista, monstruosa y sexual– y determinó la visión que los japoneses tienen hoy del cómic y de la animación.

4.2.2. Artes escénicas: el teatro clásico japonés

Aunque el manga ocupa un lugar primordial dentro de la noble tradición artística sobre la que se asienta el *anime*, éste toma también elementos de las artes escénicas niponas, fundamentalmente, del teatro clásico, es decir, del *nô*, del *kyôgen*, del kabuki y del *bunraku*, que son las cuatro grandes formas dramáticas japonesas. Para empezar, el kabuki y el *bunraku* surgen en el período Edo como entretenimiento popular, igual que sucederá siglos después con el cine, y, dentro de éste, con el *anime*, vinculado, como ya hemos dicho, a la cultura de masas. Pero no sólo eso: muchos de los rasgos definitorios de estas dos variedades teatrales, además, influyeron de forma decisiva en la posterior concepción visual del dibujo animado en el país del Sol naciente. Así, por ejemplo, la figura del *onnagata* u *oyama* –actor de kabuki especializado en papeles femeninos tras ser prohibida la actuación de las mujeres en los escenarios¹²¹– encuentra su correlato en la androginia de muchos personajes de la animación nipona, que, en ocasiones, sólo pueden ser identificados por la ropa o por el peinado. Como señala Roberto Cueto,

¹²⁰ Término adaptado y abreviado de la expresión inglesa *erotic grotesque nonsense* («disparate erótico y grotesco»).

¹²¹ Para más información al respecto, véase R. Fortes Guerrero, 2005, págs. 3-5.

Por el contrario, en los célebres espectáculos de la Revista Takarazuka, todos los personajes son encarnados por actrices (*ibid.*, pág. 93). Algo similar ocurre en la ópera china: hasta el siglo pasado, todos los papeles de la ópera de Pekín o de la ópera de Cantón eran interpretados exclusivamente por hombres, mientras que, en la Ópera de Yue/Shaoxing, han estado protagonizados, desde la década de 1940 del siglo XX, sólo por mujeres.

[L]os cambios de sexo de un personaje abundan en las enrevesadas tramas del *anime*, ya que la sexualidad no es tanto una cuestión de genitalidad, de condición fisiológica, como una representación simbólica de ciertos valores (compasión, ternura, valor, nobleza) asociados a cada uno de esos sexos. La fisonomía ideal es, por ello, más bien neutra, compartida por ambos géneros, ya que el rasgo marcado será de otro orden: el vestuario, la forma y color del cabello (que también puede tener un valor simbólico) o la conducta y sensibilidad¹²².

Lo mismo sucede en el teatro *nô* y en el *kyôgen* (interludios cómicos representados entre los dramas *nô*), donde todos los personajes, incluidos los femeninos, han sido tradicionalmente encarnados por hombres; hombres, por cierto, que ni siquiera se molestan en cambiar su masculina voz –como sí hacen los *onnagata* del kabuki, que declaman en una especie de falsete–, puesto que el traje, la máscara, la peluca y demás elementos de atrezzo que llevan constituyen indicativos suficientes para dar a entender al público –«la Femenidad se da a leer, no a ver», porque «la Mujer es una idea (no una naturaleza)»¹²³– que éste se halla ante un cuerpo claramente «femenino», por mucho que su voz los delate y que parte de su rostro asome bajo la máscara, que nunca lo cubre por completo,

en un delicado equilibrio entre naturalismo y estilización, característica fundamental que tiene asimismo que ver con la propia máscara, debido al hecho de que las máscaras del *nô* están talladas de manera tal que lo real y lo abstracto se entrelazan hábilmente para buscar la belleza formal, poniéndose grandes esfuerzos en ajustar ambos a la representación teatral en cuestión. Dado que la máscara es el elemento más importante en el *nô*, esta combinación única de realidad e irrealidad apunta, en última instancia, a la esencia misma de este arte escénico¹²⁴.

¹²² R. Cueto, «Introducción al ciclo Anime», en *Cine de animación japonés*, folleto 518, Valencia, La Filmoteca del IVAC, 2004.

¹²³ R. Barthes, 1991, págs. 74 y 128.

En esta misma dirección va Elizabeth Ann Kaplan cuando afirma que «las mujeres en el cine no sirven de significantes para un significado (la mujer real), [...] sino que se han elidido significante y significado en un signo que representa algo en el subconsciente masculino» (E. A. Kaplan, *Las mujeres y el cine: A ambos lados de la cámara*, Madrid, Cátedra, col. Feminismos, 1998, pág. 62).

¹²⁴ «[I]n a delicate balance between naturalism and stylization, a fundamental feature concerned with the mask itself too, due to the fact that *nô* masks are carved in such a manner that the real and the abstract become skilfully joined to produce a beauty of form, major efforts being put into making them adjust to the actual performance. Given that the mask is the most important element in *nô*, this unique combination

Dicha combinación constituye *de facto* la paradoja que subyace también tras buena parte del cine de animación –y del cine de acción real–, que, sin ocultar, muchas veces, los dispositivos del medio técnico que lo sustenta, trata, al mismo tiempo, de alcanzar el máximo grado de similitud con la naturaleza en la que se inspira; algo a lo que no es ajeno el cine de Hayao Miyazaki, que, incluso en películas en las que la recreación manierista de la realidad alcanza sus estándares de calidad más elevados, gracias, sobre todo, al uso de la infografía –casos de *El viaje de Chihiro* y *El castillo ambulante*–, no se oculta la cualidad irreal del dibujo animado, que, por muy realista que pueda ser, no dejará de ser más que eso, un dibujo, aunque esté en movimiento. Haciendo una lectura ontológica del fenómeno, puede decirse que, desde el punto de vista budista, en el que tanto vamos a incidir a lo largo del presente trabajo, sucede con el *anime* lo mismo que con el *kyôgen* y con el *nô*, artes con un elevado grado de estilización «a medio camino entre la realidad aún necesaria para reconocer aquello que se muestra en el escenario y la más pura abstracción artística, lo que constituye el medio más efectivo de trascender este mundo para hacer visible lo invisible»¹²⁵. El teatro *nô*, en concreto, ha sido una importante fuente de inspiración para la ya mencionada *El viaje de Chihiro*¹²⁶.

Por otro lado, en la buscada confusión de géneros a la que apuntábamos antes, el modelo *bishônen* (joven apuesto de apariencia dulce y femenina) de la tradición literaria y teatral japonesa –pensemos en el Yoshitsune de la obra kabuki 勧進帳 [(*Kanjinchô*) *La lista de suscripción*, Gohei Namiki III, 1840), o en el samurái epónimo de la pieza *nô* 敦盛 [(*Atsumori*) Zeami Motokiyo, ss. XIV-XV), verbigracia– se mezcla con el arquetipo amazónico de firmes y valerosas guerreras caracterizadas como hombres –

of reality and unreality is ultimately concerned with the very essence of this theatrical form», R. Fortes Guerrero, «Invisibility, Ghostliness, Unreality, and Emptiness: Avatars of the Body in *Nô* Theatre», pág. 283 (T. del A.)

¹²⁵ «[H]alfway between the reality still needed to recognize what is being shown onstage and the most pure artistic abstraction, which is the most effective way of transcending this world to make visible the invisible», *ibid.* (T. del A.).

¹²⁶ Para más información, véase R. Fortes Guerrero, *Guía para ver y analizar: «El viaje de Chihiro». Hayao Miyazaki (2001)*, Valencia, Nau Llibres/Octaedro, 2011, págs. 68-69.

caso de Tomoe, el personaje principal del drama *nô* homónimo¹²⁷, o de Zafiro y Lady Oscar (imagen 9), las respectivas protagonistas de los mangas *El Caballero del Lazo/La Princesa Caballero* [リボンの騎士 (*Ribon no kishi*), Osamu Tezuka, 1953-1997¹²⁸] y *La Rosa de Versalles* [ベルサイユのばら (*Berusaiyu no bara*), Riyoko Ikeda, 1972-1973¹²⁹]–, que, muchas veces, juegan con la situación equívoca creada por su disfraz para asumir su puesto en la sociedad¹³⁰; conexiones lógicas, pues, con toda una tradición escénica en la que se producen constantes cambios de roles «y donde los rasgos de virtud femenina y masculina no vienen dados por el condicionamiento sexual, sino que conforman “universales” transmutables de un cuerpo u otro, independientemente del sexo»¹³¹. Esta mezcla de elementos masculinos y femeninos unida a la transgresión de los roles tradicionales es una de las lecciones mejor aprendidas por Hayao Miyazaki, cuyas protagonistas, figuras singularísimas que, como veremos más adelante, reúnen una sabia combinación de características pertenecientes a ambos géneros, han acabado convirtiéndose, no por azar, en la seña de identidad más distintiva, quizá, del cine de nuestro autor.

¹²⁷ Ya antes de que su vida fuera convertida en materia literaria para ser llevada a los escenarios, Tomoe *gozen* –antiguo título honorífico concedido mayormente a las mujeres, aunque también a algunos hombres– había alcanzado gran popularidad gracias al *Cantar de Heike* [平家物語 (*Heike monogatari*)], la gran epopeya anónima japonesa del siglo XIII, en la que aparecen también otras figuras femeninas igualmente reseñables, tanto por su belleza e inteligencia como por su valentía y fidelidad. Para su estudio, puede consultarse, además de la versión castellana de la citada obra, directamente traducida del japonés por Carlos Rubio y Rumi Tani Moratalla [C. Rubio (ed.), *Heike monogatari (Cantar de Heike)*, Barcelona, Gredos, 2006], S. Taki, *おんなたちの源平恋絵巻 (Onnatachi no Genpei koi emaki)*, 京都 (Kioto), 京都新聞出版センター (Kyôto Shinbun Shuppan Sentô), 2004.

¹²⁸ La primera seriación fue hecha por la editorial Kôdan-*sha* en la revista *Shôjo Club* entre enero de 1953 y enero de 1956. La segunda fue realizada también por Kôdan-*sha* en la revista *Nakayoshi* entre enero de 1963 y octubre de 1966. La tercera y última la llevó a cabo la misma editorial en la revista *Shôjo Friend* entre 1967 y 1997 –a partir de 1989, fecha de la muerte de Tezuka, el trabajo fue dirigido por Hideaki Kitano–. En 1967, el manga fue convertido en una serie de animación de 52 capítulos guionizada y dirigida por el propio Tezuka, y emitida por Fuji TV entre el 2 de abril de ese mismo año y el 7 de abril de 1968. La obra ha sido posteriormente llevada al cine e incluso convertida en musical.

¹²⁹ En este caso, la seriación fue hecha por la editorial Shûei-*sha* en la revista *Margaret*, y, como en el caso de Tezuka, la obra de Ikeda conoció posteriormente varias adaptaciones fílmicas –la primera de ellas, por cierto, dirigida en 1979 por Jacques Demy y protagonizada por actores de carne y hueso–, así como una versión televisiva en forma de serie de animación de 40 capítulos más un episodio extra de carácter especial. Dicha serie, producida por Tokio Movie Shinsha y dirigida por Tadao Nagahama y Osamu Dezaki, fue emitida por Nippon TV entre el 10 de octubre de 1979 y el 3 de septiembre de 1980. El éxito arrollador del manga pronto llevó la historia también a los escenarios: en 1974, la Revista Takarazuka la convirtió en el argumento de uno de sus más famosos musicales.

¹³⁰ El apartado 5.7.1. incluye una breve lectura crítica de este fenómeno en clave feminista.

¹³¹ R. Cueto, *op. cit.*

En otro orden de ideas, desde el punto de vista de la puesta en escena, es interesante señalar que, en el kabuki, la acción se desarrolla a partir de la horizontalidad del escenario, y no de su profundidad; «lo importante es la figura humana, no su entorno»¹³². El escenario constituye sólo un fondo sobre el que los actores lucen sus deslumbrantes trajes y su elaborado maquillaje. De igual forma, en la animación japonesa más estandarizada –no entra aquí la producción miyazakiana–, los fondos carecen de perspectiva y ornamentos;

son superficies desnudas y de colores neutros, donde la localización geográfica se reduce a meros apuntes, e incluso llega a desvanecerse en los planos medios y primeros planos de personajes. [...] En el *anime* el fondo queda reducido a un mero elemento funcional, sin entidad por sí mismo, o puede revestirse de cierto valor simbólico a través de cambios de colores que reflejan en el exterior los procesos internos del personaje: el afán de introducir al espectador en ese mundo ficticio provocándole el mayor grado de ilusión de realidad queda desbaratado por un escenario que se aleja de lo meramente representacional y atiende a las tonalidades de la pura emotividad y psicología de los personajes¹³³.

Como sucede en las artes teatrales japonesas –y en otras expresiones plásticas de la cultura nipona–,

el *anime* mantiene la tendencia [...] de eludir la recreación directa de la realidad para reinventarla a través de la simplicidad de líneas, la ausencia de perspectiva, los fondos minimalistas y los simbolismos. Un ejemplo: el movimiento en el *anime* es remarcado muchas veces por unas líneas que, al igual que en una estática viñeta *manga*, transmiten la sensación de velocidad¹³⁴. Un recurso que parecería innecesario en un dibujo *animado*¹³⁵, pero que no sólo sirve para intensificar ese efecto de agilidad en una figura que no se mueve con la misma soltura que sus homólogos occidentales, sino que también remarca de alguna forma la cualidad gráfica, la condición de «dibujo», de esa

¹³² *Ibid.*

¹³³ *Ibid.*

¹³⁴ Véase, por ejemplo, la imagen 8.

¹³⁵ La cursiva es nuestra.

figura, puesto que el movimiento es sugerido antes que mostrado: una marca opaca, como puede serlo la constante presencia en el escenario del maestro de marionetas (*kurogo*) manipulando a los personajes de una representación de *bunraku*. En ese universo es lógico que se establezcan ideales de belleza creados a partir de una estilización que nunca obedece a un referente externo¹³⁶[,]

lo cual entronca, además de con la idea del trazo «vacío» barthesiano, con dos conceptos básicos de la estética japonesa: la mostración de los mecanismos de producción artística –exponer, como dice el propio Barthes en *El imperio de los signos* a propósito del *bunraku*, «a la vez el arte y el trabajo», pues «los agentes del espectáculo, en el *Bunraku*, son a la vez visibles e impasibles», y aquí precisamente «el trabajo substituye a la interioridad»¹³⁷– y el papel esencial de la forma, a la que, muchas veces, la propia narración está supeditada¹³⁸, y a la que, llamándola «significante» –significante desprovisto de cualquier tipo de significado externo y ajeno a él– Barthes convirtió en materia de estudio en su citado libro.

Por último, igual que en el *bunraku* «ninguno de los promotores de la representación puede tomar a favor de su propia persona algo que él no ha sido el único en escribir»¹³⁹, tampoco en el *anime* –un enorme trabajo de equipo, una composición

¹³⁶ *Ibid.*

¹³⁷ R. Barthes, 1991, págs. 75 y 84.

¹³⁸ Para más información sobre éstos y otros denominadores comunes de la estética nipona –en especial, de la aplicada a las artes escénicas–, véase K. Brazell (ed.), *Traditional Japanese Theatre: An Anthology of Plays*, Columbia, Columbia University Press, 1998, págs. 24-35. El mismo libro puede servir también como magnífica introducción a los cuatro grandes géneros teatrales japoneses. Otros títulos en inglés y en español igualmente recomendables son E. Hayashiya, *Génesis del teatro clásico japonés: el “Noh”, el “Kyôgen” y el “Kabuki”*, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, 1984; «Japón. Tradición y modernidad», en *Cuadernos El Público*, N° 26, 1987; S. Kodama, *The Complete Guide to Traditional Japanese Performing Arts*, Tokio, Kôdan-sha, 2000; Y. Inoura y T. Kawatake, *The Traditional Theater of Japan*, Warren, Floating World Editions y Japan Foundation, 2006; D. Keene, *Noh: The Classical Theatre of Japan*, Tokio, Kôdan-sha International, 1966; K. Konparu, *The Noh Theatre: Principles and Perspectives*, Nueva York, Tokio y Kioto, Weatherhill y Tankô-sha, 1983; J. T. Rimer y M. Yamazaki (ed. y trad.), *op. cit.*; J. Rubiera y H. Higashitani (ed. y trad.), *op. cit.*; R. Tyler (ed.), *Japanese Nô Dramas*, Londres, Penguin Books, 2004; K. Takagi y C. Janés (ed. y trad.), *Nueve piezas de teatro Nô*, Madrid, Ediciones del Oriente y del Mediterráneo, 2008; R. N. McKinnon, *Selected Plays of Kyôgen*, Tokio, Uniprint, 1968; D. Kenny, *A Guide to Kyogen*, Tokio, Hinoki Shoten, 1968; D. Kenny, *The Kyogen Book: An Anthology of Japanese Classical Comedies*, Tokio, The Japan Times, 1989; D. Kenny, *A Kyogen Companion*, Tokio, National Noh Theatre, 1999; E. Ernst, *The Kabuki Theatre*, Oxford, Oxford University Press, 1956; L. R. Kominz, *The Stars Who Created Kabuki*, Tokio, Kôdan-sha International, 1997; D. Keene, *Bunraku: The Art of the Puppet Theatre*, Tokio, Kôdan-sha International, 1965; y B. C. Adachi, *Backstage at Bunraku*, Nueva York, Weatherhill, 1985.

¹³⁹ R. Barthes, 1991, pág. 78.

(par)a varias manos– puede nadie atribuirse de forma exclusiva la creación del producto final, por más que haya un director que orqueste los esfuerzos del grupo humano que tiene bajo su mando.

4.2.3. Artes audiovisuales: el cine

Junto al manga y a las artes escénicas, el cine es la tercera gran fuente de inspiración para la animación nipona. Pero ¿cómo ha influido el séptimo arte en el *anime*? De manera directa, proveyéndolo de temas, personajes y procedimientos técnicos con los que dar forma a elaboradas producciones de dibujos que no por ello tienen cosa alguna que envidiar a las películas de acción real hechas con actores de carne y hueso; de manera indirecta, por medio, una vez más, del manga, en este caso, de la excepcional obra de Osamu Tezuka, quien en 1947, con tan sólo veinte años, creó el tebeo *La nueva isla del tesoro* [新宝島 (*Shin Takara-jima*)], en el que hacía un uso revolucionario de los fondos, los efectos de sonido y la secuencia de viñetas para describir una única acción, rasgos que convertían la «lectura» de sus doscientas páginas casi en la visión de un filme (imagen 10). El propio autor explica que este uso pionero de las técnicas cinematográficas en el manga respondía a las limitaciones de los cómics existentes en aquel momento:

La mayoría de ellos estaban dibujados [...] como si fueran un escenario teatral visto por los espectadores, de entre cuyas bambalinas los actores salieran y actuaran. Esto imposibilitaba la creación de efectos dramáticos o psicológicos, así que comencé a hacer uso de técnicas fílmicas. [...] Las películas francesas y alemanas que había visto durante mi época de escolar se convirtieron en mis referentes. Experimenté con primeros planos y con ángulos distintos, y en vez de usar un único recuadro para una escena de acción o para el clímax, como era habitual, decidí describir un movimiento o una expresión facial empleando varias viñetas, e incluso varias hojas. [...] El resultado era una historieta larguísima que podía tener quinientas, seiscientas o incluso mil páginas¹⁴⁰.

¹⁴⁰ «Most were drawn [...] as if seated in an audience viewing a stage, where the actors emerge from the wings and interact. This made it impossible to create dramatic or psychological effects, so I began to use cinematic techniques. [...] French and German movies that I had seen as a schoolboy became my model. I experimented with close-ups and different angles, and instead of using only one frame for an action scene or the climax (as was customary), I made a point of depicting a movement or facial expression with many

Desde el punto de vista estilístico, fue el cine, y no el manga, lo que ejerció sobre Tezuka un influjo incuestionable; el cine y la animación de Walt Disney y de Max Fleischer, como veremos más adelante en el propio Miyazaki. A su vez, el ascendente de Tezuka sobre todos los artistas posteriores fue enorme, y no son pocos los que han confesado públicamente que eligieron su camino después de leer por vez primera los cómics del maestro, entre ellos, también nuestro realizador.

Poco después de la aparición de *La nueva isla del tesoro*, Tezuka entró en contacto con las prestigiosas revistas para niños *Manga Shōnen* y *Shōnen*, entre otras, para las cuales haría las series de dos historias que habían de convertirse en clásicos dentro y fuera de Japón: アトム大使 (*Atomu taishi*) o *Embajador Átomo* –luego rebautizada como 鉄腕アトム (*Tetsuwan Atomu*) o *Átomo Brazo de Hierro* (1952-1968)– y ジャングル大帝 (*Janguru taitēi*), cuya traducción sería *El emperador de la jungla* (1950-1954); mangas que fueron más tarde llevados a la pequeña pantalla de los hogares japoneses y se convirtieron, respectivamente, en la primera serie de animación televisiva y en la primera serie de animación en color. *Astro Boy* y *Kimba, el león blanco/El emperador de la selva*, que así es como estas creaciones se conocen en Occidente, son obras profundamente humanas, como todas las de Tezuka. Su inteligente combinación de acción, humor y elementos conmovedores hace que hoy, como ayer, niños y adultos disfruten por igual con ellas. En palabras del artista: «Me parecía también que los cómics eran capaces de algo más que simplemente hacer reír, así que incorporé a mis temas las lágrimas, el dolor, la rabia y el odio, y creé historias cuyo final no siempre era feliz»¹⁴¹. Esta valiosa lección, junto con otras concernientes a la tipología formal de los personajes¹⁴², fue atesorada desde el primer momento por

frames, even many pages. [...] The result was a super-long comic that ran to 500, 600, even 1.000 pages», cit. en F. L. Schodt, *op. cit.*, pág. 63 (T. del A.).

¹⁴¹ «I also believed that comics were capable of more than just making people laugh. So in my themes I incorporated tears, grief, anger, and hate, and I created stories where the ending was not always *happy*», cit. en *ibid.*, pág. 63 (T. del A.).

¹⁴² Nos referimos aquí a los rasgos físicos de las figuras, caracterizadas, sobre todo, por su rostro ovalado y por sus inconfundibles ojos grandes, expresivos, occidentalizados, en franca oposición a los ojos rasgados de los japoneses a los que Roland Barthes dedicó todo un capítulo –«El párpado»– en su libro *El imperio de los signos*. Para un interesante estudio sobre las razones que, más allá de la mera estética, subyacen tras esta elección aparentemente arbitraria, véase P. Brophy, «Ocular Excess: A Semiotic Morphology of Cartoon Eyes», en *KABOOM! Explosive Animation from America & Japan*, Sydney, Museum of Contemporary Art Publications, 1994.

Miyazaki, en muchos de cuyos trabajos puede apreciarse la ausencia del típico *happy end*, y en todos los cuales es fácil observar esa misma mezcla de humor, acción, épica y lirismo que ha acabado por convertirse en marca del autor. Sin embargo, como él mismo confiesa, no fue fácil desligarse del influjo del maestro:

A los veinte años, más o menos, me vi obligado a luchar contra la obra de Tezuka, algo que resultó muy duro. [...] No quería imitar a nadie, así que, a pesar de la emoción que sus mangas me producían, nunca le copié. No obstante, me dijeron que mis dibujos se parecían a los suyos. Sufrí mucho tratando de huir de tal humillación y de aquel laberinto. Me preguntaba si, después de todo, no debía comenzar haciendo bosquejos, esbozos, a pesar de ser falsa la afirmación de que realizándolos se consigue dibujar, y teniendo en cuenta que, sin una imagen distinta, tampoco se puede hacer un dibujo distinto, la verdad¹⁴³.

Con todo, Miyazaki, en otro tiempo devoto y confeso admirador de Tezuka, se ha ido posicionando cada vez más en contra del maestro hasta acabar poco menos que renegando de su legado¹⁴⁴.

En cualquier caso, la producción de Tezuka no es la única huella rastreable en la filmografía miyazakiana; en ella confluyen, como si de un crisol se tratase, influencias diversas de otros artistas, de escritores y de cineastas pertenecientes a diferentes tradiciones culturales que analizaremos detalladamente en el apartado 5.3.

¹⁴³«二十歳くらいのとき、手塚さんの作品と闘わざるをえなくて大変でした。[...]人の真似はしたくないなと思っていたんです。だから、ドキドキするマンガに出会っても模写は一度もしたことがない。それなのに、真似してないのに手塚さんの絵に似ていると言われ、この屈辱感と迷路から逃げだそうと悩みました。やっぱりデッサンとかスケッチから入らないといけないだろうと思ったんですが、デッサンとスケッチをやったら絵を描けるというのは嘘で、違うイメージを持たないと違う絵は描けないんですね» («[h]atachi kurai no toki, Tezuka-san no sakuhin to tatakawazaru wo enakute taihen deshita. [...] Hito no mane wa shitakunai na to omotteitandesu. Dakara, dokidoki suru manga ni deattemo mosha wa ichido mo shita koto ga nai. Sore nanoni, maneshitenai noni, Tezuka-san no e ni niteiru to iware, kono kutsujoku-kan to meiro kara nige da sou to nayamimashita. Yappari dessan toka sukecchi kara hairanai to ikenai darô to omottandesu ga, dessan to sukecchi wo yattara e wo egakeru to iu no wa uso de, chigau imêji wo motanai to chigau e wa egakenaindesu ne»), H. Miyazaki, 2008, pág. 180 (T. del A.).

¹⁴⁴ Para más información al respecto, véase J. M. Corral, *op. cit.*, pág. 25 y ss.

5. LA POÉTICA MIYAZAKIANA

«Se introduce fantásticamente lo eterno en el tiempo. Así interpretado, produce un efecto mágico; no se sabe si es sueño o realidad; vese la eternidad melancólica, soñadora, meditabunda, astuta, dentro del momento [...]. El pensamiento de lo eterno conviértese en una ocupación de la fantasía; [...] ¿sueño yo o es la eternidad quien sueña conmigo?
[...] Se reviste la eternidad con los oropeles de la fantasía –y se siente anhelo de ella–»

Søren Aabye Kierkegaard, *El concepto de la angustia*
(*Begrebet Angest*, 1844)¹⁴⁵

5.1. Lo fantástico, lo maravilloso y lo alegórico

«Lo extraordinario forma parte de lo ordinario»

Gérard de Nerval¹⁴⁶

5.1.1. Relación con el cuento

Hayao Miyazaki, considerado actualmente por muchos «el dios del *anime*» – como Tezuka lo fue en su día del manga–, es una figura crucial en la historia del dibujo animado. Su singular producción ocupa hoy por derecho propio el lugar privilegiado que se merece no sólo dentro de la animación japonesa, sino también en el panteón de la animación mundial, aunque buena parte del público español no se haya aún enterado.

¹⁴⁵ S. A. Kierkegaard, *El concepto de la angustia*, Madrid, Espasa-Calpe, 1982, pág. 178.

¹⁴⁶ *Cit.* en G. de Nerval, *Aurelia o el sueño y la vida*, Palma, José J. de Olañeta, Editor, col. Centellas, 34, 2011, pág. 10.

Poseedor de un lenguaje y de un estilo visual únicos, de una iconografía fácilmente reconocible y de una poética personalísima, Miyazaki es uno de los genios que ha dado el séptimo arte, a la altura de cualesquiera de los grandes cineastas, de quienes sólo lo diferencia el medio elegido para realizar sus obras, tan ricas y sorprendentes, no obstante, como puedan serlo las mejores películas de acción real. La profundidad de sus temas y la complejidad de sus personajes –excepción hecha, quizá, de aquéllos que protagonizan sus filmes más infantiles– no es óbice, sin embargo, para que sus trabajos sean disfrutados por un abanico de espectadores amplio y heterogéneo en el que sobresalen como principales –pero no únicos– destinatarios los niños.

Miyazaki no oculta que es, sobre todo, a ellos a quienes va dirigida su producción¹⁴⁷, pero, a diferencia de lo que suele ocurrir con la animación destinada a este tipo de público, la suya no se enfoca al mero entretenimiento de los pequeños –esto incluye, en ocasiones, el alejamiento consciente de los cánones de belleza que supuestamente deben atraer su atención–¹⁴⁸, ni mucho menos a su adoctrinamiento moral con mensajes subliminales al estilo de Walt Disney¹⁴⁹. No, Miyazaki presupone una inteligencia y sabiduría connaturales a la mente infantil, y sus trabajos deben ser considerados más bien estimulantes artísticos para el desarrollo de ese potencial innato. Las obras de Miyazaki son llaves secretas que abren la puerta al universo de los adultos,

¹⁴⁷ Durante el transcurso de una entrevista para el magacín estadounidense *Animerica*, Miyazaki declaró: «En mi opinión, la animación es para los niños» y «[q]uiero divertir a los niños japoneses. Si otros niños del mundo disfrutan también con mi trabajo, entonces miel sobre hojuelas» [«[t]o my mind, animation is for children» y «I want to create enjoyment for Japanese children. If the children of other continents or islands enjoy my work as well, then to me that's just icing on the cake», *cit.* en T. Ledoux (ed.), *Anime Interviews. The First Five Years of 'Animerica, Anime & Manga Monthly' (1992-97)*, San Francisco, Cadence Books, 1997, págs. 28 y 32 (T. del A.)].

¹⁴⁸ En mayo de 2008, durante la 33ª emisión del programa Radio Ghibli / Ghibli *asemamire*, el productor Toshio Suzuki explicó lo siguiente sobre la aparente falta de gracia y hermosura de Ponyo, la protagonista de *Ponyo en el acantilado*: «Ésa es la cuestión, la falta de belleza que intencionadamente busca Miyazaki. Él dice: "Japón ya está demasiado lleno de monerías como para añadir otra más", así que busca que una cosa no sólo sea graciosa y bonita (*kawaii*), sino que tenga también algo especial, porque eso es lo que en realidad espera la gente. De ahí que dibujara primero un rostro feo, dado su gusto por la fealdad. Creo que con las bebidas pasa lo mismo; las que únicamente son agradables al gusto, tampoco son buenas» [«[t]hat's the point. That not-cuteness is intended by Miyazaki. He says "Japan is overly full of cute kawaii things. So it's useless to add another cute thing to it." He does not intend it to be cute only, but to have something else as well. That's the real thing people expect. So he first drew an ugly face, as he gives affection to ugliness. I believe beverages share a common resemblance with it. Drinks that are just only palatable, aren't good either», *cit.* en <http://www.ghibliworld.com/newsarchive.html> (T. del A.)].

¹⁴⁹ Para el director japonés, el cine ha de tener una función catártica que eleve nuestro espíritu y nos haga salir de la sala «purificados». En el apartado 7.1.2. puede leerse, al respecto, su opinión sobre la animación de Walt Disney y sobre la idea de «verdad» tan enérgicamente reclamada en nuestros días por unos y por otros.

guían a los niños en busca de su propia identidad y les ayudan en la difícil tarea de asumir responsabilidades y de aprender a relacionarse con el mundo, especialmente en Japón, donde desde muy pronto se les inculca el sentido del deber y donde tantos estragos causa la competitividad¹⁵⁰. Desempeñan, de algún modo, el mismo papel que los cuentos de hadas en la literatura, con los que comparten la aceptación de lo sobrenatural como elemento integrante de la cotidianidad. Ésta es la característica que define lo maravilloso, y más concretamente, lo «maravilloso puro», por utilizar la terminología que Tzvetan Todorov emplea en su *Introducción a la literatura fantástica* (*Introduction à la littérature fantastique*, 1970), en la que, a propósito del género maravilloso, señala que «los elementos sobrenaturales no provocan ninguna reacción particular ni en los personajes, ni en el lector implícito. La característica de lo maravilloso no es una actitud hacia los acontecimientos relatados, sino la naturaleza misma de esos acontecimientos»¹⁵¹.

Como en el cuento de hadas –variedad, según Todorov, de lo maravilloso–, tampoco en las películas de Miyazaki los acontecimientos sobrenaturales provocan sorpresa alguna: nadie se extraña, por ejemplo, de que los espíritus de la naturaleza se encarnen en seres extraordinarios en *Mi vecino Totoro*, de que los dioses del sintoísmo se muestren ante los seres humanos y se relacionen con ellos en *El viaje de Chihiro*, o de que pueda existir un pez rojo con rostro humano en *Ponyo en el acantilado*¹⁵². Son hechos que, sencillamente, se aceptan como algo normal, de manera similar a como

¹⁵⁰ Esta situación está estrechamente relacionada con lo que Ruth Benedict denomina «giri hacia uno mismo», es decir, «[e]l deber hacia uno mismo, que obliga a no admitir el fracaso (profesional) o la ignorancia» (R. Benedict, *op. cit.*, pág. 108). La autora explica que, ante el fracaso, el japonés «“se llena de vergüenza” [...], y aunque en algunas ocasiones puede ser un gran incentivo para esfuerzos mayores, en muchas otras es un depresor peligroso. La persona pierde confianza y se vuelve melancólica o colérica, o ambas cosas a la vez. Sus esfuerzos se frustran. [...] [E]n el Japón los efectos de la competencia no son tan ventajosos para la sociedad» como puedan serlo, quizá, en Occidente. «Esta diferencia es mucho más notoria después de la niñez, porque mientras son niños, la competencia forma parte de sus juegos y no se muestran tan preocupados por ella. No obstante, al convertirse en adolescentes y adultos, su rendimiento empeora cuando existen rivales. [...] Los investigadores japoneses [...] [a]firmaron que cuando un individuo se veía enfrentado a un competidor, fijaba su atención principalmente en el temor a la derrota, en detrimento de su trabajo. Estaban obsesionados por tener que competir como si fuera una afrenta, y desviaban su atención hacia el agresor en vez de concentrarla en el trabajo que estaban realizando» (*ibid.*, págs. 140-141).

Para ver las implicaciones que esto tiene en la obra de Miyazaki y en su concepción de la educación infantil, véase el apartado 7.1.3.

¹⁵¹ T. Todorov, *Introducción a la literatura fantástica*, Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo, 1972, pág. 68.

¹⁵² Ello está relacionado con la idea miyazakiana de la lógica, explicada en el apartado 7.1.4.

sucede en el realismo mágico hispanoamericano. Gabriel García Márquez, máximo exponente de este movimiento literario, cuenta de su abuela que «para ella, los mitos, las leyendas, las creencias de la gente, formaban parte, y de manera muy natural, de su vida cotidiana. Pensando en ella me di cuenta de pronto que no estaba inventando nada, sino simplemente captando y refiriendo un mundo de presagios, de terapias, de premoniciones, de supersticiones, [...] que era muy nuestro, muy latinoamericano». El autor formula así su concepción de la relación entre lo maravilloso y la realidad americana: «Yo creo que particularmente en *Cien años de soledad*, yo soy un escritor realista, porque creo que en América Latina todo es posible, todo es real. [...] Vivimos rodeados de cosas extraordinarias y fantásticas [...]»¹⁵³.

De igual forma, no podemos reducir las películas de Miyazaki a meros relatos «maravillosos» sin señalar que lo que nosotros calificamos como tal, en la cultura del país nipón –donde aún hoy se cree, por ejemplo, que ciertos animales como los tejones y los zorros tienen la capacidad de transformarse en personas, o que las divinidades del sintoísmo y los espíritus de los finados se mezclan con los vivos– forma parte, hasta cierto punto, de la más absoluta cotidianidad. Esta normalización de lo sobrenatural –o, al menos, de algunos de sus elementos– debe, pues, tenerse en cuenta a la hora de enfrentarnos a la clasificación de obras como las mencionadas, que se hallan tan alejadas de nuestras coordenadas socio-culturales y, consecuentemente, de nuestra concepción del mundo¹⁵⁴.

¹⁵³ Cit. en E. Lukavská, «¿Lo real mágico o el realismo maravilloso?», en *Sborník Prací Filozofické Fakulty Brněnské Univerzity Studia Minora Facultatis Philosophicae Universitatis Brunensis*, L 12, 1991 (ERB XXI), págs. 72-73.

¹⁵⁴ Japón constituye el paradigma de la modernidad, pero, al mismo tiempo, también de la tradición, y, como depositario y celoso guardián del acervo cultural que lo caracteriza, es un país que retiene muchos elementos de la sociedad arcaica que fue. Según Mircea Eliade, «la realidad se manifiesta, para la mentalidad arcaica, como fuerza, eficacia y duración. Por ese hecho, lo real por excelencia es lo *sagrado*; pues sólo lo sagrado *es* de un modo absoluto, obra eficazmente, crea y hace durar las cosas» (M. Eliade, *El mito del eterno retorno. Arquetipos y repetición*, Madrid y Buenos Aires, Alianza Editorial/Emecé Editores, 1972, pág. 20).

Por otro lado, cabe tener presente que desde la perspectiva de la filosofía budista, que tanto ha marcado el desarrollo de las culturas orientales, la realidad, que aquí en Occidente puede parecerse «una colección de objetos materiales sólidos, separados», no es más que «un flujo que cambia constantemente, en el que todo está interrelacionado y nada está tan separado o es tan independiente como parece ser». Las cosas «son *como* ilusiones: parecen existir de una manera, pero de hecho existen de otra», y sólo retirando el velo de la concepción errónea que nubla nuestra sabiduría es posible vislumbrar su verdadera naturaleza, «percibir la realidad directamente, tal como es» (J. Landaw y S. Bodian, *op. cit.*, pág. 338).

Desde este punto de vista, la fantasía tendría la misma entidad verdadera que aquello que llamamos realidad, y constituiría la otra cara de la moneda, la mitad desconocida de nuestro mundo. El relato maravilloso sería entonces el medio necesario para su exploración. Pierre Mabilie lo expresó de manera acertada en *Le Miroir du merveilleux* (*El espejo de lo maravilloso*, 1940): «Más allá del esparcimiento, de la curiosidad, de todas las emociones que nos brindan los relatos, los cuentos, las leyendas; más allá de la necesidad de distraerse, de olvidar, de procurarse sensaciones agradables y terroríficas, la verdadera finalidad del viaje maravilloso es –ya estamos en condiciones de comprenderlo– la exploración más plena de la realidad universal»¹⁵⁵.

Esta idea, según la cual lo maravilloso, además de formar la trama de la obra, constituye una vía de acceso a una parcela de la realidad que, de otro modo, nos estaría vedada –es decir, a una realidad secreta, oculta tras la cotidianidad– entronca con la tesis de que la locura, el sueño y la imaginación no son más que estados elevados de la conciencia. «[L]a ciencia no nos ha enseñado todavía si la locura es o no lo sublime de la inteligencia», nos recuerda Edgar Allan Poe al inicio de su relato *Eleonora* (*Eleonora: A Fable*, 1842)¹⁵⁶. Y Gérard de Nerval, en cuya mente «los acontecimientos terrenales podían coincidir con los del mundo sobrenatural»¹⁵⁷, y para quien «[e]l sueño es una segunda vida»¹⁵⁸, y la existencia, un «vertimiento del sueño en la vida real»¹⁵⁹, pone en boca del narrador de *Aurelia o el sueño y la vida* (*Aurélia ou le rêve et la vie*, 1855) estas significativas frases: «[C]onsidero que la imaginación humana no puede inventar nada que no sea verdadero, bien en este mundo, o bien en los demás»¹⁶⁰ y «[c]on la idea que me había hecho del sueño como facilitador para el hombre de una

¹⁵⁵ «Au-delà de l'agrément, de la curiosité, de toutes les émotions que nous donnent les récits, les contes, les légendes, au-delà du besoin de se distraire, d'oublier, de se procurer des sensations agréables et terrifiantes, le but réel du voyage merveilleux est, nous sommes déjà en mesure de le comprendre, l'exploration plus totale de la réalité universelle», P. Mabilie, *Le Miroir du merveilleux*, París, Éditions de Minuit, 1962, pág. 24 (T. del A.).

¹⁵⁶ «[L]a science ne nous a pas encore appris si la folie est ou n'est pas le sublime de l'intelligence», E. A. Poe, *Histoires grotesques et sérieuses*, París, Garnier, 1966, pág. 95 (T. del A.).

¹⁵⁷ G. de Nerval, *op. cit.*, pág. 93.

¹⁵⁸ *Ibid.*, pág. 27.

¹⁵⁹ *Ibid.*, pág. 40.

¹⁶⁰ *Ibid.*, págs. 93-94.

comunicación con el mundo de los espíritus, esperaba...»¹⁶¹. Por su parte, el gran maestro de la animación checa Jan Švankmajer proclama en *Sobrevivir a la vida (teoría y práctica)* [*Přežít svůj život (teorie a praxe)*, 2010] que «los sueños y la realidad son las dos mitades que completan la existencia», si es que los primeros no son un reflejo de la segunda, que confirma su certeza, como señala René Descartes en la primera de sus *Meditaciones metafísicas (Méditations métaphysiques)*, 1641):

Cuando doy más vueltas a la cuestión veo sin duda alguna que estar despierto no se distingue con indicio seguro del estar dormido, y me asombro de manera que el mismo estupor me confirma en la idea de que duermo.

Pues bien: soñemos, y que no sean, por tanto, verdaderos esos actos particulares; como, por ejemplo, que abrimos los ojos, que movemos la cabeza, que extendemos las manos; pensemos que quizá ni tenemos tales manos ni tal cuerpo. Sin embargo, se ha de confesar que han sido vistas durante el sueño como unas ciertas imágenes pintadas que no pudieron ser ideadas sino a la semejanza de cosas verdaderas¹⁶²[.]

Todas estas declaraciones están íntimamente relacionadas con la concepción oriental del sueño y de la realidad, cuyos límites, como apunta Descartes, son en extremo borrosos –ahí tenemos, si no, el sueño del filósofo chino Zhuangzi, también conocido como Chuang-Tzu o Chuang-Tse (literalmente, «el maestro Chuang»)¹⁶³–, algo que nos remite, en última instancia, al budismo, según el cual, y en clara consonancia con el *sic transit gloria mundi* de Occidente, «[t]odo el mundo es vacío, como una descomunal pompa de jabón», y «[e]n este gran vacío que es el mundo, como un sueño dentro de otro sueño, todo es interdependiente»¹⁶⁴. Es la misma idea condensada en la frase «este mundo es un sueño» que pronuncia el personaje de Caproni en una película, *a priori*, tan austera y poco dada al derroche de fantasía como es *El viento se levanta*, lo cual nos advierte de que incluso aquello que se nos presenta bajo la

¹⁶¹ *Ibid.*, pág. 127.

¹⁶² R. Descartes, *Meditaciones metafísicas*, Quito, Libresa, col. Anthropos, 2003, págs. 71-72.

¹⁶³ «Soñé que era una mariposa. Volaba en el jardín de rama en rama. Sólo tenía conciencia de mi existencia de mariposa y no la tenía de mi personalidad de hombre. Desperté. Y ahora no sé si soñaba que era una mariposa o si soy una mariposa que sueña que es Chuang-Tzu», *cit.* en O. Paz, *Chuang-Tzu*, Madrid, Siruela, col. Biblioteca de Ensayo / Serie menor, 6, 1997, pág. 53.

¹⁶⁴ R. Calle (ed.), *op. cit.*, pág. 93.

nada sospechosa apariencia de la objetividad puede resultar igualmente engañoso. Y si esto sucede en una historia realista y, hasta cierto punto, real¹⁶⁵ como es la última producción de Miyazaki, en la que la magia se circunscribe únicamente a los sueños y a las visiones de Jirô, el protagonista, qué no sucederá entonces en sus filmes más «maravillosos»...

El viaje de Chihiro, por ejemplo, constituye un caso paradigmático de indefinición de esa frontera entre la realidad y el sueño: de camino a su nueva casa, la protagonista y sus padres se pierden en el bosque y llegan a lo que parece ser un parque temático abandonado. Aunque la niña insiste, temerosa, en volver, el matrimonio se interna en el extraño recinto y llega a una calle atestada de restaurantes vacíos y con la comida preparada. Mientras sus padres se sientan a almorzar en uno de los locales, Chihiro, enfadada, sale a explorar los alrededores y se aproxima a una gigantesca casa de baños. En el puente que da acceso al edificio se encuentra con Haku, un misterioso muchacho que le urge a salir del lugar cuanto antes. La noche cae repentinamente y la zona de restaurantes, hasta entonces desierta, se llena de sombras fantasmagóricas. Chihiro corre hasta donde se hallan sus padres sólo para descubrir que éstos se han transformado en cerdos. Aterrorizada, intenta regresar, pero el camino de vuelta está cortado: la vasta pradera que los personajes habían atravesado para llegar hasta allí se ha convertido ahora en un enorme río, sobre cuyas aguas se aproxima un vapor cargado de divinidades que se dirigen a los baños. Chihiro no da crédito a lo que está pasando y se repite a sí misma que todo ha de tratarse de un sueño. En ese momento, ella misma comienza a desvanecerse.

Si aceptamos que, en el filme, Chihiro es un personaje real –en cuanto que pertenece al mundo considerado como tal–, ¿por qué entonces desaparece como si fuera un sueño en esa dimensión maravillosa a la que ha ido a parar? De alguna manera, lo que Miyazaki nos está diciendo es que la fantasía puede ser tan cierta como la realidad que consideramos verdadera. Si Chihiro hubiese desaparecido finalmente, jamás podría haber regresado a su mundo, que es también el nuestro. Para poder seguir existiendo,

¹⁶⁵ Decimos «hasta cierto punto» porque *El viento se levanta* no es estrictamente una *biopic*. El verdadero Jirô Horikoshi no fumaba, como sí hace el personaje en la película; tenía un hermano mayor, no una hermana menor; y, aunque es verdad que contrajo matrimonio, su mujer, que no se llamaba Nahoko, no sólo no estaba enferma de tuberculosis, sino que, además, le dio varios hijos. Para ver cuánto hay de verdad y cuánto de ficción en este filme, véase el apartado 7.1.5.

Chihiro ha de aceptar el sueño, por increíble y mágico que sea –o precisamente por eso mismo, como ocurre con Teodoro, el protagonista de *El mandarín* (*O Mandarin*, 1880) de Eça de Queirós¹⁶⁶–. No hacerlo conlleva el riesgo de desaparecer del mundo maravilloso, y, por consiguiente, también del mundo que llamamos real, dada la inextricable imbricación de ambos universos, en virtud de la cual, como sucede en *Aurelia o el sueño y la vida*, «los acontecimientos terrestres estarían ligados a los del mundo invisible. Se trataría en todo caso de una de esas interrelaciones extrañas [...] que resulta más fácil señalar que obstinarse en definir...»¹⁶⁷.

El propio Shakespeare, en su obra *La tempestad* (*The Tempest*, 1611), llega a decir, por boca de Próspero, que los hombres estamos hechos –como el halcón maltés de la película de John Huston– de la misma materia que los sueños, y, por tanto, somos igual de inconstantes¹⁶⁸. Para el autor japonés Takashi Sasaki, esta afirmación también indica implícitamente que los seres humanos nos caracterizamos por tener sueños (deseos) y por esforzarnos en llevarlos a cabo¹⁶⁹. Pero para poder ver cumplidos esos deseos o esperanzas, es necesario estar despiertos. Y estar despiertos, en el universo de la fantasía, no es cerrar los ojos e ignorarla, como hace Chihiro en un principio, sino aceptar la magia y el ensueño como partes reales de una existencia mucho más compleja que aquélla con la que normalmente estamos acostumbrados a tratar. Esa aceptación viene dada en la película por una acción determinada de resonancias mitológicas: la ingestión por parte de la protagonista de un alimento perteneciente a ese mundo, en este caso, una baya que le da Haku, algo que nos remite directamente a la historia helénica

¹⁶⁶ «Fue a la mañana siguiente, mientras me afeitaba, que reflexioné sobre el origen de mis millones. Era evidentemente sobrenatural y sospechoso.

Pero como mi racionalismo me impedía atribuir estos tesoros imprevistos a la generosidad de Dios o del Diablo, ficciones puramente escolásticas; como los fragmentos del positivismo que constituían el fundamento de mi filosofía, no me permitían la indagación de “las causas primarias, de los orígenes esenciales”, pronto me decidí a aceptar el fenómeno y a utilizarlo con libertad», J. M. de Eça de Queirós, *El mandarín*, Málaga, México D.F. y Buenos Aires, Sirio/Books4pocket, 2009, pág. 26.

¹⁶⁷ G. de Nerval, *op. cit.*, págs. 105-106.

¹⁶⁸ Para comprender las implicaciones que tal afirmación tiene en la obra miyazakiana, véase el apartado 7.1.6., donde establecemos un breve estudio comparativo entre *El viaje de Chihiro* y *Mi vecino Totoro*, por un lado, y, por otro, *Picnic en Hanging Rock* (*Picnic at Hanging Rock*, Peter Weir, 1975), película paradigmática del género fantástico que elabora un sutil discurso sobre el sueño y el deseo, y con la que ambos filmes de animación comparten varias similitudes.

¹⁶⁹T.Sasaki, 「宮崎アニメ」秘められたメッセージ—『風の谷のナウシカ』から『ハウルの動く城』まで (“Miyazaki anime” himerareta messêji. «Kaze no Tani no Naushika» kara «Hauru no ugoku shiro» made), 東京 (Tokio), KKベストセラーズ (KK Best-sellers), 2005, pág. 122.

de Perséfone y Hades –recontada luego por Ovidio en sus *Metamorfosis* (*Metamorphoseon*, 8 d.C.)¹⁷⁰ y por (Pseudo) Apolodoro en su *Biblioteca (mitológica)* [Βιβλιοθήκη (*Bibliothêkê*), ss. I-II d.C.]¹⁷¹–, pero que encuentra también su equivalente japonés en la historia de la diosa Izanami, prisionera en el Yomi –la tierra de los muertos– por tomar alimento del inframundo¹⁷², poniéndose así de manifiesto, como tendremos ocasión de confirmar más adelante, la importancia que, junto al rico corpus legendario nipón, tienen en la obra miyazakiana otros mitos, tanto de Oriente como de Occidente.

Por otro lado, el sueño suele ser, con frecuencia, portador del Conocimiento que tanto nos afanamos en hallar durante la vigilia, tal y como ocurre en la pieza de teatro *nô Kantan* (邯鄲, anónimo)¹⁷³: buscando la iluminación, el joven Rosei llega a una posada en la ciudad de Kantan (Hándân, en chino). Mientras la mesonera le prepara la comida, él decide dormir una breve siesta, y lo hace sobre una almohada que, según se dice, tiene propiedades mágicas. Rosei tiene un sueño en el que ve pasar cincuenta años de su vida colmados de prosperidad y ventura, pero justo en el momento de máxima felicidad, la posadera interrumpe su descanso para anunciarle que la mesa está servida. El joven comprende entonces que la vida es sólo una ilusión, y que la Verdad que andaba buscando no es otra que la transitoriedad de las cosas, tan fugaces e irreales como su sueño¹⁷⁴.

¹⁷⁰ Ovidio, *Metamorfosis*, V, 683-692. Citamos en la bibliografía la edición que nosotros hemos consultado: ORGER, Thomas (trad.), Ovidio, *Metamorphoses*, Londres, John Miller, 1814, págs. 196-197.

¹⁷¹ Apolodoro, *Biblioteca*, I, 5, 3. Citamos en la bibliografía la edición que nosotros hemos consultado: CALDERÓN FELICES, José (ed. y trad.), Apolodoro, *Biblioteca mitológica*, Madrid, Akal, 1987.

¹⁷² T. Tsukamoto (ed.), 古事記・祝詞・風土記 (*Kojiki, Norito, Fudoki*), 東京 (Tokio), 有朋堂書店 (Yûhôtô Shoten), 1915, pág. 20.

¹⁷³ En realidad, en la mayoría de obras pertenecientes a este género escénico, la visión de la naturaleza real de la deidad, el demonio o el espíritu que aparece en escena se produce justo en sueños, cuando el monje que suele protagonizar dichas historias está dormido, lo cual incide en la idea de que el verdadero conocimiento se halla en estados alterados de conciencia, lejos de la vigilia.

¹⁷⁴ «Esta almohada representa la sabiduría que, tras muchas cavilaciones, pretendía alcanzar tomando los hábitos y retirándose del mundo. Así pues, profundamente agradecido por haber comprendido que el mundo es un sueño, el sueño de Kantan, regresa a casa con su deseo satisfecho» [«よくよく思へば出離を求むる、知識はこの枕なり、げにありがたや邯鄲の、げにありがたや邯鄲の、夢の世ぞと悟り得て、望み叶へて帰りけり» («[y]oku-yoku omoheba shutsuri wo motomuru, chishiki wa kono makura nari, ge ni arigataya Kantan no, ge ni arigataya Kantan no, yume no yo zo to satori ete, nozomi kanaete kaerikeri»), *cit.* en el anexo con los textos de las obras representadas

De manera similar, será precisamente en el universo sobrenatural de *El viaje de Chihiro*, sustituto y, al mismo tiempo, espejo del mundo que llamamos real, donde, bajo una personalidad distinta, la protagonista descubrirá sus habilidades –ocultas hasta ese momento– y, paradójicamente, se encontrará a sí misma¹⁷⁵. Desde este punto de vista, lo maravilloso no sería, pues, más que una razón superior.

La difuminación de los límites entre la realidad y la fantasía hace de esta película –como puede hacerlo también de *La mujer pantera* (*Cat People*, Jacques Tourneur, 1942), de *Yo anduve con un zombi* (*I Walked With a Zombie*, Jacques Tourneur, 1943) o de *Picnic en Hanging Rock*– un paradigma fílmico de lo que, en palabras de Todorov, supone el género fantástico en la literatura:

[L]o fantástico se basa esencialmente en una vacilación del lector –de un lector que se identifica con el personaje principal– referida a la naturaleza de un acontecimiento extraño. Esta vacilación puede resolverse ya sea admitiendo que el acontecimiento pertenece a la realidad, ya sea decidiendo que éste es producto de la imaginación o el resultado de una ilusión; en otras palabras, se puede decidir que el acontecimiento es o no es¹⁷⁶.

en el National Noh Theatre (Teatro Nacional de *Nô*) de Tokio en enero de 2006, en 国立能楽堂 (*Kokuritsu Nôgaku-dô*), N° 269, enero 2006, pág. 8 (T. del A.)]. Para más información sobre la obra y su relación con la concepción oriental del sueño, véase el apartado 7.1.7.

¹⁷⁵ El cambio de personalidad de la niña se produce en el momento mismo en que, tras firmar ésta el contrato laboral que le permite trabajar para Yubâba, la bruja le roba el nombre, haciendo desaparecer del papel los ideogramas que lo forman, a excepción de uno: 千 (*sen*). Así es como Chihiro (千尋) se convierte en Sen (千), que no es en realidad ningún nombre, sino la palabra japonesa para designar el número 1.000. Es decir, que, al ser rebautizada como Sen, Chihiro pasa a ser una más de las muchas empleadas de la casa de baños regentada por la anciana hechicera, y el título original del filme – 千と千尋の神隠し (*Sen to Chihiro no kamikakushi*), traducible por *El rapto divino de Sen y Chihiro*– pasa a adquirir entonces todo su significado. Para más información al respecto, véase R. Fortes Guerrero, 2011, págs. 58-59.

El cambio de nombre va acompañado formalmente de un cambio de atuendo; la protagonista es obligada a ponerse el uniforme de trabajo propio del lugar, y sólo al final de la película, cuando vuelva a recuperar su verdadero nombre (su identidad real), volverá a vestirse con las prendas con las que llegó al mundo mágico para poder retornar a casa, pues «[d]e la misma forma que los héroes tienen que librarse de su antiguo yo para entrar en el mundo especial, ahora deben despojarse de la personalidad del viaje y adoptar una nueva que los haga aptos para regresar al mundo ordinario» (Ch. Vogler, *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*, Barcelona, Ediciones Robinbook – Ma non troppo, col. Creación, 2002, pág. 234).

¹⁷⁶ T. Todorov, 1972, pág. 186.

Sin embargo, más que erigirse en un género autónomo, lo fantástico parece situarse en la frontera entre otros dos géneros: lo extraño y lo maravilloso.

[L]o fantástico no dura más que el tiempo de una vacilación: vacilación común al lector y al personaje, que deben decidir si lo que perciben proviene o no de la «realidad», tal como existe para la opinión corriente. Al finalizar la historia, el lector, si el personaje no lo ha hecho, toma sin embargo una decisión: opta por una u otra solución, saliendo así de lo fantástico. Si decide que las leyes de la realidad quedan intactas y permiten explicar los fenómenos descritos, decimos que la obra pertenece a otro género: lo extraño. Si, por el contrario, decide que es necesario admitir nuevas leyes de la naturaleza mediante las cuales el fenómeno puede ser explicado, entramos en el género de lo maravilloso.

[...] Advirtamos que en cada uno de los casos surge un sub-género transitorio: entre lo fantástico y lo extraño, por una parte, y lo fantástico y lo maravilloso, por otra. Estos sub-géneros comprenden las obras que mantienen largo tiempo la vacilación fantástica, pero acaban finalmente en lo maravilloso o lo extraño¹⁷⁷.

De ahí que Todorov hable de lo «fantástico maravilloso» y de lo «fantástico extraño», en medio de los cuales se situaría lo «fantástico puro».

Con el extravío de la protagonista y de sus padres en el bosque y la llegada a lo que parece ser un parque temático abandonado en el que, sin embargo, los restaurantes están abiertos y con la comida a punto, el filme de Miyazaki comienza como un relato susceptible de ser clasificado dentro de lo que Todorov llama lo «extraño puro»: «En las obras pertenecientes a ese género, se relatan acontecimientos que pueden explicarse perfectamente por las leyes de la razón, pero que son, de una u otra manera, increíbles, extraordinarios, chocantes, singulares, inquietantes, insólitos y que, por esta razón, provocan en el personaje y el lector [o espectador] una reacción semejante a la que los textos fantásticos nos volvió familiar»¹⁷⁸.

Según Freud, el sentimiento de «lo extraño», «lo siniestro», «lo ominoso» – noción que él mismo acuñó en su ensayo de 1919 *Das Unheimliche*, traducible por

¹⁷⁷ *Ibid.*, págs. 53 y 56.

¹⁷⁸ *Ibid.*, pág. 59.

cualquiera de estos términos–, se relacionaría con la aparición de una imagen originada en la infancia del individuo o de la raza y vinculada a tabúes más o menos antiguos. Para Todorov, «si admitimos que la experiencia primitiva está constituida por la trasgresión, es posible aceptar la teoría de Freud sobre el origen de lo extraño»¹⁷⁹.

En *El viaje de Chihiro*, la sensación de extrañeza percibida en la presentación de la película va ligada no a acontecimientos materiales que desafían la razón, sino a la descripción de las reacciones de la protagonista –en especial, la del miedo–, quien, en su camino al supuesto parque temático, no ve más que una siniestra serie de señales disuasorias –templetes de piedra esparcidos junto a la base de un enorme alcanforero, misteriosas estatuas bifrontes en el bosque, un túnel en el que se cuele el viento, el aparente gemido de una construcción, los restaurantes vacíos y con la mesa puesta– a las que sus padres no prestan atención en absoluto. Esa sensación de extrañeza está conectada con la idea de la transgresión que antes apuntábamos, y que en el filme es de un marcado orden religioso: la violación de un espacio sagrado y la posterior profanación de una ofrenda divina, como se ve en la escena en la que los padres de Chihiro devoran la comida reservada a las deidades y a los espíritus del lugar.

Sin embargo, Miyazaki pronto hace que la historia transite por el camino de lo fantástico: anochece súbitamente, las tiendas y bares se llenan de sombras fantasmagóricas, y los padres se ven convertidos en cerdos. Aterrada, Chihiro intenta regresar por donde llegó, pero se da cuenta que el camino de vuelta está cortado por el agua que mana a borbotones de una estatua pétrea con forma de rana¹⁸⁰. La niña duda si su experiencia es real o sólo producto de su imaginación.

Cuando por fin se convence –y el espectador con ella– de que no está soñando, lo fantástico se desvanece para dar paso a lo «maravilloso puro». Chihiro acepta y llega a interiorizar como algo normal las leyes del mundo al que repentinamente ha ido a parar, un mundo habitado por dioses, hechiceras, dragones voladores, ranas

¹⁷⁹ *Ibid.*, págs. 61-62.

¹⁸⁰ Para un estudio acerca del simbolismo de la rana en diferentes culturas y sus implicaciones en *El viaje de Chihiro*, véase el apartado 7.1.8.

antropomorfos y bolas de hollín vivientes, en el que correrá un sinfín de aventuras tratando de recuperar su identidad robada y de salvar a sus progenitores.

No obstante, la película de Miyazaki nos reserva una sorpresa hacia el final, cuando, tras superar una última prueba, la bruja Yubâba permite a Chihiro regresar con sus padres a su mundo, que es también el nuestro. La niña se reencuentra con ellos y les pregunta si están bien. La insulsa respuesta que obtiene hace que se plantee –y, de nuevo, el espectador con ella– si todo lo que ha sucedido hasta ese momento no habrá sido sólo producto de una ensoñación. La vacilación vuelve a situarnos de lleno en el terreno de lo fantástico.

Miyazaki mantiene la duda hasta el momento mismo de la conclusión del relato, cuando éste se decanta por lo maravilloso: al salir del túnel que daba acceso al parque temático, los padres descubren asombrados que el coche, que ha permanecido inmóvil en el mismo sitio donde lo dejaron antes de entrar en el pasadizo, está ahora cubierto de polvo y hojas. La idea de que pueda tratarse de una travesura, como ellos mismos señalan, no se sostiene ante la visión general del entorno, cuya exuberante vegetación indica claramente el paso del tiempo. Cualquier atisbo de duda que podamos aún albergar queda disipado al mostrársenos la imagen de Chihiro luciendo la brillante goma para el pelo que, a modo de amuleto, recibió de la hechicera Zenîba –la hermana gemela de Yubâba– en el mundo mágico. Las vivencias de la protagonista, por tanto, han sido reales, pero han tenido lugar en una dimensión paralela a la de nuestro universo conocido. La película, pues, se encuadra en el campo de lo fantástico maravilloso, dentro del grupo de historias presentadas como fantásticas y que terminan con la aceptación de lo sobrenatural¹⁸¹. En palabras de Todorov, «estos relatos son los que más se acercan a lo fantástico puro, pues éste, por el hecho mismo de quedar inexplicado, no racionalizado, nos sugiere, en efecto, la existencia de lo sobrenatural»¹⁸².

El estudioso japonés Hiroshi Aoi señala que la concepción de la historia basada en dos universos paralelos claramente diferenciados –el de la cotidianidad mostrada al

¹⁸¹ Para más información sobre la influencia del género fantástico en la película, véase R. Fortes Guerrero, 2011, págs. 20-29.

¹⁸² T. Todorov, 1972, pág. 65.

comienzo y al final del filme y el de la fantasía más desbordante que constituye el grueso de la obra— hace de *El viaje de Chihiro* un punto de inflexión en la producción artística de Miyazaki, que hasta ese momento había presentado en sus películas una dimensión única, en la que lo real —o aquello que consideramos como tal— y lo maravilloso confluían y se intercalaban continuamente, de modo que, con cada irrupción de lo sobrenatural, se producía el milagro¹⁸³.

Es lo que sucede en *Mi vecino Totoro*, trabajo anterior que, precisamente por hacer uso de esa dimensión única en la que se mezclan realidad y fantasía, todavía resulta más ambigua que *El viaje de Chihiro*¹⁸⁴.

También esta película comienza con una mudanza: la de Tatsuo Kusakabe y sus hijas May y Satsuki a su nuevo hogar, una casa en medio del paisaje rural del Tokorozawa de la década de 1950. El traslado de la familia viene motivado por el ingreso de la madre en un cercano hospital para enfermos de tuberculosis. La naturaleza circundante está imbuida, como siempre ocurre en Miyazaki, del sentimiento de lo sagrado, ya que en ella moran las divinidades. La aparición de elementos relacionados, como un pequeño santuario sintoísta, un templo consagrado a Inari —deidad del arroz, la agricultura y la fertilidad, representada por la figura de un zorro (imagen 91)— y un enorme alcanforero¹⁸⁵, nos preparan para la aparición de lo sobrenatural: en un

¹⁸³ H. Aoi, 宮崎アニメの暗号 (*Miyazaki anime no angô*), 東京 (Tokio), 新潮社 (Shinchô-sha), 2004, págs. 161-162 y 170-172.

¹⁸⁴ La importancia que Miyazaki confiere a lo «fantástico» ya había quedado claramente de manifiesto en 1982 con su decisión de abandonar el proyecto de llevar a la gran pantalla la tira cómica de Winsor McCay *Little Nemo en el País de los Sueños* (*Little Nemo in Slumberland*, 1905-1911), debido a «diferencias creativas» con los responsables; el director japonés no estaba interesado en crear un filme de animación en el que toda la historia resultase al final un simple sueño.

¹⁸⁵ «En la tradición popular japonesa se veneraba a los árboles grandes y viejos porque se pensaba que eran, como el *kaju* [(marioneta en forma de árbol estilizado —árbol de la vida—, también llamada *kayon* o *gunungan*)] del *wayang kulit* [(el teatro de sombras de Indonesia y Malasia)], el punto de mediación a través del cual los dioses descendían a la Tierra», M. Yamaguchi, «La dialéctica del *Nô* y del *Kabuki*», en «Japón. Tradición y modernidad», en *Cuadernos El Público*, N° 26, 1987, pág. 9. Los alcanforeros, además, debido a su gran porte, a su elegante apariencia y a su longevidad, han sido sacralizados por todo Japón, contando muchos templos del país con magníficos ejemplares, como el que puede observarse en el Gran Santuario de Kumano Nachi (Kumano Nachi *Taisha*), de ochocientos cincuenta años de antigüedad, y con un pequeño altar visitable en su interior, o los que adornan el recinto del *Shôren-in*, en Kioto, mencionados en todas las guías de viaje: «El símbolo aristocrático de *Shoren-in* son sus viejos alcanforeros, cuyas retorcidas raíces de 700 años de antigüedad se extienden majestuosamente a ambos lados de la puerta principal» [A. Molina (ed.), *Guías visuales Peugeot: Japón*, Madrid, El País/Santillana, 2001, pág. 162].

momento determinado, la pequeña May descubre, jugando en el jardín, a unos extraños seres que en el filme reciben el nombre de *chû-totoro* (*totoro* mediano) y *chibi-totoro* (*totoro* pequeño). Igual que hace Alicia con el Conejo Blanco en *Alicia en el País de las Maravillas* (*Alice's Adventures in Wonderland*, 1865), May los sigue a través de un túnel de arbustos, que se convierte en la puerta de entrada al mundo maravilloso, y llega hasta el alcanforero, donde, como la heroína de Lewis Carroll, cae por un hueco hasta las raíces del árbol. Allí se topa con el *ô-totoro* (*totoro* grande), al que podemos considerar bien el espíritu de éste, bien el espíritu que reside en éste. Tras la excitación inicial, May se duerme plácidamente sobre su inmensa y peluda panza. Sin embargo, cuando su hermana y su padre la encuentran, vemos a la niña sola y acurrucada en el suelo. Ésta les refiere el encuentro con el misterioso ser y los guía a la supuesta abertura por la que resbaló hasta el interior del alcanforero, pero allí descubre, con sorpresa, que el agujero (ya) no existe.

En una escena posterior, vemos a Satsuki cargando con May a la espalda mientras espera a su padre en la parada del autobús. La pequeña se ha dormido, y la oscuridad de la noche y la lluvia, que en la tradición japonesa van asociadas a lo sobrenatural, provocan en Satsuki un desasosiego que pronto se esfuma con la aparición del *ô-totoro*. La niña le presta un paraguas y éste, a cambio, le entrega un pequeño bulto, antes de subirse al «gatobús» –su particular autobús con forma de gato, llamado *neko-basu* en el filme– y perderse a lo lejos, tras las colinas¹⁸⁶. A la mañana siguiente, May y Satsuki lo abren y descubren que contiene un puñado de variadas semillas. Tras plantarlas, esperan con impaciencia a que germinen. Una noche, vislumbran desde sus futones a los tres *totoro* realizando en el jardín una especie de ritual de fertilidad, y en seguida se unen a ellos (imagen 85). De repente, las plantas brotan de la tierra y comienzan a crecer vertiginosamente. Los tallos se entrelazan hasta formar el robusto tronco de un árbol gigantesco sobre el que el *ô-totoro* se eleva con los otros dos *totoro* y

¹⁸⁶ Para Toshio Suzuki, esta escena y la música de Jô Hisaishi que la acompaña son «admirables», como declaró en una entrevista al diario Yomiuri Shinbun: «Al principio, Miyazaki no pensó que la escena necesitara música, pero yo creía que era mejor meterla, y le consulté a Takahata en secreto. Takahata me dijo que quedaría bien con un poco de música minimalista, algo que Hisaishi dominaba a la perfección. El trabajo de Hisaishi fue excelente; la escena conseguía mostrar, incluso a los adultos, la existencia real de Totoro. Miyazaki quedó conforme» [«[a]t first, Miyazaki didn't thought the scene needed music, but I thought it was better to insert music and consulted Takahata in secret. Takahata advised me some minimal music would be better, something that Hisaishi was good at. Hisaishi excellently did it and even for adults the scene was able to show the real existence of Totoro. Then Miyazaki agreed with it», *cit.* en <http://www.ghibliworld.com/newsarchive.html> (T. del A.)].

con las niñas (imagen 94). A pocos metros de allí, en la casa, el padre, absorto en su trabajo, no parece darse cuenta de nada. En la que se ha convertido en una de las escenas más celebradas de la película –y aun de toda la producción de su autor–, las exultantes May y Satsuki realizan un paseo nocturno sobre los arrozales y los bosques de Tokorozawa, y terminan en la copa del alcanforero tocando la ocarina junto a los *totoro*¹⁸⁷. Desde su estudio, el padre siente el soplo de aire fresco que provocan al aterrizar, y escucha, efectivamente, el sonido del instrumento de viento. No obstante, a la mañana siguiente, el enorme árbol ha desaparecido, si bien en su lugar vemos unos pequeños brotes. La ambigüedad de la secuencia queda reflejada en las palabras de júbilo de las niñas: «¡Era un sueño, pero no era un sueño...!».

Más adelante, May y Satsuki reciben del hospital donde está internada la madre un telegrama informando de su repentino empeoramiento. Satsuki telefona rápidamente a su padre, que ese día se encuentra trabajando en Tokio. Éste, después de hablar con los médicos, intenta calmarla, diciéndole que se trata simplemente de un catarro, pero estos argumentos no tranquilizan a su hija. La pequeña May, en vez de esperar nuevas noticias en casa junto a su hermana, decide ir por su cuenta al hospital, llevando consigo una mazorca de maíz para su madre. Cuando Satsuki advierte su desaparición, se inicia una búsqueda en la que participan todos los vecinos de los alrededores. Desesperada por el infructuoso resultado, Satsuki acude a la guarida del *ô-totoro* para pedirle ayuda. El *totoro* llama al «gatobús» y éste lleva rápidamente a la niña junto a su hermana, que se había extraviado en el camino (imagen 88). Tras el reencuentro, el «gatobús» las transporta hasta el hospital. Allí, desde la rama de un árbol cercano, observan a sus padres charlar animosamente, y se cercioran de que, en efecto, todo ha quedado en un simple susto. Antes de regresar a casa, las niñas dejan en el alféizar de la ventana la mazorca. El padre la descubre en el momento mismo en que la madre cree ver en el árbol a sus hijas.

La mazorca está firmada por las niñas, y no deja lugar a dudas sobre su visita al hospital. Sin embargo, la existencia del «gatobús» y de los *totoro* es cuestionable. La

¹⁸⁷ Aunque, lógicamente, obviando cualquier tipo de referencia sexual explícita, dado el principal destinatario del filme, que no es otro que el público infantil, este viaje «astral» tiene mucho del arrobamiento festivo presente en antiguos mitos japoneses como el de la cueva celestial, que implica a la diosa del Sol Amaterasu y a la libertina diosa de la fertilidad, el alborozo y la danza Ama-no-Uzume, y que Eliade destaca como modelo ejemplar del trance y de la posesión extática (M. Eliade, *Fragmentos de un diario*, Madrid, Espasa-Calpe, 1979, pág. 173).

película está sembrada de indicios que permiten tanto interpretaciones a favor como en contra, por lo que mantiene la ambigüedad propia de lo fantástico hasta el final. *Tonari no totoro*, la canción que cierra el filme y de la cual ofrecemos seguidamente nuestra propia traducción, resume de manera sencilla y eficaz el sentido poético de la obra y la atmósfera onírica que la caracteriza.

¡*Totoro!* ¡*Totoro!* ¡*Totoro!* ¡*Totoro!*

Alguien furtivamente

planta semillas en el camino...

Cuando los brotes germinen, tendrás la clave secreta,

el pasaporte al bosque.

¡Comienza una aventura fantástica!

Mi(s) vecino(s) *totoro, totoro, totoro, totoro,*

que vive(n) desde antiguo en la floresta...

Mi(s) vecino(s) *totoro, totoro, totoro, totoro,*

que sólo te visita(n) cuando eres pequeño...

¡Qué encuentro tan maravilloso!

Si en la parada del autobús, bajo la lluvia,

aparece un espíritu empapado,

abre para él tu paraguas,

igual que el pasaporte al bosque

abre la puerta de la magia.

Mi(s) vecino(s) *totoro, totoro, totoro, totoro,*

que en las noches de luna toca(n) la ocarina...

Mi(s) vecino(s) *totoro, totoro, totoro, totoro...*

Si con él/ellos un día llegas a encontrarte,

la suerte te sonreirá...

Miyazaki no aclara si los seres que aparecen en la historia son reales o son simple producto de la imaginación de las pequeñas, necesitadas, ante la ausencia de una figura tan importante como la de la madre, de un sustituto mágico que las consuele y ayude en los momentos difíciles. Desde este punto de vista, la obra sería, como apunta Alessandro Bencivenni, «un homenaje a los recursos creativos y emotivos de la

infancia, capaces incluso de transfigurar el dolor; una alegre fábula en la que constantemente se respira la sensación del duelo y de la pérdida»¹⁸⁸.

De hecho, a pesar del tono alegre y festivo de la película, subrayado por el uso de un colorido brillante y de una partitura encantadora, la sombra de la muerte planea sobre ella: el personaje de Yûko Kusakabe, la madre de May y de Satsuki, está inspirado en la madre del propio Miyazaki, enferma de tuberculosis espinal; la casa a la que la familia se muda tiene un ala separada y dispuesta de modo que pueda recibir la máxima cantidad de luz y calor, como si hubiese sido construida expresamente para albergar en ella a un enfermo del vecino hospital –un enfermo ya difunto, a juzgar por el estado de abandono en el que se halla el edificio al comienzo del filme¹⁸⁹–; y el telegrama que informa del empeoramiento de la madre hace temerse lo peor, como también la zapatilla que encuentran los aldeanos flotando en la charca cuando salen en busca de May. Entre algunos fanes incluso circula el rumor de que no son las niñas, sino sus espíritus, quienes al final de la película observan a sus padres en la habitación del hospital, hipótesis supuestamente avalada por el hecho de que sus cuerpos no proyecten sombra alguna y que nadie vea a Satsuki cuando atraviesa los arrozales montada en el «gatobús» en busca de su hermana. Miyazaki ha negado siempre esta interpretación, y, de hecho, los dibujos que acompañan a los créditos finales del filme, en los que vemos el regreso de la madre, ya recuperada, a casa, y toda una serie de estampas idílicas de la vida en familia, resultarían difíciles de explicar si las niñas, en efecto, hubiesen muerto¹⁹⁰.

Lo que sí queda de manifiesto en *Mi vecino Totoro* es, por un lado, el importante papel que puede desempeñar la fantasía a la hora de ayudar a superar carencias y

¹⁸⁸ «[U]n omaggio alle risorse creative ed emotive dell'infanzia, capaci anche di trasfigurare il dolore; una favola sorridente, nella quale aleggia costantemente il senso del lutto e della perdita», A. Bencivenni, *Hayao Miyazaki, il dio dell'anime*, Génova, Le Mani, 2003, pág. 90 (T. del A.).

¹⁸⁹ *Ibid.*

¹⁹⁰ El productor Toshio Suzuki fue preguntado sobre el tema en cierta ocasión. He aquí su respuesta: «¡Ah, eso...! ¡Jajaja...! Compruébalo de nuevo en tu vídeo». Y luego añadió en tono irónico: «Nuestro próximo trabajo, *Ponyo*, mostrará otro tema claro de “vida y muerte”. Nos enseñará el otro mundo. Alguien va a visitarlo y se encuentra con su difunta madre...» [«[h]ahaha, like that. Check it again with your video» y «[o]ur next movie *Ponyo* will show another obvious “life and death” theme. It shows the other side world. Someone goes to visit it and meets his deceased mother...», *cit.* en <http://www.ghibliworld.com/newsarchive1.html> (T. del A.)].

traumas, sobre todo en el caso de la infancia¹⁹¹, y por otro, la capacidad del cine para reproducir lo maravilloso, porque, como decía George Méliès, las películas tienen el poder de capturar los sueños.

5.1.2. Relación con la fábula

No obstante, si consideramos que la función de lo sobrenatural no es intervenir en la evolución del relato, como acabamos de ver, sino tratar de ilustrar con más claridad una idea, expresada en clave simbólica, abandonaríamos el terreno de lo fantástico y lo maravilloso para situarnos en un campo totalmente distinto: el de la alegoría. Podemos definir la alegoría como una proposición de doble sentido –propio o literal y figurado o espiritual– que está indicada en la obra de manera explícita, es decir, que no depende de la interpretación arbitraria del lector/espectador. Aplicando el término a la producción literaria, Todorov señala lo siguiente:

Si lo que leemos describe un elemento sobrenatural y, sin embargo, es necesario tomar las palabras, no en sentido literal, sino en otro sentido que no remite a nada sobrenatural, ya no hay cabida para lo fantástico. Existe, pues, una gama de subgéneros literarios entre lo fantástico (que pertenece a ese tipo de textos que deben ser leídos en sentido literal) y la alegoría, que sólo conserva el sentido segundo, alegórico. Esta gama habrá de constituirse en función de dos factores: el carácter explícito de la indicación, y la desaparición del sentido primero. [...]

La fábula es el género que más se acerca a la alegoría pura, en la que el sentido primero de las palabras tiende a borrarse por completo¹⁹².

«Fábula» es un término polisémico; dar una explicación que abarque todas las épocas y que la distinga de otros géneros como el mito, el cuento popular o el apólogo es difícil. El DRAE recoge como primera acepción ésta: «Breve relato ficticio, en prosa o verso, con intención didáctica o crítica frecuentemente manifestada en una moraleja

¹⁹¹ Desde este punto de vista, *Mi vecino Totoro* tiene muchas similitudes con *El espíritu de la colmena* (Víctor Erice, 1973), un filme también protagonizado por dos niñas que son hermanas, y ambientado en la posguerra –en este caso, española–. Para un estudio detallado sobre las interesantes conexiones entre ambas películas, véase H. Aoi, *op. cit.*, págs. 18-40.

¹⁹² T. Todorov, 1972, págs. 79-80.

final, y en el que pueden intervenir personas, animales y otros seres animados o inanimados»¹⁹³. En su introducción a las *Fábulas* de Samaniego, Alfonso I. Sotelo va más allá:

[E]ntendemos por fábula una narración, generalmente breve y en verso, que mediante seres irracionales que se comportan como humanos, expresa de algún modo una sencilla enseñanza de vida práctica o moral. Sus personajes hablan y actúan inteligentemente y en sus actitudes y comportamientos retratan a los hombres para decir algo sobre su conducta. Tiene cierto parecido –en muchos momentos de su historia estuvo asociada a ella– con la sátira en cuanto que utiliza procesos de reducción, degradación o desvalorización del hombre¹⁹⁴.

Si trasladamos estos rasgos a la creación cinematográfica, no será difícil ver *El viaje de Chihiro*, por ejemplo, como un paradigma de fábula contemporánea escrita sobre celuloide: nos encontramos con una dimensión poblada por animales más o menos antropomorfos, en unos casos, y por humanoides más o menos animalizados, en otros. Entre los primeros, tenemos a los hombres-rana y a las mujeres-babosa que trabajan en la casa de baños; a Bô-nezumi, la rata en que es convertido Bô, el gigantesco bebé de la bruja Yubâba; y a la arpía Yutori, centinela de ésta, un monstruo con su misma cabeza y con cuerpo de ave rapaz. Entre los segundos, se cuentan la propia Yubâba –cuya prominente nariz recuerda el pico de un pájaro– y Kamajî, el hombre-araña de largos brazos encargado de las calderas y de la preparación de las hierbas medicinales para los baños. De la mezcla de atributos que caracteriza a los personajes deriva buena parte de la jocosidad de la película¹⁹⁵, pues «una de las estrategias de la risa es la exageración de los rasgos»¹⁹⁶, precisamente.

¹⁹³ Avance de la vigésimo tercera edición.

¹⁹⁴ F. M. de Samaniego, *Fábulas*, Madrid, Cátedra, 2005, pág. 64.

¹⁹⁵ *El viaje de Chihiro* no es, sin embargo, el único filme en el que Miyazaki hace gala de un sorprendente sentido del humor con el que aderezar el relato; para un estudio acerca de la risa en su obra, véase el apartado 7.1.9.

¹⁹⁶ E. Planchart Licea, *Lo sagrado en el arte: la risa en Mesoamérica*, Xalapa, Universidad Veracruzana, 2000, pág. 13.

Esta dimensión está habitada también por divinidades y espíritus; por seres mágicos de diversa índole –las *kashira*, tres cabezas verdes barbadas al servicio de Yubâba; Kaonashi, un enigmático personaje «enmascarado»; o las sombras del tren que pasa cada cierto tiempo junto a la casa de baños– y, en última instancia, por personas – Chihiro y sus padres, antes de convertirse en cerdos–.

Dicho universo mágico guarda, a pesar de todo, profundas concomitancias con nuestro mundo, el mundo que llamamos real; el mismo Miyazaki señala que «[l]a idea principal del filme es describir en clave maravillosa ciertos elementos de este mundo que se han vuelto imprecisos, el mundo difuminado que tiende a la erosión y a la ruina»¹⁹⁷. Los actuantes de la historia, aun no siendo humanos, se comportan como tales; nos retratan y constituyen un fiel espejo en el que vemos reflejados. Encarnan, igual que ocurre en la fábula clásica, las virtudes y los vicios del hombre, siguiendo en este caso la caracterización consagrada por la tradición cultural nipona, en la que las ranas y los sapos, por ejemplo, personifican la gula, y las babosas, la pasión sexual. Pecados –por utilizar la terminología judeocristiana– como la avaricia son indirectamente juzgados mediante el castigo que reciben los personajes corruptos, y la película en su conjunto presenta una serie de valores educativos que la hacen especialmente indicada para el público infantil y juvenil, como sucede con las fábulas.

El productor Toshio Suzuki admite que, aunque el objetivo de la película no es didáctico, se ensalzan las bondades de la amistad, la determinación y la disciplina, y el propio Miyazaki, tan reacio a hablar de su obra en términos instructivos, reconoce que cualidades como la flexibilidad y la paciencia, o la capacidad de juicio y de acción, son ponderadas en el filme, y por ello éste resulta idóneo para los niños¹⁹⁸.

En la película, como en las fábulas, el mensaje se envuelve con una narración agradable y natural destinada a divertir y hacer gozar a aquéllos a quienes va dirigida la

¹⁹⁷ «The main theme of this film is to describe, in the form of a fantasy, some of the things in this world which have become vague, and the indistinct world which tends towards erosion and ruin», *cit.* en Studio Ghibli (ed.), *The Art of Miyazaki's Spirited Away*, Tokio, Studio Ghibli/Tokuma Shoten, 2001, pág. 15 (T. del A.).

¹⁹⁸ *Ibid.*

lección, en cumplimiento del principio horaciano: «Quien mezcla lo útil con lo placentero y deleita al lector al tiempo que lo instruye tiene todas las de ganar»¹⁹⁹.

De este modo, pues, *El viaje de Chihiro* cumple los dos requisitos básicos que definen la fábula, tanto la tradicional como la moderna: su carácter alegórico (creación de un trasunto del mundo humano) y su finalidad utilitaria (enseñanza práctica o moral, ya sea de un modo explícito –en la moraleja oportuna– o implícito –en el éxito o en el fracaso final de los personajes–), puesto que, como señalaba La Motte, «la fábula es una enseñanza disfrazada bajo la alegoría de una acción»²⁰⁰.

Como género de carácter tradicional, la fábula «ha pasado de lengua a lengua, de literatura a literatura, dejando una serie de imitaciones, derivaciones y recreaciones que han ido enriqueciendo su temática al ir adaptándose a cada contexto concreto»²⁰¹. De igual manera, el cine, y especialmente, la animación, caracterizada desde su aparición por un marcado acento popular, es quizá, como decíamos en el apartado 2, haciéndonos eco de las palabras de Susan Napier, el medio más dúctil para ajustarse a las circunstancias de cada momento y, en consecuencia, expresar, por paradójico que resulte, la complejidad de nuestra sociedad.

«Los cuentos de hadas, que contienen generalmente elementos sobrenaturales, se aproximan a veces a las fábulas [...]»²⁰², señala Todorov. Así ocurre, en especial, con aquéllos en los que el sentido alegórico está explicitado con la moraleja final. Pero dicho sentido puede verse debilitado y hacer que el lector llegue a vacilar entre interpretación alegórica y lectura literal. En estos casos, «nada, en el texto, indica [de forma clara] el sentido alegórico; sin embargo, ese sentido es posible»²⁰³.

¹⁹⁹ «Omne tulit punctum qui miscuit utile dulci / lectorem delectando pariterque monendo», *cit.* en F. M. de Samaniego, *op. cit.*, pág. 74 (T. del A.).

²⁰⁰ «[L]a fable est une instruction déguisée sous l'allegorie d'une action», *cit.* en *ibid.*, pág. 63 (T. del A.).

²⁰¹ *Ibid.*, pág. 64.

²⁰² T. Todorov, 1972, pág. 80.

²⁰³ *Ibid.*, pág. 86.

En *El viaje de Chihiro*, Yubâba controla a los demás robándoles el nombre. Como ya hemos explicado con anterioridad, cuando la protagonista firma el contrato de empleo que la habilita para trabajar en la casa de baños regentada por la bruja, ésta extiende la palma sobre el papel y, con un gesto, arranca los ideogramas escritos por la niña, que vuelan hasta su mano. El único signo que queda impreso en la hoja (千) pasa a convertirse en su nuevo nombre, que significa simplemente «mil». Estamos aquí en el plano del sentido literal: Chihiro ha sido rebautizada como *Sen* (1.000). No obstante, Miyazaki propone a lo largo de la película cierta interpretación del acontecimiento maravilloso, según la cual perder el nombre equivale a perder la propia identidad –cosa en la que, por cierto, nada hay de sobrenatural–. Desde este punto de vista, el hecho descrito puede leerse en clave alegórica, y, sin embargo, no deja de ser significativo y pertinente en el nivel literal.

Lo mismo puede decirse del papel de los distintos personajes en la historia; la exégesis metafórica que de su figura pueda hacerse no invalida en absoluto una lectura textual del filme.

Alegoría «vacilante» –por utilizar la terminología propuesta por Todorov– es también, hasta cierto punto, *La princesa Mononoke*: para proteger su aldea, Ashitaka, príncipe de la tribu de los *emishi*, se ve obligado a matar a Nago, un enorme jabalí que resulta ser una divinidad endemoniada. Al morir, Nago lanza sobre el joven un maleficio que, en forma de herida, irá consumiéndolo poco a poco. La única posibilidad de salvación es viajar al oeste, de donde procedía el dios, e intentar hallar una cura²⁰⁴.

Ashitaka se pone en camino y, tras muchas jornadas de viaje, llega al bosque del *shishi-gami*, un lugar sagrado habitado por espíritus y deidades encarnadas en animales gigantes. Allí conoce a San (la *princesa Mononoke*), una muchacha criada por los perros montaraces, y a Eboshi, gobernante de Tatara-ba, una ciudad dedicada a la

²⁰⁴ *La princesa Mononoke* constituye en este punto una manifestación elocuente de lo que Leo Viktor Frobenius dio en llamar la actitud «mágica» de los pueblos primitivos del mundo ante la muerte, representados en la película por la etnia de los *emishi*, a la que pertenece Ashitaka. Para un estudio sobre ello, véase el apartado 7.1.10.

fundición y el trabajo del hierro²⁰⁵. Ashitaka descubre que de su forja salió la bala que hirió a Nago y lo convirtió en un diablo encolerizado.

San lucha por evitar el avance de los humanos, que, necesitados de combustible para sus hornos, están arrasando la floresta. Ashitaka trata en vano de mediar entre ambas partes; tras varios enfrentamientos, se produce una terrible batalla, en la que Eboshi decapita al *shishi-gami*, el dios ciervo del bosque, y le entrega su cabeza a Jiko-bô, enigmático bonzo al servicio del mikado, quien cree que ésta le asegurará la inmortalidad. San y Ashitaka logran, sin embargo, restituírsela antes de la salida del Sol, evitando así la destrucción total de la naturaleza, que se recupera finalmente.

La película es susceptible de una interpretación alegórica: Tatara-ba simbolizaría el género humano enfrentado inevitablemente a la naturaleza, que aquí está encarnada en los animales del bosque, los cuales, igual que sucede en las fábulas, hablan y se comportan como los hombres.

Ashitaka y San, por un lado, y Eboshi, por otro, representarían dos modelos de sociedad diferentes –primitivo y profundamente ligado al medio natural el primero; industrial y tecnocrático el segundo– y, en consecuencia, dos maneras distintas de ver las cosas²⁰⁶.

²⁰⁵ La palabra japonesa *tatara* alude a todo aquel fuelle de gran tamaño que se acciona con los pies, por lo que el topónimo *Tatara-ba*, significaría, literalmente, «Lugar (*ba*) del fuelle (*tatara*)». Éste es sólo un ejemplo de la técnica empleada por Miyazaki para bautizar personajes y espacios en sus películas, a la manera de los nombres «parlantes» griegos. Otras denominaciones denotativas serían las bolas de hollín vivientes de *Mi vecino Totoro*, llamadas en el filme *makkuro Kurosuke* («Negritos completamente negros»); o, en el caso de *El viaje de Chihiro*, las figuras de Kamajî («Anciano de las calderas»), Yubâba («Anciana del agua caliente») y Zenîba («Anciana del dinero» –o «Anciana bondadosa», si leemos su nombre «Zen-i-ba»–). Tras este recurso aparentemente inocente, subyace el fuerte influjo del budismo, para el cual, la personalidad, carente de existencia verdadera, no es más que un conjunto de agregados que vamos añadiendo a lo largo del tiempo, empezando por el propio nombre. Al hilo de esto puede también entenderse la costumbre histórica nipona de cambiárselo o de hacerse llamar por epítetos o seudónimos, algo común entre los bonzos, los escritores, los artistas o los actores del kabuki.

²⁰⁶ Esta dialéctica se repite sistemáticamente a lo largo de toda la producción miyazakiana: la ciudad de Industria –el nombre ya lo dice todo– frente a High Harbor y Nokosare-jima en *Conan, el niño del futuro* [未来少年コナン (*Mirai shônen Konan*), 1978], la ciudad minera de Pazu frente a la Gondoa natal de Sheeta y la isla flotante de Laputa en *El castillo en el cielo* [天空の城ラピユタ (*Tenkû no shiro Rapyuta*), 1986], la casa de baños de Yubâba frente a la cabaña en el bosque de Zenîba en *El viaje de Chihiro*, la ciudad de Sophie frente a los paisajes naturales por los que se mueve la vivienda andante de Howl en *El castillo ambulante*, o las metrópolis de Tokio y Nagoya frente a la Fujioka rural de Jirô Horikoshi en *El viento se levanta*.

La maldición que Nago, el dios jabalí, lanza al protagonista, y que se concreta en una herida vermiforme que se va extendiendo lentamente por su cuerpo, no sería tanto una dolencia física como una enfermedad del alma. El propio Ashitaka lo expresa así ante San, Eboshi y el resto de habitantes de Tatara-ba: «He aquí la forma que toman la rabia y el rencor dentro del cuerpo; una maldición que pudre la carne y llama a la muerte... No os dejéis llevar por el odio». Este maleficio, el mismo que convierte a Nago en demonio y que está a punto de hacer lo propio con Okkoto-*nushi* –el jefe del clan de los jabalíes–, es el que también transforma en monstruo –aquí una especie de enorme y lúgubre cuervo– al personaje de Howl en *El castillo ambulante*, aunque los gusanos que cubrían el cuerpo de los cerdos salvajes hayan sido sustituidos en su caso por plumas negras. De cualquier modo, lo importante en ambos casos es resaltar que esa damnación que sufren los personajes implica un viaje físico y espiritual –hacia el oeste, en el caso de Ashitaka; errático, en el caso de Howl– a lo largo del cual ir madurando y adquiriendo sabiduría. Al fin y al cabo, como decía Rûmî, «[l]a herida es el lugar por donde la luz entra en ti»²⁰⁷.

El fin de Moro –la perra montaraz que ha adoptado a San como hija– y de Okkoto-*nushi* podría aludir, simultáneamente²⁰⁸, a la sustitución de la naturaleza por la civilización, al triunfo de la razón sobre los antiguos mitos y creencias religiosas y, como señala Hiromi Murase, a la transición de los lazos de sangre que caracterizaban el Japón premoderno –y que, tradicionalmente, han sido fundamentales en el sintoísmo, deberíamos añadir²⁰⁹– a otra clase de relaciones suprapersonales que configuran la colectividad industrial del Japón contemporáneo²¹⁰. Del mismo modo, el rechazo de

²⁰⁷ «The wound is the place where the Light enters you», *cit.* en C. Chester, «A Path to Healing: The Wound is the Place Where the Light Enters You», en *The Huffington Post*, 4 de agosto de 2015, en http://www.huffingtonpost.com/cathy-chester/a-path-to-healing-the-wou_b_7916968.html (T. del A.).

²⁰⁸ «Los símbolos son capaces de revelar una modalidad de lo real o una estructura del mundo no evidente en el plano de la experiencia inmediata [...]. Una característica esencial del simbolismo religioso es su multivalencia, su capacidad de expresar simultáneamente varias significaciones cuya solidaridad no es evidente en el plano de la experiencia inmediata», M. Eliade, *Mefistófeles y el andrógino*, Madrid, Guadarrama, 1969, págs. 260-263 y ss.

²⁰⁹ «Desde un punto de vista histórico, la importancia de los lazos de sangre siempre es inherente a la naturaleza del culto en el santuario; y si el vínculo de sangre continua siendo dominante, el vínculo de unión del santuario es fuerte», S. Ono, *Sintoísmo: El Camino de los Kami*, Gijón, Satori, 2008, pág. 62. En otras palabras: los miembros de los clanes están unidos por los ritos *kami* (*ibid.*, pág. 119).

²¹⁰ Véase H. Murase, 『曇りなき澄んだ眼で見つめる「性の闇」：宮崎アニメの女性像』 («Kumorinaki sunda manako de mitsumeru “sei no yami”: Miyazaki anime no joseizô»), en *Pop Culture Critique*, N° 1, 1997, págs. 53-66.

Miyazaki a destruir a Eboshi lleva aparejado el reconocimiento implícito de la inevitabilidad del «progreso», sin perder de vista que, como decía Voltaire, «la civilización no acaba con la barbarie: la perfecciona»²¹¹.

La muerte y resurrección del *shishi-gami*, que, con su rostro semi humano y su cuerpo hecho a base de diversos animales e inspirado en la figura del «hechicero» o dios astado de la cueva francesa de Trois Frères, es la viva imagen de la Naturaleza (imágenes 11 y 12), constituye una metáfora de la regeneración de ésta. Por eso, cuando al final del filme, San dice con tristeza que, a pesar del resurgimiento del bosque, nada volverá a ser igual, porque el *shishi-gami* ha muerto, Ashitaka le responde que éste no puede morir, porque es la vida misma. La vida entraña también la muerte –idea maravillosamente expresada en la vegetación que crece y se seca con cada una de las pisadas del dios–, que no es más que la transición de un estado a otro, puesto que la materia no se crea ni se destruye, sólo se transforma²¹². De hecho, el *shishi-gami* muere al caer la oscuridad para renacer como Didarabocchi, el Caminante de la Noche, y viceversa al rayar el alba²¹³. Así, el personaje del Caminante de la Noche, con su «cuerpo astral»²¹⁴ plagado de estrellas (imagen 13), se nos presenta en la película como

²¹¹ Cit. en M. J. Cantalapiedra, «Los medios de la lengua», en *Glosas didácticas. Revista electrónica internacional*, Nº 13, invierno 2005, pág. 14, en http://www.um.es/glosasdidacticas/GD13/GD13_02.pdf

²¹² En palabras de Nerval: «La nada [...] no existe en el sentido en que se acostumbra a entenderla. Pero la tierra, por su parte, es un cuerpo material del que la suma de espíritus representa el alma. La materia, al igual que el espíritu, no puede perecer, pero puede modificarse para bien o para mal» (G. de Nerval, *op. cit.*, pág. 55).

²¹³ Esta dualidad del personaje del *shishi-gami* puede ponerse en relación con las figuras dadoras de vida y muerte presentes en diferentes culturas. Para un estudio comparativo sobre ello, véase el apartado 7.1.11.

²¹⁴ El cuerpo astral, también conocido como «cuerpo etéreo» o «cuerpo sutil», entre otras denominaciones, es, según ciertas corrientes filosóficas, un elemento intermedio entre el alma inteligente y el cuerpo físico (véase A. A. Powell, *The Astral Body and Other Astral Phenomena*, Chennai, Londres y Wheaton, The Theosophical Publishing House, 1927). Aunque originada en el pensamiento platónico, esta idea fue reelaborada más tarde por el neoplatonismo y, ya en época moderna, por la orden de los rosacruces y el movimiento teosófico [véanse H. P. Blavatsky, *Glosario teosófico*, Buenos Aires, Kier, 1982, págs. 62, 127-128, 368 y 448-449 y H. P. Blavatsky, *La doctrina secreta*, vol. II («Simbolismo arcaico universal»), Madrid, Luis Cárcamo, 1978, pág. 292].

En realidad, el concepto de «cuerpo astral» se remonta a los relatos sobre el más allá comunes a todas las religiones [véase S. Miller / S. Lipsett, *After Death: How People Around the World Map the Journey After Life*, Nueva York, Touchstone (Simon & Schuster), 1998]. La constante en todos estos relatos es que, tras la muerte, el alma abandona su cuerpo físico para iniciar un viaje «ascendente» hacia «reinos superiores». Dicho viaje, empero, no sólo se limita al momento de la muerte física; cuando se está suficientemente entrenado, es posible realizar «viajes astrales» –un tipo determinado de experiencia extracorporal en la que se llega a estados elevados de conciencia– y «vivir» una «muerte controlada» como aquella que se ensaya en el budismo, por ejemplo, para prepararse de cara al momento final de la

una suerte de «macroántropo cósmico» –pensemos en el el Pan-Ku de la mitología china (imagen 14), en el Purusha de la mitología hindú o en el Ymir de la mitología nórdica–, cuyo sacrificio se revela en las cosmogonías arcaicas absolutamente necesario para el nacimiento del mundo²¹⁵.

Esta renovación de la naturaleza/vida encarnada en el *shishi-gami*/Didarabocchi, corre pareja a la «resurrección» del protagonista, quien, tras la catástrofe provocada por la decapitación del dios ciervo, descubre no sólo que sigue vivo, sino que, además, la herida mortal infligida por Nago ha sanado milagrosamente. Miyazaki parece así aplicarle al personaje de Ashitaka el rito necesario para su reintegración en la sociedad humana –simbolizada aquí por Tatara-ba, el nuevo hogar del joven–, expresado en las palabras con las que Christopher Vogler abre la undécima etapa del llamado «viaje del héroe» trazado en su libro *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas (The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers, 2007)*: «El guerrero que hay en vosotros debe morir para que podáis renacer, inocentes, en el seno del grupo. El secreto está en conservar la sabiduría de la odisea, pero desembarazándoos de todos sus efectos negativos»²¹⁶.

La exégesis alegórica no excluye, sin embargo, una lectura literal de la película, especialmente teniendo en cuenta que, según el animismo, todo está imbuido del sentimiento de lo sagrado. Desde este punto de vista, los dioses no representarían más que su naturaleza divina, y si en ocasiones sus acciones se guían por sentimientos negativos como la ira y el orgullo, ello no responde al deseo por parte de Miyazaki de convertirlos en una metáfora de los defectos humanos, como sucede en las fábulas, sino a la creencia budista de que también los dioses mundanos que habitan el reino del

existencia terrena. De ahí que el samurái y daimio Shingen Takeda afirmara que «[e]l zen no tiene más secretos que reflexionar seriamente sobre el nacimiento y la muerte» [«Zen has no other secrets than seriously thinking about birth and death», *cit.* en R. J. Woolger, «Beyond Death: Transition and the Afterlife», en <http://www.rcpsych.ac.uk/PDF/RWoolgerTransition.pdf> (T. del A.)]. De ahí también que el monje y predicador alemán Abraham de Santa Clara proclamara que «[a]quél que muere antes de morir, no muere cuando muere» [«[h]e who dies before he dies, does not die when he dies», *cit.* en *ibid.* (T. del A.)]. Quizá sea por ello que en *La princesa Mononoke*, el *shishi-gami*, acostumbrado a «morir» cada vez que sale la Luna para convertirse en Didarabocchi, el Caminante de la Noche –trasunto del etéreo «viajero espiritual» en que se torna el espíritu al abandonar el cuerpo y el plano terrestres–, no pueda ya morir, como le dice Ashitaka a San al final de la película.

²¹⁵ Véase M. Eliade, 1972, pág. 27.

²¹⁶ Ch. Vogler, *op. cit.*, pág. 233.

deseo²¹⁷ y están, por ello, sujetos al samsara (ciclo de transmigraciones o de renacimientos causados por el karma) sufren y son víctimas de las pasiones que nublan la mente e impiden la iluminación²¹⁸. De ahí el consejo de mirar las cosas «con ojos limpios» que Hî-sama, la anciana hechicera de la tribu de los *emishi*, da a Ashitaka antes de partir –un consejo estrechamente vinculado a la observancia de la Recta Atención, el séptimo de los pasos en el Noble Sendero Óctuple²¹⁹–. De hecho, *La princesa Mononoke* ofrece una multiplicidad de puntos de vista difícil de encontrar en las fábulas, que, a pesar de estar protagonizadas por animales, exhiben una concepción antropocéntrica del universo. Esta variedad de enfoques que van hilvanando el relato y

²¹⁷ Para una explicación sencilla y breve de los tres reinos existentes –el de la no-forma, el de la forma y el del deseo, que contiene, a su vez, los seis reinos del samsara–, véase M. Ashkenazi, *op. cit.*, págs. 38-39.

²¹⁸ «[L]os dioses ocupan la posición más alta dentro de la existencia cíclica [...]. Algunos dioses confunden su reino con el nirvana, pero al contrario de la verdadera liberación, este reino (como los otros cinco [–el de los semidioses, el de los humanos, el de los animales, el de los fantasmas hambrientos y el de los infiernos–]) es sólo temporal. [...] Así que no puede uno encontrar seguridad ni siquiera en el reino de los dioses» (J. Landaw y S. Bodian, *op. cit.*, pág. 274). Por eso, el bosque del *shishi-gami*, donde moran las deidades, es también, a pesar de su exuberante belleza, un lugar de muerte y destrucción, simbolizadas éstas por los restos óseos de los animales caídos allí a lo largo del tiempo, y, como ya hemos visto, por la figura del propio dios ciervo, dadora a la vez de vida y muerte, y posible manifestación simbólica del tiempo mismo, que también para las divinidades se agota –«el karma no dura para siempre; uno lo gasta cuando experimenta sus resultados» (*ibid.*)–.

Esta concepción de los dioses según la cosmología budista se mezcla en el filme con la idea sintoísta de que «[l]as deidades [...] presentan con frecuencia temperamentos profundamente humanos» («[t]he deities [...] often have intensely human characters», M. Ashkenazi, *op. cit.*, pág. 29 (T. del A.)). De hecho, como ocurre en las personas, «[s]u naturaleza es ambigua: puede ser ruda, salvaje, violenta (*aramitama*) y, asimismo, puede mostrarse armoniosa, serena y llena de bondad (*nigimitama*)» [G. Filoramo (ed.), *Diccionario Akal de las Religiones*, Madrid, Akal, col. Diccionarios, 28, 2001, pág. 312], tal como vemos en la película con los perros montaraces, por ejemplo, implacables con Eboshi y los habitantes de Tataraba, pero, al tiempo, protectores y cariñosos con San, a la que han criado como a una más de la manada. Quizá resulte extraño hablar de las divinidades del sintoísmo (*kami*) en estos términos, pero cabe tener en cuenta que, tras la llegada del budismo a Japón, se produjo un importante fenómeno de sincretismo entre el nuevo credo y la religión nativa, y que, «[d]esde mediados del s. VIII, en los templos budistas ya se rezaba a los *kami*, pero los monjes los consideraban seres aún prisioneros del ciclo de los renacimientos y, por ello, inferiores a los *budas*». Es esta visión primigenia de los *kami* desde la óptica budista la que parece privilegiar *La princesa Mononoke*.

²¹⁹ La Recta Atención se refiere a «la atención consciente, bien establecida, libre de juicios y prejuicios, directa, enfocada en el momento presente. [...] Es la atención bien despierta, desnuda en cuanto que no se somete a interpretaciones o al apego y la aversión y que trata de reseñar lo que es tal cual es y sin reacciones personalistas. [...] La atención es un factor liberador de primerísima importancia», uno de los «siete factores de la iluminación», como la ecuanimidad, a la que va indisolublemente unida: «Atención acompañada de ecuanimidad son el pasaporte real para hallar la libertad interior» [R. Calle (ed.), *op. cit.*, págs. 40 y 55]. Y, tal como afirma el *Satipatthana-Sutta* o Sutra de la Atención –el texto más importante del budismo Theravada–, la atención, basada en cuatro fundamentos –la contemplación del cuerpo, de las sensaciones, de la consciencia y de los objetos mentales–, «es el único camino para la purificación de los seres, para la superación de la pena y las lamentaciones, para la destrucción del dolor y la aflicción, para alcanzar el recto sendero, para la realización del Nibbana [(nirvana)]» [*Sûtra de la Atención*, cit. en R. Calle (ed.), *op. cit.*, pág. 85].

Para una visión más amplia de los «siete factores de la iluminación», véase *ibid.*, págs. 80-82. Para un estudio detallado de los ocho eslabones que componen el Noble Sendero Óctuple del budismo, véase *ibid.*, págs. 35-45.

que apoyan la idea renoiriana de que «todo el mundo tiene sus razones», explica también la imposibilidad de ofrecer una moraleja única y taxativa. Con sus profundos planteamientos, sus complejos personajes y su riqueza polisémica, el mensaje de la película no puede reducirse a un juicio maniqueo que condene al ser humano por destruir la naturaleza, sobre todo cuando éste lo hace para asegurarse la supervivencia. Emitir tal crítica simplista sería incurrir en el panfletismo ecológico del que Miyazaki siempre ha huido. El filme más bien nos muestra la relación problemática del hombre con su entorno, enseñándonos, no obstante, que el destino de ambos está indisolublemente unido, y que, por tanto, estamos obligados a hallar una forma de convivencia lo más sostenible y respetuosa posible para con el medio ambiente.

5.2. El viaje iniciático y los límites de la magia

«Cuando la travesía emprendas hacia Ítaca,
pide que sea largo tu camino,
lleno de aventuras, pleno de saberes»

Konstantinos Kavafis, *Ítaca* [Ιθάκη (*Itháki*), 1911]²²⁰

La búsqueda de valores tales como la tolerancia, la abnegación y la generosidad, que en *La princesa Mononoke* son cruciales para la evolución psicológica de los personajes, impregna las obras de Miyazaki de un hondo humanismo, lo que ha motivado su comparación, por parte de ciertos estudiosos, con la figura de Akira Kurosawa. Tal es la opinión de Helen McCarthy, por ejemplo, que, a propósito del maestro del *anime*, comenta lo siguiente: «Si tuviera que etiquetarlo [...], preferiría llamar a Miyazaki “el Kurosawa de la animación”. Su trabajo no sólo comparte la mezcla excepcional de sentido épico y sensibilidad humana que éste poseía, sino que, además, se resiste a entrar en ninguna de las cajitas impecables en las que Occidente

²²⁰ C. P. Kavafis, *Ítaca*, Madrid, Nórdica, 2015, pág. 8.

todavía intenta embutir el arte de los dibujos animados»²²¹, algo, por otro lado, que no debe sorprendernos, pues «la naturaleza humana –rebelde a todo sistema– no puede nunca conformarse a la rigidez geométrica de los conceptos»²²².

Del mismo modo, para Ursula K. Le Guin, Miyazaki es «un genio del mismo calibre que Kurosawa o Fellini»²²³. El propio Kurosawa, para quien *Mi vecino Totoro* era una de sus cien películas favoritas, declaró en cierta ocasión: «Me molesta que los críticos metan nuestros trabajos en el mismo saco. No se le debe restar importancia a la obra de Miyazaki comparándola con la mía»²²⁴.

El cultivo de virtudes como el altruismo, la compasión y el amor, que, según ciertas escuelas budistas, son inherentes al ser humano, lleva a los personajes a una maduración personal que, en la obra de Miyazaki, casi siempre se produce después de un largo viaje físico, pretexto para un viaje interior hacia el (auto)conocimiento, considerado, igual que ocurre en el *Viaje al Oeste* [西遊記 (*Xī Yóu Jì*), anónimo, s. XVI]²²⁵ o en *La conferencia de los pájaros* [منطق الطير (*Mantiq al-Tayr*), Farid ud-Din Attar, 1177]²²⁶ y en *El esplendor de los frutos del viaje* (*Kitâb al-isfâr ‘an natâ’iy al-asfâr*, Ibn’ Arabî, s. XIII)²²⁷, como la verdadera gran hazaña²²⁸.

²²¹ «If I had to label him [...], I would prefer to call Miyazaki *the Kurosawa of animation*. Not only does his work have the same rare combination of epic sweep and human sensitivity that the great live-action director possessed, but it also fails to fit into any of the neat, child-sized boxes into which the West still tends to stuff the animated art form», H. McCarthy, *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation. Films, Themes, Artistry*, Berkeley, Stone Bridge Press, 1999, pág. 10 (T. del A.).

²²² O. Paz, *op. cit.*, pág. 5.

²²³ «[A] genius of the same caliber as Kurosawa or Fellini», *cit.* en <http://www.ursulaklequin.com/GedoSenkiResponse.html> (T. del A.).

²²⁴ «I am somewhat disturbed when critics lump our works together. One cannot minimize the importance of Miyazaki’s work by comparing it to mine», *cit.* en D. Cavallaro, *The Animé Art of Hayao Miyazaki*, Jefferson, Carolina del Norte y Londres, McFarland & Company, Inc., 2006, pág. 12 (T. del A.).

²²⁵ «*Viaje al Oeste* recoge los avatares del monje Chen Hsüan-Tsang (Tripitaka) en su largo peregrinaje a la India en busca de escrituras budistas. Poco a poco, el peso de la acción pasa del monje viajero a sus tres discípulos, antiguos inmortales caídos en desgracia, que se verán obligados a sortear peligros y monstruos, cada vez más poderosos y crueles, que se oponen a su propósito de alcanzar la Montaña del Espíritu, donde en recompensa a su fidelidad serán elevados a la categoría de budas. Su aventura se convierte en un auténtico viaje interior, en el que las visiones budista y taoísta de la realidad juegan un papel esencial», J. Ferrero (intr.)/E. P. Gatón e I. Huang-Wang (trad.), anónimo, *Viaje al Oeste. Las aventuras del Rey Mono*, Madrid, Siruela, col. Tiempo de Clásicos, 18, 2014, contraportada.

²²⁶ «La conferencia de los pájaros es un poema sufí que [...] describe la senda [...] hacia la iluminación a través de una alegoría: la búsqueda que emprenden los pájaros del mundo con el fin de hallar a su rey. El viaje de los pájaros describe las sucesivas etapas de la experiencia espiritual, mientras que las distintas

Esta idea se encuentra ya en una obra tan temprana como *Marco* [母をたずねて三千里 (*Haha wo tazunete sanzen ri*), Isao Takahata, 1976], en la que Miyazaki se encargó de la escenografía y del *layout*. Basada en el relato *Marco, de los Apeninos a los Andes* (*Dagli Appennini alle Ande*) incluido en la novela *Corazón: Diario de un niño* (*Cuore*, 1886) de Edmondo De Amicis, la popular serie de animación narra el periplo de un muchacho que viaja desde Italia hasta Sudamérica en busca de su madre²²⁹.

El tema del periplo se convierte a partir de entonces en una constante de la filmografía miyazakiana: en *Conan, el niño del futuro*, serie inspirada en la novela de Alexander Key *The Incredible Tide* (*La marea increíble*, 1970), el protagonista epónimo deja Nokosare-*jima*, su tierra natal, para, siguiendo el consejo de su difunto abuelo, lanzarse a la búsqueda de otros supervivientes del cataclismo que ha anegado la Tierra y hacer amigos. En su travesía encontrará al que será su compañero inseparable, Jimsy, y a Lana, que se convertirá en su novia. Con ellos y con otros camaradas regresará, tras innumerables peripecias, a la isla de Nokosare para fundar allí un nuevo hogar.

aves –desde el orgulloso halcón hasta el avariento búho– representan los diversos arquetipos humanos con sus propias y muy humanas razones para no emprender el camino espiritual. [...] Al final, los pájaros descubren que lo que buscan no es otra cosa que a sí mismos, lo cual refleja que el camino suff hacia Dios es interior y que la iluminación no es sino la apasionada unión de un alma individual con lo Divino», en <https://www.casadellibro.com/libro-la-conferencia-de-los-pajaros/9788484450450/863175>

²²⁷ «La palabra conductora de este revelador texto de Ibn'Arabí es “viaje”. Se trata del viaje de las criaturas y de las esferas celestes, además del viaje del alma de los hombres y de los enviados divinos, cuyo cometido fue en las distintas sociedades y circunstancias dar a conocer la Profecía monoteísta. [...] También, los capítulos de este libro tratan sobre las circunstancias más reveladoras del “viaje” de los profetas de las tres religiones monoteístas, ofreciendo toda una metáfora espiritual del camino material recorrido por éstos y que, para la posteridad, han quedado como símbolos *in fieri* del desarrollo espiritual en la condición humana», C. Varona Narvió (ed. y trad.), Ibn'Arabí, *El esplendor de los frutos del viaje*, Madrid, Siruela, col. El Árbol del Paraíso, 60, 2008, contraportada.

²²⁸ «[H]ay dos tipos de hazaña. Una es la hazaña puramente física, en la que el héroe realiza un acto de valor en la batalla o salva una vida. El otro tipo de hazaña es espiritual, en la que el héroe aprende a experimentar el espectro supranormal de la vida espiritual humana y después vuelve con un mensaje» J. Campbell y B. Moyers (en diálogo), *El poder del mito*, Barcelona, Emecé Editores, col. Reflexiones, 1991, págs. 179-180.

²²⁹ *Marco* forma parte del *World Masterpiece Theater* [世界名作劇場 (*Sekai Meisaku Gekijô*), VV.AA., 1974-1997 y 2007-2009], un conjunto de series de dibujos animados basadas en obras famosas de la literatura occidental infantil y juvenil, y producidas por Nippon Animation (antes Zuiyô Eizô).

En *El castillo en el cielo*, Sheeta y Pazu (imagen 82) se embarcan, junto a una banda de piratas aéreos, en la aventura de hallar Laputa, legendaria fortaleza celeste que esconde secretos tan maravillosos como terribles. Sheeta se enterará de sus orígenes y de su verdadera identidad como legítima reina del lugar. Pazu confirmará que, tal y como dijo su padre, aunque nadie le creyó, la isla flotante existe. Y ambos descubrirán, además de cualidades como la fidelidad o la capacidad de entrega y sacrificio, la amistad y el amor.

Kiki, la heroína de *El servicio expreso a domicilio de la bruja*²³⁰ [魔女の宅急便 (*Majo no takkyûbin*), 1989], ha cumplido trece años, y, como manda la tradición, debe dejar su casa y vivir durante un año en otra ciudad para ejercitarse como hechicera. En Koriko, el destino elegido para ello, aprenderá a ser independiente, a confiar en sí misma y a sobreponerse a las dificultades, y, mientras tanto, conocerá qué se siente al estar enamorada.

La princesa Mononoke, como ya hemos visto, tiene por protagonista a un joven, Ashitaka, que, en su odisea por encontrar un remedio para su herida mortal, consigue ver el mundo «sin nubes en los ojos» y se convierte en una figura conciliadora y defensora de la no-violencia.

Sophie, el personaje central de *El castillo ambulante*, aprende en sus desplazamientos con Howl a valorarse y a hacer lo que le dicta el corazón, o, como dice Dorothy en *El mago de Oz* (*The Wizard of Oz*, Victor Fleming, 1939), poco antes de regresar a casa, a buscar los deseos de su corazón en su propio interior –«la felicidad y la plenitud están dentro de uno mismo, en lo más íntimo del ser»²³¹–, con lo que destruye el maleficio de la Bruja del Páramo, que la había convertido en una anciana – espléndida metáfora de su estado anímico al inicio de la historia–. Por otro lado, el hecho de que la protagonista finalmente recupere su aspecto jovial pero sus cabellos sigan siendo canosos –*ama iro no kami no otome* («la niña de los cabellos de lino»)–

²³⁰ La película se ha editado en España con el título de *Nicky, la aprendiz de bruja*, y el cambio de nombre de la protagonista se debe presumiblemente a las connotaciones vulgares que en castellano tiene la palabra «kiki». Nosotros, sin embargo, nos referiremos en lo sucesivo a este filme con la traducción exacta del título original, y a su protagonista, con el nombre que se le dio en la versión japonesa.

²³¹ Ch. Vogler, *op. cit.*, pág. 249.

expresa la sabiduría y la madurez propias de la senectud que, sin embargo, ella ya ha alcanzado gracias a todo lo vivido²³² –algo parecido a lo que ocurría en *La princesa Mononoke* con la cicatriz de la herida de Ashitaka, grabada para siempre en su cuerpo como recordatorio de sus experiencias y del conocimiento derivado de ellas–.

Los viajes, aunque muchos de ellos estén resueltos en unos pocos planos o directamente se hayan elidido, adquieren también una importancia capital en *El viento se levanta*: un primer trayecto en tren lleva a Jirô Horikoshi, el protagonista, desde su Fujioka natal hasta Tokio, adonde se dirige para ingresar en la universidad y convertirse en ingeniero aeronáutico, y gracias al cual conoce a la que más tarde se convertirá en el amor de su vida: Nahoko Satomi. Terminados sus estudios, un segundo trayecto, también en tren, lo lleva desde la capital hasta Nagoya, donde entra a trabajar en la fábrica de motores de combustión interna de la empresa Mitsubishi. Posteriormente, un viaje en barco hasta el continente –que no vemos– y otro en convoy hasta Alemania – que se resuelve en unas breves y hermosas imágenes de la estepa rusa, lo que sugiere el viaje por toda Eurasia (imagen 54)– lo conducen hasta Dessau, donde tiene ocasión de conocer al ingeniero aeronáutico Hugo Junkers y aprender de los alemanes la tecnología que necesita Japón para construir aviones en metal. Un nuevo trayecto en tren, apenas esbozado en un par de imágenes, lo lleva aún más lejos, hacia Europa Occidental, a ver mundo y a formarse... De vuelta en su país, otro trayecto ferroviario posibilita su reencuentro con Nahoko, con la que inicia un noviazgo –a partir de ahí, serán también los trenes los que separen y reúnan a los amantes–. Y, por encima de todos estos viajes físicos, los viajes del protagonista por su imaginación, viajes que se concretan siempre en vuelos en aeroplano, viajes en los que el ingeniero aeronáutico italiano Giovanni Battista Caproni, cicerone de sus sueños, lo anima y lo guía hacia su meta, porque cada trayecto de Jirô en la película es precisamente eso, un paso más en la consecución de su deseo de diseñar bellos aviones, una pasión sólo comparable a aquélla que siente por Nahoko, del mismo modo que en *El maquinista de La General* (*The General*, Buster Keaton y Clyde Bruckman, 1926) Johnnie Gray (Buster Keaton) tenía el corazón dividido entre su locomotora y su chica, Annabelle Lee (Marion Mack).

²³² Desde este punto de vista, coincidimos con Ana María Pérez-Guerrero cuando afirma que las transformaciones de Sophie condensan en el personaje «los rasgos positivos de cada edad de la mujer miyazakiana» (A. M. Pérez-Guerrero, «La aportación de los personajes femeninos al universo de Hayao Miyazaki», en <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/27471/1428-3960-1-PB.pdf?sequence=1>).

Mi vecino Totoro, por su parte, empieza de manera sintomática con una mudanza, igual que *El viaje de Chihiro*, filme en el que el posterior trayecto de la protagonista en convoy refuerza la tesis del periplo iniciático, puesto de relieve ya desde el comienzo mismo del relato. El propio Miyazaki ha confirmado esta idea de la aventura en tren como metáfora del paso a la edad adulta, de la percepción del cambio y de la afirmación de la propia identidad, lo que explica que considere la secuencia en cuestión –de la que se siente sumamente orgulloso– el clímax de la película²³³. Sin embargo, con ocasión de su estreno, el autor declaró: «Espero que *Spirited Away*²³⁴ no sea definida como un viaje de iniciación. Con ella quiero desmontar este mito ridículo: al final de la película Chihiro ha aprendido sólo a tener confianza en sí misma. Ni siquiera yo he evolucionado apenas en los últimos sesenta años. Lo único que he ganado ha sido, quizá, un poco más de control respecto al pasado»²³⁵.

Anna Antonini comparte esta idea, y aduce como prueba de su veracidad la falta de un desarrollo constante en la psicología de los personajes miyazakianos²³⁶. Sin embargo, ya hemos visto que Chihiro o Sophie, por ejemplo, aprenden a autoafirmarse, lo que no es poco en el mundo alienante en el que vivimos. Y durante los créditos finales de *El servicio expreso a domicilio de la bruja*, Kiki dice a sus padres en una carta: «El trabajo también me va bien, y siento que he ganado seguridad en mí misma. Hay días en que me vengo abajo, pero me gusta esta ciudad...». Un proverbio chino reza así: «No puedes evitar que los pájaros de la tristeza vuelen sobre ti, pero sí que aniden en tus cabellos». Preguntémonos ahora si hacerlo no es ya un rasgo de maduración personal. Resulta inevitable que en la vida del ser humano haya momentos

²³³ T. Suzuki (ed.), 虫眼とアニメ 養老孟司対談宮崎駿 (*Mushime to anime. Yôrô Takeshi taidan Miyazaki Hayao*), 東京 (Tokio), 徳間書店スタジオジブリ事業本部 (Tokuma Shoten Studio Ghibli Jigyô Honbu), 2002, págs. 158 y 162.

²³⁴ Éste es el título con el que el filme fue estrenado internacionalmente. Su traducción, *Extraviada*, se acerca mucho al sentido del original: *Sen to Chihiro no kamikakushi* (*El rapto divino de Sen y Chihiro*).

²³⁵ «Spero che *Spirited Away* non sia definito un viaggio d'iniziazione. Con questo film volevo smontare questo mito ridicolo: alla fine del film Chihiro ha imparato solo e semplicemente ad avere fiducia in se stessa. Neanche io, del resto, penso di essermi evoluto molto negli ultimi sessant'anni. Forse, l'unica cosa che ho ottenuto è di avere un po' più controllo rispetto al passato», cit. en A. Antonini, *L'incanto del mondo. Il cinema di Miyazaki Hayao*, Pozzuolo del Friuli (UD), Il principe costante, 2003, pág. 35 (T. del A.).

²³⁶ *Ibid.*, págs. 34-35.

difíciles que le hagan dudar de sí mismo e incurrir en errores *–errare humanum est–*, pero una vez conquistada la madurez, no es posible volver al estadio anterior.

Para Antonini,

[c]abe tener en cuenta, antes que nada, que cuando se habla de viaje iniciático –y, consiguientemente, de relato de formación–, se hace referencia a un determinado esquema narrativo en el que una personalidad informe es modelada por la experiencia; por el sufrimiento; por el encuentro con otros seres, humanos o no, animados o inertes; y en el que, al final, ésta se transforma en un individuo estable y definido, dotado no sólo de la consciencia de sí mismo, sino también de un hondo conocimiento del mundo²³⁷.

Pues bien, ¿no es acaso esto lo que acontece con Ashitaka, que aprende a ver el mundo sin prejuicios, intentando comprender las razones que mueven a unos y a otros – a humanos y a animales– a actuar como lo hacen? Cuando, en su viaje al oeste, el joven pasa junto a una aldea que está siendo saqueada por un grupo de samuráis, la herida del brazo se le remueve con virulencia, lo cual indica que la rabia se está apoderando de él. Ashitaka no puede evitar matar con sus flechas a dos guerreros (imagen 8), acción de la que posteriormente se arrepiente. A lo largo de la película, el protagonista tiene en más de una ocasión sobradas razones para desatar su ira, como, por ejemplo, cuando descubre que es justo de Tatara-ba, la ciudad en la que está alojado, de donde salió la bala que hirió a Nago, el dios jabalí, o cuando Jiko-bô se niega a entregarle la cabeza del *shishi-gami*, poniendo a todos en peligro. Sin embargo, Ashitaka sólo vuelve a emplear la violencia una vez más, y porque no tiene otra opción para salvar su vida; ha aprendido a solucionar los problemas de forma pacífica. ¿No es esto una clara evolución psicológica del personaje?

Cabe señalar, además, que en prácticamente todas las películas de Miyazaki hay una historia de amor más o menos explicitada, y que este poderoso sentimiento, capaz

²³⁷ «Si deve supporre, prima di tutto, che quando si parla di viaggio di iniziazione –e conseguentemente di romanzo di formazione- si faccia riferimento a un particolare schema narrativo in cui una personalità informe viene plasmata dall'esperienza, dalla sofferenza, dal confronto con altre entità umane e non, animate o meno, e alla fine si trasforma in un individuo stabile e definito, dotato non solo della coscienza di sé ma anche di una profonda conoscenza del mondo», en *ibid.*, pág. 38 (T. del A.).

de transformar el mundo, obra maravillas en los protagonistas, saca lo mejor de sí mismos y, en no pocos casos, los redime. Es lógico, por tanto, que observemos en ellos un progreso. Puede apreciarse en la relación afectiva de Ashitaka con San en *La princesa Mononoke*, pero también en la de Sheeta con Pazu en *El castillo en el cielo*, en la de Kiki con Tonbo en *El servicio expreso a domicilio de la bruja*, en la de Chihiro con Haku en *El viaje de Chihiro*, en la de Sophie con Howl en *El castillo ambulante* o en la de Jirô con Nahoko en *El viento se levanta*²³⁸, filme que contiene algunas de las escenas más líricas de toda la producción de su autor, y en el que el idilio de los personajes está contado con suma delicadeza, de forma sutilísima, casi sin palabras, por medio de imágenes tan bellas y poderosas como la de Jirô sentado a la mesa de trabajo, en el silencio de la noche, fumando con una mano y cogiendo con la otra la de Nahoko, tendida a su lado en el futón; la de Nahoko arrojando cariñosamente a Jirô y quitándole las gafas cuando, exhausto, éste se queda dormido junto a ella; o la del reencuentro de los protagonistas en la estación de tren de Nagoya, buscándose afanosamente entre la multitud como hacían Laura Jesson (Celia Johnson) y Alec Harvey (Trevor Howard) en *Breve encuentro* (*Brief Encounter*, David Lean, 1945); detalles todos ellos exquisitos que revelan la genialidad de Miyazaki, capaz de crear fantasías épicas rebosantes de magia y conmovedores retratos intimistas de corte realista con pareja elocuencia.

²³⁸ Resulta muy significativo comprobar, además, que en casi todos los filmes citados hay, al menos, una escena en la que la pareja protagonista aparece en medio de un exuberante paisaje vegetal que, de algún modo, actúa de marco ideal para su historia de amor: San y Ashitaka, en el bosque del dios ciervo; Sheeta y Pazu, sobre la fresca hierba que cubre las ruinas de Laputa; Chihiro y Haku, en la pradera que separa la casa de baños y los restaurantes circundantes del edificio del túnel; Sophie y Howl, en la llanura florida de los recuerdos infantiles de éste último; y Jirô y Nahoko, en los verdes alrededores del hotel Kusakaru, donde se produce la anagnórisis del relato y da comienzo su noviazgo. Aunque, a primera vista, en todos estos casos, la naturaleza se reduce simplemente a una mera escenografía romántica para el desarrollo del idilio entre los personajes, la obsesión de Miyazaki por ese paradisíaco marco fitomorfo y su asociación con el sentimiento amoroso podría esconder –y no resultaría raro en un autor cuya obra tanto acusa la influencia de la religión– una motivación inconsciente explicada por la antropología filosófica, según la cual, la presencia de la naturaleza estaría estrechamente relacionada con el simbolismo que las sociedades arcaicas –y no tan arcaicas– han conferido tradicionalmente a las uniones de las parejas en los campos, como muestra, verbigracia, el hecho de que, en China, las jóvenes parejas fueran «en primavera a unirse sobre el césped, para estimular la “regeneración cósmica” y la “germinación universal”», dado que «toda unión humana encuentra su modelo y su justificación en la hierogamia, la unión cósmica de los elementos» –ahí tenemos el ejemplo de Deméter y Jasón, unidos «sobre la tierra recientemente sembrada, al principio de la primavera», con la finalidad de «promover la fertilidad del suelo, el prodigioso impulso de las fuerzas de creación telúrica»–. De este modo, «[l]a unión marital es un rito incorporado al rito cósmico, que adquiere su validez gracias a dicha integración», y «[e]l mundo se regenera cada vez que imita la hierogamia, es decir, cada vez que se lleva a cabo la unión matrimonial» (M. Eliade, 1972, págs. 31-32), una idea que exploraremos con más profundidad en los apartados 5.7.3. y 5.8., especialmente, cuando hablemos de los «desposorios místicos» en la obra miyazakiana.

Mención especial merece también la relación amorosa de Marco con Gina y Fio en *Porco Rosso*: Marco es un ex piloto de la Aviación italiana descreído y solitario que se gana la vida rescatando barcos secuestrados por los piratas aéreos que sobrevuelan el Adriático a finales de la década de 1920. La amarga experiencia de la Primera Guerra Mundial, en la que perdió a tres buenos amigos y compañeros, le hizo renegar del género humano y adoptar la apariencia de un cerdo; de ahí el título de la película. Su único consuelo es Gina, regenta y cantante del Hotel Adriano (imagen 49), amiga de juventud y viuda de sus tres camaradas muertos en combate. Ambos están secretamente enamorados el uno del otro, pero Marco sabe que, con su precaria vida de cazarrecompensas, su unión sólo traería más desgracia para Gina, igual que para Fio, una joven a la que conoce durante un viaje a Milán para reparar su hidroavión, y que también siente un gran cariño por él. Esta ternura es la que, al final de la película, hace a Marco, a pesar del dolor que le supone separarse definitivamente de ambas, recobrar su aspecto antropomorfo, metáfora de su recién recuperada fe en el mundo, en el que, como (re)descubre, siempre hay cosas por las que vale la pena luchar²³⁹. Por otro lado, la frustrada historia de amor de Marco, que nos impide hablar de *happy end* y nos deja un cierto regusto amargo tras el visionado del film, anticipa el modo en que acabarán las relaciones afectivas de Ashitaka y San en *La princesa Mononoke* –incapaces de vivir juntos por pertenecer a mundos enfrentados– y, sobre todo, de Jirô y Nahoko en *El viento se levanta*, la obra más «seria» y menos «infantil» de Miyazaki junto con *Porco Rosso*, con la que tiene muchos puntos en común y de la que, en buena medida, supone una continuación²⁴⁰.

El poder del amor es ensalzado aún más, si cabe, en *Ponyo en el acantilado*, película en la que dicho sentimiento llega a adquirir proporciones mesiánicas: el cariño

²³⁹ De algún modo, Marco constituye el *alter ego* de Miyazaki en la película: «Los cerdos podrían ser criaturas amadas, pero nunca se les respeta. Son siempre sinónimo de gula, obesidad o libertinaje. La propia palabra «cerdo» se usa como insulto. [...] Yo intento partir siempre de la asunción de que el ser humano es estúpido. Me irrita la idea de que el hombre sea el ser supremo escogido por Dios. Pero creo que hay cosas bellas en este mundo, cosas importantes por las que vale la pena luchar. Concebí al héroe como un cerdo porque eso era lo que mejor transmitía mis sentimientos» [«[p]igs are creatures which might be loved, but they are never respected. They're synonymous with greed, obesity, debauchery. The word *pig* itself is used as an insult. [...] I always try to start from the assumption that human beings are foolish. I'm disgusted by the notion that man is the ultimate being, chosen by God. But I believe there are things in this world that are beautiful, that are important, that are worth striving for. I made the hero a pig because that was what best suited these feelings of mine», *cit.* en T. Ledoux, (ed.), *op. cit.*, pág. 29 (T. del A.)].

²⁴⁰ Ofrecemos un estudio comparativo de ambas películas en el apartado 7.1.12.

de Sôsuke por Ponyo no sólo permite a ésta dejar de ser un pez (imagen 37) para convertirse en un ser humano y vivir en la tierra; también restaura el orden cósmico que la protagonista ha roto, llevada por su irrefrenable deseo de abandonar el mar para estar junto al niño.

Pero retomemos el discurso de Antonini, quien continúa diciendo que «[u]n viaje iniciático es, además, un viaje que a menudo conduce a uno o más países lejanos o sobrenaturales, pero que no tiene como objetivo extraviar al viajero, ni convertirlo en emigrante, ni dejarlo errar eternamente. El viajero debe volver a casa y llevar su experiencia a la comunidad de origen»²⁴¹.

Eso es justo lo que ocurre con Chihiro, que retorna con sus padres al mundo «real» no sólo teniendo más confianza en sí misma, como apuntaba Miyazaki, sino siendo también más responsable y más valerosa que al principio del relato. Asimismo, Conan, que dejó su isla natal para conocer el mundo y hacer amigos, regresa finalmente a ella acompañado y mucho más sabio que cuando se fue, primero por sus experiencias vitales, y segundo por los saberes técnicos adquiridos a lo largo del viaje, como el cultivo del trigo, por ejemplo, aprendido durante su estancia en High Harbor, la isla de Lana. Y de igual modo, Jirô vuelve a Japón, tras su viaje por Europa, imbuido de los conocimientos aeronáuticos de Occidente que tanto necesita el país, y que le permitirán diseñar los aviones que éste demanda.

Incluso en los filmes en los que no se muestra el regreso, es fácil deducirlo. Así, en *El castillo en el cielo*, cuando, tras abandonar Laputa y despedirse de los piratas aéreos, Sheeta y Pazu se pierden con su cometa en el cielo arrebolado de la tarde, suponemos que el lugar adonde se dirigen es la granja de la heroína en las montañas de Gondo, teniendo en cuenta que, en una escena anterior, el muchacho le había manifestado su deseo de ir allí. Sheeta, pues, vuelve a casa llevando consigo, además del conocimiento adquirido durante su travesía, el amor, personificado en la figura de Pazu. Negar el retorno del personaje –como pretende Antonini– acogiéndose a la

²⁴¹ «Un viaggio di iniziazione è inoltre un viaggio che porta spesso in uno (o più) paesi lontani o soprannaturali, ma la sua finalità non è né di far perdere il viaggiatore né di trasformarlo in un emigrante o lasciarlo errare in eterno: il viaggiatore deve tornare a casa e deve portare la sua esperienza nella comunità d'origine», A. Antonini, *op. cit.*, pág. 38 (T. del A.).

posibilidad de que su lugar de origen haya sufrido modificaciones que impidan su reconocimiento es tan absurdo como negar la vuelta de Odiseo a Ítaca simplemente porque su hogar haya cambiado –cosa, por otro lado, evidente– en los veinte años durante los que ha estado fuera.

El DRAE, en su vigesimotercera edición (2014), da del adjetivo «iniciático» la definición siguiente: «Perteneiente o relativo a una experiencia decisiva o a la iniciación en un rito, un culto, una sociedad secreta, etc.»²⁴². Si la vida del ser humano está llena de experiencias decisivas, empezando por el nacimiento y terminando por la muerte, ¿no sería lícito considerar la existencia un gran viaje iniciático en el que continuamente se está madurando? Desde dicho punto de vista, también viajes iniciáticos serían las vidas –o los retazos de vida– de los personajes miyazakianos.

De este modo, películas como *El castillo en el cielo*, *El servicio expreso a domicilio de la bruja* o *El viaje de Chihiro* se erigen en auténticas parábolas de la búsqueda incesante –consciente o inconsciente– del yo, un yo individual, pero también colectivo, en el que se pueden rastrear las huellas de la identidad cultural de todo un pueblo, pues «la representación del pasado es constitutiva no sólo de la identidad individual [...] sino también de la identidad colectiva»²⁴³. Así, Sheeta descubre, además de su verdadero nombre –Lusheeta Toel Ul Laputa–, que es la legítima reina de una isla flotante caracterizada por su equilibrio entre la intervención humana –representada por los estanques y canales de irrigación, por las arquitecturas que componen su castillo y por los robots que lo pueblan– y la naturaleza –que crece exuberante en torno a un gran árbol central, el cual, a modo de Árbol de la Vida, actúa de eje cósmico, conectando todas las formas de creación– (imagen 59). Sheeta se convierte así en depositaria de un importante legado que hay que proteger, y que no es otro que el medio natural, con el que tradicionalmente –al menos, hasta finales de la Edad Media, cuando éste empezó a «domesticarse» y, por tanto a someterse– los japoneses han vivido en paz y armonía.

²⁴² <http://dle.rae.es/?id=LcKpIsB>

²⁴³ T. Todorov, *Los abusos de la memoria*, Barcelona y Buenos Aires, Paidós, col. Asterisco, 3, 2000, pág. 51.

Kiki busca su lugar en el mundo, igual que tantos jóvenes nipones que también se ven obligados, por motivos laborales o de estudio, a dejar sus pequeñas ciudades y trasladarse a grandes urbes como Tokio u Osaka. De ahí que, debido a la empatía que provoca el personaje, *El servicio expreso a domicilio de la bruja sea*, dentro de la producción miyazakiana, la película favorita de muchos japoneses.

Chihiro, cuyo nombre ha sido robado por la bruja Yubâba, bucea en su memoria para, entre sus recuerdos, hallarse a sí misma y ayudar también a Haku, que, como ella, ha perdido su verdadera identidad. Su busca simboliza la del ser humano contemporáneo que, en el mundo alienante en el que vive, parece haber olvidado sus raíces.

Jirô, en su afán por alcanzar su sueño de diseñar hermosos aviones, acaba comprendiendo, cuando se ve confrontado con las consecuencias del camino elegido en una época convulsa como la que le ha tocado vivir, que una cosa es el deseo y otra muy distinta, la realidad. Su decisión y el uso que de ella hace en el filme el poder (político y militar) nos invita a preguntarnos acerca de la manipulación de las ideas y de la responsabilidad de la nación nipona –por extensión, de todos los países involucrados– en el conflicto armado que supuso la Segunda Guerra Mundial.

En esa búsqueda –que, como vemos, puede asumir muchas formas y tener implicaciones muy diversas–, los personajes se ven enfrentados a una serie de reglas que rigen el mundo –incluso el de la fantasía más desbordante– y que han de aprender a aceptar, igual que ocurre en la mitología de las distintas culturas con los dioses y otros seres sobrenaturales, obligados a acatar ciertas leyes a pesar de su naturaleza sagrada y todopoderosa²⁴⁴. Lo maravilloso en Miyazaki tiene también sus límites, y, como en *El*

²⁴⁴ Así, por ejemplo, en el relato *Hôrai*, incluido en su libro «*Kwaidan*». *Cuentos fantásticos del Japón* (*Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things*, 1904), Lafcadio Hearn nos explica que, en contra de lo que comúnmente se cree, en el monte Penglai (*Hôrai* en japonés), donde, según la tradición, moran los Ocho Inmortales del taoísmo, «no existen frutas encantadas que satisfagan para siempre, ni hierbas mágicas que resuciten a los muertos, ni fuentes maravillosas, ni escudillas que no se vacíen, ni copas que siempre tienen vino. Ni es verdad que el pesar y la muerte sean desconocidos en Hôrai, ni que no existe el invierno. El invierno existe, y es tan frío el viento, que hiela hasta los mismos huesos. Y el apilamiento de las nieves en el Palacio del Rey Dragón es verdaderamente monstruoso», porque «Hôrai se llama también “Sinkirô”, que significa “Espejismo”: “La Visión de lo Intangible”» [L. Hearn, «*Kwaidan*». *Cuentos fantásticos del Japón*, Madrid, Alianza Editorial, 2007, págs. 118-119 y 121].

Por su parte, Snorri Sturluson nos dice por boca de Hár en *La alucinación de Gylfi* (*Gylfaginning*, ss. XII-XIII) que «[e]n el principio estableció [Odín] jueces y ellos fijaron las antiguas

mago de Oz o en la *Aurelia* de Nerval²⁴⁵, está sujeto a un marco de realidad del que no puede sustraerse: cuando Kiki llega a Koriko, la ciudad en la que ha decidido instalarse para ejercitarse como hechicera, pierde repentinamente el control de su escoba mágica, lo que está a punto de causar un grave accidente de tráfico. Alertado por el jaleo, un guardia se presenta ante ella y la multa por conducción temeraria. Poco importa que el vehículo sea, como decimos, una escoba mágica; las normas son las mismas para todos, también para las brujas.

Por otro lado, que Kiki sea una hechicera no significa que pueda recurrir siempre a la magia para solucionar sus problemas. De hecho, hay un momento en la película en el que la heroína pierde la capacidad de volar, lo que le imposibilita seguir realizando su trabajo como repartidora. La desaparición de sus poderes coincide con una crisis vital en la que se juntan las dificultades que supone su nueva vida independiente en otra ciudad, el temor a un futuro incierto y la aparición de un sentimiento hasta entonces desconocido llamado amor; una crisis, en definitiva, que puede resumirse en una palabra: adolescencia²⁴⁶. El estado apático del personaje queda plasmado en estas

leyes con él [...]»», y también, a propósito del crepúsculo de los dioses, que «“[e]l Lobo devorará a Odín, éste será su fin [...]”» [S. Sturluson, *La alucinación de Gylfi*, 14 y 51. Citamos en la bibliografía la edición que nosotros hemos consultado: BORGES, Jorge Luis y KODAMA, María (ed. y trad.), Snorri Sturluson, *La alucinación de Gylfi*, Madrid, Alianza Editorial, 1990, págs. 36-37 y 99], mientras que en su *Teogonía* [Θεογονία (*Theogonía*), ss. VIII-VII a.C.], Hesíodo explica que «cuando se produce una *disputa* o *riña* entre los Inmortales, y si alguno de los que ocupan las moradas olímpicas *miente*, Zeus envía a Iris a traer de lejos el *gran juramento* de los dioses en un cántaro de oro, la famosa agua fría que se desliza desde una elevada roca escarpada. [...] El que de los Inmortales que ocupan las cimas del elevado Olimpo comete perjurio al derramarla yace sin aliento hasta pasado un año y no puede acercarse a la ambrosía ni al néctar, sino que yace sin respiración y sin voz en los extendidos lechos y un malvado sopor le invade. Luego, cuando cumple esa terrible enfermedad, al cabo de un año, otro mal más penoso sucede a ese: durante nueve años está privado del contacto con los dioses sempiternos y nunca durante nueve años enteros acude al consejo, ni a los banquetes; al décimo, de nuevo asiste a las asambleas de los Inmortales que ocupan las moradas Olímpicas.

Tal juramento establecieron en verdad los dioses, por la antigua agua inmortal de la Estigia, que a través de una abrupta región corre» [Teogonía, 782-786 y 792-807. Citamos en la bibliografía la edición que nosotros hemos consultado: MARTÍN SÁNCHEZ, Adelaida y María Ángeles (ed. y trad.), Hesíodo, *Teogonía, Trabajos y días, Escudo, Certamen*, Madrid, Alianza, 1995, págs. 50-51].

²⁴⁵ «La morada que tan encantado te tiene, padece también sus dolores, sus luchas y sus peligros. La tierra en la que vivimos sigue siendo el teatro en el que se enlazan y desenlazan nuestros destinos. De alguna manera no somos más que los rayos del fuego central que la anima, y que ya está desfalleciendo...» –le dice su difunto tío al protagonista/narrador del relato cuando, en una de sus numerosas visiones, éste alcanza a vislumbrar su mundo (G. de Nerval, *op. cit.*, págs. 54-55).

²⁴⁶ En esta crisis, también resuenan los ecos del «*giri* hacia uno mismo»: «La vulnerabilidad de los japoneses ante fracasos, calumnias y rechazos hace que uno recurra [...] al castigo de sí mismo [...]. En las novelas se describe una y otra vez el callejón sin salida de la melancolía, alternando con estallidos de cólera, por el cual se han dejado arrastrar tan a menudo los japoneses cultos en las últimas décadas. Los protagonistas de dichas historias están aburridos –aburridos de la monotonía de la vida, aburridos de sus

palabras que le dirige a su gato Jiji: «¿Qué me pasa? Aunque he conseguido hacer amigos, de repente me resultan odiosos. ¿Dónde está la Kiki alegre y abnegada...?»²⁴⁷. La niña cree que, si desaparece su magia, lo harán también sus cualidades. No se da cuenta de que es justo al revés: ha perdido sus poderes porque ha perdido la fe en sí misma. Sus preocupaciones le impiden concentrarse y seguir cultivando sus aptitudes. La conversación con su amiga Úrsula, que le explica cómo enfrentarse a un *impasse* creativo/personal, y la situación de peligro en la que se ve envuelto Tonbo al final del filme, que requiere la ayuda de la protagonista, hacen a Kiki recuperar la confianza y, por ende, su facultad de volar (imagen 77). Así, los poderes mágicos se convierten en la película en una poderosa metáfora de las capacidades personales.

Tampoco en *El castillo ambulante*, una obra poblada por taumaturgos de diversa índole, es siempre posible el recurso a la magia, por paradójico que resulte: así, cuando la Bruja del Páramo cruza la verja del Palacio de Kingsbury, adonde ha sido llamada, sus poderes desaparecen y se ve obligada a subir a pie la gran escalinata de acceso, como hace Sophie. Es la prueba visible de que la superación personal depende de uno mismo, no de factores externos. Más tarde, Suliman, la hechicera del reino, devuelve a la Bruja a su aspecto real, que, para sorpresa de Sophie, es el de una anciana mucho más

familias, de la ciudad y del país—. Pero no es éste el aburrimiento que nace de querer lo inalcanzable y sentir que todo esfuerzo es nimio comparado con la gran meta dibujada en la mente. No es el aburrimiento nacido del contraste entre la realidad y el ideal. [...] Su tipo particular de hastío es la enfermedad de un pueblo demasiado vulnerable. El miedo al rechazo se convierte en un desasosiego no exteriorizado que frustra a uno». Esas novelas «descubren un mundo donde las emociones casi siempre les llegan a las personas, como dice un autor, flotando como el cloro. [...] [L]a [...] suerte [...] va y viene. La gente es vulnerable [...], y su depresión se les aparece como algo sin causas explícitas. Tal vez tomen algún incidente como base, pero éste deja la curiosa impresión de ser apenas más que un símbolo» (R. Benedict, *op. cit.*, págs. 150-152).

Los sentimientos de esos personajes literarios –trasunto de los propios japoneses, cuyo «estado de ánimo [...] oscila de la dedicación intensa al aburrimiento intenso» (*ibid.*, pág. 155)– son los mismos que parecen sumir en una profunda apatía a Kiki, pero también a otros héroes miyazakianos como Marco –cuya cabeza de cerdo simboliza su desencanto con la vida– o Howl –presa de sus temores, que lo convierten en un fugitivo errante y lo van transformando, literalmente, en un monstruo–, y, detrás de todos ellos, quizá al propio realizador, decepcionado con los ideales políticos de su juventud, con la falta de compromiso ecológico hacia el medio ambiente y, en definitiva, con el mundo. Ahora bien, «[c]uando el japonés descubre una gran misión se olvida del aburrimiento de forma total y absoluta, por muy lejana que esté la meta» (*ibid.*, pág. 151). En la obra de Miyazaki, esa gran misión puede tomar la forma de un aparatoso rescate, como en *El servicio expreso a domicilio de la bruja* (imagen 77); de un sacrificio final por amor que dé sentido a la propia existencia, como en *Porco Rosso*; o de un objetivo por el que luchar y recuperar la ilusión perdida, como en *El castillo ambulante*. En todos estos casos, es ese cometido auto impuesto el que rompe el tedio de los protagonistas y los empuja a seguir adelante. Después de todo, «a los japoneses no les atrae el hastío. “Reaccionar contra la lasitud” es en el Japón un llamamiento constante a una vida mejor» (*ibid.*, pág. 156).

²⁴⁷ T. del A.

ajada y decrepita que ella. La magia, como observamos, tampoco puede evitar el inexorable paso del tiempo ni las leyes naturales de la vida. El propio Howl, que recurre a ella para huir de cualquier responsabilidad que le impida actuar libremente, encuentra al fin en Sophie algo por lo que luchar, lo cual demuestra que no es la brujería, sino el amor, aquello que le da el valor y el coraje necesarios para enfrentarse a las adversidades.

En *El viaje de Chihiro*, el mundo de las divinidades y de los seres sobrenaturales también tiene sus propias reglas, y ni siquiera la todopoderosa Yubâba puede escapar a ellas. Su juramento de dar trabajo a todo aquél que se lo pidiera la obliga a contratar a Chihiro como empleada en la casa de baños, y cuando al final la heroína le devuelve a su bebé sano y salvo y supera la prueba de reconocer a sus padres entre un montón de cerdos, la hechicera no tiene más remedio que dejarla marchar.

Tampoco aquí la magia puede solucionarlo todo, como le explica a la protagonista Zenîba, la hermana gemela de Yubâba, a quien se opone en carácter y función dentro del relato, «[c]onforme al mito de los “hermanos enemigos”»²⁴⁸ –aunque aquí no llega a haber fratricidio–. *El viaje de Chihiro* es la historia de una búsqueda, la búsqueda de algo que permanece escondido. Ese algo son los padres, ocultos bajo una apariencia animal; es Haku, encerrado en una identidad que tampoco le corresponde; y, en última instancia, es la propia protagonista, raptada y escondida en un mundo de dioses, brujas y espíritus –de ahí el *kamikakushi* («rpto divino») del título del filme– con el nombre de Sen. Buscando a su otro yo, es decir, buscando su identidad en el camino hacia la madurez, con toda la carga de responsabilidades que ello conlleva, la niña encontrará en los recovecos de su memoria a los demás. Pero, para ello, tendrá que enfrentarse al problema sola y sin ayuda de hechizo alguno, porque no hay sortilegio que valga en este caso. De igual modo, el poder del amuleto que Zenîba da a la niña cuando ésta va a verla a su cabaña, y que consiste en una goma para el pelo tejida por ella misma, no radica en sus supuestas propiedades mágicas, sino en que es un regalo fruto del trabajo y del amor, y este sentimiento, el mejor talismán posible, es el que protegerá a la heroína y la acompañará hasta su mundo.

²⁴⁸ M. Eliade, 1972, págs. 45-46.

Lo sobrenatural tampoco puede solucionar los conflictos creados por la mano del hombre, del mismo modo que, en el sintoísmo, los ritos de purificación no eximen al ser humano de su responsabilidad por los actos pasados²⁴⁹. De ahí que sea precisamente Chihiro quien se encargue en la película de lavar al Dios del Río, una divinidad fluvial que, a causa de la contaminación, se ha convertido en un ser horrible y pestilente.

Asimismo, en *La princesa Mononoke* son manos humanas las que han de solventar los problemas que ellas mismas han provocado, como dice Ashitaka a Jiko-bô cuando le pide que le entregue la cabeza del *shishi-gami*, degollado por Eboshi. La película ofrece el caso más claro de la limitación de la fantasía dentro del género maravilloso: la muerte, que aquí está más presente que en ninguna otra obra de Miyazaki. Podría pensarse que las deidades que intervienen en la historia –modeladas en base a los postulados animistas del sintoísmo–, precisamente por su naturaleza divina, poseen el don de la inmortalidad. Sin embargo, y como predica el budismo –a través de cuya óptica está en realidad filtrado el relato–, todos los seres sensibles, incluidos los dioses mundanos, que forman uno de los seis reinos del samsara, están sujetos al ciclo continuo de muerte y reencarnación, porque, como dijo el propio Buda antes de exhalar su último suspiro, «[i]nherente a todo lo compuesto es que ha de descomponerse»²⁵⁰. Ello explica el fin de Nago, de Okkoto-*nushi* y de Moro, así como el de los *kodama* (literalmente, «espíritus de los árboles»), tras la decapitación del *shishi-gami*. Por eso cuando San insta a su madre adoptiva a que pida ayuda al dios ciervo para curarle la herida mortal infligida por Eboshi, ésta le responde, con un rostro ni impasible ni insensible²⁵¹, que ya ha vivido suficiente. Sabe que ha llegado su momento y lo acepta con valentía, al contrario que Nago: «Él temía morir, como yo ahora; también en mi cuerpo hay una bala humana... Nago huyó, pero yo, en vez de

²⁴⁹ S. Ono, *op. cit.*, pág. 121.

²⁵⁰ *Cit.* en R. Calle (ed.), *op. cit.*, pág. 30.

²⁵¹ «Imaginar, fabricar un rostro ni impasible ni insensible (lo que tiene todavía un sentido), sino como salido del agua, lavado de sentido, es una manera de responder a la muerte. [...] Como para el actor travesti [del kabuki], ningún adjetivo cabe, el predicado está desplazado, no por la solemnidad de la muerte próxima, sino al contrario, por la exención del sentido de la Muerte, de la Muerte como sentido», R. Barthes, 1991, pág. 129.

huir, me enfrento a mi muerte»²⁵². El propio *shishi-gami*, como señala Moro, «da la vida, pero también la quita»²⁵³.

La muerte tampoco es ajena a *Nausicaä del Valle del Viento*, filme en el que bosques de esporas venenosas han hecho del planeta un lugar inhabitable (imagen 45); ni a Laputa, la isla flotante de *El castillo en el cielo* en cuya floresta paradisíaca Sheeta y Pazu descubren, cubiertos de musgo y medio ocultos entre la espesa vegetación, los cadáveres de los robots que han ido cayendo allí a lo largo del tiempo; ni tan siquiera a los joviales y alegres sueños de Jirô en *El viento se levanta*, en los que poco a poco se infiltra para acabar oscureciendo el brillo de su inocencia (imagen 15).

Las obras de Miyazaki se convierten así en parábolas que, como los cuentos de Charles Perrault, de Hans Christian Andersen o de los hermanos Jacob y Wilhelm Grimm, hacen más digerible para los niños y adolescentes la aceptación de las reglas del juego de la vida, al mostrar por igual las luces y sombras de la existencia, sin disimular la carga de horror que ésta conlleva²⁵⁴, y que, según el filme del que se trate, puede aflorar con mayor o menor intensidad: es impresionante, por ejemplo, la violencia gore de ciertas escenas de *La princesa Mononoke*, como aquélla en la que Ashitaka decapita a un samurái y a otro le cercena los brazos con sus flechas (imagen 8), imágenes nada comunes en la producción miyazakiana.

²⁵² Hay en esta resignación de Moro un fuerte componente budista que nos remite a las «nueve contemplaciones del cementerio» –la sexta fase de la «contemplación del cuerpo», uno de los Cuatro Fundamentos de la Atención–, ante las que el monje meditabundo «aplica esta percepción a su propio cuerpo de esta manera: “En verdad que también mi cuerpo tiene la misma naturaleza, se volverá igual y no escapará a ello” [...] y vive desaparegado, sin aferrarse a nada en el mundo», en R. Calle (ed.), *op. cit.*, pág. 68.

²⁵³ Para un estudio psicológico de la actitud ante la muerte aplicado a *La princesa Mononoke*, véase el apartado 7.1.13.

²⁵⁴ «En un cuento de Grimm [*–Märchen von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen*, conocido en España como *Juan sin miedo*–] háblase de un joven que salió a la aventura para aprender lo que era el *miedo* –la angustia–. Dejemos seguir su camino a aquel aventurero, sin preocuparnos de si encontró o no algo capaz de infundirle angustia. En cambio, quisiera advertir que es una aventura que todos tienen que correr, ésta de aprender a angustiarse; el que no lo aprende, sucumbe, por no sentir angustia nunca, o por anegarse en la angustia; quien, por el contrario, ha aprendido a angustiarse en debida forma, ha aprendido lo más alto que cabe aprender», S. A. Kierkegaard, *op. cit.*, pág. 181.

El fantasma de la guerra aparece en varios de los trabajos del director, empezando por *Conan, el niño del futuro*, cuyo punto de partida es la situación de la Tierra prácticamente anegada tras la hecatombe producida por las armas magnéticas.

La amenaza nuclear está presente en *Nausicaä del Valle del Viento*, que retrata un mundo postapocalíptico en el que los supervivientes han de hacer frente al avance de un bosque tóxico habitado por gigantescos insectos mutantes (imagen 39).

Laputa, la isla flotante de *El castillo en el cielo*, tiene un poder de destrucción inimaginable: su interior esconde una maquinaria bélica responsable de catástrofes de dimensiones míticas que nos traen a la mente el recuerdo de la bomba atómica, y que convierten a este filme, así como a los otros dos que acabamos de mencionar, en un claro exponente de lo que Susan J. Napier ha dado en llamar el modo «apocalíptico», que, junto al «festivo» y al «elegíaco», constituye el sistema ternario en el que, según ella, puede clasificarse el *anime*²⁵⁵.

El horror del primer conflicto mundial queda plasmado en la memorable secuencia onírica de *Porco Rosso* en la que Marco ve elevarse sobre un mar de nubes los aviones con los espíritus de sus camaradas muertos en combate, los cuales pasan a engrosar un enjambre espectral de aeroplanos que, en la inmensidad del cielo, se alejan lentamente, no se sabe adónde²⁵⁶ (imagen 16).

La princesa Mononoke, con sus enfrentamientos no sólo entre el ser humano y la naturaleza, sino también entre los propios hombres, como vemos en el combate de Tataraba contra los samuráis del daimio Asano, nos remite a las revueltas y desórdenes internos que sufrió Japón durante la época Muromachi (1336-1573), sobre todo en el último siglo, conocido como el «período de los estados combatientes» o *Sengoku jidai* (1467-1573), un momento de gran inestabilidad social y política que, en la película, queda espléndidamente reflejado.

²⁵⁵ S. J. Napier, 2001, págs. 12-14.

²⁵⁶ La secuencia, como se indica en el apartado 7.1.12., está inspirada en la obra *No llegarán a viejos* (*They Shall Not Grow Old*, 1945), de Roald Dahl, autor muy del gusto de Miyazaki por sus historias sobre pilotos y aeroplanos.

La rueda interdimensional gracias a la cual la morada de Howl se teletransporta de un lugar a otro en *El castillo ambulante* tiene una sección negra que conduce a un universo de caos y destrucción que se va extendiendo al resto de espacios hasta llegar a la ciudad de Sophie, que es incendiada. La imagen del amenazante acorazado que sobrevuela el prado de los recuerdos del mago al que éste lleva a la protagonista (imagen 17) se repite en la secuencia inicial de *El viento se levanta* –película en la que la conflagración armada, a pesar de no mostrarse de forma directa, es omnipresente–: en su primer sueño, Jirô aparece planeando con su avión-pájaro (imagen 68) sobre los verdes paisajes de Gunma cuando, de repente, al levantar la vista, descubre un enorme bombardero del que cuelgan obuses y proyectiles de formas monstruosas manejados por espantosas sombras similares a aquéllas que pululaban por los escenarios de *El castillo ambulante* (imágenes 18 y 19). Ambas escenas poseen una marcada cualidad onírica que, sin embargo, no disminuye en absoluto el terror de la guerra; antes al contrario, lo acentúa.

No obstante, el filme en el que el conflicto bélico y, especialmente, sus devastadores efectos se muestran con mayor dureza y dramatismo es *La tumba de las luciérnagas* [火垂るの墓 (*Hotaru no haka*), 1988], que no forma parte de la producción de Miyazaki, pero sí del Studio Ghibli, fundado por éste en 1985 junto con su amigo y colega Isao Takahata, director de la película. El relato se centra en el joven Seita y en su hermanita Setsuko, que tratan de sobrevivir en la destruida Kobe de 1945. Con una estética propia del realismo poético, la película es uno de los mejores manifiestos antibélicos nunca vistos en la gran pantalla, y la prueba palpable de que el cine de animación también puede contar historias serias y profundas sin perder por ello el encanto que le brinda el medio técnico²⁵⁷.

La violencia, más o menos matizada, forma, pues, parte del paso a la edad adulta, del viaje hacia la madurez –algo en lo que en seguida ahondaremos–. Y

²⁵⁷ Merecen igualmente citarse aquí otros dos magníficos alegatos antibelicistas caracterizados por su hiperrealismo crudo y hasta gore no exentos, en ocasiones, de lirismo. Nos referimos a *Gen el descalzo* [はだしのゲン (*Hadashi no Gen*), Mori Masaki, 1983] y a su secuela *Gen el descalzo 2* [はだしのゲン 2 (*Hadashi no Gen 2*), Toshio Hirata, 1986], películas de *anime* basadas en el manga homónimo de Keiji Nakazawa publicado en diversas revistas entre 1973 y 1985, que también daría origen a seis novelas –cinco de ellas escritas por el mismo autor–, a tres filmes de acción real y a una serie televisiva de dos episodios.

precisamente el tema del viaje nos lleva a hacer una última consideración al respecto: desde los años noventa, el estudioso Christopher Vogler, a quien nos hemos referido en páginas anteriores, ha aplicado con gran fortuna a la animación y al cine épico-fantástico hollywoodienses las teorías sobre la estructura arquetípica del relato mitológico, el llamado «viaje del héroe». En el segundo bloque («Las etapas del viaje») de su mentado libro *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*, Vogler codifica en doce capítulos sus partes fundamentales²⁵⁸. Alessandro Bencivenni ha puesto de relieve la manera en la que *El viaje de Chihiro* se ajusta perfectamente a la estructura propuesta por Vogler, lo que confirma el carácter de viaje iniciático del filme²⁵⁹. Ofrecemos a continuación nuestro propio estudio comparativo, que coincide en lo esencial con el del italiano:

1. **El mundo ordinario:** el héroe, preocupado o incómodo por algo, es presentado al público de forma que éste pueda identificarse con su situación personal. Se da información sobre él, sobre su pasado y sobre las circunstancias que lo rodean, y se indica el tipo de polaridad que es fuente de conflictos en su vida.

Chihiro, la heroína de la película, se dirige con sus padres a su nueva casa. La mudanza supone dejar atrás su viejo hogar, su antigua escuela y sus amigos, lo que la sume en un estado de tristeza apática y de ansiedad con respecto al incierto futuro.

2. **El reclamo a la aventura:** se produce un hecho externo o interno al héroe que viene a sacudir su estado inicial, y éste debe afrontar los primeros cambios.

Esta etapa se corresponde en el filme con el extravío en el bosque y la llegada a lo que parece ser un parque temático abandonado.

3. **El rechazo de la llamada:** el héroe siente miedo de lo desconocido e intenta alejarse de la aventura, aunque lo consigue por poco tiempo.

Chihiro insiste en volver, pero no logra disuadir a sus padres de la idea de explorar el extraño recinto.

²⁵⁸ Ch. Vogler, *op. cit.*, págs. 113-267.

²⁵⁹ A. Bencivenni, *op. cit.*, págs. 145-146.

4. **El encuentro con el mentor:** el héroe halla a alguien que le transmite algún tipo de experiencia o de consejo útil para su viaje.

En el caso de Chihiro, se trata de Haku, un enigmático joven que le urge a salir del lugar cuanto antes, y que posteriormente, cuando la niña quede atrapada en el mundo mágico, impedirá su desaparición y le explicará qué ha de hacer para salvar a sus padres convertidos en cerdos y regresar con ellos al mundo ordinario.

5. **El traspaso del umbral:** el héroe se ve obligado a abandonar el mundo ordinario y a entrar en un universo con normas y valores desconocidos. En palabras de Joseph Campbell: «Un héroe parte hacia la aventura desde un mundo cotidiano y se adentra en una región de maravillas sobrenaturales...»²⁶⁰.

El umbral en la película es el puente que lleva a la casa de baños. Atravesarlo supone para la heroína la aceptación definitiva de lo maravilloso.

6. **Pruebas, amigos y enemigos:** el héroe es puesto a prueba y reconoce a sus aliados y sus oponentes en ese mundo especial.

Para Chihiro, el primer reto es llegar hasta la sala de las calderas y conseguir que Kamajî, el encargado, le dé trabajo. Una vez superada la prueba, la niña comprende que tanto Kamajî como Lin, una de las empleadas de los baños, pueden brindarle una gran ayuda, mientras que Yubâba, la bruja de la que todos hablan, es un personaje del que debe cuidarse.

7. **La entrada a la caverna recóndita:** el héroe accede a un lugar misterioso, a menudo bajo tierra, que se revela como el cuartel general del antagonista. Es la fase en la que se prepara para el gran reto.

En la película, el personaje antagonista es, en principio, Yubâba, la hechicera que dirige el lugar. Como símbolo de su posición preeminente, sus estancias se hallan ubicadas en la parte superior del edificio. Es allí donde la heroína firma el contrato laboral que le permite trabajar en los baños, y donde, de forma simbólica, muere como Chihiro para renacer como Sen.

²⁶⁰ J. Campbell y B. Moyers (en diálogo), *op. cit.*

8. **La prueba de fuego:** el héroe se enfrenta a la muerte o a sus mayores temores. Este momento llega hacia la mitad de la historia.

En efecto, transcurrida media parte del filme, Sen, que carece de autoconfianza, se enfrenta al gran reto de lavar a un dios pestilente, que resulta ser en realidad una divinidad fluvial conocida con el simple nombre de Dios del Río.

9. **La recompensa:** el héroe toma posesión del tesoro obtenido tras haber superado la prueba. Puede producirse algún tipo de celebración, pero está también presente el peligro de una posible pérdida de lo ganado.

En la película, el premio que recibe la heroína es un *nigadango*, una bola de harina de arroz mezclada con hierbas medicinales que se revelará de vital importancia en el futuro. El Dios del Río se marcha dejando, además, un rastro de pepitas de oro, lo que alegra a Yubâba, que felicita a Sen por su diligencia e invita a una ronda de sake a todos los trabajadores.

10. **El camino de vuelta:** completadas ya tres cuartas partes de la narración, el héroe se dispone a rematar su aventura. Una escena persecutoria suele marcar a menudo el carácter urgente y arriesgado de la misión.

Efectivamente, transcurridas tres cuartas partes del filme, Sen se dispone a ir a la morada de Zenîba, la hermana gemela de Yubâba, para devolverle el sello mágico que, obligado por ésta, Haku le ha robado. Antes, sin embargo, ha de sacar de la casa de baños a Kaonashi, un personaje enmascarado que se ha transformado en un monstruo, y al que Sen permitió el acceso pensando que era un cliente. Tras una persecución por todo el edificio, la niña lo atrae astutamente hasta el exterior, y una vez allí, convertido de nuevo en el ser pacífico que era antes de entrar, le permite acompañarla hasta el hogar de Zenîba.

11. **La resurrección:** supone la culminación del relato. Antes de volver a casa, el héroe es puesto a prueba una vez más, tras lo cual renace de manera simbólica como una persona nueva. La polaridad inicial es resuelta finalmente.

Tras devolverle a Zenîba el sello mágico y recibir de ésta un talismán en forma de goma para el pelo, Sen regresa a la casa de baños en compañía de Haku, que ha ido a buscarla. La prueba a la que Yubâba la

somete entonces consiste en reconocer a sus padres entre un montón de cerdos. La niña supera el reto, con lo cual, muestra que ahora está llena de fe en sí misma y que ha aprendido, por medio de su corazón, a ver lo invisible; a adivinar, guiada por su intuición, la naturaleza real de las cosas; y a descubrir la verdad oculta entre los recuerdos de su memoria. La heroína muere como Sen para renacer de nuevo como Chihiro en el mundo ordinario, donde la madurez que ha alcanzado merced a sus vivencias le permitirá enfrentarse a las dificultades que se presenten en el futuro.

12. **El retorno con el elixir:** el héroe regresa a casa llevando algún tipo de tesoro que da testimonio de su viaje y que tiene el poder de transformar el universo, así como él ha sido transformado.

En la película, ese tesoro no es otro que la goma para el pelo que Zeníba regala a Sen/Chihiro. Esta goma, tejida por la propia bruja, es fruto del trabajo y del amor, y ahí radica su poder para cambiar a las personas y, consecuentemente, el mundo.

Resulta paradójico que una película tan «japonesa» como ésta se ciña a unos patrones codificados y adaptados al modelo de representación institucional americano, pero cabe tener en cuenta que se trata de un caso excepcional²⁶¹, y que ello se explica, en parte, por el hecho de que Vogler no ha hecho otra cosa que adaptar al cine, por un lado, las teorías literarias del formalismo ruso, en concreto, las treinta y una «funciones» que Vladimir Y. Propp establece en su *Morfología del cuento* [Морфология сказки (*Morfologiya skazki*), 1928], y, por otro, las teorías desarrolladas en los años cincuenta por el experto en mitología comparada e historia de las religiones Joseph Campbell, que en sus trabajos –especialmente en *El héroe de las mil caras* (*The Hero with a Thousand Faces*, 1949) y en *Las máscaras de Dios: Mitología primitiva* (*The Masks of God: Primitive Mythology*, 1959-1968)²⁶²–, más que dictar unas reglas, intentó remontarse a una estructura arquetípica universal para tender un puente entre Oriente y Occidente²⁶³.

²⁶¹ En efecto, tanto desde el punto de vista de la forma como desde el punto de vista del contenido, la obra fílmica miyazakiana posee una serie de peculiaridades que poco tienen que ver con el MRI. Dichas peculiaridades también afectan al *modus operandi* del director, es decir, a su método de trabajo. En el apartado 7.1.14., explicamos cuáles son estos rasgos que han hecho de Miyazaki un autor tan singular.

²⁶² Para la explicación campbelliana de los ritos de iniciación –donde podríamos incluir, como ya hemos visto, el viaje– y su traslación al cine de Miyazaki, véase el apartado 7.1.15.

5.3. «Transtextualidad» e interculturalidad

«[O]riente y Occidente están continuamente buscándose, y [...] han de encontrarse [...] en la plenitud de la verdad»

Rabindranath Tagore²⁶⁴

Partiendo de las teorías sobre la cultura y el lenguaje elaboradas por autores como Mikhail Bakhtin, Claude Lévi-Strauss y Jacques Derrida, los semiólogos Julia Kristeva y Roland Barthes definen un texto como el campo en el que códigos y sistemas textuales son redistribuidos: «Cualquier texto es un intertexto en el que otros textos están presentes a diferentes niveles y bajo formas más o menos reconocibles: los textos de la cultura previa y circundante. Cualquier texto es una nueva trama de citas pasadas»²⁶⁵. Así pues, un texto es, inherentemente, una pluralidad o «intertexto» que opera en el seno de cualquier texto dado. El intertexto es un espacio discursivo para la disseminación, rearticulación, interrogación y recontextualización de materias culturales. La «intertextualidad» no es simplemente un procedimiento consistente en interpretar un texto mediante otro distinto, sino un principio según el cual cada texto supone, ya de entrada, el lugar de encuentro entre materias de múltiples textos. En las obras de Godard de la década de 1960 y 1970, por ejemplo, se experimenta incesantemente en la investigación sobre la múltiple textualidad del medio; su trabajo cinematográfico incluye la escritura, el grabado, la pintura, la música, la fotografía, el vídeo y la película fílmica en constante interacción.

²⁶³ A. Bencivenni, *op. cit.*, pág. 147.

²⁶⁴ «[T]he East and the West are ever in search of each other, and [...] they must meet [...] in the fullness of truth», *cit.* en P. C. Hogan y L. Pandit (eds.), *Rabindranath Tagore: Universality and Tradition*, Madison, Teaneck y Londres, Fairleigh Dickinson University Press y Associated University Presses, 2003, pág. 221 (T. del A.).

²⁶⁵ «Any text is an intertext; other texts are present in it, at varying levels, in more or less recognizable forms: the texts of the previous and surrounding culture. Any text is a new tissue of past citations», *cit.* en J. Goodwin, *Akira Kurosawa and Intertextual Cinema*, Baltimore y Londres, Johns Hopkins University Press, 1994, pág.10 (T. del A.).

Lo mismo sucede en la producción miyazakiana. De hecho, justo una de sus más celebradas señas de identidad es, como en la historia del género fabulístico a la que hacíamos referencia en el apartado 5.1.2., la convivencia armónica de la creación con la recreación, la adaptación y la imitación de elementos fusionados de las tradiciones oriental y occidental²⁶⁶, un crisol cultural multirreferencial que constituye uno de los rasgos más reconocibles de la posmodernidad en general²⁶⁷. En el caso de Miyazaki, dichos elementos incluyen, entre otros, espacios y arquitecturas; indumentaria variada que abarca desde el atuendo tradicional japonés hasta las prendas occidentales, pasando por ropas étnicas como las de los *emishi* en *La princesa Mononoke*; obras artísticas que comprenden ilustraciones, grabados o cuadros reales «citados» en los filmes de forma directa –el retrato del dux de Venecia Leonardo Loredan pintado por Giovanni Bellini en *Lupin III – El castillo de Cagliostro* (imágenes 21 y 22), el retrato de Madame de Pompadour realizado por François Boucher en *El servicio expreso a domicilio de la bruja* (imágenes 23 y 24), el retrato de Beethoven ejecutado por Joseph Karl Stieler en

²⁶⁶ Ello puede suscitar el debate lícito de hasta qué punto el cine de nuestro autor resulta susceptible de ser considerado específicamente «japonés» o, por el contrario, global y transnacional, «ausente», incluso, de nacionalidad (*mukokuseki*), a pesar de constituir un producto típicamente nipón; un cine «culturalmente inodoro» («*culturally odorless*»), por utilizar la expresión acuñada por Kôichi Iwabuchi en el contexto de la cultura popular y de la transnacionalidad nipona para referirse a productos japoneses de variada índole –no sólo fílmicos– que, sin dejar de serlo, no son percibidos como tal, y, en consecuencia, pueden resultar universalmente atractivos y, *a priori*, más fácilmente asimilables. Para un estudio detallado sobre el tema, véase K. Iwabuchi, *Recentering globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Durham y Londres, Duke University Press, 2002.

Otros títulos relacionados también muy interesantes son J. Kwok Wah Lau (ed.), *Multiple Modernities: Cinemas and Popular Media in Transcultural East Asia*, Filadelfia, Temple University, 2015; D. P. Martínez (ed.), *The Worlds of Japanese Popular Culture: Gender, Shifting Boundaries and Global Culture*, Cambridge, Nueva York, Oakleigh, Madrid y Ciudad del Cabo, Cambridge University Press, 1998 y A. T. Ciecko (ed.), *Contemporary Asian Cinema: Popular Culture in a Global Frame*, Oxford, Berg, 2006.

²⁶⁷ De hecho, esta característica puede apreciarse, además de en la obra miyazakiana, en buena parte del *anime*, como demuestran las series *Mazinger Z* [マジンガー Z (*Majingâ Zetto*), Yûgo Serikawa, Toshio Katsuta, Tomoharu Katsumata, Takeshi Shirato y Nobuo Ônuki, 1972-1974], *Los caballeros del Zodiaco* [聖闘士星矢 (*Seinto Seiya*), Kôzô Morishita y Kazuhito Kikuchi, 1986-1989] o *Le Chevalier D'Eon* [シユヴァリエ (*Shevarie*), Kazuhiro Furuhashi, 2006-2007], por citar sólo algunos ejemplos. Es también una de las peculiaridades que singularizan el cine de Akira Kurosawa –otro punto de contacto más entre éste y Miyazaki–, siendo en dicha mezcla de la cultura occidental y de la expresión y el pensamiento japoneses donde mejor arraiga –igual que en el autor que nos ocupa– su identidad y su condición contemporánea, como bien señala Noël Burch en su obra de 1979 *To the Distant Observer. Form and Meaning in the Japanese Cinema (Para el observador distante. Forma y significado en el cine japonés)* – véase N. Burch, *To the Distant Observer. Form and Meaning in the Japanese Cinema*, Berkeley y Los Angeles, University of California Press, 1979, págs. 291-323–. El propio Kurosawa declara que «el cine se parece a muchas otras artes. Si el cine tiene características literarias, también tiene cualidades teatrales, un lado filosófico, particularidades de la pintura y la escultura, y elementos musicales. Pero en conclusión, el cine es el cine» [A. Kurosawa, *Autobiografía (o algo parecido)*, Madrid, Editorial Fundamentos, 1990, págs. 289-290].

El viento se levanta (imágenes 25 y 26)– o indirecta –las mujeres con sombrilla de Claude Monet también en *El viento se levanta*²⁶⁸ o las estampas botánicas del *ukiyo-e* y los dibujos de flores y plantas de la escuela Shijō de Kioto en *Mi vecino Totoro*–; y objetos alimenticios –abundan en los trabajos del director japonés las referencias gastronómicas europeas y americanas como puedan ser los espaguetis (*Lupin III – El castillo de Cagliostro, Porco Rosso*), los huevos con panceta (*El castillo en el cielo*), los huevos y el queso con pan (*El castillo ambulante*) o los bollos y pasteles (*El servicio expreso a domicilio de la bruja, El viaje de Chihiro*), junto a otras típicamente niponas como los *onigiri* o bolas de arroz hervido (*El viaje de Chihiro*) y los fideos chinos instantáneos (*Ponyo en el acantilado*), y es digno de reseñar el detallismo con el que todos estos productos, algunos de los cuales juegan un importante papel en el desarrollo de las historias, suelen estar tratados²⁶⁹.

Una de las películas que mejor muestra esta síntesis cultural es, precisamente, *El viaje de Chihiro*: la casa de baños, por ejemplo, está modelada en base al *onsen*²⁷⁰ Dōgo (s. XVII) de la ciudad de Matsuyama (imágenes 29 y 30) –lugar, por cierto, al que los miembros del Studio Ghibli, como los dioses en el filme, suelen ir periódicamente a descansar y reponer fuerzas–, pero también se inspira en la casa de baños Jin-ya del *onsen* Tsurumaki, en la ciudad de Hadano (prefectura de Kanagawa), regentada, como ya hemos señalado con anterioridad, por Kuniko Shitō, prima del propio Miyazaki²⁷¹.

²⁶⁸ En concreto, son *El paseo (La promenade, 1875)* y *Mujer con sombrilla mirando hacia la izquierda (Femme à l'ombrelle tournée vers la gauche, 1886)* los cuadros que parecen haber inspirado desde el punto de vista estético y visual –desde el punto de vista argumental, la fuente de inspiración fue la novela de Tatsuo Hori a la que luego nos referiremos– la imagen de Nahoko pintando *au plein air* en lo alto de una colina cubierta de hierba y flores tras la que se divisa, como en ambos óleos, el cielo azul con algunas nubes blancas (imágenes 27 y 28). Parece como si, en uno de esos maravillosos viajes transculturales de ida y vuelta, Miyazaki quisiera de este modo homenajear aquí a los impresionistas, que fueron precisamente los primeros en valorar las estampas del *ukiyo-e*, justo uno de los precedentes histórico-artísticos del *anime*, como ya indicamos en el apartado 4.2.1.

²⁶⁹ Un texto ameno y sencillo –aunque de carácter muy general– para acercarse a la cultura japonesa a través de algunas de estas categorías mencionadas –la gastronomía, la indumentaria, la arquitectura– y de otras muchas más –la geografía, la historia, la naturaleza, la religión y la mitología, el deporte, las armas, etc.– que aparecen en el *anime* es G. Poitras, *The Anime Companion: What's Japanese in Japanese Animation?*, Berkeley, Stone Bridge Press, 1999.

²⁷⁰ La palabra *onsen* (literalmente, «manantial templado») designa en Japón todas aquellas aguas termales de origen volcánico conocidas por sus propiedades medicinales. Por extensión, el término se emplea también para referirse al edificio que alberga estos manantiales, y en donde, a modo de balneario, suele darse hospedaje.

²⁷¹ Durante el encuentro que mantuvimos con ella en 2008, antes de regresar a España, Shitō-san no sólo nos agasajó con un opíparo banquete en su establecimiento; también nos reveló algunas curiosidades

Por su parte, los edificios de la calle de restaurantes recuerdan a aquéllos del período Meiji (1868-1912) que se pueden visitar en el Museo Edo-Tokio de Arquitectura al Aire Libre (Tokio), y que, a su vez, están contruidos siguiendo patrones occidentales (imágenes 31 y 32). Aire europeo y decimonónico tienen también las estancias de Yubâba –exquisitamente decoradas– y su vestido y tocado, diseñados, en contraste con el atuendo de los trabajadores, propio del período feudal japonés, al más puro estilo victoriano. Lo mismo es aplicable a Zenîba, que mora en mitad de un pantanal, en una cabaña que parece sacada de las ilustraciones para un cuento del folclore eslavo²⁷², mientras que las divinidades sintoístas que aparecen en el filme nos traen a la mente las figuras del *Hyakki yakô* (*Cortejo nocturno de los cien demonios*), un rollo ilustrado por Mitsunobu Tosa en el siglo XV (imagen 43).

La mezcla de tradiciones va más allá de lo meramente formal y abarca también las fuentes literarias que, consciente o inconscientemente, sirvieron de inspiración a la película:

jugosas relativas a su célebre pariente. Así es como nos enteramos, por ejemplo, de que el personaje de Yubâba está directamente inspirado en ella: *Yubâba* ha sido su apodo desde niña, y, como ella, el personaje homónimo de *El viaje de Chihiro* es otra anciana de carácter fuerte que también regenta una casa de baños.

Asimismo, *Shitô-san* nos habló de lo mucho que habían cambiado los alrededores del *onsen* y de cómo el entorno natural que en un principio lo cobijaba había ido dejando paso gradualmente a otro entorno urbano, por más que dentro del recinto –que, entre otras construcciones, alberga un templo sintoísta dedicado a Inari y unos pequeños altares de piedra que recuerdan mucho a los que aparecen al comienzo de *El viaje de Chihiro*– uno tenga la sensación de hallarse en una especie de paraíso o tierra pura, a juzgar por la gracia con la que allí se combinan la exuberante vegetación, los estanques de carpas con sus puentes y las construcciones de estilo tradicional japonés, creando un ambiente que ha inspirado, y mucho, a Hayao Miyazaki. Paseando por el extenso y hermoso jardín del lugar, no pudimos por menos que recordar las palabras de Sokyô Ono acerca de cómo «[e]n el centro de las grandes zonas metropolitanas, los santuarios se han visto obligados a renunciar a la belleza natural que los rodeaba y a conformarse con un entorno casi estéril y totalmente desprovisto de vegetación» (S. Ono, *op. cit.*, pág. 45) –lo cual «[e]s una consecuencia inevitable del desarrollo urbano» (*ibid.*, pág. 112)–, pero cómo también «se realizan los esfuerzos necesarios, en caso de que los alrededores no sean hermosos o impresionantes por naturaleza, para lograr extraer de ellos la belleza que provoque en la mente del devoto un sentido místico de contacto con el mundo divino invisible y con la naturaleza», pues «[l]a belleza natural transmite al fiel un ímpetu religioso que lo traslada del mundo terrenal al mundo divino, superior y más profundo, y que puede transformar su vida en una vida de íntima comunión con los kami [(dioses)]» (*ibid.*, pág. 45).

²⁷² «Existen muchos tipos de historias que pueden encontrarse en los cuadros europeos. Antes que nada, es necesario conocer la obra. ¡Coleccionad imágenes de pinturas europeas!» [«[t]here are a lot of types of tales to be found in European paintings. First of all, it is necessary to know the picture. Collect images of European paintings!», *cit.* en <http://www.ghibliworld.com/newsarchive2.html> (T. del A.)]. He aquí el significativo consejo que, a través del productor Toshio Suzuki, Miyazaki dio al *staff* de *Cuentos de Terramar* [ゲド戦記 (*Gedo senki*), Gorô Miyazaki, 2006], lo que pone de manifiesto la importancia concedida por el director al patrimonio artístico y cultural de Occidente, y la valoración de la pintura como fuente de inspiración para el relato.

Antes de comenzar la producción de *La Princesa Mononoke* me había enamorado de un libro para niños escrito en 1980 por Sachiko Kashiwaba: *Kiri no mukou no fushigina machi* (*Un pueblo misterioso más allá de la niebla*) [–historia surrealista de una niña en un universo paralelo poblado por extraños personajes–]. Propuse que adaptáramos el libro al cine porque quería explorar los temas que planteaba y comprender por qué fascinaba tanto al público joven. Sin embargo, mi sugerencia fue rechazada. A continuación, propuse un texto más contemporáneo –*Rin y el pintor de chimeneas*²⁷³–, cuyo protagonista era dinámico y complejo. La historia se desarrolla en una casa de baños que milagrosamente se salvó del terremoto de Tokio. También rechazaron este proyecto, pero no me desanimé. Escribí a toda prisa la sinopsis de una película inspirada en *Rin y el pintor de chimeneas*, pero con la incorporación de una niña y dos personajes malvados, el primero inspirado en nuestro productor –el Sr. Suzuki–, y el segundo en mí mismo. Puedes imaginar por qué el proyecto recibió la aprobación unánime del estudio²⁷⁴.

Junto a la influencia de estas obras, de autores como Ranpo Edogawa o Kenji Miyazawa –por el que Miyazaki siente especial predilección y con quien tiene muchos puntos en común, como el interés por la infancia y el amor por la naturaleza–, y de algunos cuentos tradicionales japoneses, como 雀の御宿 [(*Suzume no oyado*) *La fonda de los gorriones*] –versión, a su vez, de una fábula anterior titulada 舌切り [(*Shita-kiri suzume*) *El gorrión de la lengua cortada*]–, 鼠の御殿 [(*Nezumi no goten*) *El palacio de los ratones*] o 食わず女房 [(*Kuwazu nyôbô*) *La esposa que no come*], hallamos en el filme elementos presentes en la *Odisea* [Ὀδύσσεια (*Ódýsseia*), ss. VIII-VII a.C.] de Homero –la idea de la metamorfosis del hombre en cerdo–, elementos presentes en *Las aventuras de Pinocho. Historia de una marioneta* (*Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino*, 1883) de Carlo Collodi –el parque temático donde los padres de Chihiro son convertidos en bestias nos remite al País de los Juguetes en el que los niños se transforman en burros–, elementos presentes en *Alicia en el País de las Maravillas* de

²⁷³ El título correcto sería *Lin, la pintora de chimeneas* [煙突描きのリン (*Entotsu-kaki no Rin*)], un proyecto fílmico del propio Miyazaki que no llegó a materializarse, pero que sirvió de punto de partida para *El viaje de Chihiro*. Ignoramos si el personaje protagonista de dicha historia era varón o mujer, pero, aun así, nos hemos decantado por traducir «pintora», y no «pintor», por la importancia de los personajes femeninos en la obra miyazakiana y porque, al fin y al cabo, el personaje de Lin en la película resultante es una muchacha.

²⁷⁴ Cit. en http://www.fandecomix.com/index.php?option=com_content&task=view&id=265&Itemid=26

Lewis Carroll –tanto Alicia como Chihiro entran en el mundo mágico a través de un túnel, y en ninguno de los dos casos el tiempo y el espacio se rigen por las leyes de nuestra realidad– y elementos presentes en los cuentos populares rusos –Yubâba y Zenîba serían una traslación cinematográfica de la figura de la bruja Baba Yaga, no sólo por lo que atañe a sus características físicas, sino también por las funciones que desempeñan en el relato²⁷⁵–.

Ponyo en el acantilado es también una amalgama de fuentes diversas que, desde el punto de vista estético y formal, nos remiten a la tradición folclórica japonesa de los monstruos o *yôkai* –las olas con ojos recuerdan a los *umibôzu* (imágenes 35 y 36), mientras que la propia figura de Ponyo está inspirada en las *ningyo* (imágenes 37 y 38)–, y, desde el punto de vista literario, comprenden desde la leyenda japonesa de Tarô Urashima –en la que un pescador salva a una tortuga y es recompensado por ello con una visita al palacio del dios dragón en las profundidades del océano– hasta *La sirenita* (*Den lille havfrue*, 1837) de Hans Christian Andersen, pasando por el libro de Rieko Nakagawa *かえるのエルタ* [(*Kaeru no Eruta*) *La rana Elta*, 1964]²⁷⁶ y por la obra de

²⁷⁵ Para un análisis más detallado al respecto, véase J. A. Lightburn, «In the Footsteps of Baba Yaga: From Russian Folktale to Hayao Miyazaki's *Sen to Chihiro no kamikakushi* (*Spirited Away*)», en *The Journal of Aichi Gakuin University. Humanities & Sciences*, vol. 53, Nº 3 (Whole Number 149), Nagoya, Aichi Gakuin University, 2006.

La referencia velada a la figura de Baba Yaga en *El viaje de Chihiro* se convierte en declarado homenaje en *パン種とタマゴ姫* [(*Pan-dane to Tamago-hime*) *La Levadura y la princesa Huevo*, 2010], cortometraje realizado por Miyazaki para el Cine Saturno del Museo Ghibli, en el que la famosa bruja de la tradición eslava desempeña uno de los papeles protagonistas. Junto a esta referencia literaria encontramos otra pictórica; el autor concibió la idea para el filme a partir del cuadro *La cosecha/Los cosechadores* (*De korenoogst*, 1565) de Brueghel el Viejo.

²⁷⁶ «En un principio, Ponyo no estaba en el plan. Sí había un niño, aunque no tenía nombre. También había una casa sobre un acantilado. Ésta había permanecido vacía por largo tiempo, hasta que un tipo extraño empezó a vivir en ella. Esa persona era ya Fujimoto [el padre de Ponyo, en la versión final]. Fujimoto preguntaba al niño: “¿No has visto nada extraño por aquí?”. En ese momento, lo que Fujimoto estaba buscando no era a Ponyo, sino un juguete de metal con forma de rana. Esto era así porque planeé un argumento basado en la obra *Kaeru no Eruta* (*La rana Elta*), de Rieko Nakagawa. Durante algún tiempo traté de desarrollarlo en una historia, pero me di cuenta de que era imposible, y terminé por abandonarlo. Aun así, me llevé el libro a Tomonoura. En cualquier caso, los relatos de Nakagawa suelen caracterizarse por una increíble falta de lógica. Es una escritora que puede explicarlo todo sin recurrir a ella. “¿Por qué necesita de más explicaciones?”, dice. No le hace falta ninguna regla» [«[a]t first, Ponyo didn't exist in the plan. A boy existed, though he had no name. There was also a house on the cliff. It had been empty for a long time, until a strange guy began to live there. That person was already Fujimoto (note: Ponyo's father in the final version). Fujimoto asked the boy, “Didn't you see anything strange near here?”. At that point, what Fujimoto was searching for was not Ponyo, but a tin toy frog. This was because I planned a story based on Nakagawa Rieko's *Kaeru no Eruta* (*Elta the Frog*). I tried to develop it into a story for a while, but I realized it was impossible and I gave up on it. I still brought the book with me to Tomonoura though. Anyway, Nakagawa's stories are usually incredibly lacking in logic. She is a writer who can explain everything without logic. She says “Why does it need anymore explanation?” She needs no rules», *cit.* en <http://www.ghibliworld.com/newsarchive1.html> (T. del A.)]. Sin duda, la libertad

Yasuhiro Nakura²⁷⁷ –名倉靖博の世界 [(*Nakura Yasuhiro no sekai*) *El mundo de Yasuhiro Nakura*, 2004], inspirado, a su vez, en el manga de Mutsumi Ogiwa *The goldfish-princess in wonder land*– y de Kenjirô Haitani –海の物語 [(*Umi no monogatari*) *Cuento del Mar*, 1993], historia que, a través de las vivencias de Kenta, un niño que vive en una ciudad portuaria cercana a Kobe y sueña con convertirse en un gran pescador como su padre, nos invita a pensar en los problemas medioambientales–.

Lo mismo puede decirse de *Nausicaä del Valle del Viento*, película en la que confluyen referencias pertenecientes tanto a la tradición literaria nipona, representada, sobre todo, por el cuento *La dama que amaba los insectos* [蟲愛づる姫君 (*Mushi aitzuru himegimi*), anónimo, ss. XII-XIII] –historia de una atípica princesa del período Heian (794-1185/1192) más interesada en la naturaleza y en los seres vivos que la pueblan que en el ritual y en la pompa característicos de su posición social²⁷⁸, como a la ciencia ficción y a la fantasía occidentales, representadas por William Golding, Brian Aldiss o Frank Herbert, con cuya novela *Dune* (1965) el filme comparte, además del clima de terror post-apocalíptico y de temas de hondo calado como la ecología, la evolución o el avance tecnológico, no pocas analogías visuales, la más clara, sin duda, la concerniente a la galería de gigantescos y monstruosos seres que coexisten con los humanos (imágenes 39 y 40). El propio nombre de la heroína miyazakiana es una clara alusión a la hija del rey de los feacios immortalizada por Homero en la *Odisea*, y, más tarde, por Bernard Evslin, cuya recreación de su figura como una princesa amante de la naturaleza contribuyó notablemente a definir el personaje cinematográfico.

creativa de Nakagawa debió de influir en la concepción final de *Ponyo*, como el propio Miyazaki reconoce: «Si hubiera tenido que narrar todos los hechos acaecidos durante el tiempo en el que la historia se desarrolla, habría llevado muchas horas. ¿Qué solución había? Decidí arriesgarme haciendo un uso radical de la elipsis» [«[i]f I would tell about all of the events that happen during the time process in which the story takes place, then it must take many hours. What should I do? I decided to take the risk of using drastic skips», *cit.* en *ibid.* (T. del A.)].

²⁷⁷ Además de escritor, Nakura es un animador que ha trabajado en varios proyectos, dentro y fuera del Studio Ghibli: fue dibujante de *keyframes* en *El castillo en el cielo* y en *Ghost in the Shell 2: Innocence* [イノセンス (*Inosensu*), Mamoru Oshii, 2004]; director de animación asociado en *La chica que saltaba a través del tiempo* [時をかける少女 (*Toki wo kakeru shôjo*), Mamoru Hosoda, 2006]; y dibujante de *keyframes*, encargado del diseño de personajes y director de animación en *Metrópolis* [メトロポリス (*Metoroporisu*), Rintarô, 2001].

²⁷⁸ El cuento ha sido publicado en España, junto a otros relatos populares japoneses, en J. C. Álvarez Crespo (ed. y trad.), anónimo, «*La dama que amaba los insectos*» y *otros relatos breves del antiguo Japón*, Gijón, Satori, col. Maestros de la literatura japonesa, 2015.

Mi vecino Totoro, por poner otro ejemplo, hunde sus raíces en la obra de Kenji Miyazawa *Las bellotas y el gato montés* [どんぐりと山猫 (*Donguri to yamaneko*)²⁷⁹], así como en un buen número de antiguas leyendas japonesas relacionadas con viejos felinos que tienen el poder de metamorfosearse, y que han influido también en otras películas del género fantástico, como *El gato negro* [藪の中の黒猫 (*Yabu no naka no kuroneko*), Kaneto Shindô, 1968). Asimismo, *Mi vecino Totoro* nos remite a los libros de zoología, a los bestiarios europeos y a *Alicia en el País de las Maravillas*, cuyo Gato de Cheshire sirvió de principal modelo a Miyazaki para su «gatobús» (imágenes 41 y 42).

Crítico con la literatura infantil nipona, nuestro director se declara, en cambio, admirador de maestros del género occidentales como Antoine de Saint-Exupéry, con quien comparte su pasión por el vuelo y por los ingenios aeronáuticos; Arthur Ransome; Robert Westall, del que en 2006 editó la versión japonesa de *Blackham's Wimpy* –una de las cinco historias que integran su *Break of Dark* (*Amanecer de la oscuridad*, 1982)–, para la que hizo, además, la ilustración de cubierta (imagen 20), y a la que acompañó con un manga original de veintitrés páginas a todo color titulado *タインマスへの旅* [(*Tainmasu he no tabi*) *Viaje a Tynemouth*]²⁸⁰; Philippa Pearce; Rosemary Sutcliffe; Eleanor Farjeon; Diana Wynne Jones, de cuya novela *El castillo ambulante* (*Howl's moving Castle*, 1986) hizo la adaptación cinematográfica; Mary Norton, en cuya obra *Los incursores* (*The Borrowers*, 1952) se basó para escribir, junto a Keiko Miwa, el guion de *Arrietty y el mundo de los diminutos* [借りぐらしのアリエッティ (*Karigurashi no Arietti*), Hiromasa Yonebayashi, 2010]; o Ursula K. Le Guin, cuya

²⁷⁹ Incluido junto a otros ocho cuentos en una colección de 1924 titulada *注文の多い料理店* [(*Chûmon no ôi ryôriten*) *Un restaurante con muchos pedidos*] –que es también el nombre de uno de los relatos que la integran–, esta historia fantástica puede encontrarse ahora en castellano, junto a cuatro más, en K. Miyazawa, *La vida de Budori Gusko*, Gijón, Satori, col. Satori Ficción, 2013.

Chûmon no ôi ryôriten se ha traducido también al español, y puede leerse en K. Miyazawa, «*El mesón con muchos pedidos*» y *otros cuentos de Kenji Miyazawa*, Tokio, Luna Books y 現代企画室 (Gendai kikaku-shitsu), 2000.

²⁸⁰ Como el cuento de Roald Dahl *No llegarán a viejos*, *Blackham's Wimpy* parece haber servido también de inspiración a Miyazaki para la secuencia fantasmal de *Porco Rosso* a la que ya hemos aludido en páginas anteriores (imagen 16).

serie sobre *Terramar* (*Earthsea*, 1968-2001) sirvió de inspiración para *Cuentos de Terramar*, llevada a la gran pantalla por su primogénito Gorô²⁸¹.

Eso por no mencionar a autores clásicos como Paul Valéry, al que alude constantemente en *El viento se levanta*, cuyo significativo título –ya toda una declaración de intenciones–, hace referencia directa al primer verso del poema XXIV de *El cementerio marino* (*Le cimetière marin*, 1920), la célebre obra del escritor francés: «Le vent se lève!... Il faut tenter de vivre!». Para ser exactos, tal es el verso que, como un mantra, se repite a lo largo de todo el filme, empezando por la propia cita con la que éste da comienzo, y cargándose cada vez su significado de nuevos y distintos matices. Dicho verso, traducido por el escritor Tatsuo Hori –que vertió todo el libro de Valéry al japonés– como «Kaze tachinu / iza ikime yamo», le inspiró a éste también el nombre de su novela 風立ちぬ [(*Kaze tachinu*) *El viento se levanta*, 1938], en cuyo título y argumento se basa la película²⁸². En realidad, ésta se basa en el manga homónimo realizado por el propio Miyazaki en 2009, que sí bebe directamente de la obra de Hori, de la que toma varios elementos, entre ellos, el tema de la relación amorosa entre el protagonista y Setsuko, su esposa enferma de tuberculosis –trasunto de Ayako Yano, la mujer del propio Hori, que murió apenas un año después de su boda–; las reflexiones del personaje principal acerca de la vida y de la muerte conforme va viendo el deterioro de su amada –reflexiones éstas que están en consonancia con la idea de movimiento y estatismo que subyace tras los veinticuatro poemas de *El cementerio marino*–; y ciertos pasajes como el de Setsuko pintando al aire libre y sorprendida por un fuerte y repentino golpe de viento, plasmado luego por Miyazaki en una bella y poderosa imagen, convertida más tarde, no por azar, en el cartel oficial de la película en Japón (imagen 28)²⁸³.

²⁸¹ El título de la versión original, *Gedo senki*, puede traducirse como *El diario de guerra de Ged*, o *Las crónicas de guerra de Ged*.

²⁸² Véanse Studio Ghibli (ed.), 風立ちぬ — ビジュアルガイド (*Kaze tachinu — Bijuaru gaido*). *The Wind Rises Visual Guide*, 東京 (Tokio), 角川書店 (Kadokawa Shoten), 2013, pág. 88 y la entrevista al director recogida en la edición del 18 de septiembre de 2013 del periódico digital taiwanés *Yahoo!奇摩* (*Yahoo! Qímó*), accesible desde este enlace: <https://tw.news.yahoo.com/人物專訪／風起了-聽宮崎駿內心的聲音上-040127364.html>

²⁸³ En Estados Unidos, en cambio, se optó por la imagen que muestra el beso de Jirô a Nahoko mientras ésta está pintando.

Por otro lado, el nombre del personaje femenino en el film deriva del título de otra célebre obra de Hori –que, por cierto, padecía también hectiquez–: 菜穂子 [(*Nahoko*) 1941]²⁸⁴. Junto a las referencias a dicho escritor y a la obra de Paul Valéry filtrada a través de éste, también encontramos en *El viento se levanta* alusiones a Thomas Mann, y, concretamente, a *La montaña mágica* (*Der Zauberberg*, 1924), siendo la primera de ellas la aparición en el filme de Castorp, probablemente un espía alemán contrario al Eje que se aloja, igual que Jirô y Nahoko, en el hotel Kusakaru²⁸⁵. Su nombre está tomado del protagonista de la célebre novela del premio Nobel²⁸⁶. La segunda alusión a ésta tiene lugar la noche en la que el personaje sale a la terraza a conversar con Jirô y le dice: «Koko wa der Zauberberg» («[h]e aquí la montaña mágica»), en clara alusión al hotel y a sus alrededores, un hermoso remanso de paz en el que olvidar los males que afligen al mundo –Castorp se refiere, en concreto, a la tensa situación que se está viviendo en Japón y en Alemania, dos auténticos polvorines– y que acabarán abocándolo a la guerra. Incidiendo en la comparación del lugar con el sanatorio que aparece en la novela, Castorp dice más tarde, cuando el padre de Nahoko les comunica a Jirô y a él que su hija se siente mejor: «Koko wa Mann no yama. Minna naoru» («[é]sta es la montaña de Mann. Todos se curan»).

La introducción por parte de Miyazaki de la frase en alemán antes señalada–«der Zauberberg»– y de la canción *Das gibt's nur einmal* a la que luego volveremos a referirnos, unidas a otras frases en francés –el verso de Paul Valéry–, en italiano –el «¡bravo!» que Caproni y el Sr. Satomi pronuncian en dos momentos del filme– y en inglés –el «nice catch!» que le dirige Jirô a Nahoko cuando ésta agarra su sombrero e

²⁸⁴ Véase Studio Ghibli (ed.), 2013, pág. 93.

²⁸⁵ Se ha especulado con la idea de que Castorp esté inspirado en la figura del espía soviético Richard Sorge, pero independientemente de que ello sea cierto o no, lo único que podemos asegurar es que el personaje está modelado en base a la fisonomía de Stephen M. Alpert, un ejecutivo estadounidense que trabajó en el Studio Ghibli hasta finales de 2011, acompañando siempre a Miyazaki en sus viajes al extranjero. Su relación profesional acabó convirtiéndose en una fuerte amistad, de modo que, cuando por motivos familiares Alpert tuvo que abandonar el Studio Ghibli y volver a América, Miyazaki quiso obsequiarlo con una caricatura como regalo de despedida. Sin embargo, y a pesar de los muchos bocetos que hizo, el director no logró dar con un retrato que le satisficiera. Sólo al año siguiente éste se materializó en el *storyboard* de la película, y Alpert regresó posteriormente a Japón para ponerle voz al personaje (para éste y otros aspectos curiosos de la película, véanse las reveladoras notas de producción recogidas en <http://www.scifijapan.com/articles/2013/09/08/the-wind-rises-production-notes/>).

²⁸⁶ Véanse Studio Ghibli (ed.), 2013, pág. 60 y B. Sachs, «*The Wind Rises: On a higher plane*», en *Chicago Reader*, 19 de febrero de 2014, en <http://www.chicagoreader.com/chicago/the-wind-rises-hayao-miyazaki-jiro-horikoshi/Content?oid=12535079>

impide que se vuele, y el «nice catch!» que le devuelve ella cuando, años más tarde, él hace lo propio con el suyo y también con su sombrilla, arrastrada por el viento–, contribuye a enfatizar la «intertextualidad» y la transculturalidad que caracterizan toda la obra miyazakiana, pero que en esta película adquieren aún más sentido, dado que el Japón de la época retratada en ella miraba hacia Europa –hacia Alemania– más que nunca, como testimonia el personaje de Honjô, que simboliza el espíritu reformador pro occidental frente a la tradición inmovilista nipona –crítica evidenciada en la escena en que Kurokawa le dice a Jirô riendo: «¿Crees que Japón es un país moderno?»–, algo, por cierto, que nos remite nuevamente a *La montaña mágica*, en concreto, al siguiente pasaje:

[E]l mundo entrañaba la lucha entre dos principios, el poder y el derecho, la tiranía y la libertad, la superstición y el conocimiento, el principio de conservación y el principio de movimiento imparable: el progreso. Se podía definir al uno como el principio oriental; al otro como el principio europeo, pues Europa era la tierra de la rebeldía, la crítica y la actividad para transformar el mundo, mientras que el continente asiático encarnaba la inmovilidad y el reposo²⁸⁷.

Esa mezcla de elementos orientales y occidentales que hemos apuntado trasciende el ámbito filológico-literario para abarcar también el artístico, como demuestra la concepción de la arquitectura –europea– y de los interiores –japoneses– del hotel Kusakaru, o los edificios y atuendos de los personajes que aparecen en el filme, donde los kimonos y las casas tradicionales niponas se amalgaman con los trajes de corbata y las ciudades industriales de tipo occidental, creando un ambiente cosmopolita a medio camino entre la tradición y la modernidad. Otro aspecto a tener en cuenta –y al que, no obstante, apenas suele prestársele atención, pese al esmerado cuidado que Miyazaki pone en él– es el sonoro –escúchense los matices del viento que sopla durante toda la película–²⁸⁸, donde se incluye la música. En tanto que la historia

²⁸⁷ T. Mann, *La montaña mágica*, Barcelona, Edhasa, 2005, pág. 226.

²⁸⁸ Con gran agudeza, Antonio Trashorras sugiere «a quien se zambulla en el arte de este contumaz firmante de piezas maestras que, cuando se enfrente a sus filmes, repare especialmente en el sonido. Y no me refiero sólo a las partituras de Jô Hisaishi, colaborador fundamental y piedra angular de su estilo, sino en la riqueza y abundancia de matices presentes en la banda de audio, en los cuidadísimos efectos sonoros que convierten toda obra de Miyazaki en una experiencia sensorial, que puede ir desde lo apabullante hasta lo hipnótico» (VV.AA., *Dibujos en el vacío. Claves del cine japonés de animación*, Valencia, IVAM, col. IVAM Documentos, 11, 2003, págs. 89-90).

transcurre a caballo entre dos mundos, Jô Hisaishi compuso una partitura acorde con tal idea, de modo que, si en las escenas oníricas protagonizadas por Caproni la mandolina evoca, como ocurría en *Porco Rosso*, la imagen de una Italia de ensueño, en aquéllas otras ambientadas en Tokio o en Nagoya, la melodía parece remitirnos más a los temas que suenan en los largometrajes de Yasujirô Ozu –donde, por cierto, también se nos muestra un Japón cambiante: el de la posguerra–; motivos musicales, en cualquier caso, que no dejan de estar compuestos con las tonalidades y escalas de Occidente, a pesar de su aire «japonés».

Junto a la banda sonora original de Hisaishi, destacan dos citas musicales: la primera es el *Viaje de invierno* (*Winterreise*, 1828) de Franz Schubert, que escuchamos en la secuencia del viaje de Jirô y Honjô a Dessau. La segunda es la canción alemana que Castorp interpreta al piano en el hotel Kusakaru: *Das gibt's nur einmal, das kommt nicht wieder* (*Esto sólo pasa una vez, no vuelve a ocurrir de nuevo*, 1931), escrita por Robert Gilbert y musicada por Werner Richard Heymann, que, además de aludir a la máxima japonesa *ichi-go ichi-e* (literalmente, «una ocasión, un encuentro»), que nos anima a atesorar cada momento como si fuera el último²⁸⁹ –de ahí su inclusión en esta escena en la que los personajes parecen apurar los últimos días de felicidad antes del estallido de la guerra–, nos trae de nuevo a la mente a Thomas Mann, pues en su obra *Tristán* (*Tristan*, 1903), el personaje de Anton Klöterjahn lleva a su mujer enferma a un sanatorio en la montaña, donde ella conoce al escritor Detlev Spinell, que la convence para que toque al piano un pasaje de la ópera *Tristán e Isolda* (*Tristan und Isolde*, 1857-1859/1865), de Richard Wagner, a pesar de la prohibición médica de realizar cualquier tipo de esfuerzo.

Las referencias en *El viento se levanta* a escritores occidentales como Paul Valéry, Thomas Mann o Christina Rossetti –cuyo poema *Who has seen the wind?*

²⁸⁹ Dicha máxima está estrechamente vinculada a la ceremonia del té japonesa (*sadô/chadô*) y al célebre maestro Rikyû Sen, dado que en este contexto, la expresión recuerda a los participantes congregados que cada reunión es única, y de ahí su frecuente aparición en caligrafías que cuelgan de las paredes de la estancia en la que se lleva a cabo el ritual. En las artes marciales (*budô*), la frase se usa a veces para advertir a los alumnos que se descuidan o que, al equivocarse, interrumpen la práctica del ejercicio para empezar de nuevo, pues en un enfrentamiento a muerte no hay posibilidad de volverlo a intentar. Por eso cada gesto, cada movimiento, debe verse como un evento singular y decisivo. En última instancia, el concepto *ichi-go ichi-e* nos remite al budismo zen y a la idea de transitoriedad que éste lleva aparejada.

(¿*Quién ha visto el viento?*)²⁹⁰ es recitado mentalmente en japonés por Jirô-, pero también a autores nipones como Tatsuo Hori, indican que, pese a su indudable atracción por la literatura europea y americana –especialmente, en lo que a libros infantiles y juveniles se refiere–, Miyazaki no es capaz de sustraerse a su propio acervo²⁹¹, lo que trae como resultado una mediación intercultural en la que la armonía final viene dada por la mezcla de diversas concepciones del mundo y, consecuentemente, de la narración. La elección de tales elementos parece seguir la modalidad del pensamiento sincrético japonés: aquello que funciona, es sugerente y se revela útil para la economía del relato, se asimila, sin importar si viene de Oriente o de Occidente. De este modo, se puede jugar con una rica estratificación de significados que van aflorando con cada nueva visión del filme, lo que dota a la producción miyazakiana, tanto en el plano visual como en el verbal, de la «polícroma gama de detalles» de la que habla Shôichi Katô a propósito de la literatura japonesa.

Sin embargo, en Miyazaki las influencias no se reducen sólo a la literatura, sea ésta nacional o extranjera; hallamos en sus creaciones –ya lo hemos visto– homenajes y guiños a la música, pero también argumentos y motivos tomados de otras artes, como, por ejemplo, el cómic, bien de producción propia –antes nos referíamos a *Kaze tachinu*–, bien de otros autores como Osamu Tezuka, cuyo humanismo ha marcado, sin duda, toda su producción.

Así, los hombres-rana y las mujeres-babosa de *El viaje de Chihiro*, por ejemplo, nos remiten a los animales antropomorfizados del *Chôjû-giga* del abad Toba, la primera

²⁹⁰ Poema incluido en el libro de canciones infantiles de la autora *Sing-Song: A Nursery Rhyme Book* (1872).

²⁹¹ «Descubrí que mis trabajos eran producto de la perspectiva histórica nipona y del sentimiento de la naturaleza en mucha mayor medida de lo que en principio había yo pensado. [...] Japón siempre será la base de mi obra» [«I discovered that my work was a product of a Japanese historical perspective and sense of nature, much more so than I myself had originally thought. [...] Japan will always remain very much the foundation of my work», *cit.* en T. Ledoux, *op. cit.*, págs. 31-32 (T. del A.)].

Tales declaraciones están en plena consonancia con éstas otras de Akira Kurosawa, para quien la propia tradición constituía también los cimientos sobre los que se erigía toda su producción: «En mi juventud se nos pedía a los estudiantes que nos interesáramos por la cultura tradicional del país. El patrimonio cultural del Japón representa para mí algo esencial. Y sobre esta base fui influenciado por el cine. Eso fue lo que me permitió juzgarlo e intentar absorber de él lo que me pareció mejor y más conveniente para mí, sin jamás olvidar las tradiciones japonesas» (*cit.* en M. Vidal Estévez, *Akira Kurosawa*, Madrid, Cátedra, col. Signo e Imagen/Cineastas, 2000, pág. 32).

obra maestra indiscutible de la historia del manga, como ya vimos en el apartado 4.2.1. (imagen 1)

Porco Rosso, por su parte, se inspira libremente en 飛行艇時代 [(*Hikôtei jidai*) *La época de los hidroaviones*], tebeo de 1990 que constituye uno de los trece «ensayos gráficos» realizados por Miyazaki entre 1984 y 1992 para la revista mensual japonesa *Model Graphix*, y que integran la colección de 雑想ノート [(*Zassô nôto*) *Notas y apuntes sobre esto y aquello*].

Nausicaä del Valle del Viento, además de beber en la obra de Jean Giraud (Moebius)²⁹², se basa parcialmente en la novela gráfica del mismo título que el propio autor comenzó a publicar por entregas en la revista *Animage* en febrero de 1982, y que se editaría hasta marzo de 1994, si bien es cierto que, al no estar ésta terminada en el momento de acometer la producción de la película, el final es sustancialmente distinto en una y otra: el filme concluye con la muerte y el renacimiento de la protagonista y con la esperanza de un futuro en el que el Mar Podrido se autorregenera y el ser humano pueda vivir en armonía con la naturaleza; el manga, finalizado diez años después, permeado por el desengaño ideológico del marxismo y la desmoralización por los continuos conflictos mundiales y los problemas ligados a la devastación del medio ambiente, arroja un mensaje cargado de pesimismo que el propio Miyazaki resume en estas palabras: «La desmotivación es lo que define nuestra situación actual, y dicha situación es la que provoca la desconfianza, la resignación, el nihilismo»²⁹³; un mensaje en el que, no obstante, el «debemos sobrevivir» pronunciado por Nausicaä brilla con tanta fuerza como el «¡vive!» que Ashitaka dirige a San en el mundo sombrío de *La princesa Mononoke* y el «¡vive!» mediante el que Nahoko se despide de Jirô en *El*

²⁹² Miyazaki declara que, aunque ya poseía un estilo consolidado cuando entró en contacto con los trabajos del autor francés, «[d]irigí *Nausicaä* bajo la influencia de Moebius» [«I directed *Nausicaä* under Moebius' influence», *cit.* en http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/miyazaki_moebious.html (T. del A.)].

²⁹³ «動機の喪失は、今の状況なのだ。不信も諦めも、ニヒリズムも状況が産んでいるのだ。それに気付かず、自分の感性だけをたよりに、いったい何を作ろうというのだろう」 («[d]ôki no sôshitsu wa, ima no jôkyô nano da. Fushin mo akirame mo, nihirizumu mo jôkyô ga undeiru noda»), H. Miyazaki, 出発点 1979-1996 (*Shuppatsu-ten 1979-1996*), 東京 (Tokio), 徳間書店 (Tokuma Shoten), 1996, pág. 113 (T. del A.).

viento se levanta²⁹⁴, con lo que Miyazaki cierra su producción allí donde la empezó, con una sorprendente coherencia.

Ambas películas, *Nausicaä del Valle del Viento* y *La princesa Mononoke*, tienen elementos en común con シュナの旅 [(*Shuna no tabi*) *El viaje de Shuna*], manga que Miyazaki publica en 1983 también en la revista *Animage*, y que comparte con ellas, entre otros, el tema del sacrificio personal por el grupo: Shuna emprende un periplo en busca del trigo dorado que salve a su pueblo de la hambruna; Nausicaä vela por su comunidad en el Valle del Viento mediando entre ésta, los invasores tolmekianos y los insectos del Mar Podrido; y Ashitaka protege su aldea a toda costa, llegando a matar al dios jabalí endemoniado que la ataca, aun a riesgo de perder por ello su propia vida. Llama poderosamente la atención que los tres sean personajes «principescos» que, lejos de la vida aristocrática que suelen llevar sus correlatos en los cuentos de hadas, se mezclen con la plebe, se relacionen con ella y, por tanto, borren cualquier signo de distinción social, lo que resulta aún más desconcertante en un país como Japón, que, «[d]urante toda su historia, [...] ha sido una sociedad de clases y de castas muy estrictas»²⁹⁵; un país cuya «confianza [...] en la jerarquía es un sentimiento básico en su concepto de la relación del hombre con sus semejantes, así como en la del hombre con el Estado»²⁹⁶, debido a que «[l]a desigualdad ha sido durante siglos la norma que regía su estructurada vida» –de hecho, aún hoy, «[a] pesar de su [...] occidentalización, el Japón es [...] una sociedad aristocrática»²⁹⁷, algo, también es cierto, que «difícilmente hubiera ocurrido sin las [...] técnicas japonesas de movilidad social»²⁹⁸–. Esta subversiva idea, motivada, sin duda, por el pensamiento político de Miyazaki, vinculado en su juventud al comunismo y al movimiento sindical, se extiende también a otras figuras «nobiliarias» de su filmografía, como la Clarisse de *Lupin III – El castillo de*

²⁹⁴ El optimismo y el espíritu vitalista de Miyazaki están presentes en toda su obra, pero adquieren una especial significación en sus películas más duras. Para ampliar este aspecto, véase el apartado 7.1.16.

²⁹⁵ R. Benedict, *op. cit.*, pág. 58.

²⁹⁶ *Ibid.*, págs. 45-46.

²⁹⁷ *Ibid.*, pág. 49. Cabe, no obstante, tener en cuenta que «no se trata de un simple autoritarismo al estilo occidental. Tanto quienes ejercen el control como quienes están bajo el control de otros actúan de conformidad con una tradición muy distinta a la nuestra» (*ibid.*). Para un estudio más detallado acerca de la concepción jerárquica nipona, véase *ibid.*, págs. 45-74.

²⁹⁸ *Ibid.*, pág. 73.

Cagliostro, la Sheeta de *El castillo en el cielo* o incluso la Nahoko de *El viento se levanta* –recordemos la secuencia del viaje en tren a Tokio durante el que ella y Jirô se encuentran por primera vez allí donde termina el vagón de segunda clase y empieza el de tercera, que es justo en el que viaja el protagonista–, lo que las convierte a todas no ya en líderes, sino en modelos de compromiso humano con un mundo del que todos los seres –animados o no– formamos parte²⁹⁹.

El viaje de Shuna, que se basa, a su vez, en 砂漠の民 [(*Sabaku no tami*) *La gente del desierto*], el primer manga de Hayao Miyazaki³⁰⁰, anticipa, además, la idea del viaje a Occidente –lugar siempre desconocido donde habitan seres sobrenaturales– en busca de una solución al problema que motiva la partida del héroe, un dispositivo argumental que hallamos en el clásico chino *Viaje al Oeste*, y que volverá a aparecer en *La princesa Mononoke*³⁰¹, película en la que hallamos también motivos iconográficos presentes ya en el manga miyazakiano, como el antílope Yakkul que sirve de montura al protagonista, o la escena nocturna de éste junto al fuego en compañía de un anciano – Jiko-bô, en el filme– que le habla de las divinidades que moran allá donde se dirige.

²⁹⁹ La película en la que los ideales políticos de Miyazaki afloran de manera más visible es, no obstante, *Porco Rosso*, cuyo título –«cerdo “rojo”»– encierra un irónico juego de palabras que constituye ya en sí mismo toda una declaración de intenciones, confirmada por la primera escena del filme, en la que escuchamos a través de la radio de Marco *Le temps des cerises* (*El tiempo de las cerezas*, Jean-Baptiste Clément y Antoine Renard, 1866) –canción estrechamente vinculada a la Comuna de París de 1871–, y por otra escena posterior en la que esta obra es interpretada por Gina en el Hotel Adriano (imagen 49). Una variación instrumental de la misma acompaña también las imágenes del epílogo, antes de la aparición de los títulos de crédito finales.

³⁰⁰ La obra, que más tarde proveería de no pocas ideas a *Nausicaä del Valle del Viento*, fue seriada en la revista juvenil *Shônen shôjo shinbun* entre el 12 de septiembre de 1969 y el 15 de marzo de 1970, y el autor la firmó bajo el seudónimo «Saburô Akitsu». No existe ninguna publicación oficial en español ni tampoco en inglés de este manga, pero circulan por internet traducciones en dichos idiomas. La versión castellana –sólo hemos encontrado una– lleva por título *Tribus del desierto*.

³⁰¹ El peregrinaje de Ashitaka al oeste corresponde al trayecto geográfico real entre el Tôhoku –la zona noreste de Japón, donde habitaban los *emishi*, la tribu del personaje protagonista– y la actual prefectura de Shimane, donde se encuentra Izumo, conocido, sobre todo, por su Gran Santuario, consagrado al dios Ôkuninushi-no-mikoto, y considerado uno de los conjuntos templarios sintoístas más antiguos e importantes del país del Sol naciente. De hecho, la fundación de Izumo, atribuida a los *kotoamatsukami* – los dioses creadores primigenios, según el *Kojiki. Crónicas de antiguos hechos de Japón* [古事記 (*Kojiki*), 712]–, se pierde en la noche de los tiempos, y las montañas humeantes de niebla que envuelven el lugar contribuyen a crear, todavía hoy, una atmósfera mágica que, junto al exuberante paisaje de Yakushima –isla perteneciente a la prefectura de Kagoshima, en Kyûshû– sirvió de inspiración a Miyazaki para los verdes y brumosos escenarios de *La princesa Mononoke*. Por eso el periplo de Ashitaka hacia un lugar tan simbólico como Izumo, que, según el corpus legendario nipón, está directamente relacionado con el nacimiento del país, supone, de algún modo, para el espectador que lo acompaña en su odisea un viaje de vuelta a lo que los textos clásicos consideran el origen mítico-divino de la nación; un regreso a las fuentes mismas de la propia tradición cultural, que, en una irónica vuelta de tuerca, es revelada al público (japonés) precisamente por la figura de un *emishi*, alguien totalmente ajeno a dicha tradición.

Además de la influencia que ejerció en *La princesa Mononoke*, *El viaje de Shuna* proveería de ideas también a la película del Studio Ghibli *Cuentos de Terramar*.

Asimismo, la serie televisiva *Lupin III* [ルパン三世 (*Rupan Sansei*)]³⁰², nace a partir de un cómic, en este caso del exitoso manga homónimo de Kazuhiko Katô –más conocido por el seudónimo de Monkey Punch–, que cuenta la gesta de un hipotético descendiente del célebre ladrón-gentilhombre Arsène Lupin.

En cambio, en *Lupin III – El castillo de Cagliostro* –el segundo y más aclamado de los seis largometrajes sobre el personaje–, Miyazaki se aleja de la obra de Punch –autor del argumento– y recurre, en su lugar, al modelo original, es decir, a los relatos de Maurice Leblanc protagonizados por Arsène Lupin, especialmente a *La condesa de Cagliostro* (*La comtesse de Cagliostro*, 1924) y a *La señorita de los ojos verdes* (*La demoiselle aux yeux verts*, 1927). A su vez, el pequeño estado ficticio de Cagliostro evoca Ruritania, el país inventado por Anthony Hope para ambientar tres de sus relatos: *El prisionero de Zenda* (*The Prisoner of Zenda*, 1894), *The Heart of Princess Osra* (*El corazón de la princesa Osra*, 1896) y *Ruperto de Hentzau* (*Rupert of Hentzau*, 1898). Precisamente en el elegante villano Ruperto de Hentzau parece estar inspirado el personaje del conde de la película (imagen 22).

Las referencias al séptimo arte son también variadas y numerosas en la producción miyazakiana. Así, el Mar Podrido de *Nausicaä del Valle del Viento* es deudor de la flora y la fauna monstruosas de *El planeta salvaje* (*La planète sauvage*, René Laloux, 1973), por un lado, y del hostil paisaje selenita de *Viaje a la Luna* (*Voyage dans la Lune*, George Méliès, 1902), por otro (imágenes 45, 46 y 47).

³⁰² Lo que en principio iba a ser un largometraje acabó convirtiéndose en esta serie de cuya dirección se encargó primeramente Masaaki Osumi. No obstante, tras el fracaso que supuso la emisión del capítulo inaugural el 24 de octubre de 1971, éste abandonó su puesto, que pasó a ser ocupado por Miyazaki y Takahata. Dado que, cuando ambos entraron, muchos episodios estaban ya empezados, resulta difícil distinguir con precisión absoluta su aportación, aunque generalmente se les adjudica la autoría de todos los capítulos a partir del séptimo, exceptuando el noveno y el duodécimo –la primera temporada, que se extiende hasta el 26 de marzo de 1972, consta de veintitrés–. Miyazaki, además, dirigió dos episodios magistrales de la segunda serie sobre el personaje (1977-1980): el número 145 y el 155 y último.

Hiroshi Aoi apunta interesantes similitudes entre *El viaje de Chihiro* y las películas de Andrei Tarkovsky³⁰³, como, por ejemplo, el vasto mar de hierba al que conduce el pasadizo en el que se internan Chihiro y sus padres y la llanura toscana que vemos al comienzo de *Nostalgia* (*Nostalghia*, 1983). En el filme del realizador ruso, Andrei Gorchakov (Oleg Yankovsky) y Eugenia (Domiziana Giordano) detenían el coche en medio del camino y, envueltos en la bruma, se dirigían, campo a través, hacia la iglesia románica de San Pietro. De manera inversa, en la obra de Miyazaki, los padres detienen el coche en el bosque, se adentran con la hija en el túnel que termina en un enorme salón imbuido de una atmósfera mística e irreal, a medio camino entre el interior de un templo y la sala de espera de una estación de tren, y van a parar a la inmensa pradera que se extiende hasta donde la vista abarca. Para Aoi, ese espacio columnario está directamente inspirado en la cripta de la iglesia de San Pietro por la que paseaba Eugenia³⁰⁴. Ciertamente, la disposición de las columnas, de los techos abovedados y de las ventanas es muy parecida, y la mezcla de estos elementos arquitectónicos con otros como la fuente y los bancos, hacen del lugar una curiosa hibridación semejante a la que estilísticamente puede apreciarse en San Pietro, edificada, en buena medida, a base de expolios de diversas construcciones etruscas y romanas.

El final de *Nostalgia*, en el que la piscina de Bagno Vignoni está siendo limpiada y entre la suciedad aparece una bicicleta, podría haber inspirado, según Aoi, la escena de la ablución del Dios del Río en la que un montón de desperdicios –entre ellos, de nuevo una bicicleta– sale expelido del cuerpo de la deidad³⁰⁵.

Asimismo, Aoi señala que las aguas que cubren el pantanal en torno a la casa de baños hasta convertirlo en un verdadero mar parecen tener conciencia de sí mismas, igual que el océano de *Solaris* [Солярис (*Solyaris*), 1972]. Por otro lado, el bebé de cuatro metros que, según cuenta Henri Burton (Vladislav Dvorzhetsky) en la película de

³⁰³ La conexión no es casual, dado el interés que el cineasta ex soviético despierta en Miyazaki, quien, en cierta ocasión, declaró: «Andrei Tarkovsky es genial» [«Andrei Tarkovsky is great», *cit.* en <http://www.ghibliworld.com/newsarchive1.html> (T. del A.)].

³⁰⁴ H. Aoi, *op. cit.*, pág. 165.

³⁰⁵ *Ibid.*, pág. 166.

Tarkovsky, emergió de allí, encuentra su equivalente en Bô, el gigantesco niño de Yubâba³⁰⁶.

Por su parte, Alessandro Bencivenni califica *Porco Rosso* de «un homenaje al cine como lugar de la imaginación»³⁰⁷. Ya en la primera escena Marco se revela un lector de *Cinema*, la mítica revista italiana que, si bien estuvo controlada por el régimen fascista, ofreció a los intelectuales de la época el espacio para una velada disensión cultural. La gabardina del protagonista y sus paquetes de *Gitanes* lo asimilan inmediatamente a Humphrey Bogart. Las peleas de la película recuerdan a tantas otras clásicas de John Ford y Howard Hawks. La escena en la que Gina canta *Le temps des cerises* en el Hotel Adriano está inspirada en *Río sin retorno* (*River of No Return*, Otto Preminger, 1954), con Marilyn Monroe (imágenes 49 y 50). El póster de *The Triple Love*, el imaginario filme dirigido, producido e interpretado por Donald Curtis –el antagonista de Marco y un as de la aviación, como él–, es otro guiño al cine de Hollywood. El propio personaje de Curtis tiene un aire a Errol Flynn, y en toda la película se respira el romanticismo de *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942). Tampoco faltan las referencias a la animación, como no podía ser de otro modo: en un maravilloso juego metalingüístico, Marco asiste a la proyección de una película que es un panegírico visual de Walt Disney, Winsor McCay y los hermanos Fleischer a la vez, los tres pilares sobre los que se levantó el *anime* nipón. Precisamente a Max y a Dave Fleischer vuelve a rendir tributo Miyazaki con el personaje del jefe de los *Mamma Aiuto* –la banda de piratas aéreos a los que se enfrenta Marco–, modelado a partir del Bluto/Brutus de la serie de dibujos animados sobre Popeye creada por los dos hermanos a comienzos de los años treinta del siglo XX.

El viento se levanta nos muestra un juego autorreferencial similar con el operario de cámara rodando el despegue y el (frustrado) vuelo del último modelo aeronáutico de Caproni, y nos presenta, además, dos alusiones fílmicas: la primera, en la escena en la que Castorp interpreta al piano, mientras la gente a su alrededor danza, canta y ríe, la pieza de aire cabaretero *Das gibt's nur einmal*, perteneciente a la comedia

³⁰⁶ *Ibid.*

³⁰⁷ «[U]n omaggio al cinema come luogo dell'immaginazione», A. Bencivenni, *op. cit.*, pág. 112 (T. del A.).

musical alemana *El congreso se divierte* (*Der Kongreß tanzt*, Erik Charell, 1931). La segunda, en la escena en la que, ajeno a las manifestaciones de júbilo con las que los directivos de Mitsubishi y los oficiales de la Marina celebran el récord de velocidad que ha batido su último modelo aeronáutico, Jirô desvía la mirada y fija sus ojos en la lejanía, contemplando absorto el lugar por el que el tren de Nahoko ha desaparecido camino a Tokio, una bellísima imagen que nos trae a la mente el no menos hermoso final de *Cuentos de Tokio* [東京物語 (*Tôkyô monogatari*), Yasujirô Ozu, 1953], cuando Kyôko (Kyôko Kagawa), que está en clase, olvida momentáneamente a sus alumnos y se asoma a la ventana para ver pasar el expreso que lleva a Noriko (Setsuko Hara) de vuelta a la capital; el mismo expreso que, días antes, había llevado y traído a Onomichi, por primera y última vez, al matrimonio Hirayama (Chishû Ryû y Chieko Higashiyama), antes de la muerte de la anciana, constituyéndose así el ferrocarril en símbolo de la transitoriedad de la vida.

La intertextualidad cinematográfica está igualmente presente en *Lupin III – El castillo de Cagliostro* ya desde la elección del género al que pertenece, el de la comedia sofisticada, que cuenta con innumerables figuras de ladrones gentilhombres y fascinantes, desde *Un ladrón en la alcoba* (*Trouble in Paradise*, Ernst Lubitsch, 1932) hasta *Atrapa a un ladrón* (*To Catch a Thief*, Alfred Hitchcock, 1955), filme este último al que recuerda la secuencia inicial de la película, ambientada en un lugar indefinido, pero muy similar a Montecarlo, a juzgar por las referencias paisajísticas a la Costa Azul y por la clara alusión del Casino Mónaco al famoso casino de la ciudad monegasca³⁰⁸.

Con su sombrero y su gabardina, el inspector Kôichi Zenigata, que en vano lucha por arrestar a Lupin, nos trae a la memoria al detective Philip Marlowe de *El sueño eterno* (*The Big Sleep*, Howard Hawks, 1946), mientras que Daisuke Jigen, compañero del protagonista, originalmente inspirado en el James Coburn de *Los siete magníficos* (*The Magnificent Seven*, John Sturges, 1960) –*remake*, a su vez, del filme japonés *Los siete samuráis* [七人の侍 (*Shichi-nin no samurai*), Akira Kurosawa, 1954]–, evoca la figura del gánster que puebla los largometrajes ambientados en el Chicago de los años treinta del siglo pasado. Únicamente Goemon Ishikawa XIII, el

³⁰⁸ Miyazaki volverá a homenajear a Hitchcock en *Arrietty y el mundo de los diminutos* con la escena del ataque del cuervo, guiño inefable a *Los pájaros* (*The Birds*, 1963).

otro gran amigo de Lupin, pertenece a la tradición nipona. La figura de este ladrón samurái, deudora de los personajes que pueblan las *chanbara eiga* (películas de espadachines japonesas), debe su nombre –y su filiación en el filme– a Goemon Ishikawa, héroe semilegendario del Japón del siglo XVI que, como el Robin Hood inglés, se dedicaba a repartir entre los pobres las riquezas robadas a los ricos, y que fue condenado a morir hervido en aceite por atentar contra el sogún Hideyoshi Toyotomi.

La extravagante arquitectura del castillo de Cagliostro (imagen 51) es un tributo al palacio del rey de Tachycardia (imagen 52) en *The King and the Mockingbird* (*La bergère et le ramoneur/Le roi et l'oiseau*, Paul Grimault, 1953/1980) –una de las películas de animación predilectas de Miyazaki, junto a otras tantas de autores como Michel Ocelot, Frédéric Back, Yuri Norstein o Aleksandr Petrov–, mientras que el dormitorio de Clarisse con su sugestivo planetario, que luego veremos repetido en el dormitorio de Bô en *El viaje de Chihiro*, recuerda a aquel otro del castillo de Berg con una maquinaria que simula la luna, el cielo y las nubes, y que se puede admirar en *Luis II de Baviera* (*Ludwig*, Luchino Visconti, 1972).

Neuschwanstein (imagen 53), mandado construir por «el rey loco» en 1866, es, de hecho, otra referencia ineludible en la concepción del castillo del Conde, que, situado en un promontorio rodeado de agua, nos trae a la mente también el paisaje normando del Monte Saint-Michel y su abadía. Las blancas cumbres y los lagos azules que rodean la fortaleza de Cagliostro (imagen 51) están inspirados en la geografía alpina a la que, como encargado de la escenografía y del *layout*, Miyazaki había recurrido años atrás en la serie *Heidi* [*アルプスの少女ハイジ* (*Arupusu no shôjo Haiji*), Isao Takahata, 1974] –parte también, como *Marco*, del *World Masterpiece Theater* producido por Nippon Animation³⁰⁹. En cuanto al acueducto del alcázar y a la ciudad romana que aparece al final del filme (imagen 55), son construcciones diseñadas a partir de los templos y edificios de la Antigüedad Clásica, pero pasadas por el filtro de la fantasía³¹⁰.

³⁰⁹ Miyazaki, por cierto, no escatima elogios a la hora de calificar la versión castellana de la serie: «Siempre pensé que el trabajo que se hizo en España fue muy bueno. Las voces de Heidi en español eran una de las mejores que he escuchado, casi mejores que las japonesas» (*cit.* en R. García, «Entrevista a Hayao Miyazaki», en *Cinevideo 20. Revista profesional de los medios audiovisuales*, N° 157, enero 1999, pág. 14).

³¹⁰ Miyazaki no oculta su admiración por este tipo de edificaciones: «La arquitectura alcanzó su máximo esplendor en la época del Imperio Romano. No ha habido ningún otro tipo de arquitectura que haya sobrepasado a la romana, y jamás la volverá a haber. Nosotros, que nos dirigimos al ocaso de la

La ambientación de *El castillo de Cagliostro* es, en suma, una síntesis ensoñada de lugares europeos que componen en el imaginario colectivo japonés una visión tan exótica de Occidente como la que nosotros podamos tener del país oriental³¹¹. En palabras de Moebius:

Para casi todas sus películas fantásticas, Miyazaki busca inspiración en Europa y en los mitos y ambientes europeos, ya sea Italia en *Porco Rosso*, una Alemania *de cuento* en *El servicio expreso a domicilio de la bruja* o en *El castillo ambulante*, e incluso Finlandia, que bien podría haber sido, entre otras, la fuente de *Nausicaä del Valle del Viento*. A los occidentales, esta manera de ver Europa nos resulta lejanísima, idealizada, llena de amor y cariño. Seguramente así es como nosotros vemos Japón³¹².

Así, con esa misma extrañeza, guiado por esa sugestión fantasmagórica que es lo novelesco³¹³, «veía» («leía») el país nipón también Roland Barthes, que, en *El imperio de los signos*, «desde un principio, deja muy claro que el Japón que él ha visto, que ha impresionado sus sentidos y su imaginario, no es el Japón real –si es que eso existe–, sino una suma de signos, de elementos, de formas, que él, en su mezcla, llama “el Japón”»³¹⁴: «También puedo, sin pretender en absoluto representar o analizar la menor

humanidad, comprendemos bien este sentimiento» [«[a]rchitecture reached the peak at the time of the Roman Empire. There hasn't been any architecture exceeding Rome and won't be any in the future as well. We who go to human beings' dusk understand this feeling well», *cit.* en <http://www.ghibliworld.com/newsarchive2.html> (T. del A.)].

³¹¹ Varios son los autores que han tratado el tema del orientalismo. Uno de ellos fue Edward Wadie Said, cuyo libro *Orientalismo* (*Orientalism*, 1978) se ha convertido en un clásico en la materia. Aunque centrada principalmente en las culturas islámicas de Oriente Próximo, la obra resulta también válida para este punto de nuestro estudio por el análisis general de la concepción que, plagada de arraigados clichés y malentendidos, se tiene en Occidente de Asia como un espacio territorial único y culturalmente homogéneo.

³¹² «Miyazaki drew, well, drew inspiration in almost all his fantastic films from Europe, and European mythologies and spaces, be it Italy through *Porco Rosso*, or some sort of ideal Germany through *Kiki* or *Howl*, and even some others, *Nausicaä* could draw from Finland. We feel that this perception of Europe is very distant, idealized and liking, amorous. Somewhat akin to how we look at Japan», *cit.* en http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/miyazaki_moebious.html (T. del A.).

³¹³ «Lo novelesco es una forma de discurso que no se estructura en base a una historia; es una forma de valoración, de inversión, de interés en la realidad cotidiana, en las personas, en todo aquello que sucede en la vida» [«[I]e romanesque est un mode de discours qui n'est pas structuré selon une histoire; un mode de notation, d'investissement, d'intérêt au réel quotidien, aux personnes, à tout ce qui se passe dans la vie», R. Barthes, *Le grain de la voix: entretiens, 1962-1980*, París, Éd. du Seuil, 1981, pág. 210 (T. del A.)].

³¹⁴ R. Barthes, 1991, pág. IX.

realidad [...], tomar de alguna parte del mundo [...] un cierto número de rasgos [...] y con esos rasgos formar deliberadamente un sistema. A este sistema lo llamaré: el Japón»³¹⁵. Ya lo dijo Oscar Wilde hace más de un siglo: «Todo el Japón es una pura invención». Europa también lo es. Este deliberado falseamiento de la realidad, que resulta, no obstante, verosímil, se convertirá en sello distintivo de toda la producción posterior de Miyazaki, lo que confirma así la aserción wilderiana de que «ningún gran artista ve las cosas tal como son en realidad. Si las viese así, dejaría de ser un artista»³¹⁶.

Porco Rosso retrata una Italia de ensueño en la época de los hidroaviones, con el cielo infestado de piratas y las aguas del Adriático surcadas por lujosos barcos de recreo.

Las estampas mediterráneas se repiten en *El castillo ambulante* con Minato Machi, la villa portuaria, mientras que la ciudad de Sophie y Kingsbury, la capital del reino, reúnen características urbanísticas y arquitectónicas de Praga, Estrasburgo, Budapest y, sobre todo, Viena, la misma Viena finisecular y fastuosa que retrata Max Ophüls en sus películas, a quien el crítico Carlos Losilla le dedica estas palabras,

³¹⁵ *Ibid.*, pág. 7.

³¹⁶ *Cit.* en H. Bloom, *Genios: Un mosaico de cien mentes creativas y ejemplares*, Bogotá, Norma, 2005, págs. 319-320. Dicha transformación de la realidad para convertirla en materia artística incluye también el aspecto técnico de la animación, tratada como un gran trampantojo cuya finalidad última es dar la impresión de realidad sin perder por ello la esencia que caracteriza al dibujo animado. En palabras del propio Miyazaki, «[e]l mundo que dibujamos no es el que observamos a través de la lente, sino el que vemos con nuestros propios ojos. Y el mundo que vemos con nuestros propios ojos exagera todo aquello que nos suscita curiosidad, mientras que ignora lo que no nos parece interesante. Así es como funciona. Al recortar y dibujar un escenario de ese modo, el resultado es un mundo que solíamos ver en algún momento, en algún lugar. Si te preguntas si mis *layouts* se ajustan a la perspectiva que proyectaría un arquitecto, la respuesta es que nunca lo hacen. Si trazáramos líneas de perspectiva antes de empezar a hacer el *layout*, los dibujos no tendrían, seguramente, gracia alguna. Las películas de animación son, por así decirlo, un ejemplo de *ayakashi*, un engaño. Para el público, la gracia de la animación está en la manera en la que ésta consigue engañarlo» [«[t]he world we draw is not the one seen through a lens, but the one seen by naked eyes. The world seen by naked eyes shows the curious things in large, but ignores the things we don't care for. That is the way it goes. When cutting out and drawing a scenery like that, the result is a world that we used to see somewhere, sometime. If you ask if my layouts fit to the perspective an architect draws, they never do. If we draw perspective lines before we begin making a layout, then the pictures will surely become dull. Animation movies are "ayakasi", so to speak > ayakasi > deception. For the audiences, how they are tricked is the amusement of watching animation», *cit.* en <http://www.ghibliworld.com/newsarchive.html> (T. del A.)].

Este delicado equilibrio entre realidad y ficción, naturalismo y estilización, puesto de relieve ya en la introducción de nuestro trabajo, es enfatizado también por Isao Takahata: «La animación debe mostrar la mentira. Pugnamos por mostrar el movimiento de una imagen bidimensional y acercarla a la realidad» [«[a]nimation must show lies. We are struggling on how we can show the moving of flat pictures to close to reality», *cit.* en *ibid.* (T. del A.)].

igualmente aplicables al director japonés: «Cuando habla de aquella Viena legendaria, lo hace desde el punto de vista de quien sabe que sólo se puede referir a ella reconstruyéndola, poniendo en pie un duplicado de aquel escenario que recordamos o con el que soñamos»³¹⁷. Por su parte, la naturaleza salvaje está presente en amplias y hermosas panorámicas de paisajes inspirados en los de la región de Alsacia, que muestran, como en *Heidi*, montañas nevadas, praderas floridas y arroyos cristalinos. Un compendio, en definitiva, de localizaciones geográficas que, tamizadas por la visión miyazakiana, convierten la vieja Europa en patria del imaginario nipón.

Lo mismo puede decirse de los planos paisajísticos de *El viento se levanta* dedicados no al Japón de los años veinte y treinta del siglo pasado –que sí son «reales»–, sino al viejo continente; planos brevísimos, sí, pero igualmente trabajados y sometidos a ese proceso de «extrañamiento» u *ostranenie* –por utilizar la terminología del formalismo ruso–, como esa vista subjetiva desde el tren en el que viaja Jirô que nos muestra una iglesia ortodoxa en el escenario «exótico» de la estepa eslava, cuyo «romanticismo» está acentuado por la luz del atardecer (imagen 54). Al fin y al cabo, como afirmaba Viktor B. Shklovsky –nunca mejor traído a colación–,

[e]l propósito del arte es dar la impresión de las cosas tal como se las percibe, no como se las concibe. El procedimiento del arte consiste en convertir a los objetos en algo «desconocido», en hacer difíciles las formas, en aumentar la dificultad y la duración de la percepción, puesto que el proceso de percepción constituye una finalidad estética en sí, y debe ser prolongado. El arte es un medio de experimentar la artísticidad del objeto, pero éste no es importante *per se*³¹⁸.

El servicio expreso a domicilio de la bruja, por su lado, parte de la novela homónima de Eiko Kadono, autora japonesa conocida, sobre todo, por sus libros para niños. Pero la iconografía del filme nos remite, de nuevo, a la cultura occidental: la

³¹⁷ C. Losilla, «Max Ophüls: carné de baile», en *La Filmoteca*, N° 385, Valencia, CulturArts Generalitat, 2013, pág. 9.

³¹⁸ «The purpose of art is to impart the sensation of things as they are perceived and not as they are known. The technique of art is to make objects “unfamiliar,” to make forms difficult, to increase the difficulty and length of perception because the process of perception is an aesthetic end in itself and must be prolonged. Art is a way of experiencing the artfulness of an object; the object itself is not important», V. B. Shklovsky, «Art as Technique», en L. T. Lemon y M. J. Reis (ed. y trad.), *Russian Formalist Criticism: Four Essays*, Lincoln y Londres, University of Nebraska Press, 1965, pág. 12 (T. del A.).

cabaña de Úrsula, por ejemplo, deriva de las casas de los cuentos de hadas, situadas por lo general también en medio de un bosque. Koriko, donde Kiki se establece para ejercitarse como hechicera, es el prototipo de la ciudad europea ideal, en la que se observa una mezcla heterogénea de elementos extraídos de diversas metrópolis, desde París hasta Nápoles, desde Lisboa hasta Amsterdam. El modelo principal, sin embargo, es Estocolmo, adonde Miyazaki viajó en los años setenta con el fin de documentarse para llevar a cabo una adaptación televisiva de la obra de Astrid Lindgren *Pippi Calzaslargas* (*Pippi Långstrump*, 1941/1945), que nunca se concretó. El director también debió de conocer en su visita a la isla de Gotland la casa usada como Villa Villekulla –el hogar de Pippi– en la filmación de la serie sueca con Inger Nilsson en el papel de la pelirroja protagonista, y que parece haber inspirado la casa natal de Kiki en la película (imágenes 57 y 58).

Como las arquitecturas y la ambientación, el propio motivo de la bruja está tomado de la tradición europea –tanto en su vertiente mítica como en su vertiente histórica–, una apropiación que no resulta extraña si tenemos en cuenta que «[l]a brujería es en esencia una forma de la magia»³¹⁹, mucho más amplia, y que ésta es un elemento consustancial al cine de Miyazaki.

Desde el punto de vista mitológico, «[l]as brujas aparecen en la historia en la Antigüedad vinculadas a los Infiernos, el territorio de Hades y, sobre todo, asociadas a Hécate, la diosa de origen caldeo que, instalada en el Panteón Griego, tutelaba las fronteras, los tránsitos, incluidos el del mundo real y el de los espíritus»³²⁰. De modo parecido, en *El servicio expreso a domicilio de la bruja*, el personaje de Kiki conecta, por un lado, el universo de la infancia y el de los adultos –es una niña-mujer, una

³¹⁹ VV.AA., *Las brujas y su mundo/Les bruixes i el seu món*, Valencia, MuVIM, 2013, pág. 62. Para un estudio más completo y profundo de este tema, citamos aquí cuatro títulos ineludibles: *La bruja. Un estudio de las supersticiones en la Edad Media* (*La Sorcière*, Jules Michelet, 1862) –que inspiró, por cierto, esa hechizante rareza de la animación nipona que es *Belladonna of Sadness* [哀しみのベラドンナ (*Kanashimi no Beradonna*), Eiichi Yamamoto, 1973]–, *Las brujas y su mundo* (Julio Caro Baroja, 1961), *Historia de la brujería: hechiceros, herejes y paganos* (*A History of Witchcraft: Sorcerers, Heretics and Pagans*, Jeffrey Burton Russell, 1980) y *El príncipe de las tinieblas. El poder del mal y del bien en la historia* (*The Prince of Darkness: Radical Evil and the Power of Good in History*, Jeffrey Burton Russell, 1988).

³²⁰ VV.AA., *Las brujas y su mundo/Les bruixes i el seu món*, pág. 12.

adolescente en proceso de maduración–, y, por otro, el universo de los humanos y el de la naturaleza –tiene el poder de comunicarse con su gato³²¹–.

Siendo una deidad telúrica hábil en la manipulación de hierbas con propiedades mágicas, no resulta extraño que, con el tiempo, Hécate acabara asimilándose al patronazgo de la hechicería, y que las plantas y los animales comúnmente asociados a ella terminaran por asociarse también a las brujas³²². Es el caso del cuervo, cuyo color negro está conectado con la idea de principio –la noche materna, las tinieblas primigenias, la tierra fecundante–, y cuya capacidad de volar lo vincula al cielo, al poder creador y demiúrgico, a las fuerzas espirituales. Tenido por mensajero divino, los celtas, algunos pueblos germanos y siberianos y ciertas tribus indias americanas lo consideraban también el gran civilizador y el hacedor del mundo visible. En la cultura clásica se le atribuían poderes como el de predecir el futuro, y sus graznidos se usaban en los ritos de adivinación. Precisamente una bandada enfurecida de cuervos es la que protagoniza el memorable episodio de *El servicio expreso a domicilio de la bruja* en el que, en pleno vuelo, Kiki pierde en el bosque el gato de peluche que debe entregar a unos clientes³²³.

Desde el punto de vista histórico, las brujas, en realidad, eran simples mujeres de extracción humilde –normalmente campesinas– que aplicaban sus conocimientos naturales para preparar pociones curativas, justo lo que vemos hacer a Kokiri, la madre

³²¹ La aparición de Jiji en la película no responde sólo al hecho de que el gato sea un animal tradicionalmente vinculado a las brujas; la figura felina es también, casualmente, la protagonista del logo de la famosa empresa de mensajería nipona *Yamato Un-yu Kabushiki Kaisha*, más conocida como *Kuroneko (El gato negro)*, precisamente por su estilizada imagen de una gata llevando en la boca a su cría, simbolizando así el compromiso de la compañía de cuidar de los objetos encomendados como si fueran parte de su propia familia. De ahí que Miyazaki pensara desde el principio en ella como *sponsor* para el film. Para más información, véase S. Kanô, 宮崎駿全書 (*Miyazaki Hayao zensho*). *The Complete Miyazaki Hayao*, 東京 (Tokio), フィルムアート社 [Firumu Âto (Film Art)-sha], 2006, pág. 134.

³²² VV.AA., *Las brujas y su mundo/Les bruixes i el seu món*, págs. 12 y 16.

³²³ Junto con el cuervo, otro animal consagrado a Hécate y, por extensión, a las brujas, es la rana, a cuya figura ya nos hemos referido en páginas anteriores. Criatura lunar capaz de moverse entre el agua y la tierra, y símbolo, por ello, de la transición entre los elementos del cosmos, la rana se relaciona también con la creación y la resurrección, y, de manera significativa, Miyazaki la utilizó profusamente en *El viaje de Chihiro*, que, como *El servicio expreso a domicilio de la bruja*, es una película protagonizada, no por casualidad, por hechiceras. Así, una rana de piedra separa el mundo ordinario del que proceden Chihiro y sus padres del mundo maravilloso que se extiende más allá de la escalinata de acceso a la zona de restaurantes; una rana de oro adorna, a modo de empuñadura, el sello mágico de Zenîba engullido por Haku; y ranas antropomorfas son las trabajadoras de la casa de baños regentada por Yubâba (para más información acerca de la figura de la rana y su simbolismo, véase el apartado 7.1.8.).

de Kiki, al comienzo del filme³²⁴. Miyazaki se remonta al papel original que las brujas han desempeñado en la Historia como curanderas, antes de que comenzase la persecución religiosa contra ellas y los utensilios típicos de su trabajo, como el caldero, pasasen a considerarse objetos diabólicos. La figura de la bruja, pues, se aleja aquí de las connotaciones negativas que suelen caracterizarla para acercarse a la visión romántica de mujer vehemente, liberada, seductora, joven, hermosa y poseedora de conocimiento, frente a la imagen tradicional asociada a la vejez y a la fealdad, que, no obstante, caracteriza a otras taumatúrgas miyazakianas, como la Bruja del Páramo de *El castillo ambulante* o las hermanas gemelas Yubâba y Zenîba de *El viaje de Chihiro*. La escoba, símbolo por antonomasia de las hechiceras, está igualmente desprovista de implicaciones oscuras; en la película no es sino un mero instrumento para el vuelo, otro de los temas rectores de la obra del director japonés sobre el que hablaremos más adelante.

El castillo en el cielo es también un extraordinario crisol en el que el acervo cultural occidental se funde con la rica herencia de Oriente, lo que da como resultado una obra excepcional, tanto en su factura estética como en su contenido. La estructura del filme repite parcialmente la de *La isla del tesoro* (*Treasure Island*, 1883) de Robert Louis Stevenson, mientras que el título y la idea de la ínsula flotante derivan de Jonathan Swift, que a su vez se basó en *Las aves* [Ὀρνιθες (*Ornithes*), 414 a.C.] de Aristófanes y en algunos cuentos de *Las mil y una noches*. En la tercera parte de *Los viajes de Gulliver* (*Gulliver's Travels*, Jonathan Swift, 1726) –en la que, por un curioso juego del destino, la peregrinación del protagonista lo lleva justamente a Japón– se habla de una isla habitada por hombres con la capacidad de dirigirla a voluntad. Aunque, como el propio Miyazaki ha reconocido, la obra de Swift constituye la principal fuente de inspiración de la película, también influyeron en la concepción de ésta los trabajos de Jules Verne y H. G. Wells.

³²⁴ De todos modos, es importante señalar que «[e]l valor mágico y farmacéutico de ciertas hierbas se debe también a un prototipo celeste de la planta o al hecho de que ésta fue cogida por primera vez por un dios», como bien podría ser –lo apuntábamos antes– el caso de Hécate. «Ninguna planta es preciosa en sí misma, sino solamente por su participación en un arquetipo o por la repetición de ciertos ademanes y palabras que, aislando a la planta de la especie profana, la consagra» (M. Eliade, 1972, pág. 36). Por eso surten efecto tanto los remedios de Kokiri, la madre de Kiki, como el *nigadango* (bola amarga de harina de arroz cocida y mezclada con hierbas medicinales) que el Dios del Río le da a Chihiro.

Encontramos, además, referencias a la Biblia y a la mitología hindú en la explicación que Muska, el antagonista del relato, da acerca del rayo destructor de Laputa, asimilándolo, por un lado, al fuego divino que arrasó Sodoma y Gomorra, y, por otro, al rayo ígneo de Indra en el Ramayana, la epopeya india que narra el rescate, por parte de Rama –uno de los avatares de Vishnu–, de su esposa Sita –nótese la afinidad con *Sheeta*, el nombre de la heroína del filme–. Precisamente en la cultura hindú – aunque también en la del Antiguo Egipto, o en la de ciertas culturas chamanísticas– las piedras han desempeñado un papel muy importante como elementos mágicos y curativos susceptibles de poner al ser humano en armonía con el cosmos. Este es otro tema presente en la película.

El diseño de la propia fortaleza celeste (imagen 59) evidencia, además de la fusión de las tradiciones de Oriente y Occidente, la misma interdiscursividad que veíamos en otras obras de Miyazaki: su disposición constructiva recuerda a un mismo tiempo al zigurat mesopotámico, a los Jardines Colgantes de Babilonia (s. VI a. C.), al cuadro de Brueghel el Viejo *La torre de Babel (De Toren van Babel, 1563)* [imagen 60], a las ilustraciones de Minas Tirith que Alan Lee realizó para *El Señor de los Anillos (The Lord of the Rings, 1954)* de J. R. R. Tolkien, y a los edificios fantásticos de *Metrópolis (Metropolis, 1927)* de Fritz Lang, cuya idea de ciudad dividida en niveles superpuestos acordes con la estratificación social de sus habitantes ya había influido en la concepción de Industria, la gran urbe de *Conan, el niño del futuro*³²⁵.

Por otro lado, las aeronaves que pueblan el filme evocan los ingenios voladores de Leonardo da Vinci, y algunas de las localizaciones más laberínticas, como el tendido ferroviario en torno al pueblo minero donde vive Pazu (imagen 61), el alcázar en el que Muska retiene a éste y a Sheeta, o el núcleo tecnológico de Laputa en donde se almacena toda la información de la isla, testimonian influencias iconográficas que abarcan desde las *Prisiones o Cárceles de Invención (Carceri d'Invenzione, 1745-*

³²⁵ La pasión de Miyazaki por la arquitectura no sólo se evidencia en sus filmes; también en otras creaciones originales, como el gigantesco reloj de cobre concebido para la torre NTV (Nippon Television) de Shiodome, o el Museo Ghibli de Mitaka –ambos en Tokio–, en los que su desbordante imaginación se mezcla con elementos tomados de sus propias películas –*El castillo ambulante*, en el caso del primero, o *El viaje de Chihiro*, en el caso del segundo– y con otros vistos en sus numerosos viajes por el mundo, que nos remiten a obras como la torre del reloj de Matsuyama, el *Yôrô Tenmei Hanten-chi (Sitio del Destino Reversible)* –construido por Shûsaku Arakawa en el Parque Yôrô de Gifu en 1995– o la *Hundertwasserhaus* –edificada por Joseph Krawina en Viena entre 1983 y 1985–.

1750/1761) de Giambattista Piranesi (imagen 62) hasta el estilo visual de *Planeta prohibido* (*Forbidden Planet*, Fred M. Wilcox, 1956), pasando por los grabados de arquitecturas imposibles de M. C. Escher. Otra obra a la que parece homenajear *El castillo en el cielo* es, según Tomás Fernández Valentí, *Encuentros en la tercera fase* (*Close Encounters of the Third Kind*, Steven Spielberg, 1977): el plano final de la película, con «la imagen del árbol gigante de Laputa orbitando alrededor de nuestro planeta[,] recuerda mucho el plano del ovni que cierra» el filme americano³²⁶.

Por último, Gondo, la tierra natal de Sheeta, el idílico lugar donde, a modo de lamasería, se levanta su granja de yaks, nos remite a una especie de Shangri-La entre montañas nevadas y prados floridos que sugieren la visión de un Tíbet melancólicamente destilado, como la vieja Europa, por el alambique de la imaginación.

5.4. Creaciones y recreaciones espacio-temporales: realidad y ficción en los mundos miyazakianos

«No intento crear de acuerdo a un modelo particular del mundo ... mi mundo es una parte de un mundo más grande»

Hayao Miyazaki³²⁷

Llama la atención que, incluso en aquellas obras donde la fantasía desempeña un papel más destacado, los objetos, los espacios y los personajes que los habitan nos resulten extrañamente familiares, y, por tanto, verosímiles. Miyazaki «incorpora un universo ético y estético que es, al mismo tiempo, exótico y, aun así, familiar hasta

³²⁶ A. J. Navarro (coord.), *Cine de animación japonés*, Donostia-San Sebastián, Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, 2008, pág. 341.

³²⁷ «I don't try to create according to a particular model of the world ... my world is one part of a larger world», cit. en S. J. Napier, *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, Nueva York, St. Martin's Press (Macmillan), 2005, pág. 152 (T. del A.).

cierto punto»³²⁸. Ello se explica porque el director, más que crear, recrea la realidad en la que se inspira, una realidad que, desmontada y ensamblada otra vez en un marco distinto –proceso similar al que, en el siglo VIII, llevó a cabo el sintoísmo al seleccionar y transcribir sus mitos, reelaborando la visión de sus orígenes y de su historia³²⁹–, se reviste de nuevos significados y se torna así «maravillosa». Algo parecido a lo que ocurre en el arte con los *collages*, con los *ready-mades* u *objetos encontrados* de Marcel Duchamp o con los cuadros de autores como Naohisa Inoue, cuya poética, no por casualidad, influyó poderosamente en la secuencia fantástica de *Susurros del corazón/Si escuchas con atención* [耳をすませば (*Mimi wo sumaseba*), Yoshifumi Kondô, 1995]³³⁰, dirigida por el propio Miyazaki (imagen 64), así como en su cortometraje 星をかった日 [(*Hoshi wo katta hi*) *El día que compré una estrella* o *El día que tuve/crié una estrella* –la traducción depende del ideograma o *kanji* que demos al verbo *katta*, aquí escrito, deliberadamente, en *kana*–, 2006]³³¹.

³²⁸ «[I]ncorporates an ethical and aesthetic universe that is both exotic and yet at some level familiar», *ibid.* (T. del A.).

³²⁹ «A partir del s. VII d.C., [...] las teorías confucianas budistas y taoístas se difundieron [por Japón] y fueron adoptadas [...] para legitimar políticamente una concepción [...] del estado [...] centrado en la figura del emperador. La búsqueda de una nueva coherencia ideológica entre las tradiciones del pasado y las innovaciones del presente, entre antigua y nueva religión, indujo a elaborar la compilación del *Kojiki* (“Crónica de antiguos acontecimientos”) en el año 712, y del *Nihonshoki* (“Anales del Japón”) en el 720. En estos textos, la cultura japonesa de la época, [...] narración mítica y [...] relato histórico se entrecruzan y confunden: de las hazañas de los dioses que crearon y organizaron el mundo, se pasa, sin solución de continuidad, a las crónicas de los emperadores; del mismo modo, en la configuración del panteón en el más allá, se proyectan la estructura social y las relaciones de poder de la época», G. Filoramo (ed.), *op. cit.*, pág. 528.

³³⁰ La traducción *Susurros del corazón* es, prácticamente, una traducción literal del título en inglés: *Whisper of the Heart*. La traducción exacta del original en japonés sería *Si escuchas con atención*.

³³¹ Preguntado en una entrevista acerca de su película *イバラード時間* [(*Ibarâdo jikan*) *Tiempo de Iblard*, 2007], producida con la ayuda del Studio Ghibli, Inoue hizo unas significativas declaraciones que están en clara consonancia con el cine de Miyazaki, en el que también afloran aspectos ocultos de nuestra cotidianidad que suelen pasar inadvertidos o que se han ido olvidando con el tiempo, y en el que lo lírico y lo intimista se mezclan con lo épico: «Puede decirse que, de algún modo, contemplar [el universo de] Iblard es como contemplar un paisaje del corazón. [...] En realidad, vivimos bajo la ilusión de estar hastiados por hallarnos aquí [en este mundo]. El paisaje que siempre vemos es fantástico si tenemos otro punto de vista. Yo quiero pintar ese paisaje. [...] Empecé a pintar porque deseaba plasmar a un mismo tiempo las cosas pequeñas y las cosas grandes. Nuestro mundo es interesante porque abarca desde las células en la punta de tu dedo hasta el inmenso espacio exterior...» [«[i]n a manner of speaking, viewing Iblard is like viewing a scenery from the heart. [...] Actually, we are under the illusion that we get bored because we live here. The scenery we always see is fantastic if we have another point of view. I want to paint such scenery. [...] I began painting because I wanted to paint small things and large things simultaneously. Our world is interesting because it is spread from the cells in your finger tip to the immense outer space...», *cit.* en <http://www.ghibliworld.com/newsarchive1.html> (T. del A.)].

Para Izumi Yamaguchi, «[n]o hablamos aquí de realismo a nivel de la vida diaria, sino más bien de la expresión de un universo imaginario independiente»³³². Este universo, o, mejor dicho, estos universos insólitos que conforman sus películas constituyen un reflejo mágico del mundo cotidiano mediante el cual, bajo la forma de parábolas, el realizador transmite a su público –un público eminentemente infantil y japonés, no lo olvidemos– un mensaje o una enseñanza moral que resulta de este modo más fácil de digerir. Pero, al mismo tiempo, constituyen también –sobre todo cuando exhiben elementos *exóticos* de la tradición occidental– dimensiones de lo desconocido perfectas para situar en ellas retratos oscuros sobre el futuro incierto de la humanidad – *Conan, el niño del futuro; Nausicaä del Valle del Viento*–, periplos iniciáticos lejos del hogar y/o de la propia cultura –*El servicio expreso a domicilio de la bruja, La princesa Mononoke, El viaje de Chihiro*– o búsquedas laboriosas de objetos/lugares legendarios –*El castillo en el cielo*–. Lo importante, en cualquier caso, es tener algo que decir, como explica el propio Miyazaki:

Si quieres ser animador, tienes que disponer antes del material para ello: historias dignas de ser contadas, pasión, un universo fantástico que quieras materializar... A veces, echarás mano de un sueño que te haya narrado alguien; otras, huirás de la realidad o recurrirás a un mundo vergonzosamente narcisista. [...] En el proceso de *pulido* de la imaginación, de la técnica, del arte, por así decirlo, esos materiales irán creando la «forma». No importa que ahora eso sea algo vago e impreciso, que ese anhelo resulte ambiguo y confuso; tener algo que expresar, ése es el principio de todo³³³.

³³² «This is not realism at the level of daily life but rather the expresion of an independent imaginative universe», *cit.* en S. J. Napier, 2005, pág. 152 (T. del A.).

³³³ «アニメーターになろうとする君は、すでに語るべき物語や、ある情念や、形にしたい架空の世界を、素材としていくつも持っているはずだ。ときには、人の語った夢の借りモノであることもあるし、現実逃避や恥ずかしいナルシズムの世界であったりする。[...]想像力、技術、いわば芸を磨く過程で、素材は“かたち”をなしていく。いま、それが曖昧であったら、漠とした憧れであってもかまわない。表現したいものを持っていること、それがすべての始まりなのだ» («[a]nimêtâ ni narô to suru kimi wa, sude ni kataru beki monogatari ya, aru jônen ya, katachi ni shitai kakû no sekai wo, sozai to shite ikutsu mo motteiru hazu da. Toki ni wa, hito no katatta yume no karimono dearu koto mo arushi, genjitsu-tôhi ya hazukashii narushishizumu no sekai deattari suru. [...] Sôzôryoku, gijutsu, iwaba gei wo migaku katei de, sozai wa “katachi” wo nashiteiku. Ima, sore ga aimai deattara, baku to shita akogare deattemo kamawanai. Hyôgenshitai mono wo motteiru koto, sore ga subete no hajimari nano da»), H. Miyazaki, 1996, pág. 56 (T. del A.).

Miyazaki libera la imaginación partiendo siempre de una experiencia vital – experiencia que incluye también lo vivido en la infancia³³⁴–, otro rasgo, por cierto, que lo acerca a Kurosawa³³⁵. Así, *Nausicaä del Valle del Viento*, una fantasía postapocalíptica imbuida de la sensibilidad ecológica de los años setenta –la propia referencia al viento es un homenaje a la energía eólica, que por aquel entonces cobraba nuevo auge–, se inspira en una de las catástrofes ambientales más graves de la historia de Japón: la del envenenamiento del golfo de Minamata por mercurio, acaecida en los años cincuenta. Lo que más impresionó a Miyazaki entonces fue la capacidad de regeneración de la naturaleza, hecho que se convierte en el mensaje de esperanza del filme y que entronca con ciertas teorías de la ciencia moderna, como la hipótesis Gaia del científico británico James Ephraim Lovelock, para quien la Tierra (Gaia) es «una entidad compleja que comprende el suelo, los océanos, la atmósfera y la biosfera terrestre: el conjunto constituye un sistema cibernético autoajustado por realimentación que se encarga de mantener en el planeta un entorno física y químicamente óptimo para la vida»³³⁶, o, en palabras de la bióloga estadounidense Lynn Margulis, «un sistema interactivo cuyos componentes son seres vivos»³³⁷.

Porco Rosso, por su parte, que debía haber sido un ligero cortometraje para ser proyectado en los vuelos de Japan Airlines (JAL), fue aumentando progresivamente su duración hasta los 102 minutos que dura la película, y adquirió un tono más sombrío al hacerse eco del conflicto bélico en la antigua Yugoslavia³³⁸.

Para *Ponyo en el acantilado*, Miyazaki buscó localizaciones en la población pesquera de Tomonoura (en la ciudad de Fukuyama, en la prefectura de Hiroshima) y en

³³⁴ «Todas mis experiencias de la infancia vuelven a reencarnarse en mis películas, mi fascinación por la tecnología, la magia de los sitios escondidos, la fascinación por la naturaleza... Son un legado de mi generación a la siguiente generación», *cit.* en R. García, *op. cit.*, pág. 14.

³³⁵ «He olvidado quién dijo que la creación es memoria. Mis propias experiencias y las distintas cosas que he leído están guardadas en mi memoria y forman la base sobre la cual creo algo nuevo. No podría sacarlo de la nada», A. Kurosawa, *op. cit.*, pág. 293.

³³⁶ J. E. Lovelock, *Gaia, una nueva visión de la vida sobre la Tierra*, Barcelona, Ediciones Orbis, 1985, pág. 15.

³³⁷ L. Margulis, *Una revolución en la evolución*, Valencia, Universitat de València, col. Honoris Causa, 2003, pág. 229.

³³⁸ La explicación que del proceso de producción del filme da Toshio Suzuki –explicación, por cierto, no exenta de humor, lo que une con el tema de la risa en Miyazaki– aparece recogida en el apartado 7.1.17.

Kobe y sus alrededores, como el monte Rokkô: durante una estancia de dos meses en la costa del Mar Interior de Seto,

vi un gran número de techumbres de teja. Yo conocía muchas, pero éstas eran diferentes de las de la región de Kantô donde he crecido y vivido. El sólo reparar en ellas ya fue algo muy interesante. Pensé que el significado de lo ANTIGUO era aquello. El mar era también distinto del océano Pacífico, donde las olas se suceden unas a otras. Aquí estaba en calma. Fue interesante. Aunque no lo tenía planeado, finalmente decidí ambientarla allí [la película]³³⁹.

En cuanto a *El castillo en el cielo*, hunde sus raíces, además de en las fuentes literarias y visuales ya comentadas, en la cultura galesa de la minería. La reelaboración en clave fabulosa del entramado viario, de los yacimientos o de las *terraced houses* –las típicas casas adosadas de los trabajadores– (imagen 61), nace del viaje de documentación a Rhondda que Miyazaki hizo en 1985, coincidiendo con la profunda crisis que, por entonces, estaba afectando al sector:

Estuve en Gales justo después de la huelga de los mineros. Me maravilló la forma en que los sindicatos lucharon hasta el final por sus puestos de trabajo y por su comunidad, y quise mostrar la fuerza de estos grupos en mi película. En muchos de los lugares que vi, las minas y las máquinas estaban abandonadas; la estructura técnica estaba allí, pero no había nadie. Aquello me causó una honda impresión. [...] Pensé que era una pena que esta industria estuviera muerta, pero, por otro lado, no había nada que pudiera hacerse al respecto³⁴⁰.

Miyazaki, consciente «de la gran deuda del hombre hacia todo lo que existió anteriormente» –deuda con el pasado en la que, como otros pueblos orientales, los

³³⁹ «I saw many tiled roofs. I had seen many kinds of roofing till so far, but they were different from the ones from the Kanto area where I grew up and lived. Only just seeing them was already very interesting. I thought that the OLD means such. The sea was also different from the Pacific Ocean, where waves roll on one after another. Here it was calm. It was interesting. I hadn't thought so, but finally decided to set the location there», *cit.* en <http://www.ghibliworld.com/newsarchive1.html> (T. del A.).

³⁴⁰ «I was in Wales just after the miners' strike. I really admired the way the miners' unions fought to the very end for their jobs and communities, and I wanted to reflect the strength of those communities in my film. I saw so many places with abandoned machinery, abandoned mines –the fabric of the industry was there, but no people. It made a strong impression on me. [...] I thought what a pity it was that the industry was dead, but on the other hand there's nothing that could be done about it», *cit.* en H. McCarthy, *op. cit.*, págs. 95-96 (T. del A.).

japoneses basan «las decisiones y acciones diarias»³⁴¹–, recrea en la película este mundo en vías de extinción –si no desaparecido ya en su totalidad– con un fuerte sentimiento de nostalgia íntimamente vinculado a la noción nipona de *mono no aware* (literalmente, «*pathos* de las cosas»). «Esta “empatía hacia las cosas” o “sensibilidad de lo efímero” designa la conciencia de la inestabilidad del mundo (*yo no mujô*) y la tristeza agridulce por la fugacidad de la vida, y se acerca a la idea virgiliana de *lacrimae rerum*»³⁴². En palabras del propio cineasta, «[e]so es lo que hace al pasado tan conmovedor: el hecho de que no se puede volver a él, el hecho de que nunca podrá ser recuperado»³⁴³.

A su vez, el concepto de *mujô* o «transitoriedad» «no puede desligarse de aquél otro que, con toda probabilidad, sea el que más ha marcado la estética y la visión del mundo japonesas, confiriéndoles esa peculiaridad que tradicionalmente las ha caracterizado: el *wabi-sabi*»³⁴⁴. Leonard Koren define este término como «una belleza de las cosas imperfecta, impermanente e incompleta»³⁴⁵, en consonancia con la interpretación de Richard R. Powell, para quien el *wabi-sabi* «cultiva todo lo que es auténtico reconociendo tres sencillas realidades: nada dura, nada está completado y nada es perfecto»³⁴⁶. Por su parte, Andrew Juniper afirma que «firmemente enraizado en la filosofía zen, el arte *wabi-sabi* recurre a la evanescencia de la vida para expresar el sentido de belleza melancólica que tal conocimiento comporta», y que «si un objeto o una expresión logran despertar en nosotros una sensación de serena melancolía y un

³⁴¹ R. Benedict, *op. cit.*, pág. 94. Dichas decisiones y acciones están siempre guiadas por la rectitud, y «[l]a rectitud en el Japón depende del reconocimiento del lugar que cada uno ocupa en la gran red de obligaciones mutuas que abraza juntamente a los antepasados y a los contemporáneos» (*ibid.*).

³⁴² R. Fortes Guerrero, «El budismo en el cine de Hayao Miyazaki», en «*Kokoro*». *Revista para la difusión de la cultura japonesa*, N° 18, mayo-agosto 2015, pág. 11.

³⁴³ «That’s what makes the past so stirring... the fact that you can never return to it. The fact that it can never be recovered», *cit.* en T. Ledoux (ed.), *op. cit.*, pág. 31 (T. del A.).

³⁴⁴ R. Fortes Guerrero, 2015, pág. 12.

³⁴⁵ «[A] beauty of things imperfect, impermanent, and incomplete», L. Koren, *Wabi-Sabi for Artists, Designers, Poets & Philosophers*, Punta Reyes, Imperfect Publishing, 2008, pág. 7 (T. del A.).

³⁴⁶ «[N]urtures all that is authentic by acknowledging three simple realities: nothing lasts, nothing is finished, and nothing is perfect», R. R. Powell, *Wabi Sabi Simple: Create Beauty. Value Imperfection. Live Deeply*, Avon (Massachusetts), Adams Media, 2005, pág. IX (T. del A.).

anhelo espiritual, entonces ese objeto puede considerarse *wabi-sabi*»³⁴⁷. ¿Cómo no incluir, dentro de esta categoría, las obras de Hayao Miyazaki?

El director japonés nos advierte que, con frecuencia, la memoria del pasado se disuelve en el fútil consumismo de la modernidad, y con ella, irremediamente, también los valores espirituales básicos³⁴⁸. No obstante, su recuerdo no debe mortificarnos, puesto que la transitoriedad de las cosas es inevitable³⁴⁹. Como señalaba el intelectual galleguista Antón Losada Diéguez en la edición de *A Nosa Terra* del 25 de julio de 1926, «[n]o se puede esperar un regreso a lo que fue, porque no puede venir nunca un tiempo igual a otro tiempo. Caminar con la Historia es caminar con la vida, y la fecundidad de la Tradición y el espíritu de la Patria están en ese avanzar de cada día y de cada hora»³⁵⁰. Por eso, más que el contenido del pasado en sí, lo que no debemos permitir que caiga en el olvido es la conciencia de que sucedió. Como apunta Dani Cavallaro, «[e]l legado del pasado estriba tanto en su ausencia y desaparición como en el dominio imperecedero que ejerce como carga simultáneamente individual y cultural»³⁵¹. La aproximación de Miyazaki al pasado, empero, no entraña un anclaje en él, sino un (re)descubrimiento que permita proyectar sus huellas en el presente y hacia

³⁴⁷ «Rooted firmly in Zen thought, wabi sabi art uses the evanescence of life to convey the sense of melancholic beauty that such an understanding brings» y «[i]f an object or expression can bring about, within us, a sense of serene melancholy and a spiritual longing, then that object could be said to be wabi sabi», A. Juniper, *Wabi Sabi: The Japanese Art of Impermanence*, Boston, Tuttle Publishing, 2003, págs. 2 y 11 (T. del A.).

³⁴⁸ Hasta cierto punto, Tzvetan Todorov comparte esta idea cuando afirma, a propósito de la memoria, que «[a]rrojados a un consumo cada vez más rápido de información, nos inclinaríamos a prescindir de ésta de manera [...] acelerada; separados de nuestras tradiciones, embrutecidos por las exigencias de una sociedad del ocio y desprovistos de curiosidad espiritual así como de familiaridad con las grandes obras del pasado, estaríamos condenados a festejar alegremente el olvido y a contentarnos con los vanos placeres del instante. En tal caso, la memoria estaría amenazada, [...] no por la supresión de información sino por su sobreabundancia. Por tanto, [...] seríamos meros agentes que contribuyen a acrecentar el olvido» (T. Todorov, 2000, págs. 14-15).

³⁴⁹ Esta concepción tan sensible del paso del tiempo enlaza, como apuntaba Juniper, con la tradición budista, y en Japón se manifiesta en prácticamente todos los aspectos artístico-culturales, desde el *bushidô* –el estricto código ético de los samuráis– hasta el teatro *nô* y el haiku.

³⁵⁰ «Non se pode esperar unha volta ao que foi, porque non pode vir endexamais un tempo igual a outro tempo. Camiñar coa Historia é camiñar coa vida, e a fecundidade da Tradición, e o espírito da Patria están nese avanzar de cada día e de cada hora», *cit.* en http://www.depourense.es/phocadownloadpap/Discursos/discurso_manuel_baltar_investidura_14072015.pdf (T. del A.).

³⁵¹ «The past's legacy lies in its no-longerness and in its missingness no less than in its enduring hold as a concurrently individual and cultural burden», D. Cavallaro, *op. cit.*, pág. 179 (T. del A.).

el futuro, sirviendo de algún modo a las siguientes generaciones, pues si «[l]a recuperación del pasado es indispensable [...] no significa que el pasado deba regir el presente, sino que, al contrario, éste hará del pasado el uso que prefiera»³⁵². Ya lo decía Jacques Le Goff: «La memoria intenta preservar el pasado sólo para que le sea útil al presente y a los tiempos venideros. Procuremos que la memoria colectiva sirva para la liberación de los hombres y no para su sometimiento»³⁵³.

Dicha revisión del pasado histórico no sólo está presente en *El castillo en el cielo*; es una constante en toda la obra miyazakiana –y aun en la producción de infinidad de autores contemporáneos, dado que se trata de un rasgo propio de la posmodernidad–: en *El castillo ambulante*, por ejemplo, resuenan los ecos de la Europa *fin de siècle* que entre fastos y vales entonaba su canto de cisne, antes de que sus viejos imperios se desintegraran para siempre en la vorágine del nuevo siglo.

Porco Rosso supone un homenaje cargado de melancolía, no sólo a los años dorados de la aviación, sino a toda una época que pronto sería barrida por la ascensión al poder de los regímenes totalitarios.

El túnel que atraviesan Chihiro y sus padres al comienzo de *El viaje de Chihiro* conduce a una extensa pradera salpicada de casas semienterradas y figuras de piedra que parecen pertenecer a otro tiempo, y que guardan cierto parecido con las cabezas megalíticas olmecas y con los gigantescos moáis de la isla de Pascua. La nostalgia del pasado se proyecta hacia el futuro en las palabras del padre, para quien el lugar es, sin duda, un parque temático abandonado: «Construyeron muchos en los noventa, pero se arruinaron con la economía», dice refiriéndose a la burbuja financiera e inmobiliaria del Japón postmoderno³⁵⁴.

³⁵² T. Todorov, 2000, pág. 25.

³⁵³ *Cit. en ibid.*, pág. 5.

³⁵⁴ Para una reflexión sobre la Historia, la nostalgia y la «japonesidad» en *El viaje de Chihiro*, véase S. Yoshioka, «Heart of Japaneseess. History and Nostalgia in Hayao Miyazaki's *Spirited Away*», en M. W. MacWilliams (ed.), *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, Londres y Nueva York, Routledge, 2008.

En *Lupin III – El castillo de Cagliostro*, descubrimos que el verdadero tesoro no se esconde en la fortaleza del Conde, sino en el fondo de un embalse cercano. Cuando al final de la película éste se vacía, vertiendo sus aguas al lago en medio del cual se yergue el alcázar, aparece una ciudad romana que, según explica Lupin, los antepasados de Clarisse inundaron con el fin de preservarla de una eventual destrucción (imagen 55). De este modo, las fuentes, los templos y los patios marmóreos que durante más de mil años han dormido bajo sus aguas y ahora salen a la luz, revelándonos los secretos de una época floreciente y remota, dan también sentido a «la reconstrucción del pasado [...] como un acto de oposición al poder»³⁵⁵.

Esta idea cobra aún más fuerza en *El castillo en el cielo* cuando Sheeta descubre sus orígenes y la capacidad que ella misma tiene para destruir la maquinaria bélica de Laputa, impidiendo así que ésta caiga en manos del malvado Muska. Por otro lado, los restos arquitectónicos de la fortaleza flotante que ella y Pazu hallan cuando aterrizan en la isla son, como la ciudad romana de *Lupin III*, testigos mudos de una mítica civilización ya extinta y olvidada (imagen 59).

Para Dani Cavallaro, tales imágenes evocan una fascinación «gótica» por las ruinas que corrobora las observaciones de William H. Fox Talbot acerca de «la cualidad especial de la cámara para registrar *las heridas del tiempo*»³⁵⁶, con una referencia específica, como señala Susan Sontag, al inevitable destino de «edificios y monumentos»³⁵⁷. La actitud que estas películas de Miyazaki muestran ante los vestigios arquitectónicos del pasado es la misma que apreciamos en la obra artística de Claude Lorrain, Caspar David Friedrich o Arnold Böcklin –pintores, no por azar, admirados por el cineasta–, y confirma la explicación de Jonathan Jones sobre los cambios históricos significativos referentes a la percepción de las ruinas:

En el siglo XVIII, las ruinas eran objeto de contemplación, ensueño y sobrio placer. Ofrecían la oportunidad de reflexionar sobre imperios ya desaparecidos y sobre la vanidad de las empresas humanas. Aunque se hallaban presentes en una época que había

³⁵⁵ T. Todorov, 2000, pág. 14.

³⁵⁶ «[T]he camera's special aptitude for recording *the injuries of time*», *cit.* en D. Cavallaro, *op. cit.*, pág. 38 (T. del A.).

³⁵⁷ «[B]uildings and monuments», *cit.* en *ibid.* (T. del A.).

desterrado la religión, constituían imágenes tranquilizadoras de lo que perdura, de lo que queda de nosotros. [...] [L]os artistas se deleitaban en las ruinas. Se regocijaban con la decadencia

y eran arrastrados completamente por «la sensualidad arruinada del pasado»³⁵⁸.

Como Cavallaro señala, en los siglos XX y XXI, en cambio, las ruinas están cargadas de connotaciones bien distintas, debido, sobre todo, a la causa y al agente de su destrucción. En palabras de Jones: «[E]xiste una diferencia entre las ruinas que son el resultado del lento devenir de los siglos, el rico fruto podrido del paso del tiempo, y los edificios que en un instante quedan reducidos a ruinas: la diferencia entre morir de viejo y morir asesinado»³⁵⁹.

Es lo que ocurre, por ejemplo, en *Nausicaä del Valle del Viento* y en *Conan, el niño del futuro*, donde la devastadora tecnología empleada en sendos conflictos mundiales reduce el planeta en poco tiempo a cenizas en el caso de la primera (los Siete Días de Fuego) y a miríadas de edificios derruidos –y sumergidos en el mar, tras un terrible *tsunami*– en el caso de la segunda.

En esa revisión histórica del pasado que lleva a cabo Miyazaki también está presente la relación del hombre con su entorno: así, *Mi vecino Totoro* se ambienta en el Japón rural de finales de los años cincuenta del siglo XX, un período en el que el país se debatía entre la modernidad impuesta por la ocupación americana y la tradición secular nacional, que, como muestra el filme, confiere a la naturaleza y a la religión un papel primordial en la vida de las personas –«[c]on el cambio respecto a las condiciones sociales del antiguo Japón, gran parte de los mitos y leyendas perdieron su significado y

³⁵⁸ «In the 18th century, ruins were objects of contemplation, reverie and sober enjoyment. They were an opportunity to reflect on the passing of empires and the vanity of human effort. Yet in an age abandoning its religion, they were also reassuring images of what survives, what remains of us. [...] [A]rtists took delight in ruins. They drugged on decay» y «the broken sensuality of the past», *cit.* en *ibid.* (T. del A.).

³⁵⁹ «[T]here's a difference between a ruin that is the product of slow centuries, the richly rotting fruit of time, and a building whose ruin takes place in a moment: the difference between dying of old age and murder», *cit.* en *ibid.* (T. del A.).

su autoridad; pero los ritos y ceremonias de los santuarios adquirieron más relevancia»³⁶⁰–.

Del mismo modo, *La princesa Mononoke* nos remite, ya desde el prólogo de la película, a un tiempo primigenio en el que los dioses aún moraban entre los humanos y la naturaleza se resistía a ser colonizada.

El castillo en el cielo se remonta a una era legendaria en la que tecnología y medio ambiente habrían alcanzado un equilibrio perfecto, como muestra la isla flotante de Laputa, donde, entre torres, pasillos y terrazas, crece exuberante una vegetación cuidada con esmero por robots enigmáticos.

Como ocurría en la concepción del espacio, también el tiempo en la obra miyazakiana está hecho a base de retazos, retazos con los que el director teje «una red creciente y vertiginosa de tiempos divergentes, convergentes y paralelos», que podríamos decir citando a Borges. «Esa trama de tiempos que se aproximan, se bifurcan, se cortan o que secularmente se ignoran, abarca todas las posibilidades»³⁶¹, y da cabida también a los anacronismos que tanto abundan en la producción fílmica del realizador japonés –y en los ciclos épicos arcaicos, como ha hecho notar Mircea Eliade³⁶²–; anacronismos que, no obstante, se integran armónicamente en el conjunto de la narración, en cuyo «menosprecio de la historia, es decir, de los acontecimientos sin modelo transhistórico, y [...] rechazo del tiempo profano, continuo», puede verse «cierta valorización metafísica de la existencia humana»³⁶³.

Conan, por ejemplo, se ambienta en un futuro hipotético en el que la tecnología más avanzada –aquella con capacidad para destruir el mundo como lo ha hecho, y que en la serie está simbolizada por la ciudad de Industria– cohabita con modos de vida preindustriales –los de los habitantes de High Harbor, dedicados a la agricultura, a la ganadería y al trabajo artesanal– e incluso prehistóricos –los representados por Conan y

³⁶⁰ S. Ono, *op. cit.*, pág. 61.

³⁶¹ J. L. Borges, *Obras completas*, vol. I, Buenos Aires, Emecé, 1989, pág. 479.

³⁶² M. Eliade, 1972, pág. 46.

³⁶³ *Ibid.*, pág. 10.

Jimsy, que, en sus respectivas islas hacen de la caza, la pesca y la recolección su medio de sustento—.

Nausicaä también se desarrolla en un universo postapocalíptico en el que de nuevo parece haberse vuelto al período anterior a la revolución industrial, como atestiguan Pejite —la ciudad de Asbel y Lastelle— o el propio Valle del Viento —tierra natal de la protagonista, donde se aprovecha la fuerza eólica para producir energía—. Las ropas de los personajes evocan las del medievo europeo, igual que las armaduras del ejército de Tolmekia, con las que contrastan sus poderosas armas de combate y su maquinaria de última generación (imagen 65).

Algo parecido sucede en *El castillo ambulante*, filme en el que la aparición de sofisticados aparatos voladores sorprende en medio del ambiente decimonónico sugerido por los edificios, los vehículos y las vestimentas (imagen 71).

El servicio expreso a domicilio de la bruja se sitúa en una imprecisa época *old fashion*, como ha hecho notar Alessandro Bencivenni a propósito de la atmósfera de Koriko —un lugar en el que la guerra parece no haber tenido lugar—: «Si bien es cierto que la arquitectura de la ciudad posee una gracia dieciochesca, se entreven en ella construcciones de la década de 1960; los televisores son aquéllos en blanco y negro característicos de la de 1950; los vehículos exhiben las formas abombadas propias de la de 1940; y el cielo es surcado por un zepelín, el gigante del aire caído en desuso a mediados de la de 1930» (imagen 77)³⁶⁴.

El viaje de Chihiro constituye un auténtico periplo en el tiempo, en el cual, junto al nuevo milenio —Chihiro es una niña del siglo XXI—, se dan cita de manera sincrónica distintos momentos de la historia de Japón: la época Edo (1603-1868), visible en la arquitectura de la casa de baños y en el atuendo de sus trabajadores; la época Meiji (1868-1912), cuyo aire se respira en las estancias de Yubâba; y los años centrales de la época Shôwa (1926-1989), que son el período en el que Miyazaki se crió, y de cuya atmósfera están imbuidas las habitaciones del servicio, el habitáculo de Kamajî en la

³⁶⁴ «Se infatti l'architettura della città ha una grazia settecentesca, vi si intravedono costruzioni degli anni Sessanta, i televisori sono quelli in bianco e nero degli anni Cinquanta, i veicoli hanno le forme bombate degli anni Quaranta e il cielo è solcato da un dirigibile: il gigante dei cieli caduto in disuso a metà degli anni Trenta», A., Bencivenni, *op. cit.*, pág. 96 (T. del A.).

sala de las calderas, el tren que Chihiro toma para ir hasta la morada de Zenîba o el edificio con el túnel horadado que atraviesan la heroína y sus padres al comienzo de la película. Buena parte de la nostalgia que caracteriza, no sólo este filme, sino prácticamente toda la producción de su autor, deriva justo de la inclusión de elementos pertenecientes a un mundo idílico ya extinguido³⁶⁵.

Llama la atención el hecho relacionado de que las obras miyazakianas remitan siempre a una encrucijada histórica, a un momento crítico convertido a la vez en el fin de una época y el comienzo de otra, a modo de reflejo externo de la evolución emocional y psicológica que a nivel personal experimentan los personajes, muchos de los cuales suelen pasar, a lo largo del relato, de la niñez a la edad adulta.

Conan y Nausicaä, por ejemplo, se sitúan en un universo devastado en el que los supervivientes han de hacer frente a un nuevo orden que nada tiene ya que ver con su estado anterior.

La princesa Mononoke se enmarca en el medievo japonés, concretamente en el siglo XIV, para Miyazaki un período significativo de transición de un mundo aún en contacto estrecho con la naturaleza y con las fuerzas sobrenaturales a otro cada vez más orientado hacia lo humano. Según él, «[f]ue en esta época cuando la gente cambió su sistema de valores: abandonó a los dioses y abrazó el dinero». Al ser una etapa de cambio, el cineasta se siente atraído también por su variabilidad: «[V]ida y muerte estaban nítidamente delimitadas. La gente mentía, amaba, odiaba, trabajaba y moría. La existencia no era ambigua. Incluso en medio de la aversión y la masacre había motivos por los que merecía la pena seguir viviendo. Aún tenían cabida los encuentros maravillosos y las cosas bellas»³⁶⁶. Con todo, y aun a pesar de que hay indicios en el filme que, en efecto, nos permiten contextualizar la historia en el período Muromachi (1336-1573), aparecen también en él elementos propios de otras épocas históricas, lo

³⁶⁵ La otra gran baza jugada para crear empatía en el espectador es, sin duda, la música de las bandas sonoras, que complementa siempre a la imagen y es, por lo menos, tan efectiva como ella.

³⁶⁶ «It was in this period that people changed their value system from gods to money» y «life and death were sharply delineated. People lied, loved, hated, worked, and died. Life was not ambiguous. Even in the midst of hatred and slaughter there were still things that made life worth living. Marvelous encounters and beautiful things could still exist», *cit.* en S. J. Napier, 2001, pág. 181 (T. del A.).

cual muestra, como en el caso de las sociedades tradicionales a las que se refiere Mircea Eliade –y de las que la tribu de los *emishi* a la que pertenece Ashitaka, por cierto, bien podría ser un ejemplo representativo–, «su rebelión contra el tiempo concreto, histórico; su nostalgia de un retorno periódico al tiempo mítico de los orígenes, al Tiempo Magno»³⁶⁷, expresado ya en las palabras mismas del prólogo de la película, al que antes hacíamos referencia.

Porco Rosso está ambientada en el período europeo de entreguerras, en los años que siguieron al primer conflicto mundial –al que hay una referencia explícita en la visión onírica que Marco tiene de sus camaradas muertos (imagen 16)– y que antecedieron al segundo durante la expansión del fascismo –al que también se alude a lo largo del filme–.

El viento se levanta hace un espléndido retrato del período Taishô (1912-1926) y de la primera década del período Shôwa (1926-1989), un momento crucial para Japón en el que la occidentalización y la industrialización del país comenzadas en el período Meiji (1868-1912) alcanzan su máximo apogeo y convierten a éste en una superpotencia –de ahí los numerosos planos de las chimeneas de las fábricas; de modernos medios de transporte como los ferrocarriles, los automóviles o los aviones; y de la moda propia de los años veinte y treinta del siglo pasado, que se mezcla con kimonos, *hakama*, *geta* (sandalias tradicionales de madera) y otras prendas pertenecientes a la tradición nipona–, pero una época también durísima para la nación, que sufrió el Gran terremoto de Kantô; la emigración del campo a la ciudad y el consiguiente despoblamiento de amplias zonas rurales; la quiebra de los bancos; una pobreza generalizada que obligaba a los adultos a trabajar todo el día, dejando de lado la crianza de los hijos, como vemos en la escena en la que Jirô ofrece unos pasteles a una niña que, con su hermano pequeño de la mano y con su hermana pequeña a la espalda –una imagen que nos recuerda a Satsuki cargando con May en *Mi vecino Totoro*–, espera ansiosa la llegada de sus padres; y una escalada militarista que, unida a la agresiva política de expansión territorial promovida por el Gobierno –que estaba controlado por el Ejército–, abocó a Japón al conflicto bélico mundial.

³⁶⁷ M. Eliade, 1972, pág. 9.

De igual modo, *El castillo ambulante* tiene como telón de fondo la amenaza de una guerra inmediata, pero aquí el relato se sitúa a caballo entre los siglos XIX y XX, en un tiempo imaginario en el que, a juzgar por las fábricas que vemos en la ciudad de Sophie y por la aparición de la vía férrea y de los automóviles, ya se ha producido plenamente la industrialización.

El castillo en el cielo, comparado por su autor a «una novela de ciencia ficción escrita a finales del XIX»³⁶⁸, también se encuadra en la misma época, y exhibe, ya desde los créditos del principio, diseñados al estilo de las viejas litografías (imagen 63), una tecnología propia del futuro envuelta en una mágica atmósfera «retro». Miyazaki lleva a cabo un trabajo de arqueología fantástica que mantiene la esencia de aquella ambición tecnológica visionaria característica de la revolución industrial. Con un estilo propio e inconfundible, evoca este pasado proyectado hacia el futuro sumergiéndose en una corriente que se ha dado en llamar «romanticismo de las máquinas», y que va de la magia de Georges Méliès a las invenciones de Karel Zeman, animador checo que buscó inspiración en las xilografías que ilustraban las obras de Jules Verne.

5.5. La visión ambivalente de la ciencia y la tecnología

«¡El farol de la ciencia no es –desde luego– el árbol de la vida!». Sin embargo, ¿acaso podemos arrojar de nuestra alma lo que tantas generaciones de seres inteligentes vertieron en ella de bueno o de funesto?»

Gérard de Nerval, *Aurelia o el sueño y la vida*³⁶⁹

³⁶⁸ «[U]n romanzo di fantascienza scritto alla fine del diciannovesimo secolo», *cit.* en A. Bencivenni, *op. cit.*, pág. 71 (T. del A.).

³⁶⁹ G. de Nerval, *op. cit.*, págs. 109-110.

5.5.1. Aeronaves, androides y otras máquinas

El castillo en el cielo, más que ninguna otra película de Miyazaki, está teñida de lo que Isaac Asimov ha definido como «nostalgia del futuro», expresión que da título a un libro que éste dedicó a Jean Marc Côté, grabador francés encargado de diseñar en 1899 una serie de láminas imaginando el mundo en el año 2000. Sus fantasiosas profecías son una versión gráfica tan ingenua como fascinante de aquella literatura de anticipación que tuvo en la segunda mitad del XIX a Verne y a H. G. Wells como máximos representantes, pero que debería esperar hasta 1929 para ser bautizada como «ciencia ficción».

En estas ilustraciones finiseculares las máquinas suelen tener un aire orgánico, como lo tienen las obras del Art Nouveau, movimiento artístico contemporáneo que buscaba también la inspiración en la naturaleza. Un buen ejemplo lo constituyen los diseños de aparatos voladores, cuyas alas se asemejan a las de las aves y los insectos. Esta estética tan peculiar es la que adopta Miyazaki en los ingenios aeronáuticos que pueblan sus filmes: así, el *Gigante* o *Polilla Mortal* de *Conan*, el *niño del futuro* es un enorme reactor de combate similar a una mariposa nocturna o a una manta raya; el bombardero de *El castillo ambulante* (imagen 17) y el de *El viento se levanta* (imagen 18) –del que cuelgan proyectiles y obuses con forma de piraña, abriendo y cerrando la «boca» (imagen 19)– parecen monstruosos tiburones metálicos cuyas alas fueran aletas, como ocurre también con las palas del barco submarino de Fujimoto en *Ponyo en el acantilado* (imagen 66); en *El castillo en el cielo*, el avión de los piratas tiene apariencia de pájaro (imagen 67) –igual que el avión que pilota el joven Jirô en su sueño, al comienzo de *El viento se levanta* (imagen 68)–, y sus pequeñas aeronaves o *flaptors* se asemejan a libélulas mecánicas (imagen 69); y el planeador de *Nausicaä*, provisto de alas plegables, recibe el nombre de *Mêve* –pronunciación japonesa de *möwe*, el término alemán para «gaviota»–, lo que ya constituye toda una declaración de intenciones (imagen 70).

Sin embargo, lejos del espíritu positivista y de la fe ciega en la tecnología que guiaban sus modelos, Miyazaki, testigo de las catástrofes ecológicas y nucleares del siglo XX, no puede por menos de mirar con fundado recelo el progreso científico. Ello nos remite nuevamente a *Los viajes de Gulliver*; en la novela, al referirse a Laputa, el

escritor nos habla de los debates sostenidos por sus sabios acerca de la disparatada posibilidad de extraer energía solar de los pepinos. Así, en los albores de la revolución científica que estaba por llegar a Inglaterra y que habría de allanar el camino a la industrialización, Swift satiriza, por medio de estos personajes, la Royal Society –el emblema británico, por excelencia, del saber–, su ilimitada confianza en la capacidad de la ciencia para dar respuesta a todas las preguntas y su recurso continuo e indiscriminado a las máquinas para poder llevarlo a cabo. Un siglo después, Nerval escribiría lo siguiente: «Tal vez estemos aproximándonos a la época predicha en la que la ciencia, habiendo cumplido el completo ciclo de la síntesis y del análisis, de las creencias y las negaciones, podrá purificarse de sí misma y hacer brotar del desorden y de las ruinas la ciudad maravillosa del porvenir...»³⁷⁰.

La visión de Miyazaki es tan crítica con la tecnología como lo era con la magia –de la que, al fin y al cabo, la primera puede considerarse una variante³⁷¹–, ya que resulta absurdo aferrarse a ellas de manera incondicional para tratar de solucionar todos los problemas que competen al hombre. El autor no sólo desmonta en su obra el mito de la ciencia como panacea para los males de la humanidad; también advierte de los peligros que conlleva su uso indebido, sobre todo aplicada a fines bélicos: es lo que sucede con los aviones de guerra en *Porco Rosso* y en *El castillo ambulante*, o, a mayor escala, con las armas atómicas en *Nausicaä del Valle del Viento* y con las magnéticas en *Conan, el niño del futuro*.

Pero son, quizá, *El viento se levanta* y *El castillo en el cielo* las películas en las que la dualidad de la ciencia se muestra de forma más evidente con todas sus luces y

³⁷⁰ *Ibid.*, pág. 110.

³⁷¹ En realidad, si partimos del hecho de que todos los seres humanos están dotados de la capacidad de raciocinio y las reglas de la lógica son constantes [C. Lévi-Strauss, *Antropología estructural*, Buenos Aires, Editorial Universitaria de Buenos Aires (Eudeba), 1977, pág. XIV], el pensamiento mágico no puede considerarse otra cosa más que un sistema epistemológico con la misma validez lógica que la ciencia. En palabras de Claude Lévi-Strauss, «no retornamos a la tesis vulgar [...] según la cual la magia sería una forma tímida y balbuciente de la ciencia: porque nos privaríamos de todo medio de comprender el pensamiento mágico, si pretendiésemos reducirlo a un momento, o a una etapa, de la evolución técnica y científica. [...] El pensamiento mágico no es un comienzo, un esbozo, una iniciación, la parte de un todo que todavía no se ha realizado; forma un sistema bien articulado, independiente, en relación con esto, de ese otro sistema que constituirá la ciencia, salvo la analogía formal que las emparenta y que hace del primero una suerte de expresión metafórica de la segunda. Por tanto, en vez de oponer magia y ciencia, sería mejor colocarlas paralelamente, como dos modos de conocimiento» [C. Lévi-Strauss, *El pensamiento salvaje*, Santafé de Bogotá, D.C., Fondo de Cultura Económica (FCE), 1997, pág. 30].

sombras. En *El viento se levanta*, Miyazaki contrapone el inocente idealismo de su protagonista, únicamente interesado en la contemplación de la belleza, a la pragmática instrumentalización y –por ende– perversión de ésta, o, lo que es igual, pone el foco en el dilema ético que debió de suponer para un antibelicista como Horikoshi diseñar aviones de combate, y hacerlo, además, en el Japón imperialista y ultranacionalista de las décadas de 1920 y 1930, bajo una agresiva política de expansión territorial que llevaría al país a entrar de lleno en la Segunda Guerra Mundial. Esta dialéctica en torno a la cual se estructura todo el filme queda magistralmente plasmada en tres intervenciones del personaje de Caproni que podemos vincular, respectivamente, con los tres términos acuñados por Johann Gottlieb Fichte y luego utilizados para explicar la filosofía hegeliana, a saber: tesis, antítesis y síntesis. La tesis correspondería a la siguiente reflexión: «Los aviones no están hechos para la guerra ni para ganar dinero; los aviones son sueños hermosos, y los ingenieros hacen los sueños realidad». La antítesis la constituiría esta otra frase: «Los aviones están destinados a convertirse en herramientas de muerte y destrucción». Por último, la síntesis se expresaría en la afirmación que hace el italiano al final de la película, y que vendría a resumir el conflicto planteado en ella: «Los aviones son sueños hermosos, sueños malditos, esperando a que el cielo se los trague...».

Ante esta «tríada dialéctica» –por continuar con la terminología filosófica–, los distintos personajes toman partido bien por la tesis, bien por la antítesis. Entre los primeros, están Jirô y su amigo Honjô. El protagonista se posiciona claramente en dos momentos del filme: en uno de ellos opina, refiriéndose al avión de guerra que le muestran los alemanes en Dessau, que «sería un desperdicio como bombardero» cuando puede llevar tantos pasajeros en las alas. Más adelante, en el transcurso de un seminario en el que está explicando a sus colegas el diseño de su último reactor de combate, sugiere que «si se quitan las armas, pesará menos» y alcanzará mayor velocidad, que es lo que se busca. Honjô, por su parte, en una de sus conversaciones con Jirô, desvincula la labor del diseñador de todo aquello que tenga que ver con la violencia, y exime a la figura del ingeniero de cualquier tipo de responsabilidad por el mal uso que luego pueda hacerse de sus creaciones. «No somos mercaderes de armas», dice. «Sólo queremos construir buenos aviones». Jirô y Honjô se nos presentan así como dos personajes atrapados por las circunstancias de su época, y, en consonancia con ello, Miyazaki pone el máximo interés en mostrar la vertiente «humana» de su trabajo.

Frente a esta visión de la aeronáutica como un arte en sí, puro en su búsqueda de la belleza, sin implicaciones morales que atormenten al autor, Miyazaki contrapone la antítesis, es decir, la visión utilitarista de aquellos que se sirven de tan noble ideal para obtener pingües beneficios y para colmar sus aspiraciones ilícitas; una visión representada en la película por los oficiales de la Marina que le encargan a Jirô la construcción del famoso caza *Zero*, y a los que el director nipón caricaturiza en una de las escenas como un hatajo de energúmenos que sólo saben fruncir el ceño y gritar³⁷².

Tesis. Antítesis. ¿Cuál sería la síntesis? El propio Miyazaki nos da la respuesta – muy similar a la de Caproni, aunque, quizá, no tan lírica– en una entrevista concedida al periódico nacional *Asahi Shinbun*, donde confiesa tener «sentimientos muy complejos» sobre la guerra, reconociendo que el Japón militarista actuó llevado por «una necia arrogancia», pero defendiendo, al mismo tiempo, el caza *Zero*, pues estos aviones «representaban una de las pocas cosas de las que los japoneses podíamos sentirnos orgullosos, y tenían una presencia verdaderamente formidable, como la tenían los pilotos que los hicieron volar»³⁷³.

La visión ambivalente de la ciencia y la tecnología que privilegia *El viento se levanta* es la misma sobre la que pivota *El castillo en el cielo*: la isla flotante de Laputa tiene dos niveles bien diferenciados. El superior corresponde a la fortaleza propiamente

³⁷² Tal ridiculización, junto con la crítica de fondo al estamento militar que ésta lleva aparejada y el artículo de Miyazaki de julio de 2013 en el que, secundado por sendos textos de Toshio Suzuki e Isao Takahata (véase <http://www.ghibli.jp/docs/0718kenpo.pdf>), el realizador criticaba abiertamente la propuesta del actual Primer Ministro, Shinzô Abe, de modificar la constitución nacional para permitir el rearme del país aumentando las limitadas fuerzas de autodefensa con las que éste únicamente cuenta desde 1945, encendió las críticas en las filas conservadoras y más nacionalistas del Gobierno. Hubo incluso quien llegó a tildar a Miyazaki de «anti-japonés» y de «traidor» (véase R. Keegan, «“The Wind Rises”: Hayao Miyazaki’s new film stirs controversy», en *Los Angeles Times*, 15 de agosto de 2013, en <http://www.latimes.com/entertainment/movies/moviesnow/la-et-mn-the-wind-rises-trailer-miyazaki-20130815-story.html>). No fue mejor la respuesta de la izquierda, que deploró el hecho de que el héroe de la película fuera un ingeniero de aviones de combate. Y a todo ello se sumaron, además, los ataques de la Sociedad Japonesa para el Control del Tabaco y la polémica que el filme causó en Corea del Sur por lo que allí se vio como una glorificación de la guerra y del imperialismo nipón (J. McCurry, «Japanese animator under fire for film tribute to warplane designer», en *The Guardian*, 23 de agosto de 2013, en <https://www.theguardian.com/world/2013/aug/23/hayao-miyazaki-film-wind-rises>).

³⁷³ «[V]ery complex feelings», «foolish arrogance» y «represented one of the few things we Japanese could be proud of – they were a truly formidable presence, and so were the pilots who flew them», *cit.* en *ibid.*

dicha, un conjunto de torres, murallas, galerías y amplias terrazas ajardinadas construidas en torno a una enorme cúpula central por la que asoma la copa de un árbol gigantesco, precedente mítico de los alcanforeros de *Mi vecino Totoro* y *El viaje de Chihiro* (imagen 59). Cuando Sheeta y Pazu penetran en el edificio, se dan cuenta de que su estructura es transparente y de que es posible ver el exterior a través de ella, lo que la erige en metáfora de la leve frontera que separa al ser humano –representado por la arquitectura– de la naturaleza que crece exuberante en su interior, un *collage* de la flora de diversas partes del mundo que alberga una gran cantidad de animales –reales y ficticios– y se convierte en imagen misma del paraíso perdido. La vegetación se extiende más allá de esta construcción y cubre las ruinas de todo el alcázar.

Este paisaje idílico es cuidado con esmero por robots descomunales y enigmáticos, como muestra la escena en la que Sheeta y Pazu se encuentran con uno de ellos poco después de aterrizar en la isla: el androide se acerca a ambos y levanta cuidadosamente su cometa para descubrir entre la hierba un nido de papamoscas que corría el peligro de ser aplastado. Más tarde el mismo androide entrega a la niña, en un gesto conmovedor, una flor como las que hasta entonces ha estado depositando en la tumba del castillo, no sabemos si por sus compañeros muertos –cuyos cadáveres musgosos se adivinan entre la espesura– o por los antiguos habitantes del lugar. Cuando Sheeta y Pazu abandonan la isla, vemos al androide por última vez en un hermoso *zoom out* mientras se aleja cubierto de pájaros y llevando flores, seguramente para la lápida del sepulcro. Estos robots, fruto de la tecnología desconocida de una civilización ya extinta, son los únicos supervivientes de Laputa, y, como los robots jardineros de la película *Naves misteriosas* (*Silent Running*, Douglas Trumbull, 1972), en la que Miyazaki parece haberse inspirado, dan testimonio del poder edificante de la ciencia.

Por el contrario, los que se hallan en el nivel inferior de la fortaleza son usados a modo de bombas arrojadas, como vemos en la escena en la que Muska los lanza sobre el *Goliath*, el dirigible en el que se encuentra en ese momento el ejército que lo ha acompañado en su viaje hasta la isla. Dicho nivel inferior está constituido por toda una compleja estructura que, además de albergar el núcleo tecnológico de Laputa con toda la información sobre ella, esconde una terrible maquinaria bélica. En un determinado momento del filme, Muska la muestra disparando hacia el mar un potente rayo. La cegadora explosión nos trae a la mente el recuerdo de la bomba atómica. En una escena

anterior de la película, el mismo Muska cuenta a Sheeta que en el pasado existieron otras fortalezas flotantes similares, y que sus habitantes desarrollaron una tecnología muy avanzada con el fin de conquistar el mundo. Así, la ciencia que creó a los robots jardineros para cuidar de la naturaleza de la isla es la misma que ideó poderosas armas de destrucción con la capacidad para causar catástrofes de dimensiones míticas³⁷⁴.

La figura del androide aparece también en *Nausicaä del Valle del Viento*, en la que es utilizado por Kushana, princesa de Tolmekia, con el objetivo de aniquilar el Mar Podrido –y con él, a los monstruosos insectos que lo habitan–, sin darse cuenta de que en la naturaleza misma está el antídoto para su recuperación. Este Dios Guerrero es el último superviviente de aquéllos que mil años antes destruyeron el mundo durante la guerra apocalíptica conocida como los Siete Días de Fuego. No obstante, su origen biomecánico y su esqueleto de metal y cerámica contribuyen a humanizarlo, lo cual da a entender que el que se convierta o no en una máquina destructiva depende del uso al que lo destinen los hombres.

Miyazaki, pues, no se opone a la tecnología –sería, además, contradictorio y absurdo por parte de alguien que tanto ha recurrido y recurre a ella en su trabajo de animador–, pero sí advierte seriamente de los problemas que puede conllevar su uso continuo, indiscriminado y sin límites; una dialéctica, en definitiva, impregnada del profundo humanismo que destila la máxima de Rabelais: «Ciencia sin conciencia no es más que ruina del alma».

En palabras de Alessandro Bencivenni:

[S]i desde un punto de vista ideológico, y por dolorosa experiencia personal, [Miyazaki] no puede más que mostrar perplejidad y aprensión por el uso que el hombre ha hecho y hará de la ciencia, desde un punto de vista estético está imbuido de la fascinación pionera de aquellas máquinas creadas para proyectar a la humanidad hacia un mañana radiante, convertido mientras tanto en un ayer tenebroso. He aquí la nostalgia del futuro. Una nostalgia que *El castillo en el cielo* celebra visualmente a través de los dos

³⁷⁴ Para la aún más crítica y negativa visión del erudito Thomas LaMarre acerca del papel central de la tecnología en la película, sus diferentes implicaciones y su insospechada relación con el pensamiento de Martin Heidegger, véase el apartado 7.1.18.

principales monumentos de la ingeniería de comienzos del siglo XX, las grandes máquinas por excelencia: los trenes y los dirigibles³⁷⁵.

En efecto, el tren –presente también en *El servicio expreso a domicilio de la bruja*, *Porco Rosso*, *El viaje de Chihiro*, *El castillo ambulante* y *El viento se levanta*– aparece aquí al comienzo de la película en la secuencia en que Sheeta y Pazu huyen de los piratas del aire montados en un pequeño ferrocarril de vía estrecha similar a los utilizados por los mineros galeses durante la epopeya del carbón (imagen 61). Y el dirigible –que juega igualmente un importante papel en *El servicio expreso a domicilio de la bruja* (imagen 77)– es en este caso homenajeado por Miyazaki con el *Goliat* de Muska –en cuya destrucción se reconstruye la titánica vulnerabilidad de zepelines históricos como el *Hindenburg*– y con el *Tiger Moth* de los piratas, la aeronave que, a pesar de su nombre –una alusión al admirado biplano *De Havilland Tiger Moth* de la década de 1930–, se asemeja más a un pájaro que a una *Polilla Tigre* (imagen 67).

5.5.2. *Steampunk* y *cyberpunk*

El dirigible, un ingenio comúnmente asociado a la época de auge de la máquina de vapor, ha sido desde finales del siglo XIX un motivo popular en la literatura y en el cine –sobre todo en el género de aventuras–, y un elemento recurrente –tanto en su versión clásica como en otras más evolucionadas– en el *steampunk*. Relacionado con la «nostalgia del futuro», el *steampunk* es un subgénero de la ciencia ficción –y, en menor medida, de la fantasía– que engloba todas aquellas obras ubicadas en un mundo, por lo general, decimonónico, donde la energía generada a partir del vapor –de ahí el término *steam*– es utilizada ampliamente, pero en el que hallamos elementos maravillosos o de ciencia ficción similares a los inventos mecánicos de Jules Verne y H. G. Wells, o aparatos tecnológicos reales que nacieron mucho más tarde, caso, por ejemplo, del ordenador.

³⁷⁵ «[S]e da un punto di vista ideologico, e per dolorosa esperienza personale, non può che nutrire perplessità e apprensione per l'uso che l'uomo ha fatto e farà della scienza, da un punto di vista estetico è permeato dal fascino pionieristico di quelle macchine create per proiettare l'umanità verso un radioso futuro, diventato nel frattempo un tenebroso passato. Nostalgia del futuro, appunto. Una nostalgia che *Laputa* celebra visivamente attraverso i due principali monumenti all'ingegneria di inizio Novecento, le grandi macchine per eccellenza: i treni e i dirigibili», A. Bencivenni, *op. cit.*, pág. 73 (T. del A.).

Desde su aparición en el decenio de 1980, el *steampunk*, a pesar de haberse desarrollado como movimiento literario independiente, ha estado muy vinculado al *cyberpunk*. De hecho, sus primeros relatos eran novelas negras y *pulp* propias de éste, pero ambientadas en la misma época que las historias de Charles Dickens. Con posterioridad, fueron apareciendo en ellas objetos que acabarían caracterizándolas, tales como excéntricas máquinas de vapor y singulares autómatas dotados de inteligencia, lo que convirtió el *steampunk* en un universo maravilloso donde lo barroco y lo grotesco se fundían con la niebla del Londres victoriano, telón de fondo habitual en este tipo de obras.

Esta «tecnofantasia» basada en el anacronismo tecnológico pronto rebasó las fronteras literarias para extenderse a otras artes, entre ellas, el cine –*Vidocq* (Pitof, 2001) o *La brújula dorada* (*The Golden Compass*, Chris Weitz, 2007) son dos buenos ejemplos– y, dentro de éste, la animación, cuya obra emblemática probablemente sea *Steamboy* [スチームボーイ (*Suchîmubôî*), 2004], de Katsuhiro Ôtomo. Al igual que en su compatriota, la influencia del *steampunk* en Miyazaki es innegable, como demuestra *El castillo en el cielo*, donde se dan cita todos los rasgos expuestos hasta ahora: el inicio del filme se enmarca en un inventado Gales finisecular en el que, junto al tren (imagen 61), al automóvil y a los dirigibles –que en la película ya son recreaciones fantásticas de los originales históricos–, pronto hacen su aparición máquinas futuristas, como los *flaptors* de los piratas (imagen 69), y avanzadas tecnologías imposibles para la época, como la representada por los robots de Laputa –cuya materia se desconoce– y por la propia isla (imagen 59), que flota gracias a un complicado dispositivo magnético creado a partir de un misterioso mineral que en la película se conoce con el nombre de *hikôseki* («piedra levitatoria»).

También en *El castillo ambulante* hallamos esa atmósfera propia del siglo XIX y esa mezcla heterogénea de ingenios tradicionales, como el coche o el ferrocarril, y de aparatos de última generación, como las aeronaves en las que elegantes damas y apuestos caballeros se desplazan por la ciudad de Kingsbury (imagen 71), y que recuerdan a aquéllas de *La sortie de l'opéra en l'an 2000* (*La salida de la ópera en el año 2000*, c. 1882), del polifacético Albert Robida (imagen 72). Hay asimismo en el filme una especie de ucronía en la que la ciencia parece haber tomado, igual que en el *steampunk*, un camino distinto al real, y ha reemplazado cualquier otra tecnología

posible por la del vapor y el carbón: el castillo de Howl, una amalgama de piezas ensambladas que componen una estructura caótica de espacios laberínticos y que, inspirada en la cabaña de la bruja Baba Yaga del folclore ruso (imagen 33), se mueve sobre patas mecánicas (imagen 34), tiene la capacidad de teletransportar a sus inquilinos, a modo de máquina del tiempo wellsiana, no por medio de una tecnología compleja y evolucionada, como podría pensarse, sino haciendo uso sólo de la energía a vapor producida por Calcifer, el demonio del fuego que mora en su lar, y al que el destino de Howl va indisolublemente unido³⁷⁶.

El *steampunk* está íntimamente relacionado, como ya se ha dicho, con el *cyberpunk*, otro subgénero de la ciencia ficción también nacido en el decenio de 1980, que toma su nombre de la combinación de las palabras «cibernética» y «punk», y que retrata universos caracterizados por su desarrollada tecnología y su desintegración social. Las historias del *cyberpunk* suelen estar situadas en un futuro alterado que es concebido como una antiutopía postindustrial, lejos de las ingenuas visiones del XIX y de las décadas de 1940 y 1950. En ellas se muestra el mundo bajo el dominio del sistema, como un lugar oscuro y siniestro donde las redes de cómputo dominan todos los aspectos de la vida y grandes multinacionales reemplazan a los gobiernos como centros del poder político, económico y militar. El subgénero toma prestadas técnicas de la novela policiaca, y los ambientes enrarecidos de sus relatos se hacen eco de las atmósferas viciadas del cine negro. Los seres que pululan por ellos son, en palabras de Lawrence Person, «solitarios alienados y marginales olvidados por la sociedad, que viv[e]n generalmente en futuros distópicos en los que la vida diaria sufr[e] las consecuencias del rápido cambio tecnológico, de la atmósfera omnipresente de la

³⁷⁶ El secreto que comparten ambos personajes es revelado en una maravillosa secuencia onírica en la que parecen resonar de nuevo los ecos de la *Aurelia* de Nerval, en uno de cuyos pasajes el protagonista/narrador dice lo siguiente, a propósito de la unión del fuego –asociado a la divinidad– y el alma: «Sin conmover el misterio impenetrable de la eternidad de los mundos, mi pensamiento se remontó a la época en la que el sol, de manera semejante a la planta que lo representa y que con su cabeza inclinada sigue la evolución de su marcha celeste, sembraba sobre la tierra los gérmenes fecundos de las plantas y de los animales. En realidad, no se trataba de otra cosa que del fuego mismo, que siendo un elemento compuesto de almas, formulaba instintivamente la estructura de la morada común. El espíritu del Ser-Dios, reproducido y, por así decirlo, reflejado sobre la tierra, se convertía de tal manera en la pauta común de las almas humanas, cada una de las cuales, como consecuencia, era a la vez hombre y Dios» (G. de Nerval, *op. cit.*, págs. 113-114). Esta idea es confirmada en otro pasaje posterior con una frase lapidaria: «Dios es el sol» (*ibid.*, pág. 133).

información por ordenador y de la modificación invasiva del cuerpo humano»³⁷⁷. La batalla de estos personajes contra la opresión del régimen totalitario es un tema común, no sólo en el *cyberpunk*, sino en la ciencia ficción en general, como demuestran *Un mundo feliz* (*Brave New World*, 1932) de Aldous Huxley y *1984* (*Nineteen Eighty-Four*, 1949) de George Orwell, por citar dos casos paradigmáticos.

El séptimo arte ha contribuido al subgénero con obras magníficas, tanto en el ámbito de las películas de acción real –*Blade Runner*, *Brazil* (Terry Gilliam, 1985), *Matrix*– como en el de los filmes de animación, y más concretamente, en el del *anime* japonés –*Akira*, *Ghost in the Shell*, *Metrópolis*–, lo que no es de extrañar, teniendo en cuenta que una megalópolis como Tokio, con sus arquitecturas vanguardistas y sus luces de neón, constituye el decorado perfecto para enmarcar estas historias³⁷⁸. El *New York Times*, de hecho, describió Shibuya –uno de los distritos más animados de la capital nipona– como «una especie de Times Square futurista»³⁷⁹, y William Gibson, autor de *Neuromante* (*Neuromancer*, 1984) –la novela fundacional de este subgénero–, declaró en cierta ocasión que el Japón contemporáneo es ya en sí *cyberpunk*³⁸⁰.

Ese Neo-Tokio es justo el lugar ficticio donde Miyazaki ambienta *On Your Mark* [オン・ユア・マーク (*On Yua Mâku*), 1995], el videoclip promocional de la canción homónima de Chage&Aska, un famoso dúo de pop japonés. El cortometraje, uno de los trabajos menos conocidos de su autor, se abre con el travelín de un paisaje natural en el que enseguida hace su aparición un conjunto de casas abandonadas que recuerda a las pequeñas ciudades de Nueva Inglaterra. Tras ellas, se alza imponente una gran mole arquitectónica, que, en palabras del director,

³⁷⁷ «[M]arginalized, alienated loners who lived on the edge of society in generally dystopic futures where daily life was impacted by rapid technological change, an ubiquitous atmosphere of computerized information, and invasive modification of the human body», L. Person, *op. cit.* (T. del A.).

³⁷⁸ Puede ampliarse información relativa a este punto en M. P. Centeno Martín, «Views of Modern and Postmodern Tokyo: Dehumanization, Urban and Body Changes», en E. Biserna y P. Brown (eds.), *Cinema, Architecture, Dispositif*, Pasian di Prato, Campanotto Editore, 2011.

³⁷⁹ «[A] sort of futuristic Times Square», en J. Chaplin, «Hidden Tokyo», en *The New York Times nytimes.com*, 17 de junio de 2007, en <http://travel.nytimes.com/2007/06/17/travel/17tokyo.html?pagewanted=print> (T. del A.).

³⁸⁰ Véase W. Gibson, «The Future Perfect», en *TIME.com*, 30 de abril de 2001, en <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1956774,00.html>

[u]no puede interpretar como quiera, aunque, a mi juicio, basta ver en el plano siguiente el vehículo con el signo de radiación para imaginar qué es. Existe demasiada radiactividad en la superficie de la Tierra, y los humanos no pueden vivir ahí. Sin embargo, hay vegetación, como la hay también en torno a Chernóbil. De hecho, el lugar se ha convertido en un santuario de la naturaleza, mientras que la gente vive en una ciudad subterránea³⁸¹.

La alusión a Chernóbil no es por azar; *On Your Mark* está inspirado precisamente en el que se considera el accidente nuclear más grave de la historia, y la gigantesca construcción que se cierne sobre las casas es una clara referencia al «sarcófago» de hormigón que hoy día contiene en la central ucraniana el material radiactivo del núcleo del reactor dañado. Por si hubiera alguna duda, Miyazaki introduce en el travelín una señal de advertencia con la palabra rusa опасно (*opasno* = «peligro»), y con un cartel debajo escrito también en cirílico: обочине (*obochine* = «camino») [imagen 73]³⁸².

Ya tenemos el primer rasgo propio del *cyberpunk*: un futuro distópico en el que la contaminación nuclear, en este caso, ha obligado al hombre a vivir en el subsuelo para protegerse de las emisiones nocivas. De hecho, tras el plano del vehículo especial

³⁸¹ «You can interpret it anyway you want, but I think that it's enough if you can feel something from the truck with the radiation warning sign in the next scene. There is so much radiation on the Earth's surface, humans can no longer live there. But, there is flora, just like there is one around Chernobyl. It became a sanctuary for nature, with the humans living in the underground city», *cit.* en http://www.nausicaa.net/miyazaki/oym/interview_oym.txt (T. del A.).

³⁸² Como la escena apocalíptica del fin del mundo en *Sacrificio* (*Offret*, 1986), del «casualmente» ruso Andrei Tarkovsky, rodada en el mismo lugar donde sólo seis meses después el Primer Ministro sueco Olof Palme sería asesinado, la amenaza del peligro nuclear en *On Your Mark* se torna clarividente a la luz de la catástrofe de Fukushima acaecida en marzo de 2011, lo que para muchos viene a reafirmar el carácter «visionario» del cine de Miyazaki, quien ya en el atraco al Casino Mónaco de *Lupin III – El castillo de Cagliostro* parecía también haber «predicho» el fabuloso robo de joyas que tendría lugar en el hotel Carlton de Cannes en julio de 2013 –el robo de mayor envergadura de la historia de Francia, dicho sea de paso–.

Por otro lado, esa preocupación por la amenaza nuclear se advierte también en la obra de Akira Kurosawa –recuérdense sus filmes *Crónica de un ser vivo* [生きものの記録 (*Ikimono no kiroku*), 1955], *Los sueños de Akira Kurosawa* [夢 (*Yume*), 1990] o *Rapsodia en agosto* [八月の狂詩曲 (*Hachigatsu no kyôshikyoku*), 1991]–, quien, al igual que nuestro autor, proclama la necesidad de una convivencia armónica entre el ser humano y la naturaleza: «No es que yo sea pesimista, pero hay que mirar las cosas cara a cara, denunciar. El verdadero pesimismo es no mirar, no hablar. Los japoneses no quieren hablar del átomo. Hay que mirar más allá de la punta de nuestra nariz. Tenemos muchos problemas y debemos afrontarlos. Tenemos demasiadas centrales nucleares en Japón. Vivo el peligro que representan estas centrales nucleares en mi país. Si la naturaleza desaparece, la humanidad desaparecerá irremediablemente. Siento con intensidad que ése es el problema más importante al que debemos enfrentarnos hoy» (*cit.* en M. Vidal Estévez, *op. cit.*, pág. 139).

con el signo de radiación, el paisaje natural da paso al decorado futurista de una megalópolis que, como veremos luego, está levantada bajo tierra. Unas modernas aeronaves policiales surcan el cielo nocturno de neones para dirigirse a un enorme edificio que se yergue en medio de la ciudad, y que muestra en su cúspide, junto a unos ojos luminosos, el cartel de «God is watching you» («Dios te vigila»). Se trata de la sede de una secta que responde al nombre de «Saint Nova's Church» («Iglesia de San/Santa Nova») [imagen 74]. Los vehículos voladores colisionan contra los cristales y se produce un violento enfrentamiento entre fanáticos y fuerzas del orden, que se salda al final con la muerte de los primeros.

Miyazaki comenta que el filme describe un mundo

posterior al llamado «fin de siglo», un mundo cubierto por la radiación y la enfermedad. Creo sinceramente que esa época llegará, de modo que hice la película imaginando lo que supondrá vivir en un mundo así. A mi juicio, las masas serán muy cautas ante las críticas al sistema y, al mismo tiempo, se volverán muy anárquicas. Pensarán que aún les quedan cosas que perder y, si lo pierden todo, actuarán sin orden ni disciplina y empezarán a morir como perros. ¿Y acaso no hacemos uso de las «drogas», de los «deportes profesionales» o de la «religión» para distraernos de esta [realidad]? Pues tales [distracciones] serán muy comunes entonces³⁸³.

El propio Miyazaki señala aquí la segunda característica que define al *cyberpunk*: la existencia de un sistema opresor al que hay que enfrentarse con cautela, un *Big Brother* que, a modo de panóptico benthamiano, controla a las personas por medio de la tecnología, ofreciéndoles entretenimientos alienantes que destruyen su conciencia crítica y su capacidad de juicio. El autor menciona, entre éstos, la religión, refiriéndose probablemente a los cultos de nuevo cuño liderados por autoproclamados mesías que suelen proliferar en encrucijadas históricas como el cambio de milenio. De hecho, la secuencia de la redada no es casual en un filme que fue realizado el mismo

³⁸³ «[A]fter the so-called the fin de siècle. It's the world covered with radiation and disease. In fact, I believe that such an era will come, and I made the film thinking about what it would mean to live in such a world. I think that in such an era, (people) will be very conservative about criticisms to the system, while they'll also become very anarchic. That's because they still think they have things to lose, and if they lose everything, they'll become anarchic, and will start dying like dogs. And we use «drugs», «professional sports», or «religion» as distractions from such (reality), don't we? So such (distractions) will become widespread», *cit.* en http://www.nausicaa.net/miyazaki/oym/interview_oym.txt (T. del A.).

año en que Japón quedó conmocionado por los ataques terroristas con gas sarín que la secta Ômu Shinrikyô –conocida en España como «Verdad Suprema»– perpetró en el metro de Tokio.

La película muestra a continuación cómo dos policías, modelados a partir de los propios Chage y Aska, descubren en un zulo, encadenada y rodeada de basura, a una figura femenina alada a la que liberan y reaniman. Casi inmediatamente después de sacarla de allí, unos científicos con trajes antirradiativos aparecen para llevársela al laboratorio. El dúo averigua la contraseña de acceso a éste y consigue entrar y rescatar al extraño ser. La secuencia de la huida, en la que los personajes son perseguidos por una patrulla policial, está filmada con dos finales distintos y montados de forma consecutiva: en el primero, el vehículo cae al vacío, presuponemos que sin posibilidad de salvación para sus ocupantes. En el segundo, el vehículo se transforma en una especie de aeronave que se estrella contra un bloque de apartamentos, lo que permite a sus tripulantes burlar a la policía y escapar de allí en automóvil. La imagen parece ilustrar así el estribillo de la canción: «Bokura ga soredemo yamenainowa» («[a] pesar de todo, no abandonaremos»). El coche atraviesa un largo túnel en el que aparecen dos carteles disuasorios escritos en chino: 注意阳光 («cuidado con la luz solar») y 不保障生命 («supervivencia no garantizada»). Haciendo caso omiso, los protagonistas salen al exterior y dejan atrás una serie de reactores nucleares y una señal de «peligro extremo». Tras pasar la ciudad fantasma y el «sarcófago» del reactor que veíamos al comienzo del filme, los policías instan al personaje alado a alzar el vuelo, y éste, elevándose al fin sobre las nubes que cubren el paisaje, se aleja en la inmensidad del cielo azul, mientras sus rescatadores lo despiden desde el camino que cruza los campos (imagen 75).

Miyazaki no aclara la naturaleza de este enigmático ser, que podría considerarse, quizás, un ángel, como la legendaria figura que aparece durante los títulos de crédito iniciales de *Nausicaä del Valle del Viento* (imagen 76). De ese modo, su apariencia sobrenatural, casi divina, justificaría su presencia entre los miembros de la secta. No obstante, también existe la posibilidad de que se trate de una mutación producida por la contaminación nuclear, o incluso del resultado de un experimento científico, lo que, además de explicar que sea rápidamente llevado al laboratorio, ilustraría bien las

palabras de Bruce Sterling acerca del etos del *cyberpunk*: «Lo que se le puede hacer a una rata se le puede hacer a un ser humano, y a las ratas les podemos hacer casi cualquier cosa. Resulta duro pensar en ello, pero es la verdad, y no cambiará con taparnos los ojos. He aquí el *cyberpunk*»³⁸⁴.

Miyazaki, sin embargo, puntualiza, a propósito del simbolismo alegórico del personaje en la película: «No se trata de ninguna figura salvadora [...]. Simplemente, si uno no ceja en su empeño, mantiene la esperanza evitando que se la arrebaten, y luego se ve obligado a abandonarla, lo hace allá donde nadie pueda apropiársela. Es sólo eso. [...] Seguramente [los policías] vuelvan al cuerpo, aunque no sé si ello será posible»³⁸⁵.

En efecto, hablamos de dos rebeldes que, aunque guiados por una noble intención, se han sublevado contra el orden establecido, y para los que no hay remisión posible –eso sin contar con que ambos ya han sido, con probabilidad, contaminados por la radiación del exterior–. En la escena previa al rescate del ser alado, los vemos piratear desde su estudio el sistema de seguridad del laboratorio, lo que los convierte, de alguna manera, en *hackers*, como lo son la mayoría de los protagonistas del *cyberpunk*, modelados también a partir de la idea del héroe solitario que combate la injusticia, igual que hace el vaquero en las películas del Lejano Oeste o el *rônin* –samurái sin dueño– en las historias del Japón feudal. Aquí, sin embargo, no hay gloria, ni tan siquiera dinero que conquistar. Estamos más bien ante dos antihéroes que, como sucede con aquéllos que pululan en los relatos del *cyberpunk* –criminales, parias, desertores, inadaptados–, nos traen a la memoria al investigador privado de la novela policíaca o del cine negro, aquél capaz de solucionar los casos más complejos, pero no de obtener una recompensa justa por su trabajo. Esta atracción por los marginados y descontentos –aquéllos a los que Thomas Pynchon llama el «pretérito» y Frank Zappa el «olvido de la Gran Sociedad»– es precisamente el componente punk del *cyberpunk*.

³⁸⁴ «Anything that can be done to a rat can be done to a human being. And we can do most anything to rats. This is a hard thing to think about, but it's the truth. It won't go away because we cover our eyes. This is cyberpunk», B. Sterling, «Cyberpunk in the Nineties», en <http://www.streettech.com/bcp/BCPtext/Manifestos/CPInThe90s.html> (T. del A.).

³⁸⁵ «It's not as if she was a savior [...]. It's just that, if you don't completely give up on the situation and you keep your hope, not letting anyone touch it, and then you have to let it go, you let it go where no one can touch it. It's just that. [...] Probably they'll go back to be the policemen. I don't know if they could go back, though», *cit.* en http://www.nausicaa.net/miyazaki/oym/interview_oym.txt (T. del A.).

5.6. El vuelo y su simbolismo

«El viento vuelve, intentemos vivir»

Paul Valéry, *El cementerio marino*³⁸⁶

En la obra de Miyazaki, hallamos ilustres disidentes que, como los dos policías de *On Your Mark*, anteponen el deber moral al cumplimiento del trabajo asignado, y la justicia, a la obediencia de unas órdenes que, en no pocos casos, se revelan inaceptables. Tales decisiones están estrechamente relacionadas con el postulado ético conocido como *jin*, derivado del término chino *jen*, y vagamente traducible por «benevolencia». El *jin*

se convirtió en el Japón en una virtud fuera de la ley y se vio enteramente degradada de la alta posición que ocupaba en la ética china. En el Japón [...] “hacer *jin*”, o su variante “hacer *jingi*”, está muy lejos de ser una virtud exigida incluso en las esferas más altas. Su exclusión del sistema ético ha sido tan rotunda que significa algo hecho al margen de la ley. Puede ser, en realidad, un acto laudable [...]. Pero se recalca que es algo que rebasa los límites normales de lo que se le pide a una persona³⁸⁷.

La Monsley de *Conan, el niño del futuro* es, quizá, el paradigma más temprano de este «hacer *jin/jingi*» en la producción miyazakiana: brazo derecho de Lepka, el tirano que controla Industria y que quiere gobernar el mundo, acaba por exponerle la necesidad del contacto del ser humano con la naturaleza y de vivir conforme a sus leyes, y se subleva al final contra él; libera a Conan y se une a éste y al doctor Lao en su causa de destruir la Torre Solar e impedir que su energía caiga en poder del villano.

En *Lupin III – El castillo de Cagliostro*, el inspector Zenigata ve cómo su denuncia de los oscuros negocios del Conde es archivada por la corrupta Interpol, lo que

³⁸⁶ P. Valéry, *El cementerio marino*, Madrid, Alianza Editorial, col. Biblioteca Fundamental de Nuestro Tiempo, 1984, pág. 65.

³⁸⁷ R. Benedict, *op. cit.*, pág. 110.

le lleva a aliarse temporalmente con su archienemigo Lupin para acabar con la maquinaria de falsificación de dinero del noble y poder huir de la trampa mortal en la que se ha convertido su fortaleza. Este extraño e insospechado tándem ilustra otro ejemplo distinto de ese «hacer *jin/jingi*», dado que el término «se usa también en otro sentido de “fuera de la ley”, pues se emplea para designar la virtud entre “gangsteres”»³⁸⁸, exactamente lo que es Lupin y en lo que se convierte el inspector Zenigata al colaborar con él.

Ferrarin, ex camarada de Marco en *Porco Rosso*, a pesar de servir al ejército fascista –más que por convicción personal, por amor a su patria y por respeto al orden social y a la legalidad–, no olvida la amistad que lo une al héroe, avisándolo cada vez que los militares andan tras él, y lo mismo hacen Kurokawa y Hattori, los directivos de Mitsubishi en *El viento se levanta*, con Jirô, al que protegen y ocultan de la policía secreta cuando ésta le sigue los pasos.

Y en *El viaje de Chihiro*, Haku, Kamajî y Lin, aun trabajando para Yubâba, no dudan en ofrecer su ayuda a la niña, en esconderla, en salvarla del peligro o en aconsejarle qué hacer para sobrevivir en la casa de baños y poder regresar a su mundo.

Todos ellos evitan caer en las peligrosas redes del *giri* –el pago de la deuda hacia los superiores inmediatos, la sociedad, parte de la familia y uno mismo–, porque «[c]uando un hombre es forzado por el *giri*, se entiende que debe dejar a un lado su propio sentido de la justicia»³⁸⁹. En realidad, más que ir en contra de la ley –al fin y al cabo, «[e]l punto de vista de los japoneses es que obedecer la ley es una devolución de su deuda más elevada, el *ko-on*»³⁹⁰–, los personajes miyazakianos están en desacuerdo con el modo impropio en que ésta es administrada, lo que justifica su apoyo al/a la protagonista del relato, que, con frecuencia, trasciende las restricciones gracias al vuelo. Este motivo tan recurrente en la producción del cineasta japonés ha acabado por convertirse en uno de los rasgos definitorios de su trabajo. El vuelo puede ser una

³⁸⁸ *Ibid.*, págs. 110-111.

³⁸⁹ *Ibid.*, pág. 130.

³⁹⁰ *Ibid.*, pág. 121. Para éste y otros conceptos relacionados con el *on*, véase el cuadro al respecto en el apartado 7.1.22.

habilidad inherente al individuo –como sucede con la figura alada de *On Your Mark* (imagen 75)– o un auxilio prestado, bien por otro personaje capaz de elevarse por los aires –el *ô-totoro* con las hermanas May y Satsuki en *Mi vecino Totoro* (imagen 94), Haku con Chihiro en *El viaje de Chihiro*, Howl con Sophie en *El castillo ambulante*–, bien por una máquina o aparato volador, sea éste un avión –caso, por ejemplo, de *Porco Rosso*– o una sencilla escoba –como vemos en *El servicio expreso a domicilio de la bruja* (imagen 77)–. De este modo, el vuelo físico y real en la película se convierte en metáfora de la superación de las dificultades, de los límites fijados por las normas, las convenciones sociales o la propia realidad física³⁹¹.

Así, en *On Your Mark*, el vuelo puede encarnar, independientemente de la exégesis miyazakiana que hemos visto, la esperanza redentora que planea sobre un futuro oscuro y caótico; en *Porco Rosso*, erigirse en símbolo de la libertad indoblegable ante las circunstancias externas –una libertad enarbolada, de manera significativa, por un piloto independiente y solitario como Marco–; en *El castillo ambulante*, ilustrar la autonomía personal conseguida tras la emancipación de los miedos o complejos y la transgresión de cualquier regla impuesta a uno mismo; en *Mi vecino Totoro*, representar la fantasía necesaria para evadirse de la dura realidad circundante; en *El servicio expreso a domicilio de la bruja*, constituirse en parábola sobre el descubrimiento del potencial interior y la conquista de las capacidades personales; y en *Ponyo en el acantilado* –filme en el que el agua se convierte en sustituta del aire³⁹²–, expresar el libre albedrío y la capacidad de decidir sobre la propia vida.

Desde el punto de vista psicoanalítico, el vuelo es, además, una imagen erótica que, especialmente en el caso de los personajes adolescentes, expresa el despertar a la

³⁹¹ En palabras de Miyazaki, «lo que el vuelo simboliza es una liberación de [...] la gravedad, de modo que, para mí, volar es, en efecto, una forma de emanciparse» [«what flight expresses is a liberation from [...] gravity, so for me really, flight is a form of liberation», *cit.* en <http://www.theblackmoon.com/Deadmoon/spiritedaway.html> (T. del A.)].

³⁹² La indisolubilidad de ambos elementos queda patente en la película en virtud de relaciones sinestésicas entre la imagen y el título de los *leitmotive* de la banda sonora. Así, la secuencia en la que, con la ayuda de sus hermanas, Ponyo logra transformarse en humana y ascender montada en un pez hasta la superficie marina, va acompañada del tema musical ポニョの飛行 [(*Ponyo no hikô*) *El vuelo de Ponyo*], muy similar al que, con leves variaciones, escucharemos luego en 波の魚のポニョ [(*Nami no sakana no Ponyo*) *Ponyo la de los peces-ola*].

sexualidad³⁹³. Susan Napier incide en esta idea haciendo referencia a *El servicio expreso a domicilio de la bruja*:

Aunque la película no lo subraya, es interesante observar que la pérdida de poderes/confianza de Kiki tiene lugar durante la pubertad, un período en el que muchas jóvenes se cuestionan su competencia innata. Si bien la sexualidad de Kiki apenas es mostrada en el filme, resulta significativo que la recuperación de sus poderes se produzca a través de su relación con un chico. En lo que es una subversión del relato convencional masculino de paso a la madurez, que concluiría con el joven rescatando a la dama en apuros, aquí es Kiki la que salva a Tonbo, hecho que consolida su tránsito por el camino hacia la verdadera independencia³⁹⁴

e indica de manera velada que ha alcanzado también la madurez sexual (imagen 77)³⁹⁵.

El vuelo, por último, forma parte del dispositivo de aventura del relato, al que añade un destacado componente carnavalesco que enlaza con el segundo de los modos – el «festivo»– en los que Susan Napier clasifica el *anime*³⁹⁶, puesto que dota a las escenas en las que aparece de un carácter atractivo, unas veces majestuosamente épico – *Nausicaä del Valle del Viento*, *El castillo en el cielo*– y otras deliciosamente cómico – *Mi vecino Totoro*, *El servicio expreso a domicilio de la bruja*–, además de anunciar, en la mayoría de casos, la aparición de lo mágico y lo sobrenatural.

³⁹³ Aunque sería un estudio que rebasaría los límites de este trabajo, no nos resistimos a apuntar aquí la posibilidad de analizar la obra miyazakiana en clave psicoanalítica, tomando como base el libro de Bruno Bettelheim *Psicoanálisis de los cuentos de hadas (The Uses of Enchantment. The Meaning and Importance of Fairy Tales, 1975)*. Después de todo, las películas de Miyazaki comparten varios rasgos con este tipo de relatos ficticios, como ya explicamos en el apartado 5.1.1.

³⁹⁴ «Although the film does not emphasize this, it is interesting that Kiki's loss of power/confidence occurs during puberty, a period when many young girls question their innate competence. Even though Kiki's sexuality is kept deliberately low-key, it is significant that the return of her powers comes about through her involvement with a boy. In a reversal of the conventional male coming-of-age tale, which might end with the young man rescuing a damsel in distress, it is Kiki who rescues Tombo, solidifying her passage on the road to genuine independence», S. J. Napier, 2001, págs. 133-134 (T. del A.).

³⁹⁵ El dato, además de constatar una realidad física y natural, ilustra también una realidad social: los trece años de Kiki constituyen la edad mínima en Japón para mantener relaciones sexuales consentidas.

³⁹⁶ S. J. Napier, 2001, págs. 12-13.

Variante del vuelo cargada siempre de significado y muy común también en la obra de Miyazaki es la agitación de elementos naturales por parte del viento: el gran alcanforero que se estremece por la noche en *Mi vecino Totoro* o el bamboleo de los tallos y la hierba ondulante que abren *El servicio expreso a domicilio de la bruja* son imágenes que, en su aparente sencillez, parecen condensar las fuerzas telúricas, el aliento del mundo, y nos revelan el poder de la naturaleza para inspirar y educar a jóvenes llenas de vida como May y Satsuki o como Kiki, que toman su fuerza precisamente de ella.

Pero si hay una película en la que el viento adquiriera especial protagonismo, empezando ya por el propio título, ésa es, sin duda, *El viento se levanta*. Nunca antes en la animación –y en el cine de acción real, tendríamos que remontarnos a *El viento (The Wind)*, Victor Sjöström, 1928) para encontrar algo parecido– se habían mostrado la fuerza y el simbolismo de este fenómeno meteorológico de forma tan sugerente y arrebatadoramente hermosa como se muestran aquí, pues si *Mi vecino Totoro* se erigía en tributo a la tierra, *El castillo ambulante* era un homenaje al fuego y *Ponyo en el acantilado* constituía el triunfo del agua, *El viento se levanta* supone la plasmación perfecta del cuarto elemento, el más etéreo, el más sutil y, por ello mismo, el más difícil de representar, porque, ¿cómo se puede hacer visible lo invisible? Esta pregunta de reminiscencias ontológico-religiosas resulta absolutamente pertinente en un trabajo de carácter testamentario como éste, un trabajo que supone una fulguración cercana al famoso *punctum* barthesiano³⁹⁷ en la postrera mirada del autor sobre sí mismo en un momento en que vida y obra parecen haber dicho ya la última palabra, pues, en principio, *El viento se levanta* iba a convertirse en la despedida de Miyazaki del séptimo arte, una despedida por todo lo alto en la que el realizador despliega no sólo las alas de su imaginación –recordemos las portentosas escenas oníricas del filme–, sino toda su maestría y buen hacer, toda su genialidad, que no se limita sólo al derroche de fantasía, sino a la sabia combinación de los elementos que hacen posible la creación de una gran película, y que abarcan desde el dispositivo narrativo y el ritmo hasta el conocimiento

³⁹⁷ Este concepto, introducido por Roland Barthes en su libro *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía (La chambre claire. Note sur la photographie)*, 1980), alude a la fascinación, la emotividad, la «punzada» en el rostro del espectador, al que aquello que ve le provoca una respuesta. Se trata de algo que no se busca, pero que se encuentra de forma azarosa, sin premeditación ni teatralidad, en fotos que no han sido hechas conscientemente. Citamos en la bibliografía la edición de esta obra que nosotros hemos consultado.

de los resortes del género, o, mejor dicho, de los géneros, porque, como en toda su producción anterior, también en *El viento se levanta* se dan cita el melodrama y la comedia –hay mucho menos humor que en otros trabajos, pero lo hay–, lo épico y lo intimista, lo real y lo maravilloso, el cine puramente de entretenimiento y el cine más filosófico e intelectual³⁹⁸, aquél donde el simbolismo encuentra un terreno abonado y fértil para hacer florecer algunas de sus más bellas interpretaciones.

«Te amo desde el día en que rescataste mi sombrero», le dice Jirô a Nahoko al abrirle su corazón. «Yo también te amo desde el momento en que el viento te trajo a mí», le responde Nahoko en una confesión que nos trae a la mente el «nunca sabré en qué viento llegó este querer» de la canción *Luna de miel* escrita por Rafael de Penagos y compuesta por Mikis Theodorakis, cuya música forma parte de la banda sonora del filme homónimo dirigido por Michael Powell en 1959. «¿Todavía sopla el viento?», le pregunta Caproni a Jirô en una de sus visiones, lo cual equivale a preguntarle: «¿aún tienes sueños?», «¿sigues vivo?», porque el viento, como el agua en movimiento, es –también en *El cementerio marino* de Paul Valéry–, signo de vida. «Yo soy libre», afirmó el propio Miyazaki al anunciar lo que parecía su retirada definitiva en 2013³⁹⁹. «Como el viento», podríamos añadir nosotros. El viento del verano agitando la hierba, el viento del amor, el viento de la libertad, el viento que insufla vida. Pero también el viento del cambio, el viento que anuncia el huracán de la guerra, el «viento de los dioses» (*kamikaze*), el viento de la desgracia. Éste es el viento que sopla en la película, y, al soplar, «lo que el viento se llevó» con él fue el antiguo Japón, el Japón tradicional y toda una forma de entender el mundo. A cambio, lo que ese mismo viento trajo fue el Japón moderno, un Japón que miraba hacia Occidente –*ce qu'a vu le vent d'ouest*–. «Viento del este, viento del oeste». Metalingüísticamente hablando, y desde la perspectiva testamentaria de una obra postrera como ésta, lo que ese viento parece aquí llevarse consigo es una manera de hacer y de entender la animación; una concepción de la misma que, muy probablemente, desaparezca con Miyazaki. Pero aun así, *il faut tenter de vivre!* También el viento traerá nuevas creaciones –estamos seguros de ello– y seguirá haciéndonos soñar. *El viento nos llevará* como en el filme lleva a Jirô a las

³⁹⁸ Para una rápida visión global de la fusión de los géneros cinematográficos en la obra de Miyazaki, pero también en la de otros autores del Studio Ghibli, véase A. Sala, «Ghibli: El anime como integrador de géneros», en *Nosferatu*, N° 36-37, agosto 2001, págs. 114-121.

³⁹⁹ Cit. en H. Mukai, «Kaze tachinu», en *Eikyô, influencias japonesas*, N° 12, invierno 2014, pág. 59.

alturas, empujándolo a alcanzar su objetivo y elevándolo por encima de cualquier obstáculo que le impida su feliz consecución. De ahí las escenas de vuelo en la película, que, como apuntábamos antes, no sólo tienen ese componente festivo carnavalesco destinado al entretenimiento, sino que también se erigen en símbolo de las posibilidades del protagonista y, por extensión, del público al que va dirigido el mensaje.

Aun cuando no sea patrimonio exclusivo de los personajes femeninos – acabamos de verlo–, el vuelo, como señala Napier, se convierte en

un importante símbolo de investidura de poder para las heroínas miyazakianas. Al volar, las jóvenes superan las restricciones impuestas por la realidad, sean éstas las expectativas de la sociedad o simplemente las limitaciones del propio cuerpo. [...] [L]a imagen de la muchacha elevándose por los aires transmite un mensaje de posibilidades ilimitadas en el que las emociones, la imaginación y, en ocasiones, incluso la tecnología –el planeador de Nausicaä, por ejemplo– se combinan para ofrecer la esperanza de un mundo diferente y posible que trascienda el nuestro⁴⁰⁰[;]

un mundo en consonancia con la frase que Ashitaka pronuncia en *La princesa Mononoke*: «Una sociedad en la que las mujeres son felices es una buena sociedad».

5.7. Princesas, brujas, guerreras y mesías: heroínas en la obra de Hayao Miyazaki

«La mujer es el rayo de la luz divina
No es el ser que el deseo de los sentidos toma por objeto
Ella es creador, habría que decir, no es una creatura»

Yalâl ad-Dîn Muhammad Rûmî⁴⁰¹

⁴⁰⁰ «[A] major symbol of empowerment for his *shôjo* characters. In flight the girls transcend the strictures of the real, be they the expectations of society or simply the limitations of the body itself. [...] [T]he image of the flying girl sends a message of boundless possibility in which emotions, imagination, and sometimes even technology (for example, Nausicaä's soaring glider) combine to offer hope of a potentially attainable alternative world that transcends our own», S. J. Napier, 2001, pág. 138 (T. del A.).

⁴⁰¹ *Cit.* en C. Montero, *De la ciencia a la conciencia. Un viaje interior*, Buenos Aires, Editorial Sudamericana, 2016 (libro electrónico).

5.7.1. Lo femenino y lo masculino

Resulta sintomático que, en las películas de Miyazaki, esa idea de superación y mejora se encarna justo en figuras juveniles y, salvo contadas excepciones –Conan en *Conan, el niño del futuro*; Lupin en *Lupin III – El castillo de Cagliostro*; Marco en *Porco Rosso*; Ashitaka en *La princesa Mononoke*–, siempre femeninas. Juveniles, porque, como historias de búsqueda y maduración personal que estos filmes son, requieren necesariamente de protagonistas que aún no hayan alcanzado la edad adulta, o, al menos, su pleno desarrollo. Femeninas, porque las jóvenes ofrecen, como mínimo, dos ventajas con respecto a sus correlatos masculinos: una desde el punto de vista del mero dispositivo narratológico y otra desde el punto de vista simbólico y argumental.

Miyazaki ha desempeñado un papel vital en la renovación del *shôjo* dentro de la animación japonesa⁴⁰². El *shôjo* (literalmente, «muchacha») es un género del manga y del *anime* protagonizado por chicas y dirigido sobre todo a un público adolescente femenino. Quienes pueblan las historias del *shôjo* suelen ser jóvenes lindas, dulces y graciosas –*kawaii* es el término japonés que mejor las define– cuyo aspecto presenta los parámetros estéticos típicamente definitorios del cómic japonés –ojos grandes, nariz respingona, cabellos de colores, figuras estilizadas, etc.–, y cuyas peripecias giran en torno a la amistad y al amor, por lo general en el ambiente de la escuela secundaria. Aunque no todos los personajes femeninos del *anime* comparten tales características, no hay duda de que éstas se han convertido hoy en la seña de identidad más reconocible de la animación nipona. Con todo, vale la pena señalar que algunas de estas peculiaridades, como la afabilidad y la inexperiencia o inmadurez sexual de los personajes, estaban ya presentes en la obra de Osamu Tezuka, como el propio Miyazaki se ha encargado de hacer notar⁴⁰³.

Aun cuando atesoren ciertos rasgos propios de dicha categoría, tales como el donaire y la ternura, las protagonistas de los filmes de nuestro autor distan mucho de la

⁴⁰² A este respecto, pueden consultarse, entre otros títulos, S. Hirota, 宮崎アニメの女性たち: クラリスから千尋まで (*Miyazaki anime no joseitachi: Kurarisu kara Chihiro made*), 東京 (Tokio), 新風舎 (Shinpûsha), 2004 y H. Murase, *op. cit.* (en la misma publicación se encuentran también otros interesantes artículos sobre el cine de Miyazaki, pues buena parte del número está dedicada a él).

⁴⁰³ Véase H. Miyazaki, 2008, pág. 180.

ultrafeminidad pasiva y soñadora –a veces incluso irritantemente estúpida– que caracteriza a los prototipos del género, haciendo gala, por el contrario, de una gran fuerza, de una envidiable independencia y de una resuelta capacidad de acción, cualidades tradicionalmente asociadas a los hombres, y atributos emblemáticos de los personajes del *shōnen*⁴⁰⁴, lo que ha llevado a la revista ユーリカ [(*Yûrika*) *Eureka*] a referirse a las heroínas de Miyazaki como poco menos que chicos con máscara de *shōjo*⁴⁰⁵. Quizá se trate de una calificación exagerada, dada la actitud comprensiva, el carácter indulgente e incluso el inocente erotismo –peculiaridades estereotípicamente femeninas– que también éstas exhiben, pero, desde luego, el comentario pone de relieve una de las señas de identidad más reconocibles de toda la obra miyazakiana, tan distintiva como puedan serlo sus mundos de fantasía o las singulares máquinas voladoras que por ellos pululan.

A primera vista, no sería ilícito ni descabellado pensar que esta masculinización parcial de los personajes femeninos responde a la creencia de que, justo a través de ella, éstos puedan lograr sus objetivos. No obstante, autoras feministas como Elizabeth Ann Kaplan se han mostrado escépticas con respecto a ello. Para la teórica e historiadora estadounidense, si bien es cierto que «como consecuencia del reciente movimiento de mujeres, se ha permitido que éstas asuman (ocupen) en la representación la posición definida como “masculina”», no lo es menos el hecho de que tal permisión se da

siempre que el hombre ocupe entonces la posición de *ellas*, con lo que la estructura se mantiene intacta.

[...] En cualquier caso, esos “intercambios” no le sirven de gran cosa a ninguno de los dos sexos, puesto que no ha habido ninguna transformación esencial: los papeles permanecen encerrados dentro de sus límites estáticos. Mostrar imágenes de una simple inversión de papeles puede ser, de hecho, una válvula de seguridad para las tensiones

⁴⁰⁴ El *shōnen* (literalmente, «muchacho») es el más exitoso género dentro del manga y el *anime*, dirigido sobre todo a varones de entre quince y dieciocho años, con protagonistas masculinos y con grandes dosis de acción y humor en sus historias –elementos, por otro lado, también presentes en la producción miyazakiana–.

⁴⁰⁵ Véase ユーリカ (*Yûrika*), vol. 29, N° 11, 1997, pág. 2 [edición especial dedicada a Hayao Miyazaki: «宮崎駿の世界» («Miyazaki Hayao no sekai»)].

sociales que el movimiento feminista ha creado al exigir una posición más dominante para las mujeres⁴⁰⁶.

Por su parte, Teresa de Lauretis afirma, con respecto a la elaboración de prácticas y discursos específicos sobre el género que han dado lugar a «espacios de mujeres», que «el concepto de género como diferencia sexual y los conceptos que derivan de la misma (cultura de las mujeres, función materna, escritura femenina, feminidad, etc.) se han convertido en un límite, casi en un obstáculo, para el pensamiento feminista»⁴⁰⁷.

Ciertamente, los estudios de género enfocados desde la perspectiva de la disparidad sexual no hacen sino ahondar en la distinción entre lo masculino y lo femenino, y, en consecuencia, en los límites y prejuicios asociados a ambas categorías, lo que justo contribuye a reproducir esos estereotipos socialmente establecidos, que, como dice la investigadora italiana, se convierten en «obstáculo para el pensamiento feminista». Ahora bien, la feminidad en Miyazaki, lejos de definirse por la negación de su opuesto, lo hace, como el símbolo del yin y el yang, por la integración armónica en una misma figura –figura, además, de cuerpo andrógino, como apuntaba Roberto Cueto en el apartado 4.2.2. al hablar de una fisonomía común a muchos personajes en el *anime*– de los rasgos tradicionalmente considerados masculinos y femeninos, con lo cual, toda disimilitud es eliminada, y cualquier posible enfrentamiento, neutralizado. San en *La princesa Mononoke* constituye un buen ejemplo de ello, aunque es Nausicaä, sin duda, el paradigma perfecto, en tanto que su figura, ya de por sí ambigua, acaba, además, asimilándose al final del filme a la del mítico hombre-pájaro (imágenes 78, 79 y 80). Idéntica regla opera en el caso de personajes masculinos de apariencia andrógina como el Haku de *El viaje de Chihiro* o el Howl de *El castillo ambulante*.

Seguramente Teresa de Lauretis tenga razón al reclamar la necesidad de reconstruir el concepto de género para que éste deje de estar tan estrechamente ligado a la diferencia sexual (fisiológica), pues parte de dicha diferencia es, en realidad, un

⁴⁰⁶ E. A. Kaplan, *op. cit.*, pág. 62.

⁴⁰⁷ T. de Lauretis, «Tecnologías del género», en «Diferencias. Etapas de un camino a través del feminismo», en *Horas y horas, Cuadernos inacabados*, Nº 35, Madrid, 2000, pág. 33.

efecto del lenguaje, separado de la realidad. En este punto, merece traerse a colación, aunque sea de pasada, al lingüista ruso-soviético Valentin N. Voloshinov, que, en su obra *El marxismo y la filosofía del lenguaje* [Марксизм и философия языка (*Marksizm i filosofiya yazyka*), 1929], analizó la forma en que la conciencia se estructura a partir de signos que conllevan una carga ideológica más allá de las cualidades puramente biológicas, puramente materiales, pues «[t]odo producto ideológico posee una significación: representa, reproduce, sustituye algo que se encuentra fuera de él, esto es, aparece como signo. Donde no hay signo no hay ideología»⁴⁰⁸.

Miyazaki, en definitiva, parte de las reglas del género para subvertirlas y desmontar la imagen tradicional de la feminidad, lo que desbarata los esquemas del público, obligado a extrañarse de aquello que hasta entonces había considerado normal, fijo e inmutable. Al convertir a sus protagonistas en *shôjo* firmes y autosuficientes, nuestro autor pone estas propiedades en primer plano y hace que el espectador sea consciente de ellas en un nivel de percepción que un personaje masculino habitual nunca estimularía. De este modo, consigue, por un lado, añadir nuevas notas de frescura a historias clásicas, y, por otro, desplegar ante los asombrados ojos del público todo un horizonte de nuevas posibilidades de lo que el mundo –y, por ende, la tradicionalmente patriarcal sociedad japonesa⁴⁰⁹– podría ser⁴¹⁰.

⁴⁰⁸ V. N. Voloshinov, *El marxismo y la filosofía del lenguaje*, Madrid, Alianza, 1993, pág. 32.

⁴⁰⁹ «No obstante, la mujer japonesa disfruta de gran libertad si se la compara con la de otros países asiáticos, y esto no se debe solamente al proceso de occidentalización», R. Benedict, *op. cit.*, pág. 55. En efecto, desde los orígenes mismos de la civilización nipona, la mujer ha jugado un papel fundamental en la conformación cultural del país, ya sea en sus aspectos económicos –ella ha sido y es la encargada de la economía familiar, aunque no necesariamente de los ingresos–, ya en sus aspectos artísticos –recordemos a las grandes escritoras de la Antigüedad, como la gran poetisa Komachi de Ono; la dama Sei, autora de *El libro de la almohada* [枕草子 (*Makura no sôshi*), c. 1000]; o la dama Murasaki, que firmó la primera novela de la historia: *La historia de Genji/La novela de Genji* [源氏物語 (*Genji monogatari*), c. 1000]– o religiosos –la sacerdotisa-bailarina Okuni, del Gran Santuario de Izumo, cuyas danzas dieron origen al kabuki; o la propia Amaterasu, diosa del Sol y divinidad principal del sintoísmo–. De hecho, todavía hoy es posible encontrar vestigios del notable papel desempeñado por las mujeres en ámbitos tan dispares como la pesca de madreperlas –llevada a cabo por las famosas buceadoras o *ama* (literalmente, «mujeres del mar») en Toba (prefectura de Mie)– o las artes escénicas –el *onna jôruri* u *onna gidayû* [para más información, pueden consultarse A. K. Coaldrake, *Women's Gidayû and the Japanese Theatre Tradition*, Londres y Nueva York, Routledge, 1997 y Y. Mizuno, 知られざる芸能史 娘義太夫 — スキャンダルと文化のあいだ (*Shirarezaru geinô-shi: Musume-gidayû. Sukyandaru to bunka no aida*), 東京 (Tokio), 中公新書 (Chûkô Shinsho), 1998]–.

⁴¹⁰ Esta mirada nueva no sólo se opone a las convenciones del *shôjo* japonés; también se sitúa en las antípodas de la visión de la feminidad propugnada, salvo algunas excepciones, por los dibujos animados

Las heroínas miyazakianas, aunque varían en cada obra, guardan siempre profundas concomitancias entre ellas, tanto en lo que atañe a su apariencia física como en aquello que concierne a su carácter y personalidad. Se diría, de hecho, que unas «citan» a otras, porque, como se preguntaba Roland Barthes, «¿[q]ué es [...] nuestro rostro sino una “cita”?»⁴¹¹. Al mismo tiempo, desde el punto de vista de la antropología filosófica, ese recurso a la «cita», a la repetición, puede equipararse al hecho de que, en las sociedades arcaicas, «[l]os hombres tendrían [...] la tendencia a hacerse arquetípicos y paradigmáticos»⁴¹², y, aunque, obviamente, el cine de Miyazaki es un producto de la época contemporánea, y no de la antigüedad, no puede negarse que el director es dueño de una mitología personal habitada por sus propios arquetipos, y que es justo este hecho el que nos lleva a establecer la susodicha comparación, un análisis mucho más sugerente y acertado, a nuestro parecer, que la mera y prosaica explicación de que ello se deba a una finalidad práctica a la hora de realizar los dibujos, que, de este modo, y precisamente por estar, de alguna forma, codificados, resultarían más fácil de llevar a cabo por parte del equipo de animadores.

En cualquier caso, ya sea por motivaciones pragmáticas, ya por razones de índole simbólico –o por ambas, que tampoco tienen por qué ser excluyentes–, lo cierto

estadounidenses –Disney, Warner Brothers...– y, por extensión, por buena parte del cine de animación occidental.

⁴¹¹ R. Barthes, 1991, pág. 124.

⁴¹² M. Eliade, 1972, pág. 40. «Esta tendencia puede parecer paradójica, en el sentido de que el hombre de las culturas tradicionales no se reconoce como real sino en la medida en que deja de ser él mismo (para un observador moderno) y se contenta con *imitar y repetir* los actos de *otro*. En otros términos, no se reconoce como *real*, es decir, como “verdaderamente él mismo” sino en la medida en que deja precisamente de serlo» (*ibid.*), algo, por cierto, estrechamente vinculado a la idea búdica del universo como conciencia única de la que todos –ausentes, en realidad, de un ego, de un yo– formamos parte, y que explicaremos detalladamente en el apartado 5.8.

Asimismo, «la abolición del tiempo por la imitación de los arquetipos y por la repetición de los gestos paradigmáticos» –en tanto que, «por la paradoja del rito, el tiempo profano y la duración quedan suspendidos» (*ibid.*)– tiene mucho que ver con la concepción temporal en el budismo, expresada así por el propio Buda: «El pasado es un sueño. El futuro, un espejismo. El presente, una nube que pasa» [*cit.* en R. Calle (ed.), *op. cit.*, pág. 18].

Por otro lado, puesto que «todo sacrificio *repite* el sacrificio inicial y coincide con él [...] en el mismo instante mítico del comienzo», proyectando al hombre, por medio de esa imitación, «a la época mítica en que los arquetipos fueron revelados por vez primera» (M. Eliade, 1972, págs. 40-41), podríamos hablar también de un presente continuo, eterno, en base al cual se entendería la célebre exhortación del maestro zen Taisen Deshimaru a vivir en el momento presente, sin tratar de rebasar sus límites: «A aquellos que buscáis el camino, / os lo ruego, / no perdáis el momento presente» (T. Deshimaru, *La práctica del Zen y cuatro textos canónicos Zen*, Barcelona, Kairós, 2008, pág. 214).

es que abundan en la filmografía de nuestro autor los personajes modélicos y paradigmáticos. Así, en lo que a las figuras femeninas se refiere, el personaje de Pippi Långstrump creado para una adaptación televisiva de la obra homónima de Astrid Lindgren que no llegó a ver la luz, fue reciclado y convertido en Mimiko (imagen 93), la pequeña protagonista de *Las aventuras de Panda y sus amigos I* [パンダ・コパンダ (*Panda Kopanda*), Isao Takahata, 1972] y *Las aventuras de Panda y sus amigos II* [パンダ・コパンダ – 雨降りサーカスの巻 (*Panda Kopanda – Amefuri sâkasu no maki*), Isao Takahata, 1973], figura que, a su vez, anticipa los personajes de May, Ponyo y Fuki en *Mi vecino Totoro*, *Ponyo en el acantilado* y *House Hunting/Looking for a Home* [やどさがし (*Yado-sagashi*), 2006]⁴¹³, respectivamente; la Lana de *Conan, el niño del futuro* es la clara precursora de Sheeta en *El castillo en el cielo*; Satsuki, Kiki y Chihiro, niñas las tres de edades comprendidas entre los diez y trece años, son variaciones de una misma tipología infantil; y San, *la princesa Mononoke*, es en muchos aspectos la versión salvaje de *Nausicaä*, que deriva, a su vez, tanto de la heroína del manga homónimo como del protagonista epónimo del cómic *El viaje de Shuna*⁴¹⁴. Todos estos personajes, incluso los que, en principio, podrían acercarse más al modelo típicamente femenino, comparten esa sabia fusión de elementos pertenecientes al *shôjo* y al *shônen*, con lo que truncan una y otra vez, como ya hemos dicho, las expectativas del público, acostumbrado a las convenciones genéricas.

El ejemplo más temprano de estas muchachas masculinizadas quizá sea Yuki (imagen 81), el personaje central de *Yuki's Sun*, una serie para televisión que Tokio Movie Shinsha nunca llegó a realizar, pero gracias a cuyo programa piloto podemos hacernos hoy una idea de la concepción de su protagonista, precedente, en muchos aspectos, de la Heidi de la serie homónima creada dos años más tarde. El proyecto estaba basado en un popular *shôjo manga* de Tetsuya Chiba publicado por entregas en 1963, y giraba en torno a una niña huérfana de diez años que era adoptada por una familia pudiente, los Iwabuchi, y a la que, a partir de ese momento, le sucedían

⁴¹³ Se trata de uno de los cortometrajes realizados por Miyazaki para el Cine Saturno del Museo Ghibli, en Mitaka (Tokio). Fuera de ahí, la obra sólo se ha proyectado en Nueva York, por lo que hemos recurrido al título en inglés. La traducción de la versión original al castellano sería *En busca de alojamiento*.

⁴¹⁴ Para una relación de los restantes tipos de personajes –femeninos secundarios y masculinos– en el cine de Miyazaki, así como de los gestos y acciones que los caracterizan, véase el apartado 7.1.19.

múltiples vicisitudes. Entre el material rodado, tenemos imágenes de Yuki trepando a un árbol y colocando a un polluelo con cuidado en una rama; corriendo por una extensa pradera junto a una manada de caballos; cabalgando sobre una enorme cerda mientras lleva en brazos a uno de sus lechones; subiendo a un tren en marcha; o estrechando entre sus brazos a la hija del señor Iwabuchi cuando ésta, separada de sus padres, busca refugio en ella –fragmentos cinematográficos que aúnan en la figura de la niña la dulzura y la sensibilidad propias del *shôjo* con el vigor y el arrojo que singularizan el *shônen*–.

En *Mi vecino Totoro*, May y Satsuki se enfrentan con entereza a los reveses que suponen en sus aún cortas vidas la enfermedad de su madre y, consecuentemente, la mudanza al campo para poder estar cerca de ella. Su habilidad para conectar con «lo Otro», sea éste lo inconsciente o lo sobrenatural –en función del grado de existencia real que confirmamos a los *totoro* y al resto de criaturas maravillosas del filme– es mostrada como signo inequívoco de salud mental y fuerza interior –«es la razón bien empleada la que te lleva a aceptar el misterio», decía Pascal⁴¹⁵–. De hecho, una de las ideas implícitas de la película es que lo fantástico permite incluso a los niños de corta edad cuidar de sí mismos psicológicamente en momentos críticos. Con la buena disposición y con el humor que suelen caracterizar a las heroínas de Miyazaki, las dos niñas plantan cara a los problemas y consiguen salir victoriosas, o, lo que es lo mismo, aprenden a sobrevivir. Satsuki, en especial, encarna a esa figura deliciosamente femenina y firme, a un mismo tiempo. En ausencia de su progenitora, es la responsable del mantenimiento del hogar, y la encargada del cuidado de su hermana menor y hasta de su padre, como puede observarse en la escena en la que les prepara a los dos el desayuno y el almuerzo. Dotada de la constitución ligera de su madre, su encrespado cabello es el símbolo visible de su indomabilidad y libre albedrío. Asimismo, está provista de un temple especial –nada común en este tipo de personajes *shôjo*– con el que carga la adversidad a sus espaldas, idea maravillosamente expresada en la escena de la parada del autobús, donde la vemos llevando a May a cuestas. Ésta, a su vez, aparece en los títulos de crédito finales cuidando con cariño a un bebé, como si el director quisiera así

⁴¹⁵ *Cit.* en Ll. Amiguet y V. Messori (en diálogo), «La contra: “Trato de demostrar que ser cristiano no es ser cretino”», en *La Vanguardia*, 30 de marzo de 2010, en http://www3.escolacristiana.org/wp_recullpremsa/2010/03/la-vanguardia-la-contra-trato-de-demostrar-que-ser-cristiano-no-es-ser-cretino/

mostrarnos que también la pequeña va contrayendo poco a poco las responsabilidades propias de los adultos.

Precisamente modelada a partir de May, Ponyo, la protagonista de *Ponyo en el acantilado*, comparte con ella el espíritu dinámico típico de las heroínas que pueblan la obra de Miyazaki, y el gracejo inherente a alguien de su tierna edad. Auténtico torbellino de la naturaleza, la figura de la niña-pez está provista de una vitalidad desbordante, de una fuerza sobrehumana y de una testarudez que sobrepasan, con creces, las del propio Sôsuke, su pareja masculina en la película, y que la hacen dueña absoluta de su destino. No es casual que su nombre real sea Brünnhilde, como el de la valquiria preferida de Wotan en la saga operística *El anillo del nibelungo* (*Der Ring des Nibelungen*, Richard Wagner, 1876⁴¹⁶) otro ejemplo de fémina masculinizada. Al igual que ella, Ponyo desobedece a su padre y desata de este modo la tragedia, al crear un agujero interdimensional y un peligroso desequilibrio cósmico. La relación entre ambos personajes es reforzada asimismo en la banda sonora con el tema *Nami no sakana no Ponyo* (*Ponyo la de los peces-ola*), que oímos en la secuencia en la que, bajo apariencia antropomorfa, Ponyo aparece corriendo y brincando sobre sus hermanas transfiguradas en los peces que forman las gigantescas olas de un *tsunami*, y que supone un claro homenaje musical a la *Cabalgata de las valquirias* (*Walkürenritt*). A pesar de todos estos rasgos considerados tradicionalmente varoniles –y enfatizados en la canción *いもうと達* [(*Imôto-tachi*) *Las hermanas pequeñas*] del *Álbum de Imágenes* de la película, como más adelante veremos–, en la escena en la que Sôsuke y Ponyo encuentran al matrimonio con el bebé, ésta también exhibe de forma cándida su instinto maternal –atributo definitorio, por excelencia, de la naturaleza femenina–, al ofrecer sopa y emparedados para el pequeño, y hacerle unos arrumacos antes de despedirse.

La protagonista de *El servicio expreso a domicilio de la bruja* es otro ejemplo claro de heroína miyazakiana resuelta, vivaz y encantadora. La idea de una niña abandonando su casa y estableciéndose por su cuenta en otra ciudad resulta sorprendente en cualquier lugar del mundo, pero más aún en un país tradicionalmente patriarcal como Japón. En la feliz independencia de Kiki, se aprecia la efectividad de la

⁴¹⁶ Fecha de la primera representación completa de la tetralogía, integrada por *El oro del Rin* (*Das Rheingold*, 1869), *La valquiria* (*Die Walküre*, 1870), *Sigfrido* (*Siegfried*, 1876) y *El crepúsculo de los dioses* (*Götterdämmerung*, 1876).

técnica de «desfamiliarización» empleada por Miyazaki; rasgos asociados, por lo general, a los hombres –la autonomía, la competencia, la capacidad de planificación–, se traslucen en la feminidad de la pequeña hechicera con el fin de crear una historia memorable de paso a la adultez. El personaje de Úrsula, que viene a complementar al de Kiki en el filme, parece en muchos aspectos una versión crecida de ésta, idea corroborada por el hecho de que sea la misma actriz, Minami Takayama, la que preste su voz a ambos personajes⁴¹⁷. Dedicada por entero a la pintura, Úrsula vive sola en su cabaña del bosque, y con su existencia, ofrece a Kiki el modelo de una joven emancipada y realizada con su trabajo.

Lo mismo puede decirse de la Sheeta de *El castillo en el cielo*, otro paradigma de niña-mujer que, antes de ser raptada por Muska y de embarcarse con Pazu en la búsqueda de la legendaria Laputa, se dedica al cuidado de su granja en Gondo, actividad que, suponemos, retomará junto al muchacho después de sus aventuras en la fortaleza flotante, donde no pocas veces tiene la oportunidad de demostrar su valor.

En *Conan, el niño del futuro*, la aparentemente frágil Lana hace también gala de su brava heroicidad arriesgando su vida en más de una ocasión por salvar a Conan y a los habitantes de Industria, sometidos al poder del malvado Lepka. Monsley, brazo derecho de éste primero, y convencida oponente después, condensa aún mejor esa mezcla equilibrada de particularidades viriles y femeniles. Armada y enfundada en su traje militar durante casi toda la serie, su aspecto es la expresión visual de su determinación y firmeza de carácter, que, sin embargo, no le impiden mostrar su

⁴¹⁷ Este «desdoblamiento» del personaje está relacionado con la multiplicación de la personalidad tomada en sentido literal, una de las cualidades que, según Todorov, definen el discurso fantástico en la literatura: «Todos nos sentimos como varias personas: en este caso, la impresión habrá de encarnarse en el plano de la realidad física. [...] Uno es varias personas mentalmente, y se convierte en varias personas físicamente» (T. Todorov, 1972, págs. 139-140). Esta concepción entronca de lleno con el tema del doble y la búsqueda de los complementarios, que en la obra miyazakiana –ejemplo de traslación del género fantástico al cine, como ya hemos visto– aparece, no sólo en la pareja Úrsula-Kiki de *El servicio expreso a domicilio de la bruja*, sino también en la pareja May-Satsuki de *Mi vecino Totoro* –filme en el que, no por casualidad, los nombres de las hermanas protagonistas aluden por partida doble al mes de mayo (*May* en inglés; *satsuki* en japonés)–, en la pareja Jirô-Caproni de *El viento se levanta* –*alter ego* desdoblado del propio Miyazaki, que, para mostrar visualmente el grado de compenetración de ambos personajes, que comparten una misma aspiración, ideó el genial recurso de presentarlos a uno en el sueño del otro, como si se hubiesen colado a hurtadillas en los pensamientos ajenos–, o en las parejas Chihiro-Sen y Yubâba-Zenîba de *El viaje de Chihiro* –película en la que se establece una serie de juegos con los ideogramas que forman el nombre de los personajes, a través de los cuales se incide en la idea budista de la armonización de los contrarios, pues la dualidad no existe (para más información al respecto, véase R. Fortes Guerrero, 2011, págs. 91-92)–.

humanidad en determinados momentos, ni su delicadeza –y hasta desconocido atractivo físico– en el último capítulo, cuando, vestida de novia para contraer matrimonio con el capitán Dyce, revela por fin su oculta feminidad.

Lana y Monsley son, respectivamente, las antecesoras de Clarisse y Fujiko, las dos heroínas de *Lupin III – El castillo de Cagliostro*. Clarisse es la princesa rescatada por Lupin de las garras del perverso conde, pero su papel de *víctima* en el filme no la convierte, como a priori podría pensarse, en un personaje pasivo; antes al contrario, desde su primera aparición en la secuencia de la huida en coche se nos presenta como una joven dotada de gran decisión y valentía, de un alma noble capaz de arriesgar la vida por amor –como demuestra la escena en la que salva al protagonista de caer desde un tejado para, acto seguido, ofrecerse al conde a cambio de su libertad–, y de una inteligencia lo suficientemente despierta para ayudar a resolver al final el misterio del anillo. Fujiko, por su parte, es una ladrona profesional, maestra en el arte del camuflaje y experta en el manejo de las armas, que reúne la sagacidad y la pericia que caracterizan a sus correlatos masculinos, por un lado, y la sensualidad que la define como mujer, por otro. Astuta y osada, sus intervenciones en la historia son providenciales, al rescatar a Lupin de una muerte segura y poner al descubierto los turbios negocios del conde y sus relaciones con la corrupta Interpol.

Al contrario de lo que podría esperarse, en las obras de Miyazaki suele ser la mujer quien auxilia a su *partenaire* masculino, lo que la convierte, por derecho propio, en una figura con idéntica importancia que el protagonista en los casos en que éste es un varón –como ocurre en *Conan* y *Lupin*⁴¹⁸–, cuando no en la verdadera heroína del

⁴¹⁸ No son los únicos ejemplos: en *Porco Rosso*, quienes devuelven a Marco la ilusión por vivir son Gina y Fio; en *El castillo ambulante*, es gracias a Sophie que Howl encuentra el valor necesario para dejar de huir y aprende a asumir responsabilidades; y en *El viento se levanta*, la ayuda de Nahoko resulta providencial para que Jirô cumpla satisfactoriamente con su trabajo, como él mismo reconoce: «Si no hubiera sido por ti, jamás lo habría logrado». Concretamente en este filme, las acciones del personaje femenino le confieren un heroísmo especial, dado su grave estado de salud. El sacrificio de Nahoko por el triunfo de su esposo acerca a ésta al modelo de mujer sufridora y redentora del hombre que tanto abunda en la producción de Kenji Mizoguchi, cuya *Historia del último crisantemo* [残菊物語 (*Zangiku monogatari*), 1939], de hecho, parece haber inspirado con su escena postrera el final de *El viento se levanta*. En efecto, si en la película de Mizoguchi veíamos al ya consagrado actor de kabuki Kikunosuke dándose un baño de multitudes, pero destrozado por dentro mientras su querida Otoku moría de tuberculosis en la soledad de su vecino cuarto, en la obra de Miyazaki vemos a un Jirô totalmente ajeno a las alabanzas recibidas por el exitoso diseño de su último aeroplano; un Jirô que, ante el lúgubre presentimiento que lo sacude, vuelve la vista hacia el lugar por donde su amada Nahoko, mortalmente enferma de tuberculosis, como Otoku, se ha marchado para siempre.

relato, como acontece en *El viaje de Chihiro* con el personaje epónimo, que en la anagnórisis que tiene lugar poco antes del desenlace del filme libera a Haku de la esclavitud de Yubâba revelándole su verdadero nombre. También en *El servicio expreso a domicilio de la bruja Kiki* socorre a Tonbo en el clímax final de la película, evitando su caída al vacío (imagen 77), y lo mismo sucede en *Nausicaä* cuando ésta salva a Asbel de ser devorado por un insecto monstruoso, o en *La princesa Mononoke* cuando, para impedir que los simios acaben con el malherido Ashitaka, San se lo lleva a su guarida, donde, gracias a sus cuidados, el joven acaba recuperándose.

Es precisamente con Nausicaä y con San con quienes el autor nipón lleva hasta sus límites el prototipo femenino que define a sus heroínas, capaces de enarbolar, como ya hemos visto, «[t]anto la espada como el crisantemo»⁴¹⁹. San destruye no sólo la imagen convencional de la *shôjo* en el mundo del *anime*, sino también el estereotipo de la mujer japonesa abnegada y sufridora, además de apartarse radicalmente de las figuras miyazakianas que la han precedido. Salvo algún que otro gesto aislado que denota su humanidad, como la escena en la que cuida del malparado Ashitaka en el bosque, San se caracteriza por una inusitada fiereza, y es recordada, sobre todo, por su violento ataque a Tatara-ba, con su inconfundible collar de colmillos, su pelliza sobre los hombros y su extraña máscara de reminiscencias antiguas, casi ajenas a nuestro mundo (imagen 83)⁴²⁰. La primera vez que muestra su cara, observamos que está manchada de sangre, después de haberle chupado a Moro la herida causada por Eboshi (imagen 84). Para Susan Napier,

[s]u rostro ensangrentado, su porte amenazador y su zamarra vinculan claramente a San tanto a la violencia como a la naturaleza, pero hay también en ella una fuerte presencia de la mujer primigenia y sexual⁴²¹. La sangre alrededor de su boca, subrayada de forma metonímica por dos marcas rojas de pintura en sus mejillas, sugiere la sangre de la menstruación, así como un agresivo erotismo más beligerante que seductor. La pelliza

⁴¹⁹ R. Benedict, *op. cit.*, pág. 10.

⁴²⁰ Su diseño parece estar inspirado en las figuras de piedra y terracota del período Jômon (c. 14.000 - c. 300 a. C.), reconocibles por la estilización y acentuada geometría de sus rasgos faciales.

⁴²¹ Algunos arquetipos premodernos de feroz feminidad con los que la autora relaciona al personaje son las hechiceras chamánicas, las brujas de la montaña y otras mujeres demoníacas, opuestas todas ellas a la figura de la madre auxiliadora. Para más información al respecto, véase S. J. Napier, 2001, pág. 189.

alrededor de su cuello, que rima visualmente con el abrigo de pieles de Moro, podría también aludir a los genitales, pero se trata de una imagen explícita que, lejos de ser sensual, resulta abominable. La figura de San se alinea así con lo salvaje y con la sexualidad primitiva, lo que dota a su Alteridad no sólo de un carácter femenino, sino también de un cariz bestial.

Esta interpretación queda confirmada por sus siguientes apariciones en el filme, comenzando por su ataque a Tataraba. [...] Venciendo toda resistencia de sus impotentes habitantes, y causando mucho más espanto que sus lupinos compañeros, San aparece como lo Otro aterrador, una criatura con poderes sobrenaturales que nada tiene que ver con el universo de los humanos⁴²².

De igual manera, Moro, la perra montaraz, apenas si exhibe cualidades femeninas, más allá del sentimiento maternal de haber adoptado a San y de darle, como prudente progenitora, sabios consejos. Su fuerza, su ferocidad y hasta su apariencia física se corresponden con las de una figura masculina (imagen 84), y, no por casualidad, fue un actor, y no una actriz, quien puso voz al personaje⁴²³.

Eboshi, por su parte, demuestra su actitud compasiva acogiendo caritativamente en Tataraba a los marginados de la sociedad –simbolizados en la película por los leprosos y las prostitutas–, pero ello no es óbice para que en la batalla se revele como una guerrera inmisericorde e implacable con los animales divinos del bosque. De este modo, el papel que la mujer desempeña como «vehículo de la tradición»⁴²⁴ en la

⁴²² «Her blood-smearred face, fierce demeanor, and fur clothing obviously connect San with both violence and nature, but there is also a strong hint of the sexual primordial female as well. The blood around San's mouth, metonymically reinforced by two red slashes of paint on her cheeks suggests menstrual blood and also an aggressive sexuality that is confrontational rather than alluring. The fur around San's neck, visually reinforced by Moro's furry coat, may also suggest genitalia, but it is an explicit picture of female sexuality that is more ominous than erotic. San's body is thus inscribed with wildness and primordial sexuality, making her Otherness not simply female but bestial as well.

This reading is supported by her subsequent appearances in the film, beginning with her attack on Tataraba. [...] Overwhelming all resistance from the outmatched denizens of Tataraba and far more frightening than her wolf companions, she appears as terrifyingly Other, a creature of supernatural forces totally outside the realm of the human», *ibid.*, págs. 182-183 (T. del A.).

⁴²³ Akihiro Miwa, la persona escogida para dar vida a Moro en *La princesa Mononoke*, interpretaría también, años más tarde, a la Bruja del Páramo en *El castillo ambulante*. Con su elección para papeles femeninos, hasta cierto punto, masculinizados, Miyazaki añade una vuelta de tuerca más a la cuestión del género –ya de por sí compleja– en el *anime*, problematizando con ello el tema de la identidad sexual.

⁴²⁴ «[V]ehicle for tradition», T. Keirstead y D. Lynch, «*Eijanaika: Japanese Modernization and the Carnival of Time*», en R. Rosenstone (ed.), *Revisioning History*, Princeton, Princeton University Press, 1995, pág. 71 (T. del A.).

mayoría de dramas históricos, en los que suele ser depositaria de un clasicismo cultural que, en el caso de Japón, da prioridad a la idea de armonía (*wa*) entre el ser humano y la naturaleza, es subvertido aquí por Miyazaki no sólo para problematizar los estereotipos del progreso tecnológico y de la civilización industrial como algo negativo, sino también para hacer de Eboshi una figura atractiva a los ojos del espectador –cosa improbable de haber sido ésta un líder masculino– e impedir con ello, por otro lado, su fácil demonización en una historia que, *a priori*, se prestaba al típico esquema de enfrentamiento entre el bien y el mal.

Así, en los tres casos que acabamos de ver, el uso de personajes mujeriles en roles codificados como masculinos evita lo que de otro modo podrían haber sido papeles manidos, y «desfamiliariza» nuestra noción de feminidad al mostrar una cara más compleja de ésta, con la que, por lo general, no estamos acostumbrados a tratar. Probablemente, *La princesa Mononoke* sea la película de Miyazaki en la que se ve de forma más clara lo que el crítico Paul Wells llama la re-negociación de los paradigmas de poder y autoridad⁴²⁵.

Algo similar ocurre en *Nausicaä del Valle del Viento* con la heroína epónima, que podría ser sin problemas la San creada por el director un decenio antes, cuando su fe en el ser humano y su esperanza en una convivencia armónica del hombre y la Naturaleza aún no se habían visto traicionadas. Como San, Nausicaä es un personaje apabullantemente varonil en lo que a fortaleza, solvencia y osadía se refiere, cualidades todas ellas asociadas por convención al hombre, y que en el filme se aprecian, por ejemplo, en la escena en la que, arriesgando su vida, la joven se lanza al rescate de la princesa Lastelle de Pejite cuando la aeronave en la que ésta viaja como rehén de los tolmekianos es atacada y derribada por un grupo de furiosos insectos, o en la eficiencia con la que, a partir de las esporas del Mar Podrido, consigue cultivar en su laboratorio secreto especímenes desprovistos de toxinas, por no mencionar la impresionante escena en la que, cegada por el dolor y la ira, mata violentamente a los asesinos de su padre, el rey Jhil.

⁴²⁵ P. Wells, «Hayao Miyazaki: Floating Worlds, Floating Signifiers», en *Art and Design*, N° 53, 1997, pág. 23.

Sin embargo, a diferencia de «la princesa Mononoke», el carácter femenino de Nausicaä no deja de aflorar a lo largo de todo el relato, ya sea en momentos de cándido lirismo, como la escena en la que la vemos jugar feliz con la concha de un *ômu*, al comienzo del filme, ya en la compasiva dulzura con la que trata a los horripilantes insectos, hasta encontrar a la postre, con su sacrificio mesiánico como mediadora entre éstos y sus congéneres humanos, su máxima realización. El deseo «femenino» de Nausicaä de autoinmolarse por la paz del mundo combina su faceta heroica y maternal a un mismo tiempo. Su renacimiento y apoteosis final sobre las doradas antenas de los *ômu* (imagen 78) se erige, como señala Susan Napier, en «un poderoso símbolo de la posibilidad de salvación tras una pérdida inimaginable»⁴²⁶. En palabras de la autora, «[c]on la compleja figura de Nausicaä, encantadora, letal, brillante y misericordiosa a la vez, Miyazaki convierte lo que podría haber sido una historia convencional de ciencia ficción postapocalíptica en una obra maestra única de esperanza y redención»⁴²⁷; humanizando al personaje, lo hace más complejo, y, con ello, problematiza la noción de violencia en un género, a menudo, saturado de ella. Con todo, si *Mi vecino Totoro* o *El servicio expreso a domicilio de la bruja*, verbigracia, eran retratos sutiles del poder de las *shôjo*, en los que las protagonistas se caracterizaban por una combinación simultánea de resistencia y vulnerabilidad, *Nausicaä del Valle del Viento* constituye un canto exaltado a un ideal de feminidad de proporciones épicas e incomparables en la obra miyazakiana.

Esto se hace patente ya desde el inicio mismo del filme, cuando, durante los títulos de crédito, vemos a la heroína planeando con su *Mêve* (imagen 70) sobre el Mar Podrido, con todas las connotaciones de libertad y capacidad de superación que el vuelo tiene para Miyazaki. Su figura solitaria y suspendida en el aire es un claro signo de la independencia que caracteriza al personaje, y un motivo que, con algunas variaciones, se repite en la presentación de Sheeta en *El castillo en el cielo* –primero a bordo del *Goliat* y luego en su suave descenso a la tierra, gracias a la piedra levitatoria (imagen 82)– o en la de Kiki en *El servicio expreso a domicilio de la bruja* –su cuerpo sobre la

⁴²⁶ «[A] powerful symbol of the possibility of redemption after unimaginable loss», S. J. Napier, 2001, pág. 138 (T. del A.).

⁴²⁷ «Through the complex figure of Nausicaä, who is simultaneously enchanting, lethal, brilliant, and compassionate, Miyazaki takes what might have been a conventional postapocalyptic science fiction story and creates a unique masterpiece of hope and redemption», *ibid.*, pág. 135 (T. del A.).

hierba mecida al viento—. Por otro lado, May y Satsuki, en *Mi vecino Totoro*, aparecen explorando sin compañía la casa a la que se han mudado; Sophie, en *El castillo ambulante*, se nos muestra trabajando a solas en la sombrerería; y a Ponyo, en *Ponyo en el acantilado*, la vemos abandonando su hogar en las profundidades del océano para explorar por su cuenta la superficie.

5.7.2. Orfandad y responsabilidad de los adultos

Llama la atención que, siguiendo la tradición de los mitos y los cuentos de hadas, estas féminas suelen ser huérfanas⁴²⁸ —Yuki, Nausicaä, Sheeta, Clarisse, Lana y Monsley— o expósitas —San—. Cuando los padres viven, por lo general, están ausentes —los de Kiki, por ejemplo, o los de May y Satsuki—, o bien no ejercen de verdaderos progenitores —como ocurre con los irreverentes padres de Chihiro y con la egoísta madre de Sophie—.

Este fenómeno, que, como explica el propio Miyazaki, es, además, un rasgo característico del manga en general y del *shôjo manga* en particular⁴²⁹, puede explicarse a partir de hipótesis diversas y, en ocasiones, hasta contradictorias: desde aquéllas en las que la inexistencia de los padres denunciaría su «abandono» de la familia japonesa en la vida real —sobre todo por los siempre oprimentes motivos laborales—, hasta aquéllas otras que reivindican la orfandad como símbolo de la liberación de la tutela parental, sin perder tampoco de vista las enormes posibilidades de este recurso como dispositivo del relato. En palabras de Davide Castellazzi:

⁴²⁸ Éste es, por otro lado, un rasgo común a la mayoría de las/los jóvenes protagonistas de las series de animación japonesas, comenzando por *Heidi*.

⁴²⁹ «Es una peculiaridad del manga no ver lo que no se quiere ver y no mostrar lo que no se desea. De ahí que los padres, por ejemplo, no aparezcan, y, aunque lo hagan, se limiten a ser algo así como máquinas expendedoras de comida. Cuando los vemos, es sólo por un instante, de modo que, leyendo los *shôjo manga*, uno se pregunta cuál es la finalidad de su existencia» [«マンガの特徴である、見たくないものは見ない。あって欲しくないものは出さない。だから、親なんて出てきませんよ。出てきても、親は餌を与えてくれる自動販売機みたいなもので、人が来れば、ポツとでてくるだけで、少女マンガを見てると、この親は何の為に生きてるんだろう」(«[m]anga no tokuchô dearu, mitakunai mono wa minai. Atte hoshikunai mono wa dasanai. Dakara, oya nante detekimasen yo. Detekitemo, oya wa esa wo ataetekureru jidô-hanbaiki mitaina mono de, hito ga kureba, potto detekuru dake de, shôjo manga wo miteru to, kono oya wa nan no tame ni ikiterundarô»), H. Miyazaki, 1996, pág. 132 (T. del A.)].

Para la finalidad narrativa del *anime*, la eliminación de los progenitores supone un hallazgo único a la hora de crear situaciones completamente nuevas y llenas de posibilidades, pero verosímiles, a pesar de todo. ¿Qué niño viajaría por el mundo haciendo de saltimbanqui y sobreviviendo a duras penas, si tuviera unos padres? Además, las dificultades que supone hacerse mayor y el conflicto con los adultos siempre suelen mostrarse de forma más explícita fuera del ambiente familiar⁴³⁰.

A la orfandad como «excusa» para relatar el viaje iniciático de los personajes hacia la madurez, cabría aún añadir otra interpretación, ésta ligada al papel redentor de la infancia: resulta muy significativo que en la obra de Miyazaki sean niñas y jóvenes las encargadas de subsanar los errores y desaguados cometidos por los padres o por las generaciones precedentes –o por ambos–, sobre todo, teniendo en cuenta que «[e]n el Japón es precisamente en la familia donde las normas de respeto se aprenden y observan más meticulosamente» y donde «[t]odo japonés aprende los principios de la jerarquía»⁴³¹, por lo que la opción miyazakiana conlleva una subversión implícita de la jerarquía y el orden familiares, generacionales y sociales establecidos y resumidos en el acertijo popular «“¿[p]or qué un hijo que quiere dar consejos a sus padres se parece a un sacerdote budista que quiere tener pelos en la coronilla⁴³²?”» –cuya respuesta es «“[p]orque por mucho que quiera, no puede.”»⁴³³–, o en el hecho de que no exista en japonés «una palabra para expresar el concepto “obligación de un padre hacia sus hijos”»⁴³⁴. Más aún: se diría que, con su elección, Miyazaki valida, de algún modo, «el proverbio asiático acerca de las “cosas odiosas”, que [...] en el Japón comprende a “los terremotos, el trueno y el Viejo (el cabeza de familia, el padre)”»⁴³⁵.

⁴³⁰ «L'eliminazione dei genitori è, ai fini narrativi di un'anime, un ottimo sistema per creare degli scenari assolutamente nuovi e liberi, pur rimanendo credibili. Quale bambino potrebbe viaggiare per il mondo facendo il saltimbanco e vivendo di stenti se avesse dei genitori? Inoltre la difficoltà della crescita e il conflitto con gli adulti può spesso essere reso più esplicito in un ambiente esterno a quello familiare», *cit.* en A. Bencivenni, *op. cit.*, pág. 46 (T. del A.).

⁴³¹ R. Benedict, *op. cit.*, págs. 50 y 57.

⁴³² Los bonzos van tonsurados.

⁴³³ *Cit.* en R. Benedict, *op. cit.*, pág. 54.

⁴³⁴ *Ibid.*, pág. 115.

⁴³⁵ *Ibid.*, pág. 114.

Veamos algunos ejemplos al respecto: Chihiro, gracias a su esfuerzo y buen hacer, salva a sus progenitores –convertidos en cerdos por haber profanado la comida reservada a los dioses y a los espíritus– de una muerte segura, y logra regresar con ellos a casa. Nausicaä consigue cultivar con éxito plantas no contaminadas a partir de esporas venenosas del Mar Podrido –surgido a raíz del conflicto nuclear que enfrentó mil años antes a sus antepasados–, y su sacrificio final augura una futura convivencia armónica del género humano con la Naturaleza, representada por los gigantescos *ômu*. Sheeta pronuncia, junto a Pazu, las palabras mágicas que destruyen la maquinaria bélica de la isla flotante de Laputa, lo que supone la eliminación de las últimas armas del arsenal destructivo creado por sus ancestros para dominar el mundo. Y May y Satsuki, nacidas en la posguerra, se erigen en símbolo esperanzador de un Japón contemporáneo que, en su camino hacia el futuro, tiene presente la Historia para no cometer de nuevo los errores del pasado.

La conflagración mundial que precede en el tiempo al relato narrado en *Mi vecino Totoro* dejó huérfanos no sólo a miles de niños, sino también a toda una generación, «privada por voluntad de los vencedores de sus raíces culturales, y obligada a reconstruir la propia vida sin poder confiar en sus padres, considerados responsables – antes que víctimas– de aquella catástrofe»⁴³⁶. Este mensaje aparece por vez primera –y de forma más explícita que en ninguna otra producción miyazakiana– ya en el primer capítulo de *Conan, el niño del futuro*, cuando, buscando a Lana para llevársela a Industria, Monsley llega a la isla de Nokosare acompañada de su ayudante Guzu, y tiene una conversación con el abuelo del protagonista, en la que el anciano hace una dura crítica al uso ofensivo de las armas:

Abuelo: «¿Todavía seguís con esas cosas...? [...] ¿No habéis aprendido nada desde el Gran Desastre?»

Guzu: «¡Maldito viejo...!»

Abuelo: «¡Esa manera de pensar fue la que destruyó el mundo! ¿No lo veis?»

Monsley: «¿Cómo te atreves? ¡Quienes empezasteis la guerra fuisteis vosotros, los adultos entonces! Nosotros éramos todavía niños... y pasamos muchas calamidades

⁴³⁶ «[P]rivata per volontà dei vincitori delle proprie radici culturali e obbligata a ricostruire la propria vita senza poter fare affidamento sui padri: considerati responsabili, oltre che vittime, di quella catastrofe», A. Bencivenni, *op. cit.*, pág. 46 (T. del A.).

para sobrevivir... ¿Entiendes? ¡Tú eres uno de aquéllos inconscientes que desencadenaron la guerra! ¡No tienes derecho a sermonearnos!»

La cuestión de la responsabilidad de los adultos aflora de manera visible a lo largo de la serie, como observamos también en el episodio número 23, cuando el doctor Lao, abuelo de Lana, entona el mea culpa por su contribución al avance de la energía solar, que tanto daño causó en el pasado: «Esta energía es la que destruyó el mundo, y yo fui uno de los que ayudaron a desarrollarla. Sin ella, las armas supermagnéticas que provocaron el hundimiento de los cinco continentes, que causaron la muerte a millones de personas y que exterminaron innumerables especies de plantas y animales nunca se habrían inventado. Mi culpa no podrá ser purgada jamás...».

No es difícil ver en la autocrítica del personaje un paralelismo con la crisis de conciencia de los encargados del Proyecto Manhattan, padres de la bomba atómica. Es lógico, pues, que, como consecuencia natural de esta asunción de responsabilidades en la serie, los científicos de Industria decidan desaparecer junto a la Torre Solar. Dicho acto simboliza, como el doctor Lao le explica a su nieta, el fin de una era y el nacimiento de otra, encarnada en los jóvenes como ella y como Conan —«sois vosotros los que construiréis el futuro», les dice en el capítulo número 20 el tío de Lana—, una idea expresada de forma gráfica al final del penúltimo episodio con el plano del barco que lleva a los evacuados de Industria hacia High Harbor bajo la luz radiante del amanecer, y cuyo sentido es reforzado en la conclusión de la serie con el regreso del protagonista a su isla natal y el establecimiento allí, junto a Lana, de otra comunidad, metáfora del mensaje de esperanza miyazakiano en la refundación de un mundo nuevo.

5.7.3. Naturaleza y maternidad

Las jóvenes heroínas, precisamente por su condición femenina, parecen ser las únicas que pueden «engendrar» tal mundo, y en este sentido, resulta muy interesante la comparación de esta idea con el pensamiento sufí y, concretamente, con la concepción de Rûmî «acerca del verdadero carácter del ser femenino, no como el opuesto pasivo de un masculino activo, sino como una energía inspiradora (más cercano a la imagen de

Shakti, la fuerza creadora [...] en el shivaísmo)»⁴³⁷. Ello explicaría el motivo por el que, desde el punto de vista simbólico y argumental, niñas y adolescentes protagonizan las historias del director japonés. Como personajes femeniles, su figura está imbuida, no sólo de virtudes tradicionalmente asociadas a las féminas, tales como la ternura, la actitud abnegada, la habilidad intuitiva y el poder pacificador –evidenciadas, especialmente, en la empatía con todo lo creado y en la capacidad mediadora entre los elementos del cosmos y el hombre–, sino también de connotaciones alusivas a la fertilidad y, en consecuencia, a la maternidad, cuyas implicaciones ontológicas pueden ponerse de nuevo en relación con la mística islámica, según la cual, «el hombre contempla su ser oculto en el ser femenino que es, a su vez, creadora del ser del cual ella misma ha sido creada»⁴³⁸.

Las ideas expresadas en el párrafo anterior son apreciables ya en una obra tan temprana como *Las aventuras de Panda y sus amigos I*, en la que la pequeña Mimiko, a pesar de su corta edad, limpia, lava, hace la compra y cocina, con lo que asume el papel de madre para el pequeño panda (Kopanda), y, por ende, de esposa de su padre (Papanda), al mismo tiempo que el de hija, pues la niña, que carece de cualquier referencia parental, lo adopta desde el principio como progenitor. Las ambiguas relaciones entre los tres personajes vuelven a ponerse de manifiesto en *Las aventuras de Panda y sus amigos II* (imagen 93).

En *El castillo ambulante*, Sophie, convertida en anciana por la Bruja del Páramo, se hace pasar en un determinado momento de la historia por madre de Howl para acudir en su nombre al Palacio de Kingsbury y pedir a la hechicera Suliman que lo exima de los deberes que, como taumaturgo, éste tiene para con el reino. La relación entre Howl y Sophie, sin embargo, no es de índole materno-filial, sino amorosa, como apreciamos claramente en las imágenes finales de la película, que nos muestran el castillo transformado en un *locus amoenus* flotante donde mora la familia que han constituido los personajes, en la cual Sophie, liberada ya del maleficio de la Bruja del Páramo, que ha pasado a adoptar el papel de abuela, desempeña ahora la función de novia/esposa de Howl, por un lado, y de joven madre de Markl, por otro. Precisamente Markl, el niño

⁴³⁷ C. Montero, *op. cit.*

⁴³⁸ *Ibid.*

aprendiz de mago que hasta entonces ha servido como ayudante de Howl en su «castillo», es quien con la significativa frase «¿verdad que somos una familia?» asigna a Sophie el rol de la progenitora que tanto necesita⁴³⁹.

La maternidad que lleva potencialmente aparejada la fertilidad puede llegar a hacer del sujeto femenino no ya un mero nexo de unión entre el ser humano y la Naturaleza, sino la encarnación misma de ésta, al convertir a las heroínas en manifestaciones de la Madre Tierra⁴⁴⁰. Es lo que acontece, por ejemplo, en *Nausicaä del Valle del Viento* con la protagonista, cuya muerte y resurrección se erigirían en poderosa metáfora del ciclo regenerativo de la vida. O en *Ponyo en el acantilado* con el personaje que da título al filme, un claro símbolo de la fuerza de los elementos, como demuestra el hecho de que el mar se agite o se calme en función de su estado anímico, o de que pueda agrandar («hacer crecer») los objetos, como si se tratase del *kami* («deidad») del crecimiento Kami-musubi-no-mikoto, una de las primeras divinidades en manifestarse, según el *Kojiki*.

Incluso en una obra de carácter realista y tan poco dada, *a priori*, a exégesis metafísicas como es *El viento se levanta*, hallamos algunos elementos sintoístas que nos permiten dotar al personaje de Nahoko de un simbolismo religioso a la luz del cual interpretar su figura como una alegoría de la naturaleza, aquí representada por el viento, del mismo modo que otras heroínas miyazakianas pueden ser vistas también como

⁴³⁹ Esta película, como *Las aventuras de Panda y sus amigos*, o como *Lupin III – El castillo de Cagliostro*, evidencia, además, la libérrima y progresista concepción miyazakiana de la familia –cuando la hay–, integrada, como puede observarse, por figuras muy dispares que no tienen por qué estar unidas por lazos de sangre –la Eboshi de *La princesa Mononoke*, por ejemplo, actúa como una verdadera madre adoptiva para las prostitutas y los leprosos que ha acogido en Tataraba– ni por pertenecer, siquiera, a una misma raza –caso paradigmático, también en el mencionado filme, de San y los perros montaraces–, y para la que bastan simplemente dos personajes, como demuestran, verbigracia, los niños huérfanos Sheeta y Pazu en *El castillo en el cielo*. Junto a este modelo «nuclear», alejado de la idea tradicional japonesa de «clan» –sólo visible en la tribu de los *emishi* de *La princesa Mononoke*–, encontramos también familias monoparentales madre-hija o padre-hija –casos de *El castillo ambulante* y *Nausicaä del Valle del Viento*, respectivamente– y familias formadas por tres individuos –los padres y un/a hijo/a, como sucede en *El servicio expreso a domicilio de la bruja*, en *El viaje de Chihiro* y en *Ponyo en el acantilado*– o, a lo sumo, por cuatro –los padres y dos hijas/os, como atestiguan *Mi vecino Totoro* y *El viento se levanta*–; modelos familiares, en definitiva, más acordes con las transformaciones sociales del Japón –y del mundo– contemporáneo.

⁴⁴⁰ La figura femenina, al igual que otros elementos de la filmografía miyazakiana, se convierte así en símbolo religioso de múltiples y variados significados, cambiantes en función de las necesidades del relato y de las exigencias del mensaje que se quiere transmitir, pero presentes todos, al mismo tiempo, en la imagen que los condensa, desveladora de verdades que serían inaprehensibles de otro modo, tal como explica Eliade en *Mefistófeles y el andrógino*.

encarnaciones de las fuerzas telúricas. De hecho, por ahí parece ir la letra de la canción ひこうき雲 [(Hikôki-gumo) *Estela de avión*] con la que acaba el filme⁴⁴¹, y así parece confirmarlo el plano en el que, al final de la película, ella se desvanece en la pradera donde se hallan Caproni y Jirô –metáfora ésta, a su vez, de los sueños del protagonista–; una imagen similar a la de Gran Mammare fundiéndose en la luz de la energía cósmica procreadora al final de *Ponyo en el acantilado*, como veremos más tarde.

Igual que sucede con Nahoko en *El viento se levanta*, también en *Mi vecino Totoro*, otro filme de carácter intimista, las pequeñas May y Satsuki pueden abandonar –aunque sea de forma temporal– su condición humana para personificar a la propia Naturaleza. Esto se aprecia, sobre todo, en la escena nocturna en la que, junto a los tres *totoro*, bailan y hacen germinar las semillas plantadas con anterioridad, cuyos brotes crecen desmesuradamente hasta transformarse en un árbol de proporciones gigantescas. En tanto que en algunas culturas arcaicas «se asimila la tierra al órgano generador femenino (*yoni*) y la semilla al *semen virile*»⁴⁴², las niñas podrían constituir, pues, otra manifestación de la Madre Tierra, aquí simbólicamente fecundada por las semillas con las que les ha obsequiado el *ô-totoro*.

La germinación de dichas semillas –ya lo hemos dicho– tiene lugar mediante la ejecución de una danza mágica que, junto con los *totoro*, llevan a cabo las protagonistas (imagen 85), y que supone una variante cómica del género *kagura* (literalmente, «música de los dioses»), los bailes ceremoniales que, con su correspondiente acompañamiento instrumental, todavía hoy realizan las *miko* o sacerdotisas sintoístas en muchos templos japoneses –coincidiendo, por ejemplo, con el período de plantación del arroz⁴⁴³–, para agasajar a los dioses, atraerse su favor y asegurarse así, entre otras cosas,

⁴⁴¹ La letra aparece transcrita y traducida en el apartado 7.1.16.

⁴⁴² M. Eliade, 1972, pág. 33.

⁴⁴³ «La festividad más importante en cualquier santuario es el festival anual o semi-anual (*reisai*) que puede ser un festival de primavera (preparación a la siembra), un festival de la cosecha en otoño [...] o cualquier otro tipo de celebración que tenga una relación significativa con el templo» (S. Ono, *op. cit.*, pág. 77), aunque los ritos más importantes suelen ser aquéllos relacionados con la agricultura. Así, «[c]ada aldea tiene su propia tradición de ritos y fiestas que, a lo largo del año (*nenchûgyôji*), señalan las fases importantes del cultivo del arroz». Y, junto a ellos, están «[l]os ritos de fertilidad y las ceremonias de adivinación en invierno» o «las danzas de la siembra en primavera» [G. Filoramo (ed.), *op. cit.*, pág. 529], que es justo la estación en la que transcurre la historia de *Mi vecino Totoro*, como atestiguan no sólo la escena de la germinación de las semillas o la ropa de manga corta que llevan los personajes, sino también el nombre de las protagonistas, llamadas, no por azar, May («mayo» en inglés) y Satsuki

buenas cosechas (imagen 86)⁴⁴⁴. Pero la danza de May y Satsuki en la película también constituye un gracioso remedo del *dengaku odori*, los bailes (*odori*) acompañados de *dengaku* (literalmente, «música de los arrozales»), una forma escénica que «puede incluirse en el repertorio de las representaciones de *ta-asobi* o en los rituales de *ta-ue* (plantación del arroz)»⁴⁴⁵, y que, en teoría, estaría vinculado a la agricultura y a los antiguos ritos de fecundidad (imagen 87)⁴⁴⁶.

Todas las danzas han sido sagradas en su origen; [...] han tenido un modelo extrahumano [...] presupuesto (pues toda danza fue creada *in illo tempore*, en la época mítica, por un “antepasado”, un animal totémico, un dios o un héroe). Los ritmos coreográficos tienen su modelo fuera de la vida profana del hombre; [...] una danza imita siempre un acto arquetípico o conmemora un momento mítico. En una palabra, es una repetición, y por consiguiente una reactualización de “aquel tiempo”⁴⁴⁷.

A ello cabe añadir, como nos recuerda Mircea Eliade, que «el mito cosmogónico sirve de modelo ejemplar [...] en cualquier [...] ceremonia que tenga como finalidad la restauración de la *plenitud integral*; [...] curaciones, fecundidad, alumbramiento,

(«mayo» en japonés, aunque, actualmente, se utiliza en su lugar la palabra *go-gatsu*, que significa, literalmente, «mes cinco»).

⁴⁴⁴ Para una explicación más detallada del *kagura* y de su relación con la película, véase el apartado 7.1.20.

⁴⁴⁵ «[M]ay be included in the repertoires of *ta asobi* performances or in *taue* rice-planting rituals», T. A. Lancashire, *An Introduction to Japanese Folk Performing Arts*, Londres y Nueva York, Routledge (Taylor & Francis Group), SOAS Musicology Series, 2016, pág. 39 (T. del A.).

⁴⁴⁶ No obstante, autores como Lancashire proclaman que, «aunque el *den* de *dengaku* se escribe con el ideograma chino de “campo (de arroz)”, lo cual hace pensar en una conexión con la agricultura, en realidad, [...] la relación con el campo es, a menudo, inexistente» [«[a]lthough the “*den*” in *dengaku* is written with the Chinese character for a “[rice] field”, raising expectations for an agricultural connection, in reality, [...] the connection with the field is often non-existent», *ibid.* (T. del A.)]. Michio Iida, por ejemplo, relaciona el *dengaku* con el aplacamiento de la cólera de los espíritus vengativos de los finados y con la expulsión de los demonios portadores de enfermedades, así como con los rituales secretos del budismo esotérico *tendai* y con las prácticas mágicas del *shugendô* [M. Iida, 田楽考: 田楽舞の源流 (*Dengaku-kô: Dengaku-mai no genryû*), 京都 (Kioto), 臨川書店 (Rinsen Shoten), 1999, págs. 38-42, 84 y 88-89], mientras que para Tsuneyasu Arai, el *dengaku* tiene que ver más con un tipo de entretenimiento popular [T. Arai, 日本の祭りと芸能 (*Nihon no matsuri to geinô*), 東京 (Tokio), ぎょうせい (Gyôsei), 1990, págs. 141-148]; entretenimiento que, más allá de cualquier disquisición filosófico-religiosa, es, al fin y al cabo, lo que supone para las pequeñas May y Satsuki la danza nocturna en compañía de los *totoro*.

⁴⁴⁷ M. Eliade, 1972, págs. 34-35.

trabajos agrícolas, etc. La cosmogonía representa la creación por excelencia»⁴⁴⁸, y por eso en la escena fílmica a la que aquí nos referimos, el acto de hacer germinar las semillas simboliza el acto primigenio de la creación del mundo, y el hacerlo bailando, la fundación no de una actividad «profana», como, en principio, podría pensarse, dado, además, el carácter jocosos de la danza, sino de una actividad plenamente ritual con una finalidad bien definida –en este caso, hacer crecer las plantas–. Por eso, también, es posible considerar a May y a Satsuki –y, por extensión, a otras heroínas miyazakianas, como Nausicaä, Ponyo o San– revisiones modernas de la primitiva figura de la diosa madre, lo que confirmaría las teorías del crítico de manga Fusanosuke Natsume, que ha señalado con acierto la importante conexión existente entre las jóvenes féminas y los mitos en la obra del realizador nipón⁴⁴⁹.

5.8. La religión en la producción miyazakiana

«Todo en la naturaleza adquiriría novedosos aspectos, y secretas voces surgían de las plantas, de los árboles, de los animales, de los más humildes insectos, con designio de advertirme y jalearme. [...] “¿Cómo –me preguntaba– he podido vivir durante tan largo tiempo ajeno a la naturaleza y sin identificarme con ella? [...]”»

Gérard de Nerval, *Aurelia o el sueño y la vida*⁴⁵⁰

5.8.1. El sintoísmo

«De las tres religiones principales que ahora florecen y son toleradas en Japón, el sintoísmo ha de considerarse la primera, más por su antigüedad y larga presencia que por su número de adeptos»

Engelbert Kaempfer, *La historia de Japón*⁴⁵¹

⁴⁴⁸ *Ibid.*, pág. 31.

⁴⁴⁹ A este respecto, la editorial Lexington Books prepara para otoño de 2017 la publicación de un libro colectivo coordinado por el Prof. Lorenzo Javier Torres Hortelano que llevará por título *Goddesses. Representations of the Divine Feminine in Japanese Audiovisual Culture*, en el que se analizarán, a partir de una serie de variados textos, la visión de la mujer como «diosa» en la cinematografía y las artes audiovisuales japonesas, incluyendo también la animación.

⁴⁵⁰ G. de Nerval, *op. cit.*, págs. 163-164.

Precisamente San constituye la encarnación divina de una naturaleza fértil y salvaje que, a diferencia de los casos antes comentados, está enfrentada al hombre de manera visible. Su personaje parece derivar de las creencias del sintoísmo⁴⁵² temprano, según el cual, las personas, al igual que el resto de elementos, fuerzas y fenómenos de la naturaleza –como los animales, las montañas, los rayos o las cualidades del crecimiento y la fertilidad–, e incluso los espíritus de los antepasados, pueden llegar a convertirse en *kami*⁴⁵³ –esta transición de lo humano a lo divino encuentra su equivalente inverso en el

⁴⁵¹ «Of the three chief Religions, which now flourish and are tolerated in Japan, the SINTOS. must be considered in the first place, more for its antiquity and long standing, than for the number of its adherents», E. Kaempfer, *The history of Japan: giving an account of the ancient and present state and government of that empire, of its temples, palaces, castles and other buildings, of its metals, minerals, trees, plants, animals, birds and fishes, of the chronology and succession of the emperors, ecclesiastical and secular, of the original descent, religions, customs, and manufactures of the natives, and of their trade and commerce with the Dutch and Chinese: together with a description of the kingdom of Siam*, vol. II, libro III («Of the State of Religion In Japan»), Londres, Thomas Woodward, 1727, pág. 204 (T. del A.).

⁴⁵² La palabra «sintoísmo» deriva del vocablo japonés *shintô*. «*Shintô* se compone de dos ideogramas 神 (*shin*), que equivale al término vernáculo *kami*, y 道 (*dô* o *tô*), que se equipara al término *michi*, “camino”. De origen chino (*Shëntao* 神道), en un contexto confucionista se empleaba para designar tanto las reglas místicas de la naturaleza como para referirse al camino que conduce a una tumba. En un marco taoísta hacía referencia a los poderes mágicos relativos a este culto. En los escritos budistas chinos las enseñanzas de Gautama se definen en cierto pasaje como 神道, y en otro lugar este mismo término alude al concepto de alma mística. El Budismo en Japón empleó esta palabra habitualmente en el sentido de deidades nativas (*kami*) o el reino de los *kami*, en cuyo caso hacía referencia a seres espirituales de un orden inferior al de los budas (*hotoke*). Éste es precisamente el significado con el que generalmente se empleó el término en la literatura japonesa posterior al *Nihon Shoki* [(literalmente, “Crónicas del Japón”) –obra del año 720 y primer documento en el que se recoge y del que se tiene constancia–]; pero fue alrededor del siglo XIII cuando el culto a los *kami* comenzó a denominarse *Shintô* para diferenciarlo del Budismo y del Confucionismo, que habían comenzado a difundirse ampliamente por todo el país, y es ésta la acepción que se le da en la actualidad» (S. Ono, *op. cit.*, pág. 21).

Para una rápida comprensión de los conceptos básicos del sintoísmo, así como de su evolución histórica, véase G. Filoramo (ed.), *op. cit.*, págs. 528-530.

⁴⁵³ Para Sokyô Ono, «[e]l término es fundamentalmente un tratamiento honorífico para referirse a los espíritus nobles y sagrados [...]. Estos espíritus están presentes en todos los seres así que, en cierto modo, todos los seres pueden ser definidos como *kami* o considerados *kami* en potencia», incluidos los humanos, dado que «[n]o hay una clara distinción entre el hombre y el *kami*; en cierto sentido los hombres son *kami* y en cierto modo, llegado el momento, se convertirán en *kami*». No obstante, «[e]n la práctica, [...] los individuos no son considerados *kami* hasta después de su muerte, momento en el que adquieren una nueva dimensión». En concreto, en el sintoísmo primitivo, «los muertos continuaban viviendo como espíritus (*reikon*) que cada cierto tiempo visitaban este mundo para ser venerados por sus descendientes a través de determinados ritos y, a cambio, otorgarles su bendición» (S. Ono, *op. cit.*, págs. 24, 117-118 y 122).

Michael Ashkenazi coincide en que «[l]os espíritus de los muertos eran de esa misma naturaleza [sagrada], aunque también se pensaba que los difuntos vivían en un lugar oscuro, frío y húmedo, idea similar al concepto clásico griego de “infierno”» «[t]he spirits of the dead were of that sort too, though the dead were also considered to live in a dark and dank place, somewhat like the classical Greek concept of hell», M. Ashkenazi, *op. cit.*, pág. 27 (T. del A.).

El *Diccionario Akal de las Religiones*, por su parte, establece que «las almas de los antepasados muertos, purificadas en el recuerdo por los ritos, después de un cierto número de años se transforman en núnemes que protegen la paz y bienestar de la familia» [G. Filoramo (ed.), *op. cit.*, pág. 528]. El mismo *Diccionario* recoge una amplia definición de la palabra *kami*, que podríamos resumir así: «Término que

hecho de que «[e]l Sintoísmo reconoce hoy en día que sus creencias son una continuación de las creencias de su edad mitológica», aunque «[l]os brotes de la verdad han germinado y han sido refinados por el pueblo japonés moderno»⁴⁵⁴-. Dichos *kami* son divinidades, más que por sus atributos morales –como ocurre en el panteón budista, introducido más tarde en Japón–, por sus poderes extraordinarios –al menos, en el sintoísmo primitivo⁴⁵⁵–, igual que sucede en otras creencias en las que también se funden animismo y antropolatría⁴⁵⁶. San posee claramente facultades sobrenaturales,

constituye el núcleo de la concepción de lo divino en el sintoísmo. Suele traducirse como “dios” o “divinidad” y se refiere a una entidad sobrenatural, misteriosa, evanescente, con poder creador y destructor, que se manifiesta en los elementos de la naturaleza, en los animales y también en el hombre, y que suscita un sentimiento de temor y veneración» (*ibid.*, pág. 312).

En cualquier caso, merece la pena destacarse que, desde el punto de vista de la antropología filosófica, «[l]a transformación del difunto en “antepasado” corresponde a la fusión del individuo en una categoría de arquetipo [...], significa en cierto sentido su reintegración al arquetipo impersonal del “antepasado”» (M. Eliade, 1972, pág. 51).

⁴⁵⁴ S. Ono, *op. cit.*, pág. 23.

⁴⁵⁵ Posteriormente, «[b]ajo la influencia del confucianismo, las concepciones sintoístas respecto a lo divino adoptaron nuevas características. En la relación hombre/*kami*, se acentúa el elemento moral al incorporar las nociones de honestidad, pureza y rectitud» [G. Filoramo (ed.), *op. cit.*, pág. 312]. Por último, «en el Sintoísmo moderno todos los *kami* se conciben en un sentido depurado como espíritus con nobleza y autoridad. El concepto de *kami* actual incluye la idea de justicia, orden y favor divinos e implica el principio básico del funcionamiento en armonía y cooperación de unos *kami* con otros, que a su vez se complacen ante las muestras de armonía y cooperación en el mundo». Es precisamente de esta armonía y de esta cooperación de donde, según el sintoísmo, procede la salvación: «El hombre busca la salvación trayendo a los *kami* al mundo humano, incluyéndolos en su vida diaria en su hogar, en su trabajo y en la cooperación con los demás. El hombre experimenta a los *kami* en este mundo y la salvación se consigue a través del desarrollo armónico del mundo» (S. Ono, *op. cit.*, págs. 25 y 120).

⁴⁵⁶ Así, Pierre Fatumbi Verger cuenta, a propósito de los *orixás* o deidades del *candomblé* brasileño: «Antiguamente, los *orixás* eran hombres. Hombres que se convirtieron en *orixás* debido a sus poderes. Hombres que se convirtieron en *orixás* debido a su sabiduría. Ellos eran respetados por su fuerza. Ellos eran venerados por sus virtudes» [«[a]ntigamente, os orixás eram homens. Homens que se tornaram orixás por causa de seus poderes. Homens que se tornaram orixás por causa de sua sabedoria. Eles eram respeitados por causa da sua força. Eles eram venerados por causa de suas virtudes», P. F. Verger, *Lendas africanas dos Orixás*, Salvador de Bahía, Corrupio, 1997, pág. 9 (T. del A.)]. Esto confirma la idea de Hector Munro y Nora Kershaw Chadwick de que «[e]l mito constituye la última –y no la primera– fase en el desarrollo de un héroe» [«[m]yth is the last –not the first– stage in the development of a hero», *cit.* en P. G. Bietenholz, *Historia and Fabula. Myths and Legends in Historical Thought from Antiquity to the Modern Age*, Leiden, Nueva York y Colonia, E. J. Brill, 1994, pág. 401 (T. del A.)].

Este proceso de sacralización del ser humano está relacionado con la «“mitificación” de las personalidades históricas» en la ontología arcaica de la que habla Mircea Eliade al preguntarse «en qué medida la memoria colectiva conserva el recuerdo de un acontecimiento “histórico”»: «[U]na vez que ha entrado en la memoria popular, la personalidad histórica [...] es anulada y su biografía reconstituida según normas míticas». Y en ese proceso de mitificación, «los prototipos históricos [...] se han modelado según un patrón ejemplar: están hechos “a imagen y semejanza” de los héroes de los mitos antiguos», de modo que «[e]l acontecimiento histórico en sí mismo, sea cual fuere su importancia, no se conserva en la memoria popular y su recuerdo sólo enciende la imaginación poética en la medida en que ese acontecimiento histórico se acerque más al modelo mítico». Ello «se debe al hecho de que la memoria popular retiene difícilmente acontecimientos “individuales” y figuras “auténticas”. Funciona por medio de estructuras diferentes; *categorías* en lugar de *acontecimientos*, *arquetipos* en vez de *personajes históricos*», lo que demuestra que «[l]a memoria colectiva es ahistórica» (M. Eliade, 1972, págs. 42, 44-45 y 47-49).

tanto por lo que respecta a su habilidad combativa como por lo que atañe a su capacidad de hablar con los animales⁴⁵⁷, don que comparte, como expresión de la pureza propia de su edad, con May y con Satsuki, con Lana, con Kiki o con Nausicaä⁴⁵⁸. Lejos, sin embargo, del carácter conciliador de ésta, «la princesa Mononoke» se afirma en su identidad como la Alteridad ignota, temida y rechazada, a pesar de su condición humana (imagen 83). Su propio epíteto así lo confirma, dado que el término *mono no ke* puede traducirse en japonés como «espíritu o fantasma maléfico, colérico y vengativo», lo que señala la clara adhesión del personaje al bando de las bestias que pueblan el bosque del *shishi-gami*, y que están en permanente lucha con la civilización, representada, sobre todo, por Tatara-ba, «la Ciudad del Hierro». La película desmonta el mito nipón de la armonía idílica entre el hombre y su entorno –mostrando, por el contrario, lo que parecen ser irresolubles diferencias entre ambos–, y lo hace, además, situando el relato en una encrucijada histórica –el período Muromachi (1336-1573)– caracterizada, entre otras cosas, por el dominio creciente de comunidades humanas y por el paso de un mundo aún en contacto estrecho con el cosmos y con lo sagrado a otro de corte antropocéntrico. Lejos de la naturaleza domesticada y «artificial» del jardín japonés, que, no por casualidad, se desarrolla ahora, produciendo algunas de sus obras más notables, la floresta del *shishi-gami* –un espacio mítico alejado de la capital, literal y simbólicamente– se constituye, a pesar de su indudable belleza, en indómito lugar de resistencia y ataque. La guerra de los hombres contra las deidades que la habitan, guiadas por San, provee el hilo argumental del filme. En palabras de Kazuhiko

⁴⁵⁷ Dicha capacidad está estrechamente vinculada a las ideas sintoístas de comunicación directa con los dioses –dentro de los cuales, como ya hemos apuntado, pueden contarse los animales– y de imbricación entre nuestro mundo ordinario y su mundo sagrado: «La religión nativa ponía gran énfasis en la purificación personal como elemento del culto, junto con la comunicación directa con los *kami* y las ofrendas que se les hacían. No existía una división clara entre los universos humano y divino», algo, por otro lado, común a toda la obra miyazakiana, en la que lo sobrenatural se mezcla indisolublemente con la realidad diaria más inmediata [«[t]he native religion heavily emphasized personal purification as an element in worship, along with direct communication with the kami and the offering of gifts: There was no clear división between the mundane and the kami worlds», M. Ashkenazi, *op. cit.*, pág. 27 (T. del A.)].

⁴⁵⁸ Probablemente ello esté relacionado con el mundo religioso asiático en general, en el que, como afirma el estudioso japonés de las religiones Shin-ichi Nakazawa, muchos grupos étnicos se consideran descendientes de animales: el ascendiente totémico de los coreanos, por ejemplo, es el oso, mientras que el de la familia imperial nipona es el aligátor.

Ya en el siglo XIX, y en un contexto totalmente distinto como es el del Occidente europeo, Nerval escribía lo siguiente en su *Aurelia o el sueño y la vida*: «[L]legó a hacerme evidente que los antepasados adoptaban la forma de determinados animales para visitarnos en la tierra, asistiendo de tal modo, como observadores mudos, a las diversas fases de nuestra existencia» (G. de Nerval, *op. cit.*, págs. 51-52).

Komatsu, «[e]l motivo que subyace en la base de la narración es el del *exterminio de los espíritus [(bakemono taiji)]*»⁴⁵⁹, vocablo que aquí puede entenderse como sinónimo de «dioses» (*kami*). El mismo Miyazaki afirma que «[é]sta es una historia de enfrentamiento entre la humanidad y las divinidades salvajes»⁴⁶⁰, lo que atenta directamente contra la esencia misma del sintoísmo, fundamentada en el culto a las deidades –recordemos que el término japonés *shintô*, del que deriva nuestra palabra castellana, significa, literalmente, «camino (*tô*) de los dioses (*shin*)»– y al emperador –descendiente, según la tradición, de Amaterasu Ômikami, la suprema diosa solar–⁴⁶¹, quien, por cierto, aun no apareciendo físicamente en la película –una forma simbólica, quizá, de evidenciar su «invisibilidad», su ausencia en el gobierno *de facto* de Japón entre 1192 y 1868⁴⁶²–, sale muy mal parado en ella, pues es precisamente su deseo de conseguir la cabeza del *shishi-gami* para alcanzar la inmortalidad la que está a punto de desencadenar al final una catástrofe de dimensiones apocalípticas.

Al igual que San, el padre de Ponyo es otro ejemplo de persona alineada con la Naturaleza. Harto de la irresponsabilidad de sus congéneres, hecho que queda acentuado musicalmente por la letra de la canción que Jô Hisaishi le dedica en el *Álbum de Imágenes de «Ponyo en el acantilado»*⁴⁶³, Fujimoto renegó de su propia raza y decidió retirarse a las profundidades marinas, donde ejerce de hechicero demiurgo. Así es, en efecto, como nos lo muestra el hermosísimo prólogo de la película, en el que lo vemos sobre la cubierta de su barco sumergible, entre frascos y cántaros, generando con sus elixires infinidad de organismos, en una espléndida metáfora de lo que debió de ser el origen de la vida. Su colorido atuendo, a medio camino entre el de un payaso circense – es notable la comicidad que destila el personaje en la película– y un ilusionista –no en

⁴⁵⁹ «The motif that runs at the foundation of the story is that of the *extermination of ghosts*», *cit.* en S. J. Napier, 2001, pág. 178 (T. del A.).

⁴⁶⁰ «This is a story of the battle between humanity and the wild gods», *cit.* en *ibid.*, pág. 179 (T. del A.).

⁴⁶¹ Para un estudio más detallado de esta importante transgresión cultural, véase el apartado 7.1.21.

⁴⁶² «El emperador [...] era políticamente inoperante y “una especie de prisionero de Estado del capitán general” [(el sogún)]», R. Benedict, *op. cit.*, pág. 69.

⁴⁶³ Cabe tener presente que un álbum de imágenes no es una verdadera banda sonora, sino una serie de piezas inspiradas en los dibujos y *storyboards* realizados durante la producción de un filme de dibujos animados. En cierto sentido, el álbum de imágenes constituye un boceto preliminar de la música definitiva. Por eso es una buena forma de acercarnos al proceso creativo del compositor, además de servir para hacernos una idea del tono que tendrá la película una vez terminada.

vano, su trabajo constituye un acto «mágico»—, simboliza esa explosión biológica por él creada (imagen 89). Su aversión al género humano queda también patente en la oposición tajante a que Ponyo abandone el océano para vivir en tierra firme junto a Sôsuke, veto que Miyazaki aprovecha para denunciar el dominio de los padres posesivos sobre sus hijos⁴⁶⁴.

La actitud de Fujimoto contrasta poderosamente con el talante comprensivo y mediador de Gran Mammare, su pareja femenina en el filme. Confundida por los tripulantes del *Koganeimaru* con la misericordiosa Kannon⁴⁶⁵, la progenitora de Ponyo es, en realidad, una imagen anterior al surgimiento del budismo y de cualquier otra religión institucionalizada; su figura, de hecho, precede a la aparición del hombre sobre la faz de la Tierra, y se erige en representante de un mundo mucho más antiguo. Gran Mammare alegoriza el océano prístino del que brotó la vida. De ahí su alusión a los mares de la Prehistoria cuando, tras abrirse el agujero espacio-temporal, la ciudad costera es cubierta por las aguas y éstas se llenan milagrosamente de los peces que dominaron el período Devónico. De ahí también la referencia al supercontinente Pangea en la puerta de la cámara secreta del laboratorio submarino de Fujimoto. El propio

⁴⁶⁴ *Ponyo en el acantilado* es también, de alguna manera, un personal ajuste de cuentas entre Hayao Miyazaki y su primogénito: «Según Toshio Suzuki, Hayao Miyazaki reflexionó seriamente sobre su relación con su hijo Gorô. El viejo Miyazaki piensa que el debut de éste como director [en *Cuentos de Terramar*, a lo que se opuso con rotundidad desde el principio,] es una “resistencia” contra él originada en el hecho de que, absorbido por su trabajo, no le prestó atención de niño. Así que, aquel Gorô de cinco años se ha convertido ahora en el modelo para Sôsuke. El sentimiento de cercanía paterno-filial es también un tema de la película [presente incluso en la canción de los créditos finales, interpretada por la niña Nozomi Ôhashi y por los adultos Takaaki Fujioka y Naoya Fujimaki, como si de un dúo padre-hija se tratase]» [«[a]ccording to Toshio Suzuki, Hayao Miyazaki reflected seriously about his relationship with his son Goro. The elder Miyazaki thinks Goro’s debut as a director is a “resistance” to him and was caused because he was busy and did not care about Goro when he was a child. So, the 5 year old Goro became the model for Sosuke. A sense of closeness between a parent and child is also a theme for the film», en <http://www.ghibliworld.com/newsarchive.html> (T. del A.)].

⁴⁶⁵ Kannon —a veces escrito «Kan-on» y, más formalmente, «Kanzeon»— es el nombre japonés del *bodhisattva* que encarna la compasión de todos los Budas, y normalmente se lo suele venerar bajo forma femenina. Su equivalente en sánscrito sería Avalokiteśvara, y en chino, Guanyin —de donde deriva la primitiva pronunciación japonesa del nombre: «Kwannon»—, cuya figura es adorada, además, como diosa madre y patrona de los pescadores, tal como, además, parecen justificar las siguientes palabras del 觀音經 (*Kannon-gyô*) o Sûtra de Kannon: «Cuando las agitadas olas alcen y hundan a la gente, si ésta pronuncia su nombre, ingresará en un sitio poco profundo» (D. T. Suzuki, *Manual de budismo zen*, Buenos Aires, Kier, 2007, pág. 26). Ello explica la confusión de los hombres del *Koganeimaru* en la película, así como sus rezos. A su vez, el ropaje blanco con el que Guanyin suele representarse debió de influir en el diseño de la túnica de Gran Mammare, personaje que parece estar modelado también a partir de la iconografía clásica de la *òriṣà* Yema(n)yá de la mitología *yorùbá* y de las nereidas de la mitología griega, que simbolizan todo lo que de bello y amable hay en el mar, y que suelen aparecer retratadas —sobre todo en la pintura del siglo XIX— como hermosas jóvenes tafeñas coronadas de coral —de ahí el cabello rojizo de la madre de Ponyo, y, por extensión, el de la propia protagonista (imagen 37)—.

nombre del personaje, Gran Mammare⁴⁶⁶, señala su cualidad de diosa madre primigenia y arcaica. En consonancia con esta idea, hacia el final de la película, Gran Mammare aparece hablando con Lisa, la madre de Sôsuke, bajo una enorme sombrilla con forma de medusa. La palabra japonesa para referirse a este animal es *kurage*, que puede escribirse de dos maneras distintas: 海月 y 水母. La traducción de los dos primeros ideogramas sería «luna de(l) mar», pero la traducción de los otros dos sería «madre (del) agua», lo que establece una clara analogía entre dicho celentéreo y el personaje de Gran Mammare como diosa madre oceánica, rol enfatizado por el título de la canción con la que se abren los títulos de crédito iniciales del filme: 海のお母さん [(Umi no Okâsan) *La Madre Mar*]. Este argumento viene reforzado por el hecho de que las medusas surgieron en la Tierra hace unos quinientos millones de años, en el Cámbrico, que es el primero de los seis períodos de la Era Primaria o Era Paleozoica (literalmente, «vida antigua»), la cual, a su vez, constituye la primera era del Eón Fanerozoico, cuyo nombre significa «vida visible», en referencia al tamaño de los organismos que surgen en esta época. Lo cierto es que, mucho antes, ya existía vida en la Tierra, pero es ahora cuando los organismos vivos adquieren formas complejas, evolucionan y se diversifican ampliamente. Es también durante el Fanerozoico cuando se crea y se disgrega el supercontinente Pangea, cuyo nombre, como decíamos antes, aparece escrito en la puerta de la cámara secreta del laboratorio submarino de Fujimoto, precisamente donde éste guarda, no por azar, los elixires con los que aparece al comienzo del filme creando la vida en las profundidades del océano, asumiendo así como suya la función propia de la Naturaleza, a la que está plenamente asimilado, y cuya comunión con ella queda maravillosamente expresada en su matrimonio con Gran Mammare, metáfora del desposorio místico del ser humano con el universo que lo rodea, con toda la creación, pues «[l]os ritos matrimoniales tienen [...] un modelo divino, y el casamiento humano reproduce la hierogamia»⁴⁶⁷.

⁴⁶⁶ En japonés, este nombre consta de siete sílabas: «Gu-ra-n Ma-n-ma-re». Sin embargo, en el caso que nos ocupa, y contrariamente a la transcripción de términos nipones que venimos haciendo, hemos preferido eliminar la «u» –que apenas suena en la lengua nipona– y sustituir la «n» por una «m», tal como aparece en muchos textos. De este modo, el nombre resultante –*Gran Mammare*– se acerca más al castellano –«Gran Mamá»–.

⁴⁶⁷ M. Eliade, 1972, pág. 30.

Dicho simbolismo viene reforzado por la unión posterior de Ponyo con Sôsuke, que supone, a su vez, una variante de aquélla que en *El viaje de Chihiro* se daba entre la protagonista y Haku, la personificación divina de un río⁴⁶⁸. El clímax de esta obra – coincidente con la anagnórisis del relato – es el momento en el que Chihiro recuerda un episodio de su infancia clave para descifrar el enigma de la relación que la une al muchacho: «Haku, escucha –le dice–, lo había olvidado, pero mi madre me contó que, de pequeña, me caí una vez a un río. Aquel río fue después sepultado, y construyeron encima. Acabo de acordarme. El nombre de aquel río... el nombre de aquel río era Kohaku. ¡Ése es tu verdadero nombre! ¡Tú eres el río Kohaku!». Él recuerda entonces que ella se precipitó en su interior tratando de coger el zapato que había perdido, y ella rememora cómo él la llevó hasta donde no cubría, evitando así que se ahogara⁴⁶⁹.

Para Hiroshi Aoi resulta muy sintomático que la anagnórisis tenga lugar precisamente en el agua, encarnada aquí en una figura masculina. Según el japonés, el agua actuaría en esta película como sustituta de la Madre Tierra, en cuyo vientre suelen recibir algún tipo de verdad, sabiduría o conocimiento vital las jóvenes protagonistas miyazakianas.

La idea de fusión entre Haku y Chihiro, expresada en el recuerdo infantil de ésta, nos está hablando de una unión comunicativa mucho más general entre el ser humano y la Naturaleza. Esta percepción del mundo no deja de ser una especie de

⁴⁶⁸ Es probable que Miyazaki concibiera esta idea bajo el influjo de *Panda y la serpiente mágica* [白蛇伝 (*Hakujaden*) –literalmente, «La leyenda de la serpiente blanca»–, Taiji Yabushita y Kazuhiko Okabe, 1958], el primer *anime* en color, y la película que lo convenció en su juventud para dedicarse al mundo de la animación.

En la tradición folclórica nipona, los dioses y espíritus adoptan con frecuencia la apariencia humana precisamente para hacerse visibles a los ojos de los hombres y poder comunicarse con ellos. La unión del ser humano con la Naturaleza, representada ésta, bien por alguna deidad, bien por el espíritu de alguno de sus moradores –una planta, un animal, etc.–, recibe el nombre de *iruikon-intan*, y es un tema frecuente en las artes plásticas, escénicas y literarias japonesas. Buenos ejemplos de ello son la pieza de teatro *nô* 賀茂 / 加茂 (*Kamo*, Zenchiku Konparu, s. XV), en la que una doncella concibe por obra y gracia del dios del rayo; la obra de teatro *bunraku* (1734) y *kabuki* (1735) 蘆屋道満大内鑑 [(*Ashiya Dôman ôuchi kagami*) *El espejo cortesano de Dôman Ashiya*, Izumo Takeda], cuyo cuarto acto, 葛の葉 (*Kuzu-no-ha*), hoy representado de forma independiente, narra la historia de un joven que se casa y tiene descendencia con una zorra; o *La historia de Aoyagi* (*The Story of Aoyagi*), cuento popular recogido por Lafcadio Hearn en su colección de relatos fantásticos *Kwaidan*, que narra los amores entre un samurái y el espíritu de un sauce encarnado en una muchacha.

⁴⁶⁹ «En la película se suceden las retribuciones *kármicas* de los personajes, cuyos destinos se reencuentran porque, como predica la filosofía oriental, todo forma parte de una misma red cósmica. La conexión del ser humano con su entorno queda plasmada en la relación que mantienen Chihiro y Haku, a quien la protagonista devolverá el favor revelándole su verdadero nombre, algo que, a su vez, Haku ya había hecho antes al entregarle su ropa con la tarjeta de felicitación dentro», R. Fortes Guerrero, 2011, pág. 97.

Esta red cósmica de retribuciones «*kármicas*» está íntimamente relacionada con «la gran red de obligaciones mutuas» (R. Benedict, *op. cit.*, pág. 94) que también envuelve a los japoneses. Para un estudio de dichas obligaciones y de sus implicaciones en la obra miyazakiana, véase el apartado 7.1.22.

creencia animista que el hombre pierde en el camino hacia la madurez, cuando toma conciencia de sí mismo y, al afirmar su propia identidad, comienza a establecer diferencias y límites con el entorno. De ahí que en Miyazaki, el misticismo suela ir siempre unido a la niñez.

Tal sentimiento primigenio de comunión con los distintos elementos del cosmos está relacionado con la idea de que en la Naturaleza la maternidad nos envuelve continuamente. Por eso, según Hiroshi Aoi, en las obras del realizador nipón, donde la figura de la madre, o no existe –como ocurre en *La Princesa Mononoke*–, o, cuando aparece, permanece ausente –caso de *Mi vecino Totoro*–, los personajes, más que buscar a su progenitora, tratan de encontrarla de manera inconsciente en el entorno natural, que es donde acaban hallando a su sustituta/o. Así, en *El viaje de Chihiro*, la protagonista descubrirá el cariño y la atención principalmente en Haku, no por azar personificación divina de un río⁴⁷⁰[,]

como decíamos.

Aunque Miyazaki se inspiró para la secuencia arriba citada en un hecho real⁴⁷¹, es indudable que también influyó en él la escena de *La Reina de las Nieves* [Снежная королева (*Snezhnaya koroleva*), Lev Atamanov y Nikolai Fiodorov, 1957] en la que Gerda, la heroína, ofrece sus zapatos al río que ha de cruzar para ir en busca de su amado Kai⁴⁷²: «Después de que Gerda hubiera arrojado sus zapatos al río –explica el

⁴⁷⁰ R. Fortes Guerrero, 2011, págs. 95-96.

⁴⁷¹ En un primer momento, el personaje de Chihiro Ogino iba a llamarse Chiaki Okuda, como la hija del amigo del cineasta para la que éste concibió el largometraje: «Chiaki es una niña muy buena. No debería ser educada por unos padres tan torpes. Voy a hacer una película con una joven heroína y a transmitirle a Chiaki un mensaje sobre la vida» [«Chiaki is a very good kid. She shouldn't be raised up by such dull parents. I'll make a movie with a girl heroin and give Chiaki a message about the way of life», *cit.* en <http://www.ghibliworld.com/newsarchive1.html> (T. del A.)]. Sin embargo, y con el fin de no confundir a la pequeña, Miyazaki cambió finalmente el nombre y el apellido de su joven protagonista. Asimismo, reemplazó el título inicial del filme, *Sen to Chiaki no kamikakushi*, por el de *Sen to Chihiro no kamikakushi*. No obstante, decidió mantener en él la escena del zapato arrastrado por el agua, inspirada en una vivencia de la propia Chiaki, que, disfrutando de unos días de vacaciones con su familia en el chalé de montaña de Miyazaki, perdió su zapato en el río mientras jugaba.

⁴⁷² Este largometraje ha provisto a Miyazaki de otras muchas ideas para sus creaciones, desde el diseño de sus jóvenes protagonistas –alegres, fuertes, tenaces, puras de corazón, dotadas de poderes especiales para comunicarse con los animales, y capaces, igual que Gerda, de hacer cualquier cosa por amor, aun a costa, a veces, de sembrar a su alrededor el caos– hasta la concepción de figuras como el «sin-rostro» de *El viaje de Chihiro* o la Bruja del Páramo de *El castillo ambulante* –personajes que, del mismo modo que ocurre con la niña ladrona en el filme de Atamanov, tratan de comprar o de robar el afecto que tanto necesitan–, pasando por el dispositivo narrativo de la pérdida para lograr al término del relato el objetivo fijado –«(l)os héroes o las heroínas no deberían contar con la protección de herramienta o cosa alguna. [...] Si lo van perdiendo todo, al final podrán conseguir algo o llegar a algún sitio» [«[h]eroes or heroines

director japonés—, la soga del bote se desataba y éste comenzaba a moverse, mostrándonos una idea mítica animista. Quizá los orígenes de la animación se encuentren en el animismo⁴⁷³. El río engullía los zapatos, pero, a cambio, llevaba a la muchacha. Creo que la idea de introducir este recurso mítico de la narración en el cuento de Andersen es magnífica»⁴⁷⁴.

La «pérdida» del zapato por parte de Chihiro, pues, podría también considerarse, en cierto modo, una especie de ofrecimiento a la divinidad y de gozosa comunión con ella⁴⁷⁵, teniendo, además, en cuenta, que el animismo —en su versión sintoísta— es un tema presente en todo el filme, poblado por dioses y espíritus de diversa índole⁴⁷⁶.

should not be protected with tools or gears. [...] If they lose and lose everything, they can finally reach something or somewhere», *cit.* en <http://www.ghibliworld.com/newsarchive.html> (T. del A.).

La Reina de las Nieves, además, es la obra que hizo a Miyazaki reafirmarse en el camino escogido como animador, al comprobar que, si se trabajan adecuadamente, los dibujos pueden ser tan eficientes como cualquier otro medio artístico para contar historias y conmover a la audiencia: «Esta película marcó mi destino, y por eso la amo» [«[t]his movie made my destiny and because of this I love it», *cit.* en *ibid.* (T. del A.)].

Por otra parte, el trabajo del cineasta ruso también influyó de forma notable en Isao Takahata a la hora de concebir los personajes de Hilda y Grunwald para su largometraje *Las aventuras de Hols, el príncipe del Sol (La princesa encantada)* [太陽の王子 – ホルスの大冒険 (*Taiyô no ôji – Horusu no daibôken*), 1968]; la muchacha y el villano, de hecho, se inspiran en Gerda y en la Reina de las Nieves, respectivamente.

Más aún, la obra de Atamanov inspiró la canción 岸を離れる日 [(*Kishi wo hanareru hi*) *El día en que dejo la costa*] del álbum 春の歌集 [(*Haru no ka-shû*) *Colección de canciones de primavera*, 2007] de Aoi Teshima, que ya había prestado su voz al personaje de Therru en *Cuentos de Terramar*, filme en el que también interpretaba el tema musical テルールの唄 [(*Terû no uta*) *La canción de Therru*].

⁴⁷³ Sobre este punto pueden hallarse reflexiones muy interesantes en H. Aubron, «La guerra de los mundos (réquiem por los humanos)», en *Cahiers du cinéma – España*, Nº 22, abril 2009.

⁴⁷⁴ «After Gerda threw away her shoes into the river, the rope of the boat untied and the boat started drifting, showing us an animistic mythical idea. Perhaps the origins of animation lay in animism. The river swallowed the shoes, but instead the river carried the girl. They took that mythical way of story telling into Andersen's story. I think it's great», *cit.* en <http://www.ghibliworld.com/newsarchive1.html> (T. del A.).

⁴⁷⁵ Esta idea, empero, no es exclusiva de la película ni de su autor, ni tan siquiera del cine japonés; es una creencia religiosa que encontramos en muchas culturas, dentro y fuera de Asia, como atestiguan, por ejemplo, la escena de *Uncle Boonmee recuerda sus vidas pasadas* [ลุงบุญมีระลึกชาติ (*Lung Boonmee raluek chat*), Apichatpong Weerasethakul, 2010] en la que la princesa, tras ofrecer al río sus joyas y sus vestidos, es fecundada por éste bajo forma de bagre, o la escena de *El abrazo de la serpiente* (Ciro Guerra, 2015) en la que el chamán Karamakate insta a su acompañante blanco a deshacerse de sus «inútiles» pertenencias arrojándolas (ofreciéndolas) al río para evitar el hundimiento de la canoa. La película colombiana tiene, además —dicho sea de paso—, muchos puntos de conexión con *La princesa Mononoke*, desde la idea de un periplo iniciático protagonizado por un extranjero que se ve obligado a emprender un viaje para hallar una cura a su enfermedad mortal, hasta la (re)presentación de una naturaleza sanadora y letal a partes iguales, pasando por la descripción de diversos grupos humanos que, de un modo u otro, tratan de instrumentalizar dicha naturaleza; por la aparición de un personaje central que intenta mediar entre todos estos grupos; o por la interacción entre el mundo cotidiano y el universo divino, entre otros elementos.

Ponyo en el acantilado y *El viaje de Chihiro*, por un lado, y *La princesa Mononoke*, por otro, constituyen la plasmación cinematográfica del pensamiento dialéctico miyazakiano, en el cual el deseo de una convivencia armónica entre el hombre y su entorno choca con una realidad que muestra lo contrario, y que, sin embargo, ya no puede esconder por más tiempo la falacia de que las personas y el mundo a su alrededor son cosas distintas. Cualquier acción que llevemos a cabo, por pequeña que resulte, tendrá necesariamente una repercusión en la red cósmica de la que formamos parte, porque, como predica el budismo, «todos estamos interconectados y somos interdependientes. En el nivel más profundo, todos somos uno»⁴⁷⁷. Esta visión de

⁴⁷⁶ Un estudio detallado de los *kami* y de sus implicaciones en la película puede verse en R. Fortes Guerrero, 2011, págs. 46 y ss.

Para Michael Ashkenazi, la palabra *kami* puede emplearse, además de como sustantivo – «divinidad»–, como adjetivo –«sagrado»–, designando «una cualidad misteriosa y elevadora que varios seres vivos, incluyendo animales y humanos, poseen en diverso grado. [...] El adjetivo *kami* está estrechamente relacionado con la pureza. Contaminarse uno mismo o contaminar a otros hace menguar la propia “reserva” de *kami*. Por el contrario, la purificación personal por medio de austeridades, de abluciones con agua pura o agua marina, del uso de la sal o del fuego y del alejamiento de elementos contaminantes como los cadáveres, las heces y la sangre, hará aumentar la propia reserva de *kami*» [«a mysterious and elevating quality that various living beings, including animals and humans, possess to varying degrees. [...] *Kami* (the adjective) is closely associated with purity. Polluting oneself or others lowers one’s “store” of *kami*. Contrariwise, purifying oneself—by austerities, washing in pure or sea water, use of salt or fire, and avoiding polluting substances such as the dead, feces, and blood—will add to one’s store of *kami*», M. Ashkenazi, *op. cit.*, pág. 29 (T. del A.)]. Ello explica por qué en *El viaje de Chihiro* las deidades (*kami*) van a la casa de baños a lavarse (purificarse) y así recuperar sus niveles normales de «sacralidad» (*kami*), por qué los empleados del establecimiento colocan sal al comienzo del puente por el que cruza el *o-kusare-sama* («dios pestilente» o «podrido») y por qué éste, debido a la contaminación, alcanza tal nivel de impureza que llega a perder prácticamente su cualidad divina, y, en consecuencia, su verdadera naturaleza de deidad fluvial, razón por la que al principio no es reconocido como el Dios del Río.

⁴⁷⁷ J. Landaw y S. Bodian, *op. cit.*, pág. 288.

Esta tesis de que «todos somos parte de un todo conectado» está íntimamente ligada a la noción de *muga* o “ausencia del ego” –*anâtman*, en sánscrito–, una de las Tres Características de la Existencia (*Tri Laksana*) que, junto a la “transitoriedad” (*anitya*) y el “sufrimiento” (*duḥkha*), son proclamadas por la doctrina búdica» (R. Fortes Guerrero, 2015, pág. 11), y que, sorprendentemente, parece encontrar su plasmación lírica perfecta en el siguiente pasaje de la *Aurelia* de Nerval: «[...] Todo vive, todo actúa, todo se corresponde. Los rayos magnéticos emanados de mí mismo o de los demás atraviesan sin obstáculo la cadena infinita de las cosas creadas. Se trata de una red transparente que cubre el mundo, y cuyos desligados hilos se comunican progresivamente hasta los planetas y las estrellas. ¡Aunque cautivo en estos momentos sobre la tierra, converso con el coro de los astros, que participa de mis gozos y de mis sabores!» (G. de Nerval, *op. cit.*, págs. 164-165).

A su vez, el concepto filosófico de *muga* o «inexistencia del yo» también tiene que ver con «la belleza de las cosas que no son bellas», plasmada, sobre todo, en el cuerpo agusanado de Nago y de Okkoto-nushi en *La princesa Mononoke*, o en el cuerpo viscoso y pringoso del *o-kusare-sama*/Dios del Río en *El viaje de Chihiro*, tal como explica Mitsunori Kataama, director de animación digital de la película: «En *El viaje de Chihiro* aparece mucho lodo y basura, pero incluso eso había de ser visualmente deslumbrante» [«[t]here’s a lot of sludge and garbage in *Spirited Away*, but even those have to be visually stunning», *cit.* en Studio Ghibli (ed.), 2001, pág. 182 (T. del A.)].

la humanidad considerada elemento integrante de un todo –idea compartida también por el taoísmo, para el que «[l]a ley del cielo, la ley natural, rige a los hombres como rige a la ronda de las estaciones», y cuyo «arquetipo [...] es [...] el orden cósmico, la naturaleza y sus cambios recurrentes»⁴⁷⁸– es la que Miyazaki pone de relieve en sus obras, desde *El castillo en el cielo*, en la que Sheeta le recita a Muska un antiguo poema de Gondoia que evidencia la imposibilidad de existir apartados del medio que nos rodea –«[e]chemos raíces en la tierra y vivamos con el viento. Pasemos el invierno con las semillas y cantemos con los pájaros la primavera»⁴⁷⁹–, hasta *Ponyo en el acantilado*, en la que, ante el temor de Fujimoto de que su hija se convierta en espuma si el amor de Sôsuke por ella no resulta al final verdadero, Gran Mammare le señala dulcemente: «¿Y no es acaso de la espuma de donde venimos todos?». La letra de la canción con la que se abren los títulos de crédito iniciales del filme –*Umi no Okâsan (La Madre Mar)*– va en esta misma dirección: «Los lirios de mar se mecen, se balancean... ¡Ah, hogar azul! ¿Recuerdas cuando hablabas con tus innumerables hermanos en la lengua de la espuma? Hace mucho, mucho tiempo, tú vivías con ellos también en el océano lapislázuli... Sí,

⁴⁷⁸ O. Paz, *op. cit.*, pág. 5.

⁴⁷⁹ La idea «pandeísta» condensada en estos versos, unida al hecho de que el poema pueda ser visto también como una canción, dado que el término japonés *uta* sirve para designar ambos, valida las siguientes palabras de Zeami, extraídas del capítulo 6 de su tratado *A Mirror Held to the Flower* [花鏡 (*Kakyô*), 1424]: «[S]e ha dicho que las propiedades fundamentales de la danza y del canto han surgido siempre de la naturaleza de Buda contenida en todos los seres sensitivos» [«[i]t has been said that the fundamental properties of dance and song have always arisen from the Buddha-nature that is stored in all sentient beings», *cit.* en J. T. Rimer y M. Yamazaki (ed. y trad.), *op. cit.*, pág. 77 (T. del A.)].

Por otro lado, los elementos tierra y viento aquí mentados forman, junto a los elementos agua y fuego –muy presentes los cuatro en toda la obra miyazakiana–, «las cualidades primarias de la materia, explicadas por la tradición budista como solidez (tierra), adhesión (agua), calor (fuego) y movimiento (viento o aire)» [R. Calle (ed.), *op. cit.*, pág. 86]. La reflexión sobre los elementos materiales constituye la quinta fase dentro de la contemplación del cuerpo, que, junto a la contemplación de las sensaciones, de la consciencia y de los objetos mentales, forma los Cuatro Fundamentos de la Atención (*ibid.*, pág. 59 y ss.), y, advirtiendo que «[l]a atención tiene una capacidad altamente liberadora cuando es entrenada, purificada y potenciada» (*ibid.*, pág. 55), es fácil comprender el sentido emancipador del poema que Sheeta le recita a Muska –emancipación producida también por esa disolución del ser humano en el todo del que forma parte–, así como el significado redentor de la frase que Haku pronuncia al comienzo de *El viaje de Chihiro* para ayudar a la protagonista a superar su repentina inmovilidad, provocada por el miedo: «En nombre del viento y del agua que hay en ti, libérate» –«[t]ú mismo debes hacer el esfuerzo. Los budas sólo enseñan el camino», reza un proverbio budista–. El viento y el agua, la tierra y el fuego son los elementos materiales constitutivos del cuerpo, pues como el propio Buda dice, «un monje reflexiona sobre su propio cuerpo, en cualquier lugar o posición en que se encuentre, pensando en sus elementos materiales: “En este cuerpo hay el elemento tierra, el elemento agua, el elemento fuego, el elemento aire”» (*cit.* en *ibid.*, pág. 66), una idea que también alude al *fêng shuî* (literalmente, «viento y agua»), «práctica milenaria de origen chino cuyo objetivo es el entendimiento de las relaciones entre el hombre y la Naturaleza. El viento es el movimiento del aire, el soplo que insufla vida. El agua cultiva, alivia y purifica esa vida. Ambos mantienen y animan la llama vital del ser humano» (R. Fortes, 2011, pág. 50).

los erizos y las medusas, los cangrejos y los peces, todos eran entonces tus hermanos»⁴⁸⁰.

Ponyo ilustra mejor que ningún otro trabajo de su autor la conciencia del mundo, esa conciencia única que aquí está simbolizada por el líquido primigenio del que, como dice Gran Mammare, procedemos todos⁴⁸¹. De ahí la enorme burbuja submarina, similar a un gran útero, en la que Sôsuke se reencuentra al final de la película con su madre (imagen 90), o, lo que es igual, la Naturaleza como punto de partida y de llegada en un eterno retorno, pues «[t]odo pasa, todo regresa; eternamente gira la rueda de la existencia. Todo muere, todo florece otra vez, sigue corriendo eternamente el tiempo de la existencia. Todo se rompe, todo se recompone de nuevo; eternamente se edifica la misma casa de la existencia. Todas las cosas se separan, todas las cosas se vuelven a saludar; eternamente fiel a sí mismo permanece el círculo de la existencia»⁴⁸², porque «todas las cosas retornan eternamente, y, con ellas, también nosotros, que [...] hemos existido ya infinitas veces, y, con nosotros, también todas las cosas»⁴⁸³. Esa conciencia

⁴⁸⁰ «海ゆりゆれる / 青いうち / かぞえきれない / きょうだいたちと / あぶくのことばで / はなしていたの / おぼえていますか / ずっと昔に / お前は青いうみに / いっしょにくらしていたの / クラゲもウニも / サカナもカニも / みんな / きょうだいだった» [(«[u]miyuri yureru / Aoi uchi / Kazoekirenai / kyôdai-tachi to / abuku no kotoba de / hanashiteita no / Oboeteimasu ka / Zutto mukashi ni / omae wa aoi umi ni / isshoni kurashiteita no / Kurage mo uni mo / sakana mo kani mo / minna / kyôdai datta»), T. del A.].

⁴⁸¹ Ese líquido primigenio, que no es otro que el agua, constituye, además, el elemento vehicular de la purificación en el sintoísmo, realizada «con el propósito de desprenderse de toda la contaminación, la injusticia y la maldad que dificultan la vida. [...]

Normalmente el acto de purificación consiste en aclararse la boca y derramar agua sobre las puntas de los dedos. Esto se conoce como *temizu*, literalmente “mano, agua”. La purificación formal la realiza un sacerdote que primero recita una oración purificadora y después agita la vara de purificación de un modo determinado frente al individuo, grupo u objeto que ha de ser purificado. Este acto a menudo se complementa esparciendo sal o salpicando con agua salada. Si la purificación se realiza mediante el baño se denomina *misogi*» (S. Ono, *op. cit.*, págs. 67-68).

Agua salada, y mucha, es justo lo que aparece en *Ponyo en el acantilado*, donde el propio océano puede considerarse un enorme santuario en sí, cuyo *kami* –cuya deidad– es Gran Mammare, y cuyas aguas sagradas tienen el poder de purificar los males –en este caso, físicos– que afligen a las ancianas de la residencia Himawari, quienes, precisamente después del baño simbólico que experimentan al final del film, cuando la ciudad queda sumergida en el mar, regresan a tierra firme totalmente curadas y rejuvenecidas.

⁴⁸² «Everything goeth, everything returneth; eternally rolleth the wheel of existence. Everything dieth, everything blossometh forth again; eternally runneth on the year of existence.

Everything breaketh, everything is integrated anew; eternally buildeth itself the same house of existence. All things separate, all things again greet one another; eternally true to itself remaineth the ring of existence», F. Nietzsche, *Thus Spake Zarathustra*, Nueva York, Modern Library (Random House), 1950, pág. 244 (T. del A.).

⁴⁸³ «[A]ll things eternally return, and ourselves with them, and [...] we have already existed times without number, and all things with us», *ibid.*, pág. 247 (T. del A.).

única es la misma que, ya en el siglo XIX, expresó en términos parecidos a los de la canción *Umi no Okâsan* el emperador Meiji en este hermoso poema que sintetiza la esencia del sintoísmo y su apuesta por la armonía y la conciliación⁴⁸⁴: «Cuando todos los mares sean nuestros hermanos, / ¿por qué motivo los vientos y las olas / habrán de alzarse ruidosamente?»⁴⁸⁵.

En consonancia con esta idea, las hermanas de Ponyo, que, aunque tienen menor tamaño, por ser alevines, también tienen, significativamente, idéntico aspecto físico, poseen el poder de metamorfosearse en elementos como la luz y el agua, mostrando así que, bajo la apariencia distinta que puedan adoptar las cosas, la materia es siempre la misma⁴⁸⁶. Lo vemos en la escena en la que, tras despedirse por última vez de la protagonista, se convierten en haces de brillante luminosidad con los que se funde Gran Mammare, la energía cósmica procreadora, o en la secuencia en la que se transforman en las olas del gigantesco *tsunami* sobre las que Ponyo aparece brincando; olas, por cierto, que, en una maravillosa correlación sinestésica, Miyazaki concibió con apariencia de peces, dando a entender, en clara alineación con las creencias del sintoísmo, que se trata de divinidades (*kami*) dotadas de vida, igual que ocurre con la piedra levitatoria de *El castillo en el cielo*⁴⁸⁷. Una vez más, los niños parecen ser los

⁴⁸⁴ «El hombre puede percibir lo divino, pero no por vía racional, sino a través de un proceso intuitivo y emocional. También por esta causa, la literatura de inspiración sintoísta prefiere la forma poética (*waka*)», G. Filoramo, *op. cit.*, pág. 528.

Para una rápida comprensión del porqué de las relaciones entre el sintoísmo y la poesía clásica japonesa, y entre ésta y su predilección por los versos pentasílabos y heptasílabos, véase F. Cid Lucas, «Poetizando en pentasílabos y heptasílabos: apuntes antropológicos y lingüísticos sobre la métrica japonesa», en *HELA (Hojas en la acera). Gaceta internacional de haiku*, Nº 2, marzo 2013, Año I.

⁴⁸⁵ *Cit.* en S. Ono, *op. cit.*, pág. 96.

⁴⁸⁶ Esta tesis queda, en cierto modo, reforzada musicalmente por la letra de la canción *いもうと達* [(*Imôto-tachi*) *Las hermanas pequeñas*], el quinto tema del *Álbum de Imágenes de «Ponyo en el acantilado»*: «Adoramos a nuestra hermanita mayor. Es fuerte. La acompañamos. Estamos con ella. Estamos junto a ella. Queremos ser como ella. Sus manos, sus pies... Nuestra hermanita mayor no es dulce; está llena de vigor, y queremos ser como ella. La adoramos. La acompañamos. Nuestra hermanita mayor es fuerte, y estamos con ella» [«お姉ちゃん大好き / お姉ちゃん強い / お姉ちゃんに付いて行く / 一緒だ一緒だ / お姉ちゃんのようにになりたい / お姉ちゃんの手だ / お姉ちゃんの足だ / お姉ちゃんは優しくないよ / 力持ちで / お姉ちゃんのようにになりたい / お姉ちゃん大好き / お姉ちゃんに付いて行く / お姉ちゃん強い / お姉ちゃんと一緒に...» («[o]nêchan daisuki / Onêchan tsuyoi / Onêchan ni tsuiteiku / Issho da issho da / Onêchan no yô ni naritai / Onêchan no te da / Onêchan no ashi da / Onêchan wa yasashikunai yo / Chikara mochi de / onêchan no yô ni naritai / Onêchan daisuki / Onêchan ni tsuiteiku / Onêchan tsuyoi / Onêchan to issho da...»), T. del A.].

⁴⁸⁷ Véase A. Bencivenni, *op. cit.*, pág. 70.

únicos con capacidad de darse cuenta de ello, y de entrar, por tanto, en comunión espiritual con lo sagrado que reside en la Naturaleza; cuando Sôsuke advierte a su madre de que una niña –Ponyo– se ha caído al agua, y ésta le pregunta dónde, el pequeño contesta: «¡Allí! ¡Iba corriendo sobre un pez!», a lo que Lisa responde con sorpresa e incredulidad: «¿Un pez?».

La visión sintoísta que permea el filme se aprecia también en un detalle tan sutil como revelador: el *torii*⁴⁸⁸ que aparece en la panorámica de la ciudad costera durante los títulos de crédito finales. Este *torii* es el mismo que, apoyado en un alcanforero en torno a cuya base se amontonan pequeños altares de piedra –«[e]n algunos casos especiales también aparece [el torii] al pie de determinados árboles»⁴⁸⁹–, da paso a la floresta en la que se aventuran Chihiro y sus padres en *El viaje de Chihiro*, y el que se alza delante del bosque en el que se interna Fuki en *House Hunting/Looking for a Home*, o el que marca el acceso a la frondosa arboleda inundada por la lluvia en *Las aventuras de Panda y sus amigos II*. Es también el *torii* a través del cual se internan en el santuario los aterrizados pasajeros del tren que en *El viento se levanta* se refugian allí del terremoto, y el que en *Mi vecino Totoro* guarda la entrada al recinto templario que se extiende junto a la casa de May y Satsuki, donde se yergue el enorme alcanforero cuyo espíritu encarna el personaje epónimo –con el que, no por azar, comparte sorprendentes similitudes físicas– o en el cual éste mora, dependiendo de la interpretación que le demos a su figura. De ahí que el árbol aparezca rodeado de una *shimenawa* o cuerda de fibra vegetal de la que cuelgan tiras de papel cortadas en zigzag (*shide*), pues en Japón,

⁴⁸⁸ «[A]rco que señala simbólicamente el final del mundo terrenal y el inicio del mundo de los kami, una puerta que separa lo secular de lo espiritual. [...]

En el Japón antiguo, el *torii* era una puerta de uso habitual pero con el tiempo se fue limitando a los santuarios sintoístas, los mausoleos imperiales y determinadas tumbas [(imagen 48)]. [...]

En 1884 se limitó oficialmente el uso público del *torii* mediante una ley que restringía su uso sólo a los santuarios estatales y a ciertos templos de las sectas Shûsei y Taisei. Actualmente, aunque esta restricción ya no es oficial, el *torii* continúa siendo un elemento exclusivo de los santuarios sintoístas, algunos templos de las sectas mencionadas anteriormente, de los mausoleos Imperiales y de determinadas tumbas. [...]

En su origen la construcción del *torii* era muy simple. Consistía en unos pilares de madera sin lijar y dos vigas transversales de unas determinadas proporciones. Posteriormente se empezaron a construir con la madera lijada pero no se pintaban. Más tarde, [...] comenzaron a pintarse y su estructura se hizo más compleja [...].

Los *torii* son generalmente de madera, pero en épocas modernas se ha comenzado a emplear la piedra y el metal en su construcción, e incluso el hormigón», S. Ono, *op. cit.*, págs. 47-48.

⁴⁸⁹ *Ibid.*, pág. 47.

«[e]stas cuerdas se emplean para señalar aquellos lugares sagrados en los que se cree que reside el kami o para indicar objetos ofrecidos al mismo» (imagen 87)⁴⁹⁰. Según Sokyô Ono, «[a]ntiguamente se creía que a través de estos árboles uno podía comprender el espíritu del kami; hoy en día son considerados una expresión de la conciencia divina»⁴⁹¹. Y es que

[e]l culto a los árboles es muy habitual en el Sintoísmo. Tanto si el santuario se alza en medio de una pequeña arboleda o en medio de una concurrida ciudad, el devoto siempre encontrará árboles que indican el camino hacia el kami. Casi la mayoría de los santuarios están situados en medio de pequeñas arboledas o bosques. En zonas rurales, el devoto es consciente de la cercanía del kami con sólo mirar hacia el área más arbolada, que es donde se eleva el santuario. Esta relación entre árboles y santuarios se observa incluso en el empleo del antiguo vocablo “bosque” (*mori*) para referirse al santuario, y en el uso de la expresión *kannabi*, “cobijo de los kami,” para referirse a los bosques que lo rodean⁴⁹².

En todos los filmes anteriormente citados, el santuario sintoísta –o su trasunto, como pueda ser la casa de baños de *El viaje de Chihiro*, adonde se dirigen las divinidades– se ubica –y así, de hecho, ocurre en Japón– «en determinados lugares en los que hay un árbol, bosque, roca, cueva, montaña o río especiales, o en la costa»⁴⁹³, como sucede en *Ponyo en el acantilado*, en cuyo caso, sin embargo, el santuario, que nunca llega a verse, podría constituirlo el propio océano, dado que, en el sintoísmo, ciertos elementos naturales pueden ser considerados en sí mismos lugares de culto, sin necesidad de construcciones levantadas por el hombre que los señalen como tal y que, al mismo tiempo, sirvan para tomar legalmente posesión de dicho territorio⁴⁹⁴. Es lo que

⁴⁹⁰ *Ibid.*, pág. 43.

⁴⁹¹ *Ibid.*, pág. 113.

⁴⁹² *Ibid.*, pág. 112.

⁴⁹³ *Ibid.*, pág. 45.

⁴⁹⁴ «[T]odo territorio que se ocupa con el fin de habitarlo o de utilizarlo como “espacio vital” es previamente transformado de “caos” en “cosmos”; es decir, que, por efecto del ritual, se le confiere una “forma” que lo convierte en *real*». Dicho de otro modo: «[U]na conquista territorial sólo se convierte en real después del (más exactamente: por el) ritual de toma de posesión, el cual no es sino una copia del acto primordial de la creación del mundo», que constituye el «acto divino por excelencia» (M. Eliade, 1972, págs. 19-20); acto, por cierto, que, desde un punto de vista metalingüístico y auto-referencial, convertiría al propio Miyazaki –y, por extensión, a cualquier artista creador– en demiurgo.

ocurre, además de con el mar, con algunas montañas. «El culto a la montaña constituye una de las formas más antiguas de Sintoísmo. En la antigüedad muchas de las montañas más célebres de Japón se consideraban sagradas [...]. La montaña considerada morada de un kami recibe el nombre de *reizan*, “montaña sagrada,” o *shintai-zan*, “[montaña del] cuerpo divino.” En épocas muy antiguas no había construcciones para este tipo de culto, pues no se consideraban necesarias»⁴⁹⁵, precisamente porque todo el entorno se erigía en una suerte de altar a la deidad.

Por otro lado, la «montaña sagrada» constituye uno de los arquetipos repetidos en distintas culturas a lo largo de la historia. Es allí «donde se reúnen el cielo y la tierra», donde «se halla [...] el centro del mundo». Dado que «todo templo o palacio –y, por extensión, toda ciudad sagrada o residencia real– es una “montaña sagrada”, debido a lo cual se transforma en centro», la casa de baños de *El viaje de Chihiro*, que, como decíamos arriba, puede considerarse, de algún modo, un santuario sintoísta, sería, por consiguiente, una «montaña sagrada» situada justo en el *omphalos* del universo concebido por Miyazaki en el filme. Y «siendo un *Axis Mundi*, la ciudad o el templo sagrado es considerado como punto de encuentro del cielo con la tierra y el infierno»⁴⁹⁶. De ahí los diferentes niveles del *onsen* en la película: las estancias de los empleados (la tierra); las estancias reservadas a los huéspedes, es decir, a los dioses (el cielo); y las galerías subterráneas a las que van a parar Chihiro y Haku, habitadas por sombras fantasmagóricas e informes (el infierno).

En las cosmogonías, «[e]l “centro” es, pues, la zona de lo sagrado por excelencia, la de la realidad absoluta. [...] El camino que lleva al centro es un “camino difícil” [...], y esto se verifica en todos los niveles de lo real», lo que explica el extravío de Chihiro junto a sus padres en el bosque y el largo camino que la niña ha de recorrer para llegar a la casa de baños (al «centro»): el túnel, la pradera, el arroyo, la escalera que lleva a la calle de restaurantes, la escalera al final de la cual se levanta el gran pino y el puente que conduce finalmente al edificio. No olvidemos que todas estas dificultades físicas son también «dificultades del que busca el camino hacia el yo, hacia el “centro” de su ser [...]. El camino es arduo, está sembrado de peligros, porque, de

⁴⁹⁵ S. Ono, *op. cit.*, pág. 113.

⁴⁹⁶ M. Eliade, 1972, pág. 21.

hecho, es un rito del paso de lo profano a lo sagrado; de lo efímero y lo ilusorio a la realidad y la eternidad; de la muerte a la vida; del hombre a la divinidad. El acceso al “centro” equivale a una consagración, a una iniciación»⁴⁹⁷. Por eso, como hemos señalado en páginas anteriores, *El viaje de Chihiro* puede calificarse –ya lo apunta el propio título en castellano– de viaje iniciático, un viaje en el que la protagonista descubrirá todo su potencial, sus capacidades innatas hasta entonces ocultas y su esencia «divina» –en tanto que parte integrante de una naturaleza sagrada con la que, a través de Haku, místicamente se deposita–.

Pero volvamos a la idea antes señalada de veneración de espacios naturales como montañas o bosques: tal concepción, que parece estar también relacionada con el hecho de que, para las sociedades arcaicas, «el mundo que nos rodea, en el cual sentimos la presencia y la obra del hombre –las montañas a que éste trepa, las regiones pobladas y cultivadas, los ríos navegables, las ciudades, los santuarios–, tiene un arquetipo extraterrestre, concebido, ya como un “plano”, ya como una “forma”, ya pura y simplemente como un “doble” existente precisamente en un nivel cósmico superior»⁴⁹⁸, aparece maravillosamente plasmada en la floresta del dios ciervo de *La princesa Mononoke*, poblada por *kami* de todo tipo, pero sin un *torii*, sin un templo, sin nada que nos dé pistas *a priori* sobre la naturaleza sagrada del lugar. Lo mismo puede decirse de las montañas envueltas en niebla que aparecen en el primer plano de la película, un paisaje directamente inspirado en el que rodea al Gran Santuario de Izumo (Izumo *Taisha*), en la actual prefectura de Shimane, con la diferencia de que en el filme no hay rastro alguno de edificación humana. Lo que sí hay es un ambiente mágico creado por la imagen, el texto de carácter legendario que aparece sobre ella y la sugerente música de Jô Hisaishi, que prepara al espectador, como si de un fiel creyente se tratase, para su ingreso en el terreno de lo sagrado. Cabe tener en cuenta que «[e]l entorno natural juega un papel muy importante en el Sintoísmo y es una de las piezas clave para conectar al devoto con el mundo divino»⁴⁹⁹. Por eso, en una religión que para la transmisión de la fe «[h]a dependido casi enteramente del reclamo sensorial de los

⁴⁹⁷ *Ibid.*, págs. 25-26.

⁴⁹⁸ *Ibid.*, pág. 18.

⁴⁹⁹ S. Ono, *op. cit.*, pág. 108.

ritos y los festivales, así como de los propios santuarios»⁵⁰⁰, justo «el reclamo sensorial, el sentimiento de sobrecogimiento y misterio unidos a la consciencia de una relación con el pasado, acabarán por devolver al individuo al santuario de sus antepasados y al único hogar espiritual que ha conocido»⁵⁰¹. De esto mismo estaba hablando Saigyô, el noble y guerrero del siglo XII convertido luego en insigne monje poeta, cuando, «en su visita a *Ise Jingû*, el impresionante santuario de Ise consagrado a Amaterasu, la diosa del Sol, escribió, conmovido por la hermosura mística que emanaba el lugar: “Qué es lo que aquí / reside no lo sé, / pero un profundo / sentir de gratitud / me hace saltar las lágrimas...”»⁵⁰².

Y quizás en este poema estaba pensando Miyazaki cuando, en *El viento se levanta*, Jirô sorprende a Nahoko en el manantial que brota en lo profundo de un bosquecillo de los alrededores del hotel Kusakaru, donde ambos se alojan, y allí, en el seno de la naturaleza, bajo la tarde de verano, ella le revela que es la misma muchacha a cuya criada ayudó años atrás cuando, al llegar a Tokio, se produjo el Gran terremoto de Kantô. «Estaba dándole las gracias al manantial y rogándole que te trajera a mí», le dice casi sollozando, lo cual demuestra que, incluso en un momento difícil de la historia de Japón en el que los cambios a todos los niveles se estaban produciendo a un ritmo vertiginoso y el país se preparaba para entrar en guerra, había lugar para la alegría, la esperanza, el respeto a las tradiciones del pasado y la gratitud a la naturaleza y a lo sagrado que reside en ella.

De las seis últimas obras que hemos mencionado, *El viaje de Chihiro* es, sin duda, la que mejor plasma esta idea, no sólo por su peculiar atmósfera a medio camino entre lo siniestro –tal como lo entendía Freud–, lo místico y lo sagrado, sino también porque el mundo fantástico que se extiende al otro lado del túnel pertenece justamente al pasado, un pasado que forma parte de la propia tradición cultural de la protagonista – como atestiguan los interiores del *onsen*, propios del período Edo (1603-1868); las estancias de los empleados, que evocan el período Taishô (1912-1926); los edificios de

⁵⁰⁰ *Ibid.*, pág. 107.

⁵⁰¹ *Ibid.*, págs. 107-108.

⁵⁰² G. Muelas Bermúdez y H. de Sysmo, *La soledad encendida*, Sevilla y Ciudad de México, Ultramarina Editorial, col. Poesía Ultramarina, 2015, pág. 170.

la calle de restaurantes, inspirados en construcciones reales del período Meiji (1868-1912) [imágenes 31 y 32]; o el tren que toma Chihiro para ir a la morada de Zenîba, que nos trae a la mente aquéllos que circulaban durante el período Shôwa (1926-1989)–; un pasado con el que el personaje –y, por ende, el espectador– pronto se va a (re)encontrar.

En ese universo perteneciente al pasado –un pasado, por cierto, en el que confluyen de manera milagrosa distintos períodos históricos–, la casa de baños, por un lado, y los sótanos de ésta y las calles de restaurantes, por otro, constituyen una suerte de traslación a la gran pantalla de lo que para el sintoísmo es el más allá: «En el Sintoísmo primitivo, la idea de otro mundo se expresaba mediante conceptos como la Alta Planicie Celestial (Takama-ga-hara), la morada de los kami más venerables, el País de la Abundancia, la Vida Eterna (Tokoyo-no-kuni) y el mundo de los espíritus malvados (*magatsuhi*), los fantasmas y lo imperfecto, es decir, el Mundo de la Oscuridad Yomi-no-kuni)»⁵⁰³. Así, la casa de baños, tan generosa en diversión y placeres, vendría a ser la materialización de esa «morada de los kami más venerables», de ese «País de la Abundancia», mientras que los sótanos del edificio adonde van a parar Chihiro y Haku y los restaurantes que se extienden al otro lado del puente que lleva al *onsen*, poblados por sombras fantasmales, nos estarían mostrando ese «mundo de los espíritus y lo imperfecto» (lo informe).

Si la *yuya*⁵⁰⁴ representaba el mundo de los dioses, la zona de restaurantes simboliza el universo de los espíritus. Ambos espacios están separados por el puente, elemento que en la tradición popular nipona suele ir asociado a las apariciones. Su marcada delimitación está relacionada con la distinción que, hasta el período Meiji, se hacía en Japón entre el *jinja* y el *reisha*; el primero designa los templos en los que se adoraba a las deidades del sintoísmo, mientras que el segundo se refiere a los santuarios en donde se veneraba a los espíritus de las personas fallecidas. Cuando el ser humano muere, su cuerpo y su alma se deshacen. El cuerpo tiene un aspecto reconocible; el alma no. Es, pues, lícito pensar que los fantasmas infomes y sin rostro definido de la película son las ánimas de los finados, teoría que vendría reforzada por la idea del río, que en muchas mitologías divide el mundo de los vivos y el de los muertos. Así, en la tradición budista,

⁵⁰³ S. Ono, *op. cit.*, pág. 116.

⁵⁰⁴ La palabra *yuya* (literalmente, «establecimiento de agua caliente») es el término japonés con el que se designan los baños públicos o casas de baños.

tan importante en Miyazaki, ambas orillas (*shigan* y *higan*) están separadas por el *sanzu no kawa* (río de los tres caminos)⁵⁰⁵.

En el filme, además, la casa de baños está construida como si se tratase de una fortaleza, erguida sobre un enorme peñasco, separada de todo lo demás, y únicamente unida al recinto de restaurantes por un puente. De nuevo, la conexión con el sintoísmo es clara, dado que, en estos santuarios –de los cuales, como ya hemos dicho, la *yuya* puede considerarse un trasunto–, «[u]n muro o pared rodea a menudo el recinto para protegerlo de posibles profanaciones»⁵⁰⁶. El hecho mismo de que el escenario principal de la película sea un *onsen* entronca con la idea sintoísta según la cual, «[c]uando hay que purificar un santuario para un festival, se barre todo el recinto y se limpian concienzudamente todos los edificios y objetos». ¿Qué mejor santuario que un lugar donde el agua –elemento purificador– está presente en todo momento? ¿Y qué mejor festival que la llegada de ocho millones de dioses que acuden allí para solazarse?

Entre estas deidades, se encuentran dos *suijin* –término traducible por «espíritu dragón y divinidad del agua»⁵⁰⁷–: el primero de ellos es Haku, el «niño-dragón», divinidad fluvial representada en el filme bajo forma humana, en unos casos, y bajo la forma del mítico animal, en otros. El segundo es el Dios del Río, concebido por Miyazaki también como una deidad con cuerpo serpentiforme, aunque confundido en un primer momento, debido a la extrema contaminación que ha desvirtuado su figura, con un dios pestilente, al que todos se refieren simplemente como *O-kusare-sama* («el Señor Podrido»). El episodio del Dios del Río resulta especialmente interesante al introducir en el filme las concepciones sintoístas «sobre la pureza e impureza (*kegare*)», que tienen «una importancia fundamental. El sintoísmo no elaboró el concepto de pecado (*tsumi*) como violación de un mandamiento divino de carácter moral. *Tsumi* es un estado de impureza ritual (enfermedad, heridas, suciedad, contacto con excrementos y cadáveres)» al que «[u]n acto lustral (*misogiharae*) devuelve la armonía»⁵⁰⁸. La secuencia del baño del Dios del Río constituye precisamente una versión

⁵⁰⁵ R. Fortes Guerrero, 2011, pág. 45.

⁵⁰⁶ S. Ono, *op. cit.*, pág. 46.

⁵⁰⁷ G. Filoramo (ed.), *op. cit.*, pág. 312.

⁵⁰⁸ *Ibid.*, pág. 529.

cinematográfica del ritual del *misogiharae*, en la que la cascada bajo la que se suelen colocar los devotos es sustituida aquí por el chorro de agua que cae sobre el personaje sagrado a través de un canal accionado por Chihiro.

Por otro lado, a las divinidades, como prescribe el sintoísmo, se les han de hacer ofrendas –«[e]l ritual mínimo que se debe realizar ante los kami es la presentación periódica de ofrendas»–, y de ahí las instalaciones agropecuarias de la casa de baños, que incluyen huertos y granjas para el autoabastecimiento. De ahí también la presencia de restaurantes al otro lado del puente que separa ambos lugares. Todas estas materias primas son luego cuidadosamente cocinadas y servidas a los dioses por los hombres-rana y las mujeres-babosa que trabajan en el *onsen*, tal como vemos en varias escenas. Y es que

[e]n los santuarios de cierta importancia, las ofrendas son muy elaboradas y se dedica una especial atención a su preparación, especialmente en épocas de festivales. [...] Normalmente se preparan en un cuarto designado y purificado de antemano. A continuación y de manera solemne se disponen por separado sobre platos o bandejas y se llevan al interior del santuario, donde se depositan en unos puestos, normalmente de madera sin pintar. En ocasiones estos puestos son de madera lacada roja o negra que combinan con el interior del santuario.

[...]

Entre las ofrendas de alimentos, cocinados o no, más habituales destacan el arroz, el pescado, las algas, los vegetales, el grano, la fruta y los pasteles⁵⁰⁹.

Todo esto es lo que podemos ver, por ejemplo, en la escena en la que los empleados de la casa de baños sirven diligentemente a Kaonashi, al confundirlo con una deidad; una deidad, en apariencia, inmensamente rica y generosa.

En cuanto a los pequeños altares de piedra en la base del alcanforero a que antes hacíamos alusión, es importante señalar que tienen forma de templo; son, además de la morada de los dioses –«*kamisama no uchi*», como le dice a Chihiro su madre–, «santuarios en miniatura que actúan a modo de guardianes de la entrada [al recinto

⁵⁰⁹ S. Ono, *op. cit.*, págs. 68-70.

sagrado]»⁵¹⁰, igual que las estatuas bifrontes que aparecen en el bosque y en la boca del túnel en el que se adentran la niña y sus progenitores⁵¹¹.

Igualmente vinculado a las divinidades está el edificio del mercado sito en la calle de restaurantes que conduce al *onsen*, y que fácilmente podemos reconocer por los ideogramas 市場 (*ichiba*) de su fachada: «[l]a celebración de ferias y mercados en el recinto de los santuarios se desarrolló a partir de la costumbre del intercambio de productos que se producía entre las personas que acudían al santuario para ofrecer presentes a los kami. El término que se emplea para “mercado” (*ichiba*) tiene una connotación de lugar sagrado»⁵¹².

Un último elemento referido al culto sintoísta en el filme lo constituyen las mujeres-babosa que trabajan en la casa de baños ataviadas con «la vestimenta de las jóvenes ayudantes de los santuarios, incluido el abanico de madera de ciprés», que «tiene su origen en los vestidos de la corte del periodo Heian»⁵¹³: kimono blanco (color de la pureza), *hakama* (un tipo de falda pantalón plisada) roja y *tabi* (calcetines hasta los tobillos con una separación entre el dedo gordo y el resto) también de color blanco. Son *miko*, jóvenes sacerdotisas cuya «función principal es la de realizar las danzas ceremoniales en honor a los kami», aunque «también desarrollan otras tareas menores»⁵¹⁴. Dichas danzas, acompañadas de música, reciben el nombre de *kagura* (literalmente, «música de los dioses»), y, cuando las realizan, las *miko* «se recogen el pelo, que puede ser natural o no, en una larga cola baja atada con una cinta» (imagen 86)⁵¹⁵. Así es, en efecto, como nos las muestra Miyazaki, pero en la película, no obstante, ellas descuidan su trabajo, y, en vez de atender a los dioses, como es su

⁵¹⁰ *Ibid.*, págs. 49-50.

⁵¹¹ Para una explicación detallada de estas esculturas y de su simbología en el filme, véase R. Fortes Guerrero, 2011, págs. 35-36.

⁵¹² S. Ono, *op. cit.*, pág. 100.

⁵¹³ *Ibid.*, pág. 61.

⁵¹⁴ *Ibid.*, págs. 59-60.

⁵¹⁵ *Ibid.*, pág. 61.

obligación, prefieren agasajar a Kaonashi en espera de su oro, lo cual «esconde una velada crítica a la corrupción de la religión en general y del sintoísmo en particular»⁵¹⁶.

Retomemos ahora el análisis de *Mi vecino Totoro*, pues resulta interesante constatar que Miyazaki, igual que hace en otras obras –lo acabamos de ver con *El viaje de Chihiro*–, también aquí, junto a elementos sintoístas como el mencionado *torii* o como el santuario de Inari⁵¹⁷ sito tras la parada de autobús donde las niñas esperan a su padre (imagen 91), introduce elementos pertenecientes a la tradición budista, reflejando así en el cine el mismo sincretismo religioso entre ambos credos que, bajo el nombre de *shinbutsu shûgô*, se ha dado a lo largo de la historia de Japón⁵¹⁸. Los elementos budistas del filme son la estatua del *bosatsu*⁵¹⁹ Jizô⁵²⁰ junto a la que las pequeñas se refugian de la lluvia, la estatua del *bosatsu* Jizô que preside el cruce de caminos por donde pasa Satsuki buscando a su hermana cuando ésta se pierde de camino al hospital donde está su madre, las seis estatuas alineadas del mismo *bodhisattva (roku-Jizô)*⁵²¹ junto a las

⁵¹⁶ R. Fortes Guerrero, 2011, pág. 76. Para más información al respecto, véase *ibid.*, págs. 73-76.

⁵¹⁷ Para un análisis de la figura de Inari y sus implicaciones en la película, véase el apartado 7.1.23.

⁵¹⁸ Este sincretismo se conoce como «sincretismo simbiótico», y en él «conviven dos o más tradiciones religiosas que mantienen su especificidad, aunque los creyentes puedan tender a identificarlas, sintiéndolas como una unidad relativa. Es típico el caso del Japón, en el que coexisten de modo simbiótico confucianismo, taoísmo, budismo y sintoísmo» [G. Filoramo (ed.), *op. cit.*, pág. 528].

⁵¹⁹ *Bosatsu* es el término japonés equivalente a la palabra sánscrita *bodhisattva*, que explicaremos detalladamente en el apartado 5.8.2.

⁵²⁰ Jizô es el nombre con el que se conoce en el país nipón a Kshitigarbha (literalmente, «Matriz de la tierra»), «uno de los *bodhisattva* más importantes de China y del Japón, donde su culto es extremadamente popular». De hecho, «[e]n el Japón, existen innumerables formas populares de Jizô (los *Sentai-Jizô*), como Enmei Jizô, “el que prolonga la vida”, invocado para proteger la vida de los niños, o bien formas ligadas a los cultos agrarios. Estas estatuas de piedra se encuentran no sólo en los templos y en los cementerios, sino en otros muchos lugares. A menudo se encuentran vestidas con telas coloreadas por los fieles, que les piden protección para sus hijos (en cuyo caso se hallan ataviados con baberos y gorritos de niños) o para sus familias, e incluso para sus cosechas» (P. Cornu, *op. cit.*, págs. 262-263). Así, el hecho de que *Mi vecino Totoro* narre una historia protagonizada por niñas y ambientada en una zona rural como Tokorozawa, llena de arrozales, justifica por partida doble la aparición de las esculturas pétreas de Jizô en la película.

⁵²¹ Una por cada «destino de los seres vivos» o mundo del *samsara* (M. Ashkenazi, *op. cit.*, págs. 38-39), porque, en efecto, la función de Jizô «consiste en trabajar para la liberación de las seis clases de seres. Esa es la razón por la que se manifiesta bajo seis formas principales, cada una dedicada a los seres de cada uno de los seis destinos: 1) Danda-Jizô para los infiernos, con pendón y cabeza humana, o disco lunar a la derecha y loto con cabeza humana a la izquierda. 2) Fôju-Jizô (o Hôshu-Jizô) para los preta, con una joya en la mano, o la mano derecha sobre el pecho y la izquierda sosteniendo un loto con una rueda. 3) Fôin-Jizô (o Hô-in-shu Jizô) para los animales, haciendo la *mudrâ* de la joya, o bien en *abhayamudrâ* (gesto de protección) con la mano derecha, y sosteniendo loto y *svâstika* con la izquierda. 4) Jichi-Jizô para los seres humanos, en *abhaya-mudrâ* con la mano derecha, y con loto y espada en la izquierda. 5) Jogaisho-Jizô para los asura, igualmente en *abhaya-mudrâ* y con un loto de triple joya en la mano izquierda (el

que Satsuki encuentra al final a May (imagen 88), y el *nenbutsu*⁵²² que reza la abuela de Kanta cuando se halla el supuesto zapato de May en el estanque –imagen ésta que Miyazaki repetirá en *El viento se levanta* con la figura de un hombre frotando aterrorizado su rosario budista en la secuencia del Gran terremoto de Kantô–, amén del susodicho santuario de Inari, deidad que, aunque pueda parecer extraño, también recibe culto en el budismo. De hecho, según Karen Ann Smyers, sus apariciones más comunes son precisamente como una joven identificada con Dakiniten⁵²³ –o también con (Uga)

cuarto y el quinto Jizô a veces se intercambian sus funciones). 6) Nikkô-Jizô (o Kenko-i Jizô) para los deva, sosteniendo un disco solar con la mano derecha y un loto con doble vajra con la izquierda» (P. Cornu, *op. cit.*, págs. 262-263).

Para el cuento tradicional budista de *Los seis Jizô (Roku-Jizô)*, véase F. R. Challaye, *Contes et légendes du Japon*, Collection des contes et légendes de tous les pays, París, Fernand Nathan, 1963.

⁵²² *Nenbutsu* es el término japonés equivalente a la palabra sánscrita *buddhânumñi* («conmemoración del Buda»). Según las escuelas de la Tierra Pura, que arraigaron en el país nipón durante la época medieval, «el *nembutsu* designa [...] una breve invocación del buddha Amitâbha en sánscrito: “Namo ’ mitâbhâya Buddhâya”, que se encuentra en el *Amitâyurdhyânasûtra*, y que ha sido transcrita al [...] japonés (“Namu Amida Butsu”). Significa: “Homenaje al buddha *Amitâbha*”, y la recitación de su nombre constituye, dentro del *nenbutsu*, lo que se conoce como *shô nenbutsu* («*nenbutsu* interminable»), consistente en pronunciar incesantemente el nombre de Amitâbha («Amida» en japonés), y teniendo presente que «en dicha recitación, lo que cuenta es la fe completa en el voto original de Amitâbha» y «la importancia del “recogimiento inducido por la evocación del nombre”».

En la escena del *nenbutsu* que Miyazaki introduce en *Mi vecino Totoro*, la abuela de Kanta aparece frotando su rosario budista mientras repite, en efecto, el «Namu Amida Butsu» una y otra vez, en voz baja, casi para sus adentros, en ese estado de fervoroso recogimiento que acabamos de mencionar.

«Según el sûtra, incluso los seres más estúpidos o más viles, que han cometido las más graves faltas, incapaces de meditar, deberían pronunciar el nombre del buddha de la vida infinita: “Como esos seres, con un corazón sincero, se dedican a recitar diez veces, sin interrupción: ‘¡Homenaje al buddha Amitâbha!’, a causa de la recitación del nombre del Buddha, en ese mismo instante borran las malas acciones cometidas en el nacimiento y en la muerte durante ocho millones de kalpa. En el momento de la muerte, ven una flor de loto de oro similar a un sol ante ellos. Entonces, en el espacio de un pensamiento, renacen en Sukhâvatî, en el interior de una flor de loto”» (P. Cornu, *op. cit.*, pág. 335).

No es extraño, pues, que, ante la desaparición de May y la posibilidad de que ésta pueda haber caído al estanque, la anciana invoque al buda de la vida infinita precisamente para librar de la muerte a la pequeña, o, en caso de que se haya ahogado, para asegurarle, al menos, un buen renacimiento.

⁵²³ *Dakiniten* es la traducción japonesa del término sánscrito *ḍâkinî* («la que viaja por el cielo/espacio»), sustantivo común que designa a aquellos «seres femeninos que poseen poderes espirituales que desempeñan un papel considerable en el [budismo] Vajrayâna, especialmente en los tantra superiores» (P. Cornu, *op. cit.*, pág. 139). La figura de la *ḍâkinî* deriva de la *apsarâḥ* hindú, y, aunque como ya hemos dicho, su nombre equivalente en lengua nipona sería *dakiniten*, éste es también el nombre propio de la deidad búdica que la iconografía clásica suele mostrar como un *bodhisattva* femenino o andrógino a lomos de un zorro blanco volador (imagen 92), lo que puede ponerse en relación con la representación de Inari también bajo forma de zorro o *kitsune*, debido a su estrecha vinculación con estos animales, considerados sus mensajeros sagrados. Tal imagen, empero, no es aceptada por los monjes budistas ni por los *kannushi* o sacerdotes sintoístas (véase K. A. Smyers, *The Fox and the Jewel: Shared and Private Meanings in Contemporary Japanese Inari Worship*, Honolulu, University of Hawai’i Press, 1998, págs. 8 y 82-83).

Es justamente la estatua pétrea de un zorro bajo la lluvia la que nos advierte en el film de Miyazaki de que estamos en el recinto de un santuario consagrado a Inari (imagen 91) –las imágenes zoomorfas, por otro lado, son frecuentes en los templos sintoístas, como demuestran también las esculturas de perros-leones o *koma-inu* (imagen 48)–, y desde tal punto de vista, la aparición del *ô-totoro* a May y a Satsuki en la parada del autobús situada delante de éste bien podría considerarse una particular

Benzaiten, según otros autores⁵²⁴–, como un anciano llevando un carro de arroz y como un *bodhisattva* andrógino, dependiendo su género y su aspecto, en última instancia, de la tradición local⁵²⁵. Ello se explica por la teoría del *honji-suijaku* –desarrollada a partir de las enseñanzas de Kūkai⁵²⁶ y de las doctrinas del budismo esotérico–, que facilitó «la difusión de una tendencia hacia el sincretismo entre el budismo [...] y la religión sintoísta»⁵²⁷. Según dicha teoría, los *kami* «son el “rastros en la tierra” (*suijaku*) de los budas, que son en sí mismos el “estado original” (*honji*) de los *kami*»⁵²⁸. A su vez, el *honji-suijaku* está estrechamente relacionado con la idea religiosa y filosófica conocida como *wakô-dôjin*, según la cual, los budas y *bodhisattva* se encarnaban en formas mundanas y se mezclaban con el mundo

«suavizando la luz de su sabiduría» (*wakô*) para permitir a sus emanaciones descender bajo múltiples apariencias a la tierra, donde se adaptaban a la desigual receptividad de los seres (*dôjin*). [...] En resumen: a comienzos de la Edad Media, los conceptos de *honji-suijaku* y *wakô-dôjin* habían hecho posible que las deidades sintoístas fuesen vistas como avatares de los budas, para acabar finalmente convirtiéndose, debido a su afinidad en carácter y función con los budas de los que son emanaciones, en *kami* «budistas», tributarios, en su pensamiento y en sus actuaciones, de los valores budistas tradicionales⁵²⁹.

epifanía de dicha divinidad –no en vano, la figura del personaje miyazakiano guarda ciertas concomitancias con la del zorro–, siendo en este caso sustituido el *kitsune* que normalmente le sirve a Inari de emisario por la figura del «gatobús» que, ante la mirada atónita de las niñas, pasa por allí a recoger al *totoro*. Esta interpretación vendría a ser reforzada por la posterior escena nocturna en la que, como dios de las cosechas y de la fecundidad, Inari/Totoro hace germinar con una suerte de danza ritual no exenta de comicidad las semillas plantadas por las protagonistas (imagen 85).

⁵²⁴ Véase la entrada dedicada a Inari en la recomendable página web de Mark Schumacher «Buddhism & Shintôism in Japan. A-to-Z Photo Dictionary of Japanese Religious Sculpture & Art»: <http://www.onmarkproductions.com/html/oinari.shtml>

⁵²⁵ K. A. Smyers, *op. cit.*, pág. 8.

⁵²⁶ Para una rápida comprensión de la vida y la obra de Kūkai –de nombre póstumo Kôbô Daishi («Gran Maestro que ha expandido el Dharma»)–, puede consultarse P. Cornu, *op. cit.*, págs. 263-264.

⁵²⁷ G. Filoramo (ed.), *op. cit.*, pág. 313.

⁵²⁸ «[A]re the “trace descended on earth” (*suijaku*) of the Buddhas, who themselves are the “original state” (*honji*) of the *kami*», Y. Bonnefoy (ed.), *Asian Mythologies*, Chicago, University of Chicago Press, 1993, pág. 275 (T. del A.).

⁵²⁹ «“[S]oftening the light of their wisdom” (*wakô*) to allow their emanations to descend in multiple forms upon the earth, where they adapted themselves to the unequal receptivity of beings (*dôjin*). [...] In summary: at the beginning of the Middle Ages, the concepts of *honji-suijaku* and *wakô-dôjin* had made it possible for Shintô deities to be regarded as avatars of Buddhas; then, finally, because of the affinity of

Así pues, «venerar a los *kami* equivalía venerar a los *budas*», algo que, posteriormente, se invirtió «según un punto de vista completamente sintoísta: los *budas* eran manifestaciones de una realidad última y superior, que era la de los *kami*»⁵³⁰.

Sin tomar partido por una interpretación u otra, *Mi vecino Totoro* se limita simplemente a celebrar, como el resto de la obra de su autor, el gozo de la diversidad en la unidad, ofreciendo un modelo ejemplar de convivencia armónica entre distintas tradiciones y formas de pensamiento.

5.8.2. El budismo

«Conquista al hombre airado mediante el amor; conquista al hombre de mala voluntad mediante la bondad; conquista al avaro mediante la generosidad; conquista al mentiroso mediante la verdad»

Buda⁵³¹

La mentalidad «budista»⁵³² de Miyazaki, empero, no sólo se manifiesta en la mera inclusión de elementos visuales como los que hemos citado o en la idea de unidad universal anteriormente expuesta; también aflora en otras tres características definitorias de su producción: el enfoque narrativo múltiple, la ausencia de dualidad bien-mal y el mensaje de la no violencia.

character and function ascribed to them with the Buddhas of whom they are the emanation, they became “Buddhist” kami, tributaries, in their thought and their reactions, of traditional Buddhist values», *ibid.*, págs. 275-276 (T. del A.).

⁵³⁰ G. Filoramo (ed.), *op. cit.*, págs. 529-530.

⁵³¹ *Cit.* en R. Calle, *op. cit.*, pág. 224.

⁵³² Para una explicación general del budismo, incluyendo su génesis, su evolución histórica, su expansión por Asia (China, Japón y Tíbet), sus fundamentos éticos y filosóficos, su literatura y un análisis de la figura de Buda, véase G. Filoramo (ed.), *op. cit.*, págs. 81-92 y 555-558.

El primero de estos rasgos alude a la pluralidad de puntos de vista que suelen mostrar las películas del director japonés, y está íntimamente relacionado con la concepción de que todos los seres creados son piezas igual de importantes en el engranaje cósmico. «Como se ha dicho con toda justicia –nos recuerda Nerval–, nada es indiferente, nada es impotente en el universo. ¡Un átomo puede acabar con todo; un átomo lo puede todo salvar!»⁵³³. Al contrario de lo que suele ocurrir con el antropocentrismo de la animación occidental en general y de Disney en particular, en cuyas obras los animales, las plantas y los objetos están modelados a partir de las características del ser humano, en las películas de Miyazaki el hombre es «sólo una pequeña especie entre las muchas que habitan este planeta»⁵³⁴. «Incluso cuando la naturaleza se humaniza mediante el recurso de hacer hablar a los seres sensibles y/o insensibles que la pueblan, no es el deseo de domesticarla lo que guía el mensaje del relato, sino más bien un sentimiento de profunda empatía con ella, basado en las ideas budistas de amor y compasión universales, y hasta de gratitud hacia los objetos que nos rodean y que en algún momento nos fueron de alguna ayuda». Esto, que tiene mucho que ver con el concepto clásico de *wabi-sabi* –el cual, a su vez, «implica saber extraer la utilidad de los objetos, siguiendo el proverbio que reza: “cada cosa y cada ser tienen su lugar y su función; nada es inútil”–, explica «la *desfamiliarización* de nociones comúnmente aceptadas», que lleva aparejada la subversión de las normas del género, y, por consecuencia, «la destrucción de las expectativas del público»⁵³⁵.

La obra en la que mejor se aprecia todo lo anteriormente expuesto es, sin duda, *La princesa Mononoke*. El propio Miyazaki declara que «[a] diferencia de los filmes de época convencionales [*jidai-geki*], en éste hay pocos campesinos, señores feudales o samuráis. Se trata de una película en la que los protagonistas principales son aquéllos que, por lo general, no aparecen en el tablado de la Historia. De hecho, ésta es la historia de los marginados de la Historia»⁵³⁶, marginados que, no obstante, están

⁵³³ R. Calle, *op. cit.*, pág. 166.

⁵³⁴ «[O]nly a small species among the many that inhabit this planet», *cit.* en D. Cavallaro, *op. cit.*, pág. 176 (T. del A.). Para un estudio más detallado de las diferencias entre el Studio Ghibli y Walt Disney, véase R. Fortes Guerrero, 2011, págs. 16-17.

⁵³⁵ R. Fortes Guerrero, 2015, pág. 14.

⁵³⁶ «Contrary to the usual period film, this is a movie in which few samurai, peasants, or feudal lords appear. This is a film in which the main protagonists are those who usually do not appear on the stage of

tratados con suma dignidad, dada «la concepción japonesa según la cual las diferencias de clase no son en sí mismas humillantes», y teniendo, además, en cuenta que «“la verdadera dignidad” es algo que cada pueblo define a su manera, así como define a su manera lo que es humillante». Entre dichos excluidos, hallamos a prostitutas y leprosos como los que viven en Tataraba, o a tribus de etnia no nipona (no *yamato*) como la de los *emishi*, a la que pertenece Ashitaka⁵³⁷, aunque la inclusión más inusual en el grupo quizá sea, como señala Susan Napier, la de los propios *kami*⁵³⁸. La elección de los olvidados de la Historia como actores del relato trae consigo una focalización de éste desde diferentes perspectivas, en las que se exponen con equidad y sin prejuicios las razones que mueven a las distintas facciones enfrentadas –humanas y animales– a actuar

history. Instead, this is the story of the marginals of history», *cit.* en S. J. Napier, 2001, pág. 177 (T. del A.).

⁵³⁷ «Emishi» es, junto con «Yezo», el nombre que los japoneses daban antiguamente a la isla de Hokkaidô, donde vivían los *ainu*, pero es también el término con el que designaban a los moradores de las tierras comprendidas entre Hokkaidô y el noreste de la isla de Honshû –la región hoy día conocida como Tôhoku (literalmente, «noreste»)–, que es justo donde Miyazaki sitúa el comienzo de *La princesa Mononoke*. Investigaciones científicas recientes apuntan a que los *emishi* estarían relacionados con los *ainu*, pero constituirían, sin duda, un grupo étnico distinto del formado por los habitantes de Yamato –la actual región de Nara y sus alrededores, cuna de la civilización nipona–, con una lengua propia y unas costumbres totalmente ajenas a las suyas, lo que desmontaría el arraigado mito de Japón como pueblo único y compacto caracterizado por una supuesta homogeneidad sin fisuras en la que no cabría atisbo alguno de diferencia física, psicológica o sociocultural, algo que tanto la semiología –«*todos los japoneses [...] constituyen un cuerpo general (pero no global, como se cree de lejos), y a pesar de ello, son una inmensa tribu de cuerpos diferentes*» (R. Barthes, 1991, pág. 135)– como la etnología y la antropología –véanse el revelador documental de Marcos Centeno *Ainu. Caminos a la memoria* (2013) y sus interesantes artículos «Desmitificando el mito de la japonesidad: el documental “Ainu. Caminos a la memoria”», en *Eikyô. Influencias japonesas*, Nº 13, 2014 y «Las grietas de la imagen. Una mirada a la trastienda de los primeros documentales etnográficos sobre el pueblo *ainu* (1897-1936)», en *Secuencias. Revista de historia del cine*, Nº 40, 2014– se han encargado igualmente de desmentir.

Dentro de los *emishi*, a su vez, había muchas tribus, algunas, aliadas de los primitivos japoneses, cuya cultura acabaron asimilando, como hace Ashitaka en *La princesa Mononoke* al quedarse a vivir en Tataraba; otras, bárbaras y hostiles a ellos. Los miembros de las primeras, dependiendo de su grado de integración, recibían el nombre, bien de *fushû*, bien de *ifu*. Los miembros de las segundas eran conocidos como *iteki* [véase T. Takahashi, 蝦夷—古代東北人の歴史 (*Emishi — Kodai Tôhoku-jin no rekishi*), 東京 (Tokio), 中央公論新社 (Chûôkôn Shinsha), 1986, págs. 110-113].

Los *emishi* desarrollaron una técnica de combate muy singular basada en un cuerpo de arqueros montados que llegó a ser muy efectiva contra el lento ejército nipón de la época, compuesto, sobre todo, por infantería pesada –ello explica que Miyazaki concibiera al personaje de Ashitaka como un hábil flechero y jinete, aunque su cabalgadura en la película no sea un caballo, sino un antílope, lo que, por cierto, contribuye a alejarlo aún más de la cultura *yamato*–. De ahí que, en un principio, los denodados esfuerzos por sojuzgar a los *emishi* fracasaran, dado que la guerra de guerrillas empleada por estas tribus constituía una táctica militar superior a la de los propios japoneses (véase W. W. Farris, *Heavenly Warriors: The Evolution of Japan's Military, 500 – 1300*, Cambridge, Massachusetts, Harvard University Asia Center, 1992, pág. 117).

⁵³⁸ S. J. Napier, 2001, pág. 177. Al decantarse por esta opción, Miyazaki plantea implícitamente una serie de problemas que, en forma de dualidades *a priori* irresolubles –centro versus periferia, nación única y homogénea versus variedad de minorías culturales, interés personal versus bien de la comunidad...–, sobrevuelan toda la película. Para un análisis de estas dicotomías, véase el apartado 7.1.24.

como lo hacen. Ello añade a la obra una insospechada carga de densidad y profundidad filosófica que imposibilita un juicio taxativo y complaciente para el espectador.

La motivación de los dioses y espíritus de proteger su bosque es tan comprensible y aceptable como la de los habitantes de Tataraba de arrasarlo con el fin de proveerse de la madera que, en cuanto herreros dedicados a la fundición, necesitan para subsistir. Miyazaki problematiza la ecuación simplista que equipara el progreso a lo negativo haciendo que Eboshi, la gobernante de Tataraba, sea como una madre para los excluidos sociales que tiene a su cargo. Por su parte, el bosque, lejos de constituir una unidad homogénea, está integrado por bandos de bestias que difieren entre sí a la hora de plantear la defensa y encarar su relación con los hombres. Esta trama, ya de por sí compleja, es enriquecida con otras dos subtramas paralelas: la lucha por el control de la producción de hierro –símbolo de los recursos naturales– y la búsqueda de la inmortalidad. La primera introduce en la historia a un nuevo grupo humano, los samuráis del clan Asano, en conflicto permanente con Tataraba. La segunda pone en escena a las fuerzas del mikado lideradas por Jiko-bô para hacerse con la cabeza del *shishi-gami*, que, según se cree, puede otorgar el preciado don de vivir eternamente. Como nexo de unión entre todas estas líneas argumentales, la figura de Ashitaka, obligado a viajar al oeste con el fin de hallar un remedio a la herida mortal producida por un dios endemoniado al que se ha visto forzado a matar para impedir que destruyera su aldea; un dios, por cierto, convertido en monstruo por culpa de una bala de hierro salida precisamente de la forja de Tataraba.

«La estrategia desestabilizadora de la perspectiva múltiple encuentra su plasmación a nivel gráfico en el detallismo de los fondos, algo infrecuente en la animación», en la cual, como explicamos en el apartado introductorio, éstos constituyen normalmente «un mero espacio para situar la figura humana», centro casi siempre de la atención del público. Muchos de estos fondos son, además, convertidos en primeros planos a lo largo del filme, hecho aún más insólito «si tenemos en cuenta que, en contra de lo que dictan los cánones del modelo de representación institucional, tales planos no desempeñan papel alguno en el desarrollo de la narración», al margen de contextualizar espacialmente las acciones de los personajes⁵³⁹.

⁵³⁹ Aquí se hace obligada, de nuevo, la referencia a la idea barthesiana del «fragmento», que, como ya dijimos en su momento al introducir el término por primera vez, «conlleva la idea de magnificación del

Lo mismo puede decirse del resto de la producción miyazakiana: «[e]l mimo y el cuidado con el que están diseñados y pintados» el caracol que se arrastra por un tallo en *Mi vecino Totoro*, la hierba que se agita al viento al comienzo de *El servicio expreso a domicilio de la bruja* o el estallido de vida submarina que muestra el prólogo de *Ponyo en el acantilado*, «nos están hablando, en definitiva, de un amor inconmensurable por la naturaleza, trabajada artísticamente» –siguiendo la lógica «budista» y «sintoísta»– «como si del rostro humano de los protagonistas se tratase. Incluso cuando el entorno es hostil al hombre, como sucede con el bosque del *shishi-gami* en *La princesa Mononoke* [(imagen 11)] o con el Mar Podrido en *Nausicaä del Valle del Viento* [(imagen 45)], la ternura manifestada hacia todos los elementos del medio se hace patente en la minuciosidad con que éstos son (re)creados sobre el celuloide»⁵⁴⁰ –una idea íntimamente vinculada al sentido de la belleza en el culto sintoísta⁵⁴¹–, para lo cual Miyazaki ha contado siempre con excelentes directores de fotografía como Hirokata Takahashi o Atsushi Okui, pero, sobre todo, con brillantes directores artísticos de la talla de Yôji Takehige, Noboru Yoshida, Nizô Yamamoto, Shichirô Kobayashi o Kazuo Oga. «Esta unidad entre figura y fondo, forma y vacío, no es más que la traslación a la gran pantalla del principio filosófico budista conocido como *funi* o “ausencia de dualidad”»⁵⁴², compartido por el taoísmo –como demuestra la unión de los opuestos en el conocido símbolo del yin y el yang– y estrechamente relacionado con otros dos conceptos budistas: *muga* o «inexistencia del yo» y *engi* o «interdependencia

significante, abriga un centro vacío [...], y en sí mismo representa una forma, una estructura que “implica un goce inmediato”» (R. Barthes, 1991, pág. XIV), en este caso, por parte del espectador, que, aparentemente, sólo habría de preocuparse, pues, de disfrutar de las cualidades formales del plano que tiene ante sí, sin remitirse a interpretaciones simbólicas externas que lo trasciendan. No obstante, lo cierto es que, aunque dichos planos no jueguen, en efecto, papel alguno en el desarrollo del relato, vistos en el conjunto de la obra, sí se imbuyen de significado y contribuyen a reforzar el mensaje que ésta transmite, como veremos a continuación.

⁵⁴⁰ R. Fortes Guerrero, 2015, págs. 14-15.

⁵⁴¹ Obsérvese, no obstante, la paradoja que supone crear artificialmente por medio de la animación una naturaleza que resulte bella y atrayente para el público cuando, en realidad, según el sintoísmo, «[l]a belleza artificial nunca es un sustituto adecuado para la belleza natural» (S. Ono, *op. cit.*, pág. 112), dado que «los santuarios [sintoístas] no se conciben sin la belleza natural que tradicionalmente los ha rodeado. El culto en el santuario está estrechamente relacionado con un agudo sentido de la belleza, una sensación mística hacia la naturaleza, que desarrolla un papel importante para guiar la mente desde el mundo terrenal hasta el mundo superior y más profundo de lo divino, y que transforma la vida del individuo en una experiencia de vida con el kami» (*ibid.*, págs. 111-112).

⁵⁴² R. Fortes Guerrero, 2015, pág. 15.

funcional de todas las cosas»⁵⁴³, a la luz de lo cual pueden entenderse tanto la máxima del Sûtra *del Corazón*⁵⁴⁴ de que «la forma es vacío y el vacío es forma» como la afirmación del gran maestro zen Dôgen de que «[l]a existencia entera como conjunto de todos los seres sensibles forma parte de la naturaleza de Buda»⁵⁴⁵. Así, «[l]ejos de servir como herramienta técnica para una mera estética de lo bello, la animación se convierte [...] en vehículo sublime para la transmisión de una verdad ética universal»⁵⁴⁶.

Justo *Nausicaä* constituye uno de los primeros ejemplos de aplicación en la obra de Miyazaki de la plurifocalización antes comentada. Saltando una y otra vez del punto de vista de la Naturaleza al de las personas –subdividido, a su vez, en el de los distintos grupos que participan en el conflicto que plantea la película–, la perspectiva varía

⁵⁴³ R. Fortes Guerrero, «Invisibility, Ghostliness, Unreality, and Emptiness: Avatars of the Body in *Nô Theatre*», pág. 293.

⁵⁴⁴ Conocido como 摩訶般若波羅蜜多心經 (*Maka Hannya Haramita Shin-gyô*) en japonés y *Prajñâpâramitâhridaya* (*Corazón de la Perfección de la Sabiduría*) en sánscrito –la lengua en la que fue originalmente redactado–, el Sûtra *del Corazón* es, seguramente, el texto budista más famoso entre todos aquellos pertenecientes al canon llamado *Prajñâpâramitâ* (*Perfección de la Sabiduría*).

Para la versión nipona del Sûtra *del Corazón* y una extensa y detallada explicación al respecto, véase T. Minakami, 「般若心經」を読む («*Hannya Shin-gyô*» *wo yomu*), 東京 (Tokio) y 京都 (Kioto), PHP 研究所 (PHP Kenkyûsho), 1991. Para una versión castellana de este mismo texto budista, puede consultarse D. T. Suzuki, *op. cit.*, págs. 22-25.

⁵⁴⁵ «The whole of existence as all sentient beings is Buddha-nature», *cit.* en G. Parkes, «Body-Mind and Buddha-Nature: Dôgen's Deeper Ecology», en J. W. Heisig y R. Raud (eds.), *Frontiers of Japanese Philosophy: Classical Japanese Philosophy*, Nagoya, Nanzan Institute for Religion and Culture, 2010, pág. 143 (T. del A.).

Dôgen defiende «[u]n modo de vida por medio del cual el cuerpo y la mente [(*shinjin* en japonés)] se constituyan *per se* en un elemento a florecer dentro de la naturaleza de Buda, entendida como un todo» «[a] way of living whereby bodymind [(*shinjin* in Japanese)] realizes itself as a configuration flourishing into buddha-nature as a whole», *ibid.*, pág. 146 (T. del A.). Según el budismo zen, «la *gran mente* o *naturaleza de Buda* impregna todo el universo. Todo lo que tú experimentas, dentro y fuera de ti, no es nada más que esta Mente (con M mayúscula). Por contraste, la *mente pequeña*, la mente analítica, conceptual, tiende a identificarse como un ego o un ser limitado, separado. El despertar espiritual supone un cambio de identidad de la mente pequeña a la gran mente» (J. Landaw y S. Bodian, *op. cit.*, pág. 27). Es entonces cuando, en palabras de Shunryû Suzuki, otro gran maestro zen, «simplemente te haces uno con Buda, eres ya Buda mismo. Cuando te haces uno con Buda, uno con todo lo que existe, encuentras el verdadero significado de lo que es “ser”. [...] Cuando todo se halla dentro de tu gran mente, todas las relaciones dualistas desaparecen. [...] En tu gran mente, todo tiene el mismo valor, todo es Buda mismo» «you just become one with Buddha, you are already Buddha himself. When you become one with Buddha, one with everything that exists, you find the true meaning of being. [...] When everything exists within your big mind, all dualistic relationships drop away. [...] In your big mind, everything has the same value. Everything is Buddha himself», S. Suzuki, *Zen Mind, Beginner's Mind*, Nueva York y Tokio, Weatherhill, 1995, pág. 44 (T. del A.). Dicha idea está íntimamente relacionada con aquella sobre la que se cimenta el budismo esotérico japonés de la escuela *shingon*, fundada por Kûkai, y según la cual, «el universo entero no era otra cosa sino una manifestación del buda Dainichi» «the entire universe was nothing but a manifestation of the Buddha Dainichi», Y. Bonnefoy (ed.), *op. cit.*, pág. 275 (T. del A.).

⁵⁴⁶ R. Fortes Guerrero, 2015, pág. 15.

constantemente y ofrece un rompecabezas de diversas motivaciones que impulsan las acciones de los participantes del relato, y que, como en *La princesa Mononoke*, nos impide llegar a una verdad única y concluyente: mil años después de la destrucción del mundo por la guerra y el subsiguiente cataclismo, gran parte de la tierra ha quedado cubierta por una jungla ciclópea de hongos venenosos e insectos horripilantes que amenaza con engullir las comunidades humanas dispersas que sobrevivieron a la catástrofe. Una de éstas es la del Valle del Viento, dirigida por el rey Jhil, padre de Nausicaä. Otra es Tolmekia, un estado militarista gobernado por la princesa Kushana. La tercera y última que aparece en la película –aunque en el manga original había más– es Pejite, reino al frente del cual se encuentran el príncipe Asbel y su hermana gemela, Lastelle. Los tres grupos están en permanente lucha contra el Mar Podrido. A esta guerra entre los hombres y su entorno se añade la guerra entre ellos mismos, que les lleva incluso a instrumentalizar la naturaleza para conseguir sus propósitos. Así, Tolmekia ocupa el Valle del Viento después de haber conquistado Pejite para llevarse de allí el embrión del último de los Dioses Guerreros que devastaron el planeta durante los Siete Días de Fuego, y con el que ahora pretende aniquilar el Mar Podrido. Kushana tiene, además, una razón personal para acabar con éste, dado que en el pasado perdió un brazo por culpa de uno de sus moradores. Por su parte, los habitantes de Pejite, como venganza por la muerte y destrucción causadas por los tolmekianos, capturan una cría de *ômu* y la torturan para que su llamada de auxilio alerte al resto. Cuando, soliviantados, los gigantescos insectos se lanzan en su ayuda, los instigadores dirigen a las hordas enardecidas contra sus enemigos, quienes, desde el Valle del Viento, contraatacan con el Dios Guerrero, que, al no estar totalmente formado, se derrite antes de poder acabar con las criaturas. En medio de todo este caos, la figura de Nausicaä se erige como mediadora entre los humanos, por un lado, y entre éstos y la Naturaleza, por otro, consciente de que bajo el Mar Podrido se esconde la solución para terminar con la contaminación provocada por sus antepasados.

«Por otro lado, el dispositivo narrativo de la multifocalización, con la intervención de distintos actantes en la historia, permite a Miyazaki problematizar cuestiones y actitudes» que, de haberse resuelto el conflicto como un enfrentamiento dual, habrían acabado «por causar en el espectador la adhesión cómoda a un bando y el

rechazo al otro»⁵⁴⁷. En cambio, un filme coral como éste –o como *La princesa Mononoke*– permite al autor

establecer relaciones complejas entre los personajes e introducir una gama amplia de matices en su comportamiento, lo que lleva a la audiencia a revisar continuamente sus posiciones. ¿Quién procede de manera correcta y quién no? ¿Quién es bueno y quién es malo? ¿Podemos plantear esta antítesis moral simplista en una situación en la que todos tienen razones para comportarse como lo hacen? A decir verdad, en la obra de Miyazaki los personajes no se dividen en «buenos» y «malos», como suele ocurrir en el esquema maniqueo de la animación –y del cine, en general–, sino que presentan rasgos positivos y negativos a partes iguales, lo cual se ajusta a una visión más real de las cosas. Con la excepción del Conde en *Lupin III – El castillo de Cagliostro*, de Lepka en *Conan, el niño del futuro* [...] y de Muska en *El castillo en el cielo* –retratados, ciertamente, como individuos oscuros y claros adversarios–, las figuras miyazakianas suelen ser un compendio de luces y sombras, de virtudes y defectos que ponen de manifiesto el falso dualismo del ser humano entendido en los términos acostumbrados de oposición entre el bien y el mal⁵⁴⁸.

Kushana y Eboshi son buenos ejemplos de ello. La Monsley de *Conan*, también.

Tras esta concepción subyace, de nuevo, la filosofía búdica: a diferencia de la culpa teológica de la tradición judeocristiana occidental, la noción de culpa en Oriente va indisolublemente unida al condicionamiento de la energía derivada de los actos erróneos de vidas pasadas; aquellos que consideramos «malos» son, en la mayoría de los casos, seres incapaces de controlar su karma negativo, o bien con una voluntad débil para hacerlo, cuando no seres que ignoran el camino de la rectitud, al estar sus acciones motivadas no tanto por un deseo consciente de provocar el mal como por desconocimiento del bien. El hombre no es en esencia bueno ni malo; puede volverse una cosa u otra conforme a su conducta. El Vajrayâna o budismo tántrico va aún más allá, al sostener que la bondad es inherente a su naturaleza⁵⁴⁹. Así pues, más que de una

⁵⁴⁷ *Ibid.*

⁵⁴⁸ *Ibid.*

⁵⁴⁹ Esta idea es compartida por el sintoísmo, para el que existe «una identidad sustancial entre lo divino y lo humano: los primeros hombres fueron engendrados por los dioses y ningún pecado original ha destruido la armonía entre *ujigami*, divinidad ancestral, y *ujiko*, sus “hijos” terrenos» [G. Filoramo (ed.), *op. cit.*, pág. 528]. Así, dado que «[e]l hombre es hijo de los kami [...], es esencialmente bueno». Más aún, «el mundo es intrínsecamente bueno y [...] todo aquello que interfiera con la felicidad del hombre

irreconciliable dicotomía, cabría hablar de una unicidad de la dualidad en el ser humano. De ahí que los protagonistas de las películas de Miyazaki disten mucho del héroe ideal, y los antagonistas, lejos de la imagen del clásico villano, puedan llegar a inspirarnos simpatía⁵⁵⁰[;]

no en vano, los personajes enemigos suelen acabar convirtiéndose en amigos, como ocurre con los piratas aéreos de *El castillo en el cielo* y de *Porco Rosso*, con la(s) hechicera(s) Yubâba/Zenîba de *El viaje de Chihiro* o con la Bruja del Páramo de *El castillo ambulante*⁵⁵¹. En ocasiones, las historias incluso se plantean desde el principio sin adversarios –casos, por ejemplo, de *Mi vecino Totoro*, *El servicio expreso a domicilio de la bruja*, *Ponyo en el acantilado* y *El viento se levanta*⁵⁵², o de otras producciones del Studio Ghibli, como *Recuerdos del ayer/Jirones de recuerdos* [おもひでぼろぼろ (*Omohide poro-poro*), Isao Takahata, 1991], *Puedo escuchar el mar* [海がきこえる (*Umi ga kikoeru*), Tomomi Mochizuki, 1993] y *Susurros del*

debe ser expulsado pues no pertenece a este mundo». Si «[e]l alma del hombre es buena», es porque «[e]n el Sintoísmo no existe el concepto de pecado original. El hombre es intrínsecamente bueno por naturaleza, y el mundo en el que vive es igualmente bueno. Es el mundo de los kami. El mal, por tanto, no puede originarse en este mundo y tampoco puede provenir del hombre. El mal es un intruso que procede del exterior. La fuente del mal y de la tentación está en el mundo de la oscuridad. Los espíritus maléficos, llamados *magatsuhi*, son su causa. El mal causado por los *magatsuhi* se denomina *maga*. La maldad es una aflicción temporal. Aunque el alma del hombre es buena, su carne puede caer en la tentación. El hombre cae en la maldad porque ha perdido, o ha sido privado de, la capacidad que le permite obrar correctamente» (S. Ono, *op. cit.*, págs. 117 y 119-120).

⁵⁵⁰ R. Fortes Guerrero, 2015, págs. 15-16.

⁵⁵¹ Teniendo, además, en cuenta que, en el caso concreto de Yubâba y Zenîba, sus figuras son, en realidad, «las dos mitades de un todo», tal como la propia Zenîba revela hacia el final del filme, resulta lícito pensar en ello como una plasmación gráfica de la máxima budista según la cual, nosotros mismos somos nuestros mejores amigos y nuestros peores enemigos: «[H]ablamos de nuestros enemigos, cuando en realidad el verdadero enemigo [...] son los propios engaños» (Guese Lamsang, *op. cit.*, pág. 18).

⁵⁵² En todo caso, si tuviéramos que hablar en *El viento se levanta* de «antagonista» del héroe –por utilizar el lenguaje que emplea Vladimir Y. Propp en su *Morfología del cuento*–, éste sería el Gobierno nipón, que, controlado por los militares, quiere hacer uso de los aviones de Jirô para la guerra; el Estado, que, como agente represor que ostenta y legitima el monopolio del poder gracias a sus aparatos ideológicos –por emplear ahora la terminología propia de la teoría marxista del Estado–, se perpetúa a sí mismo reproduciéndolo en la infraestructura de la sociedad, que, a su vez, legitima el poder que éste ya tiene; el sistema, que acaba pervirtiendo cualquier noble objetivo e instrumentalizándolo para servir a sus propios intereses, y que, además, en el caso de Japón, cuenta con una aliada excepcional como es la extensa y prolija red de deberes y favores retribuidos que se teje en torno al tradicional concepto sociocultural del *on* –detalladamente explicado por Ruth Benedict en *El crisantemo y la espada*, y al que ya hemos hecho referencia en páginas anteriores–, pues si, como dice Louis Althusser en *Ideología y aparatos ideológicos de Estado (Idéologie et appareils idéologiques d'État, 1970)*, el individuo pierde su individualidad –su esencia– en cuanto nace, al recibir un nombre y quedar inmediatamente atado a la familia, a la escuela o al Estado, estas ataduras –podríamos añadir nosotros– resultan aún más fuertes cuando están mediatizadas por la conciencia de la deuda y de la necesidad de su correcta devolución. Para un estudio de dicha deuda aplicada al caso concreto de *El viento se levanta*, véase el apartado 7.1.25.

corazón/*Si escuchas con atención*–, negando así no sólo la dualidad entre el bien y el mal, sino el concepto mismo de dualidad, en comunión con las enseñanzas budistas, y, muy especialmente, con el texto más valorado de la escuela Mahâyâna: el *Sûtra del Diamante* (*Vajracchedikâ Prajñâpâramitâ Sûtra*),

un sutil diálogo entre el Buda y su discípulo Subhuti, en el que se desarrolla toda una elevada y trascendental dialéctica a fin de superar los opuestos y alcanzar la Cumbre de la Iluminación Incomparable, si bien no hay «alguien» que la alcance. Se asienta sobre un relativismo radical y no hace concesiones de ningún tipo al pensamiento dual. Porque la Sabiduría no está ni en uno ni en otro lado, y el supremo conocimiento solo se recobra en el incommensurable vacío, el Nirvana [...] ⁵⁵³.

Precisamente de este rechazo a crear enfrentamiento –o de la voluntad de solucionarlo, cuando surge, de modo pacífico– nace el último de los temas rectores de la filmografía miyazakiana: la doctrina o *dharma* de la no-violencia, que, en realidad, está también presente en el sintoísmo, en tanto que éste «predica que todas las personas deberían ser veneradas como kami, aunque no reciben la denominación *kami*», y se basa «en la creencia de que todos los kami colaboran unos con otros [...] en [...] unidad y [...] armonía» ⁵⁵⁴ con la intención de llevar la paz a todos los rincones del mundo y de crear un gran hogar universal (*hakkô ichi-u* = «ocho esquinas, un techo») ⁵⁵⁵.

Puede resultar paradójico hablar de no-violencia en el *anime*, que suele estar saturado de ella, y que, a menudo, debe su atractivo visual justo a la lucha y al combate físicos, pero las obras de Miyazaki en general, y *Nausicaä* y *La princesa Mononoke* en particular, son excepciones notables que «desafían el mito extendido de la violencia

⁵⁵³ R. Calle (ed.), *op. cit.*, pág. 94. Para el texto completo del *Sûtra del Diamante*, véase *ibid.*, págs. 97-141. En el mismo volumen se recogen también los *Versos sobre el dhamma* o *Dhammapada* (págs. 147-223) y el *Sûtra de la Atención* o *Satipatthana-Sutta* (págs. 57-88), ya citado en páginas anteriores.

⁵⁵⁴ S. Ono, *op. cit.*, págs. 24 y 93.

⁵⁵⁵ «La Asociación de Santuarios Sintoístas (Jinja Honcho) resume la verdadera naturaleza del Sintoísmo y los auténticos sentimientos de sus fieles en tres principios fundamentales: 1) Expresar gratitud por el favor divino y por los beneficios concedidos por nuestros antepasados, y expresar la devoción de manera limpia, pura y sincera a través de los ritos y festivales de los santuarios. 2) Servir a la sociedad y a nuestros semejantes, y en nuestro papel de mensajeros divinos, esforzarnos por mejorar y hacer prosperar al mundo. 3) Unificar nuestras mentes con la mente del Emperador y, mediante el amor al prójimo, rezar por la prosperidad del país y por la paz, la convivencia y la cooperación entre los países del mundo», *ibid.*, pág. 96.

redentora, la creencia espuria de que la agresión es un medio aceptable y efectivo para resolver las diferencias»⁵⁵⁶. En el cine –incluido el de animación–, esta idea se repite hasta la saciedad en guiones maniqueos que, sin embargo, resultan sumamente atractivos, irresistibles, casi, para el gran público, al que la lucha entre buenos –aquéllos con los que se identifica– y malos –los demás– resulta cómoda, conveniente y tranquilizadora para su conciencia, además de constituir un mecanismo simple y eficaz para dar sentido a nuestro confuso mundo.

En su revelador estudio *The Dharma of Dragons and Daemons: Buddhist Themes in Modern Fantasy* (*El dharma de los dragones y los demonios. Temas budistas en la fantasía moderna*, 2004), David R. Loy y Linda Goodhew señalan con acierto que, en estos relatos,

los malos son caricaturas; despiadados, maníacos y carentes de remordimientos, hay que pararlos a toda costa. Se supone que es correcto –y, reconozcámoslo, nos resulta muy placentero– ver cómo se usa la violencia contra ellos. Dado que a los villanos les gusta lastimar a la gente, está bien devolverles el daño. Puesto que disfrutan matando, matarlos es lo justo. Después de todo, son malos, y a los malos hay que eliminarlos.

¿Qué es lo que este tipo de historias nos enseña realmente? Que si uno quiere destrozar a alguien, ha de demonizarlo primero, o sea, incluirlo en su guion de «bueno contra malo». [...] Por desgracia, éste resulta demasiado común en la política y en las conflagraciones de nuestro tiempo. Durante la Guerra Fría, los países capitalistas y comunistas se demonizaron unos a otros. Actualmente, los fundamentalistas islámicos demonizan a Occidente («Estados Unidos, el Gran Satán»), y viceversa. Como siempre, la primera víctima de todos estos conflictos es la verdad: los estados y otros grupos recurren a los medios de comunicación para «venderle» a la gente su guion.

Tales guiones presuponen y refuerzan el engaño de un yo –individual o colectivo– cuyos intereses son promovidos a costa del otro, de todo aquello que está fuera de uno mismo y, por tanto, puede usarse para alcanzar los propios fines. Que el problema de fondo es el yo, queda claramente de manifiesto cuando nos preguntamos con qué o con quién se identifica cada personaje en la película. La violencia surge porque el beneficio para el grupo propio se persigue a expensas de los demás [...] ⁵⁵⁷.

⁵⁵⁶ R. Fortes Guerrero, 2015, pág. 16.

⁵⁵⁷ «[T]he bad guys are caricatures: ruthless, maniacal, without remorse, they must be stopped by any means necessary. We are meant to feel that it is okay –but let’s tell the truth: it is quite pleasurable– to see

En cambio, Nausicaä y Ashitaka, héroes protagonistas en sus respectivos relatos, se identifican con todos y cada uno de los seres que los rodean –incluidos los animales que habitan la naturaleza–, y rehúsan enfrentarse a un bando para ayudar a su contrario. La venganza que actúa como motor de las acciones de estos grupos, y que está motivada por un abuso de la memoria y por un mal uso de ésta –«no todos los recuerdos del pasado son igualmente admirables; cualquiera que alimente el espíritu de venganza o de desquite suscita, en todos los casos, ciertas reservas»⁵⁵⁸–, es también la que racionaliza la violencia entre ellos, pero Nausicaä y Ashitaka parecen seguir la máxima aristotélica según la cual, «para tener una opinión, hay que escuchar atentamente al otro»⁵⁵⁹, y, al ponerse en el lugar del prójimo, consiguen desligarse de las ataduras del odio engendrado por el resentimiento que subyuga al resto de personajes. Éstos llevan a cabo una «forma» de reminiscencia que Todorov define como «literal», y que consiste en preservar un suceso pasado

en su literalidad (lo que no significa su verdad), permaneciendo [éste] intransitivo y no conduciendo más allá de sí mismo. En tal caso, [...] subrayo las causas y las consecuencias de ese acto, descubro a todas las personas que puedan estar vinculadas al autor inicial de mi sufrimiento y las acoso a su vez, estableciendo además una continuidad entre el ser que fui y el que soy ahora, o el pasado y el presente de mi

violence inflicted upon them. Because the villains like to hurt people, it is okay to hurt them in return. Because they like to kill people, it is okay to kill them. After all, they are evil, and evil must be destroyed.

What is this kind of story really teaching us? That if you want to hurt someone, you must demonize them first: that is, fit them into your good-versus-evil script. [...] Unfortunately, this script remains all too common in modern war and politics too. During the Cold War, capitalist and socialist countries demonized each other; more recently, Islamic fundamentalists demonize the West (“America, the Great Satan”) and vice-versa. As usual, the first casualty of all such conflicts is truth: states and other groups use the media to “sell” their script to people.

Such scripts presuppose and reinforce the delusion of a self (whether individual ego or collective “wego”) whose interests are promoted at the cost of the “not-self”, of whatever is outside oneself and therefore can be used as the means to one’s own ends. That the underlying problem is with self becomes clear when we ask: who or what does each character in the films identify with? Violence occurs because the benefits for one’s own group are pursued at the cost of other groups [...], D. R. Loy y L. Goodhew, *The Dharma of Dragons and Daemons: Buddhist Themes in Modern Fantasy*, Boston, Wisdom Publications, 2004, págs. 94-95 (T. del A.).

⁵⁵⁸ T. Todorov, 2000, pág. 29.

⁵⁵⁹ Esta idea se torna aún más radical en el budismo, para el que «[h]ay un apego sumamente peligroso: el apego a las opiniones» [cit. en R. Calle (ed.), *op. cit.*, pág. 90]. De hecho, incluso la doctrina misma puede acabar convirtiéndose en una losa, razón por la que el propio Buda decía: «La enseñanza es como una balsa. Sirve para hacer una travesía, pero no hay que atarse a ella» (cit. en *ibid.*, pág. 32).

pueblo, y extendiendo las consecuencias del trauma inicial a todos los instantes de la existencia⁵⁶⁰.

De este modo, como escribe Serge Rezvani en *La traversée des Monts Noirs (El paso de los montes Negros, 1992)*, «la memoria de nuestros duelos nos impide prestar atención a los sufrimientos de los demás, justificando nuestros actos de ahora en nombre de los pasados sufrimientos»⁵⁶¹, lo que trae como consecuencia «que la mutua venganza de los [...] enemigos eternos continúe renovándose bajo distintos cielos...»⁵⁶².

Es lo que hacen los tolmekianos y los habitantes de Pejite en *Nausicaä del Valle del Viento*, y lo que hacen San y los animales del bosque del *shishi-gami*, por un lado, y los moradores de Tatara-ba, por otro, en *La princesa Mononoke*.

Por el contrario, Nausicaä y Ashitaka, a pesar de haber experimentado también sufrimiento y dolor en el pasado, «leen» sus vivencias de manera «ejemplar» –por seguir utilizando la terminología propuesta por Todorov–, y así,

sin negar la propia singularidad del suceso, decido utilizarlo, una vez recuperado, como una manifestación entre otras de una categoría más general, y me sirvo de él como de un modelo para comprender situaciones nuevas, con agentes diferentes. La operación es doble: por una parte, como en un trabajo de psicoanálisis o un duelo, neutralizo el dolor causado por el recuerdo, controlándolo y marginándolo; pero, por otra parte –y es entonces cuando nuestra conducta deja de ser privada y entra en la esfera pública–, abro ese recuerdo a la analogía y a la generalización, construyo un *exemplum* y extraigo una lección. El pasado se convierte por tanto en principio de acción para el presente. [...] Se podrá decir entonces [...] que la memoria literal, sobre todo si es llevada al extremo, es portadora de riesgos, mientras que la memoria ejemplar es potencialmente liberadora. [...] El uso literal, que convierte en insuperable el viejo acontecimiento, desemboca a fin de cuentas en el sometimiento del presente al pasado. El uso ejemplar, por el contrario, permite utilizar el pasado con vistas al presente, aprovechar las lecciones de

⁵⁶⁰ T. Todorov, 2000, págs. 30-31.

⁵⁶¹ *Cit. en ibid.*, pág. 53.

⁵⁶² G. de Nerval, *op. cit.*, pág. 87.

las injusticias sufridas para luchar contra las que se producen hoy día, y separarse del yo para ir hacia el otro⁵⁶³.

Por eso «hay un mérito indiscutible en dar el paso desde la propia desdicha [...] a la de los otros, sin reclamar para uno el estatuto exclusivo de antigua víctima»⁵⁶⁴. Haciendo gala de esta generosidad, Nausicaä y Ashitaka compadecen y auxilian al «individuo que no [...] logra admitir la realidad de su pérdida desligándose del doloroso impacto emocional que ha sufrido, que sigue viviendo su pasado en vez de integrarlo en el presente, y que está dominado por el recuerdo sin poder controlarlo», condenándose «a sí mismo a la angustia sin remedio, cuando no a la locura»⁵⁶⁵, como le sucede en *La princesa Mononoke* al dios jabalí Nago, que acaba convirtiéndose en demonio encolerizado.

La clara apuesta de Miyazaki por el perdón antes que por la venganza, incluso en los casos en los que ésta sería lógica y comprensible, resulta aún más sorprendente en tanto que, desde el punto de vista del «*giri* hacia el propio nombre», que los japoneses «describen simplemente como el *giri* que está fuera del círculo del *on*»⁵⁶⁶,

[u]n hombre honrado siente tan profundamente los insultos como los beneficios recibidos. En ambos casos es una virtud devolverlos. No separa las dos cosas, como hacemos nosotros, llamando a una agresión y a la otra no agresión. Para él, la agresión sólo existe fuera del “círculo del *giri*”; cumplir el *giri* y limpiar su nombre de cualquier mancha no se consideran actos de agresión: es desquitarse de un agravio. “El mundo se desequilibra”, dicen en tanto que un insulto, una mancha o una derrota no son correspondidos o eliminados. Un hombre bueno debe intentar equilibrar el mundo otra vez, lo cual es una virtud humana, no un vicio⁵⁶⁷.

⁵⁶³ T. Todorov, 2000, págs. 31-32.

⁵⁶⁴ *Ibid.*, pág. 42.

⁵⁶⁵ *Ibid.*, pág. 33.

⁵⁶⁶ Véase el cuadro esquemático de las obligaciones japonesas y sus recíprocos en el apartado 7.1.22.

⁵⁶⁷ R. Benedict, *op. cit.*, pág. 134.

El propio Inazô Nitobe, conocido por su proverbial benevolencia, escribió en su célebre libro *Bushidô, el alma del Japón (Bushido: The Soul of Japan, 1900)* que «[e]n la venganza hay algo que satisface el sentido personal de la justicia. Nuestra idea de la venganza es tan exacta como nuestra facultad matemática, y en tanto que ambos términos de la ecuación no están resueltos, no podemos superar la sensación de que algo ha quedado sin hacer»⁵⁶⁸.

Ahora bien, «[l]a venganza es solamente una de las virtudes que el *giri* puede en ocasiones exigir, pero también implica muchas veces un comportamiento tranquilo y templado. El estoicismo, el dominio de sí mismo exigido a un japonés que se respete, es una parte del *giri* hacia su nombre [...], y el hombre debe sobreponerse al dolor y al peligro», pues «[t]al comportamiento es parte del respeto que una persona tiene hacia sí misma en el Japón [...]. Este autocontrol japonés se identifica, en parte, con *noblesse oblige*, y en los tiempos feudales, por tanto, se exigía más del samurai que del pueblo llano [...], a pesar de ser [...] una norma que debían acatar todas las clases»⁵⁶⁹.

A diferencia de la venganza, Miyazaki sí aprueba esta actitud de serenidad y resignación en *La princesa Mononoke*, como deducimos, por ejemplo, de la actitud impasible con la que Ashitaka abandona para siempre su aldea tras el ataque de Nago; del aplomo con el que Kaya, su esposa, se despide de él aun a sabiendas de que no volverá a verlo más; o de la imperturbabilidad con la que Eboshi acepta la pérdida de su brazo, arrancado de cuajo por Moro hacia el final de la película. Pero con el visto bueno a esta ecuanimidad que forma parte del *giri*, Miyazaki introduce una nueva transgresión, haciendo que tal virtud se encarne no en los samuráis, como debería ser –al contrario, éstos salen muy malparados en el filme–, sino justo en los personajes olvidados por la Historia, como son, especialmente, los *emishi*, la tribu a la que pertenece el protagonista.

La calma y la compostura de la que Ashitaka hace gala en todo momento –a excepción, quizá, de la escena de la razia en la que, llevado por el odio, mata a los guerreros que están saqueando la aldea (imagen 8)– son exhibidas también en *El viento*

⁵⁶⁸ Cit. en *ibid.*, pág. 148.

⁵⁶⁹ *Ibid.*, pág. 136.

se levanta por Jirô y por Nahoko, capaces de afrontar con dignidad y hasta con humor los reveses de la vida en la complicada época que les ha tocado vivir. Y lo mismo es aplicable a Nausicaä, que, salvo el brote de ira que se apodera de ella cuando descubre el asesinato de su padre, demuestra una encomiable entereza ante las adversidades que se le presentan, incluyendo el momento apoteósico de su sacrificio final, hacia el final del relato.

La templanza de Nausicaä y de Ashitaka y, sobre todo, su papel mediador justo en las dos películas más violentas de toda la producción miyazakiana, en cuyas respectivas historias, aun a riesgo de perder la propia vida, ambos personajes evitan continuamente el derramamiento de sangre y hacen lo posible por ayudar a aquéllos atrapados en la rueda imparable del desquite y el rencor, ha llevado a Loy y Goodhew a equipararlos a la compasiva figura del *bodhisattva*⁵⁷⁰ –clave en el budismo–, que Ramiro Calle y Simón Mundy definen de este modo: «Es el héroe espiritual que observa estrictamente los diez Paramitas o Perfecciones y que aboga no solo por su propia liberación, sino por la de todos los seres. Su penetrante sabiduría le permite ver que todo es compuesto, que no hay personas, sino agregados, pero su gran compasión lo anima a cooperar en la liberación de todas las criaturas»⁵⁷¹. Para Landaw y Bodian, «[l]a determinación de beneficiar a todos los seres así como (o a veces incluso antes que) a ti mismo se conoce como el voto del bodhisattva. El *bodhisattva* es el ser cuya iluminación no es completa hasta que todo ser viviente también sea iluminado. Aunque la tradición Mahayana considera al bodhisattva como el modelo supremo, el espíritu del bodhisattva también es omnipresente en la tradición Theravada»⁵⁷².

⁵⁷⁰ D. R. Loy y L. Goodhew, *op. cit.*, págs. 80-85.

⁵⁷¹ R. Calle (ed.), *op. cit.*, pág. 93.

⁵⁷² J. Landaw y S. Bodian, *op. cit.*, pág. 289. Para una rápida comprensión del concepto de *bodhisattva*, puede consultarse G. Filoramo (ed.), *op. cit.*, págs. 75-76. Para una extensa y muy detallada explicación del término, incluyendo, entre otros interesantes datos, los diferentes tipos de *bodhisattva* y los preceptos que éste debe guardar, véase P. Cornu, *op. cit.*, págs. 70-74.

Con su generosidad ilimitada, Nausicaä y Ashitaka ponen también en práctica la máxima sintoísta de que «[s]omos más felices cuanto más felicidad aportamos a los demás» (S. Ono, *op. cit.*, pág. 98), y demuestran, desde el punto de vista de dicho credo, que «los humanos pueden ser más puros, y, en consecuencia, poseer más *kami* [(sacralidad)], que ciertas deidades» [«[h]umans can be purer, and thus possess more *kami*, than certain deities», M. Ashkenazi, *op. cit.*, pág. 29 (T. del A.)].

Para vencer el sufrimiento –el nuestro y el de nuestros semejantes–, el budismo proclama que los tres venenos o raíces del mal, esto es, la avaricia, el encono y la ignorancia o el engaño, deben ser transformados en generosidad, bondad y sabiduría, respectivamente⁵⁷³. Nausicaä y Ashitaka encarnan dicha transformación. Las historias que protagonizan nos hablan no de dos maneras de «ser» –bueno y malo–, sino de dos maneras de «estar» en el mundo, que suponen dos modos distintos de enfrentarse a la impermanencia y a la inseguridad de nuestra vida en él. Uno, de corte dualista, consiste en tratar de controlarlo y acercarlo a nuestros deseos. Es lo que intentan, por ejemplo, Kushana y Eboshi. El otro entraña lo contrario: abrimos a él sin miedo y dejarnos llevar con fe por su fluir. Al percibirlo no como algo amenazante, sino acogedor, nuestros propios límites se hacen más permeables. Tal concepción es compartida por el sintoísmo, para el que «[e]l mundo no está en conflicto con el ser humano ni se opone a él. Al contrario, está lleno de las bendiciones de los kami y se desarrolla mediante la armonía y la cooperación»⁵⁷⁴.

Esta forma de entender la existencia es la que ponen de relieve tanto *Nausicaä del Valle del Viento* como *La princesa Mononoke*, dado que en ambos filmes la naturaleza está representada en términos espirituales; una naturaleza que recibe y sana, como hacen los *ômu* y el *shishi-gami*, a los humanos que se adentran en ella con humildad y respeto –«sólo se doblé a la naturaleza obedeciéndola», decía Francis Bacon–; la misma naturaleza que, personificada en Gran Mammare, cura en *Ponyo en el acantilado* a las ancianas inválidas de la residencia Himawari y las libera de pasar sus últimos años postradas en una silla de ruedas⁵⁷⁵; la misma que *En el viento se levanta* es

⁵⁷³ J. Landaw y S. Bodian, *op. cit.*, págs. 270 y ss. En términos parecidos hablan otros textos: «La ofuscación, la avidez y el apego –denominadas por el Buda las tres raíces de lo insano– producen mucho sufrimiento. Esa masa de sufrimiento puede ser evitada en la medida en que se siga un método para erradicar las raíces de lo insano y potenciar las raíces de lo provechoso: claridad, desapego y compasión» [R. Calle (ed.), *op. cit.*, pág. 37].

⁵⁷⁴ S. Ono, *op. cit.*, pág. 117.

⁵⁷⁵ Esta visión de una naturaleza milagrosa con la que poder fundirse en una danza cósmica queda maravillosamente plasmada en el siguiente fragmento de la canción ひまわりの家のロンド [(*Himawari no ie no rondo*) *Rondó de la Casa de los Girasoles*], incluida en el *Álbum de Imágenes de Ponyo en el acantilado*: «Aún no me ha llegado la última hora, así que, entretanto, dejadme caminar un poco. Quiero bailar sólo una vez más, volviéndome suave brisa. Junto mis manos haciéndolas girar, me enderezo, estiro las piernas y doy un brinco. Mi falda se hincha y todos ríen felices a mi alrededor. Aún no me ha llegado la última hora, así que, soy feliz aunque no pueda hacer otra cosa que limpiar el cristal de la ventana. Quiero bailar sólo una vez más, volviéndome suave brisa» [«おむかえは / まだ来ないから / その間に / 一寸だけ歩かせて / もういちどだけ踊りたい / そよ風になって / クルクルまわる /

capaz de hacer temblar la tierra y devastar en segundos toda una ciudad y, al mismo tiempo, de insuflar en el hombre el soplo de la vida. Dicha idea está sustentada por la enseñanza básica del budismo según la cual, cuanto más alejados del mundo nos sintamos, mayor será nuestro engaño, y, por consiguiente, el sufrimiento derivado de éste. Por el contrario, ser conscientes de los lazos que nos unen a él y vivir conforme a ello permitirá que nuestra existencia discurra de manera natural, lo que nos hará felices⁵⁷⁶.

Las dos visiones conllevan sistemas de retroalimentación que tienden a incorporar a los otros: manipular el mundo para obtener lo que queremos nos lleva a sentirnos separados y alienados de él —«[e]s el mayor mal del hombre (dice S. Agustín) el querer gozar de las cosas, de que solo debería usar, y el querer usar de aquellas de que debería solo gozar»⁵⁷⁷—. Cuando los demás perciben que han sido manipulados, se sienten, a su vez, separados de nosotros, y el recelo mutuo acaba produciendo más manipulación por ambas partes, en una suerte de círculo vicioso en el que, por utilizar las palabras del filósofo ilustrado Amane Nishi, «las siete pasiones del gozo, la ira, la tristeza, el placer, el amor, la maldad y la avaricia»⁵⁷⁸, a las que él denomina «sentimientos morales», se hallan insertas, siguiendo la ley del karma, «en una cadena de causalidad, estando así relacionadas con las consecuencias derivadas de ellas»⁵⁷⁹.

手をつないで / 背すじをのぼして / ヒザをのぼして / 足をはねあげて スカートがふくらんで / みんなニコニコ笑ってる / おむかえは / まだ来ないから / 窓のガラスを / ふくだけでいいの / もういちどだけ踊りたい / そよ風になって» («[o]mukae wa / mada konai kara / sono aida ni / chotto dake arukasete. / Mô ichido dake odoritai / soyokaze ni natte / Kuru kuru mawaru / te wo tsunaide / sesuji wo nobashite / hiza wo nobashite / ashi wo haneagete / sukâto ga fukurande / minna niko niko waratteiru. / Omukae wa mada konai kara / mado no garasu wo / fuku dake de ii no / Mô ichido dake odoritai / soyokaze ni natte»), T. del A.]. La primera vez que Miyazaki escuchó esta canción, comenzó a llorar y dijo: «¡Caray! Me recuerda a mi madre...» («[d]amn! I remember my mother...», *cit.* en <http://www.ghibliworld.com/newsarchive.html> (T. del A.)).

⁵⁷⁶ J. Landaw y S. Bodian, *op. cit.*, págs. 288 y ss.

⁵⁷⁷ F. de Quevedo, *Obras de Don Francisco de Quevedo Villegas, caballero del Habito de Santiago, secretario de Su Magestad, y señor de la villa de la Torre de Juan Abad*, vol. IV, Madrid, Antonio de Sancha, 1790, pág. 338.

⁵⁷⁸ «[T]he seven passions of joy, anger, sadness, pleasure, love, evil, and greed», *cit.* en M. Marra (ed.), *Modern Japanese Aesthetics: A Reader*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 1999, pág. 35 (T. del A.).

⁵⁷⁹ «[W]ithin a chain of causality and are, thus, related to the consequences deriving from them», *cit.* en M. F. Marra, *Essays on Japan: Between Aesthetics and Literature*, Leiden, Brill, 2010, pág. 34 (T. del A.).

«Fácilmente puedes ver cómo los patrones de frustración e insatisfacción se repiten en tu vida diaria. Por ejemplo, si eres una persona de mal genio, que siempre se enfada con los demás, inevitablemente te encuentras en situaciones hostiles en las que tienes que hacer frente a personas a

Son numerosos los ejemplos que al respecto ofrecen *Nausicaä* y *Mononoke*. Ahora bien, si nos relajamos y nos abrimos confiados al mundo, sintiéndonos parte de él, el mundo hará con nosotros lo mismo⁵⁸⁰.

Estos dos modos de vida esconden, en última instancia, dos sentimientos básicos que, como señala el psicoterapeuta Mel Schwartz,

son el amor y el miedo. Los restantes son secundarios, y constituyen máscaras de este último, entre las que la ira es muy común. Aunque se la considere un sentimiento primigenio, la ira es, en realidad, una cortina de humo para ocultar el miedo. [...] En nuestra cultura se nos enseña a creer que mostrar miedo es imprudente. Erróneamente pensamos que expresar tal vulnerabilidad permitirá que se aprovechen de nosotros. Pero el miedo sigue ahí, no obstante⁵⁸¹.

Comprender que la ira es sólo una máscara del miedo nos ayudará a entender tanto *Nausicaä* como *La princesa Mononoke*, puesto que el miedo –al prójimo, a la naturaleza– es una constante repetida en ambos filmes. La avaricia, el encono y el engaño están presentes en sus personajes, pero es el miedo lo que subyace a todos ellos. Así, San y Eboshi, recelosas de lo que cada una de ellas representa, no dudan en declararse la guerra mutuamente ni en racionalizar su violencia como algo defensivo,

quienes no les gustan. Estas confrontaciones hacen que te enfades aún más. Si te vas a dormir en un estado de mente irritado, tus sueños pueden ser también perturbadores. Entonces, cuando despiertes a la mañana siguiente, puede que descubras que ya estás de bastante mal humor. Y así sigue todo.

Las enseñanzas budistas afirman que este patrón de sufrimiento se repite a escala mucho mayor que simplemente despertarte enfadado porque ya estabas enojado cuando te fuiste a la cama. Las ilusiones [(estados de mente negativos)] no te empujan simplemente de una experiencia insatisfactoria a otra o de un día insatisfactorio al siguiente: ¡también te empujan a vagar incontrolablemente de una vida insatisfactoria a la siguiente!

Buda explicó cómo los estados mentales ilusorios te mantienen atrapado en estos patrones recurrentes de insatisfacción [dentro del samsara (la existencia cíclica)], enseñándonos lo que él llamó *surgimiento dependiente* u *originación dependiente*. [...] [L]as cosas te ocurren por una razón», J. Landaw y S. Bodian, *op. cit.*, pág. 267.

⁵⁸⁰ «Desde el punto de vista budista, tus experiencias vitales, tanto las buenas como las malas, no son acontecimientos aleatorios, sin significado. Ni tampoco son recompensas o castigos que te otorga alguna fuerza controladora externa a ti; así que culpar a Dios o al destino no funciona. Tus experiencias son el resultado de una serie de causas y efectos que empiezan en tu propia mente», *ibid.*

⁵⁸¹ «[T]hey are love and fear. Other emotions are secondary and are typically masks for fear. Of these, anger is very common. Although we may have come to regard anger as a source emotion, it is really a smoke screen for fear. [...] In our culture we are trained to believe that it's unwise to show fear. We erroneously believe that expressing such vulnerability will permit others to take advantage of us. Yet the fear is there nonetheless», *cit.* en D. R. Loy y L. Goodhew, *op. cit.*, pág. 98 (T. del A.).

sin percatarse de que el odio de la otra no es más que el reflejo del suyo propio, ni de que comprender al enemigo significa descubrir en qué nos parecemos a él⁵⁸², pues –lo señalábamos ya en la cita 551– «en realidad el verdadero enemigo, tal como afirma el budismo, son los propios engaños»⁵⁸³. Kushana, por su parte, temerosa del Mar Podrido, invade Pejite a fin de desenterrar al Dios Guerrero con el que pretende destruir la floresta tóxica, y para ello recluta también a los sojuzgados habitantes del Valle del Viento. Cuando, al comienzo de la película, el maestro Yupa le regala a Nausicaä un zorro-ardilla como mascota, el animal le da a ésta un mordisco en la mano. La protagonista, entonces, soportando el dolor, lo calma dulcemente diciendo: «No temas... sólo estabas asustado, ¿verdad?». Palabras parecidas le dirige más tarde a Kushana: «¿De qué tienes miedo? Eres como un zorro-ardilla perdido. No temas. Sólo deseo que vuelvas a tu país».

El «no temas» de Nausicaä, pronunciado por vez primera hace más de treinta años, resuena, sin embargo, con más fuerza que nunca en nuestra sociedad contemporánea, la misma que hacía plantearse a Akira Kurosawa una y otra vez la pregunta de por qué los hombres no conseguimos ser felices juntos, la misma que llevó a Tzvetan Todorov a pronosticar, ya en 2010, que «[e]ste miedo a los inmigrantes, al otro, a los bárbaros, será nuestro gran primer conflicto en el siglo XXI»⁵⁸⁴, como, de hecho, estamos constatando actualmente. Si la animación es, quizá, como dice Susan Napier, el vehículo más adecuado para mostrar la complejidad de nuestros días, el cine de Hayao Miyazaki –otra Laputa flotante, única y maravillosa, en el vasto universo del séptimo arte– probablemente sea una de las pocas estrellas capaces de alumbrar con su intensa luz el mundo tenebroso en el que vivimos y de guiar nuestros pasos en el viaje agri dulce que supone la existencia.

⁵⁸² Para ampliar esta lúcida tesis, véase T. Todorov, *Memoria del mal, tentación del bien. Indagación sobre el siglo XX*, Barcelona, Península, 2002.

⁵⁸³ G. Lamsang, *op. cit.*, pág. 18.

⁵⁸⁴ *Cit.* en A. Vicente, «Muere en París el pensador Tzvetan Todorov a los 77 años», en *El País*, 9 de febrero de 2017, en http://cultura.elpais.com/cultura/2017/02/07/actualidad/1486476935_801709.html

6. CONCLUSIONS

The reading of a doctoral thesis like this one, which could be described as a dissertation of dissertations, similarly to a Borgesian story of stories, can draw many conclusions. As many as there are different faces in Hayao Miyazaki's multifaceted work. In turn, Miyazaki's work can show as many facets as there are distinct perspectives from which its address is possible. Therefore, in order to not to get lost in this large "garden of forking paths" and to arrive safely to the starting point, being able to finish the research where this originated, it is necessary for us to track the clues we have been leaving behind along the long, winding road into which this fascinating study has turned, similarly to what Hansel did in the forest and Theseus did in the labyrinth.

The reference to the well-known German folktale and the ancient Greek myth is no accident, since we initiated section 5 precisely saying that the films of Hayao Miyazaki have a lot to do with fairy tales and fables –in many of which they are based on–, but also with mythical beliefs belonging to different cosmogonies, as our anthropological approach to Miyazaki's oeuvre developed from Leo Viktor Frobenius' or Mircea Eliade's work centered on several African tribes or Aborigines of Oceania has consistently proved. This diversity of traditions –the East and the West, the North and the South– and disciplines –we have mentioned literature and mythology, but there are more, like painting, printmaking, music, performing arts, *manga* or cinema– points to two of the most remarkable features of Miyazaki's cinema –and other postmodern creators' work too–, which are precisely its intertextuality and its transculturality –the same we find in all fields of Japanese culture and in the country's history itself, by the way–, since the influences on our filmmaker range from painting and architecture to comics and cinema, and from the elements particular to the Japanese cultural heritage to those ones specific to other Asian and Western traditions, especially, the European one (see chapter 5.3.).

These references to Europe, a Europe filtered through the imagination, give a dreamed West back to us and make us think about our own legacy, while allusions to Japanese aesthetics, philosophy or religion convert Miyazaki's movies into a kind of

“handbook” or “dictionary” on the basis of which many fundamental concepts of Japanese civilization –e.g., *mujô*, *mono no aware*, *wabi*, *sabi*, *yûgen*, *on*, *giri*, *ninjô*, *muga* or *funi*– can be understood. However, at the same time, these works have also contributed to break down some Japanese stereotypes –like the one related to the feminine figure, usually passive, suffering and self-sacrificing– and clichés –like the infallibility of the *Mikado* (the Emperor), the ethnical and cultural homogeneity of the nation or the view of the female as depository of ancient tradition and guarantor of the harmony between nature and the human being–, thereby problematizing conceptions as the outcasts of history, the clash between great and little traditions or the impossibility to reach a unique and conclusive truth –“everyone has his reasons”–, and, consequently, leading us –and Japanese people too– to reconsider a lot of ideas about the Eastern country. From this point of view, the cinema of Miyazaki can be seen, to a certain extent, as a revision of history and cultural tradition from where footprints of the past of an entire nation –whether the own country (in the case of the stories set in Japan) or a foreign one (in the case of the stories set in an imprecise West)– can be followed and looked toward the future (see chapter 5.4.). Such process, that also implies a settling of the old scores of the past, concerns the political nature of the historical memory, as well as the search for the roots of the own identity, whose custodians tend to be the elderly – it should be remembered the gallery of unforgettable aged characters created by Miyazaki–, from whom the young protagonist(s) inherit(s) and transmit(s) everlasting wisdom.

While portraying a reinterpreted historical past –usually, a historical crossroad– or, on the contrary, a dystopian, post-apocalyptic future –although there are also stories that take place nowadays–, these films also become somewhat parables about the current reality, making evident the changes in the modern Japan, which go hand in hand with the great changes taking place around the globe, ranging from the progressive liberation of women to the loss of cultural traditions or the increasing destruction of the environment. Through this figurative device, Miyazaki tells us about the problems of our time, reflecting perfectly our contemporary society and all its deep fears, wishes and challenges, whether the role of women and gender relations (see chapter 5.7.) or the threat of science and technology, which could make our species disappear (see chapter 5.5.), the director’s work thus becoming one of the best examples of the capacity of

anime to tackle these issues and show the complexity of our world today, probably even better than live-action films, as we pointed out in section 2.

Miyazaki maybe gives rise to more questions than answers, but in any event he notes the need to take joint action acknowledging and respecting the rights of others (non-human beings included), because everyone is an equally important link in the cosmic chain and has a part to play in it –a premise also connected with the auteur’s Communist ideology and union militancy in his youth (see chapter 5.3.)–, which encourages us to accept ourselves as we are and to live in diversity. From this perspective, the auteur’s filmography evolves into an irreducible bulwark where reflection, denunciation and commitment have place, and a voice is given to the voiceless, without falling into mere propaganda –something possible, in large part, thanks to the fact that Studio Ghibli does not depend on any external economic source, which ensures its independence and quality–.

On the other hand, the fact that Miyazaki’s movies share similar characteristics to fairy tales and fables, as we said before, leads us to take into account the main target they are addressed to, which is none other than the child audience. In this way, the director’s work can be considered as an “educative project” whose goal is to help children –especially in Japan, where they are taught a sense of responsibility and self-management at a very early stage– to enter adulthood, to find their own identity and to interact with the world, providing them with a set of values and guiding them on the initiatory journey –Miyazaki’s stories are full of physical and spiritual voyages– towards (self-)knowledge, but without avoiding the burden of suffering and the experience of death linked with it (see chapter 5.2.). At the same time, while encouraging the child’s inner development, these films also show the importance of fantasy in such process, stating that fantasy allows children to take care of their psychological and emotional needs at critical moments, thus becoming a magic substitute for the possible shortcomings in their lives and a great support as they face daily problems (see chapter 5.1.). In so doing, our auteur’s oeuvre also reveals hidden aspects of this world, displaying what it might become, since the world is full of wonders and small miracles –it is “marvelous” in itself–, and going into this subject in depth, ultimately, invites us to think about what is “true” and what is not, taking into account that what we call “fantasy” might be considered in Japan –a place where the visible and the invisible, the

ordinary and the extraordinary, the human and the divine continuously mingle— as “real” as our “reality” itself, not to mention that, from the Buddhist perspective —so important in the East and, of course, in Miyazaki’s work too—, everything is empty and devoid of substance (see sub-chapter 5.1.1.).

However, despite being mainly addressed to a child audience, the cinema of the Japanese director also sends a warning notice to parents —whose image in his films tends to be quite negative, if not inexistent— urging them to pay (more) attention to children and to learn from them, since they are —as these movies show— the future and the only ones able to redeem some of the evil caused by adults (see sub-chapter 5.7.2.), besides being, thanks to their purity and innocence, a potent link between us and the sacred which dwells in nature, a role usually confirmed by their ability to communicate with animals and also by their “mystical marriage” or “engagement” with natural elements personified by human figures. Hence the several stories based on children, and specifically on girls, since as female characters, they can metaphorically “engender” a new world. Hence too their possible assimilation to Mother Earth, modernizing the ancient image of the mother goddess (see sub-chapter 5.7.3.).

This link between Miyazaki’s heroines and religious myths leads us to talk about another distinguishing feature of the auteur’s work: the connection with the two traditional Japanese faiths, that is to say, Shinto and Buddhism, whose beliefs and principles govern —as noted above with regard to Buddhism— his filmography (see chapter 5.8.), and allow us to refer to it as a kind of “spiritual guidance” for daily life and a “path to enlightenment” in order to bring about harmony between human beings and between humans and (the rest of) nature, similarly to Zeami’s conception of Noh theatre already mentioned in section 2: “The essentials of our art lie in the spirit. They represent a true enlightenment established through art”. Without falling into dogmatism, and even challenging the conventions of the film genres used for his stories and defamiliarizing long-held notions, Miyazaki reveals, through the visual image, a number of truths that would be unfathomable otherwise, and links the aesthetic aspect of his cinema to the religious one (see sub-chapter 5.8.2.), and religion to morality, since his work can be considered too as a “manual of ethics” because of its clear human values and its underlying humanist philosophy —so close to Akira Kurosawa’s—, resulting in an inspiring message of unbending vitalism significantly summarized in the phrase “live!”,

an optimistic exhortation of several characters to enjoy the life and to move forward despite the difficulties (see chapter 5.3.).

The above-mentioned allusion to Kurosawa has not come about by chance; besides the humanist component, Miyazaki also shares with him the interest in intertextuality and transculturality, the environmental concern and the same kind of mixture of epics and lyricism, comedy and tragedy, adventure and historical period drama, which consequently makes his cinema an exemplary *mélange de genres*. Moreover, the fact that renowned scholars and even acclaimed authors have compared both filmmakers –Ursula K. Le Guin referred to Miyazaki as “a genius of the same caliber as Kurosawa or Fellini”, and Kurosawa himself especially admired *My Neighbour Totoro* (see chapter 5.2.)– leads us to regard this kind of Japanese animation as an artistic expression at the same level as live action or any other traditionally recognized art, equally able to employ a wide range of humanistic allusions by quoting classical authors from various fields of expertise –literature, anthropology and ethnology, psychology and psychoanalysis, philosophy and religion...– with whom dialogues without inferiority complexes, dealing with the same issues “worth pursuing”, but reaching more people because of its grassroots dynamism. In fact, the cinema of Miyazaki is a true mass phenomenon –as *anime* in general– in which a great deal of money is involved, especially in Japan, although it is equally true that, in recent times, this kind of animation is also receiving a lot of attention around the world. Nevertheless, despite being products destined for the market –products involving elaborate advertising and marketing campaigns, it should be added–, Miyazaki’s movies are undoubted masterpieces too; masterpieces able to transcend cultural, spatial and temporal barriers, appealing to both children and adults. This removes the blurred boundaries between the so-called “high” culture and “popular” culture, between commercial production and the absolute piece of art, making our director’s work probably the best example of the two dimensions of *anime*: mercantile and cultural (see section 2).

At the same time, the cinema of Miyazaki plays an important role as an element in social integration, not only because it proposes role models with whom spectators can easily identify themselves, but also because it is a mirror that reflects back at them, with all their concerns and dreams. Besides, by allowing children, women and elderly people to become the main characters in every story, our filmmaker gives them visibility, the

same visibility they are maybe denied in real life. Such an approach contributes favorably towards releasing their potential for the benefit of society, while recognizing their self-fulfillment. This claim for recognition of the rights of the forgotten confirms what we had stated some paragraphs above: Miyazaki's work is a powerful vehicle for complaint, justice and redress, as well as a relevant human capacity-building model. Furthermore, by letting his characters get out of the different corsets they are tied into – an option usually symbolized by the flight of the protagonists, which is another prominent feature of his oeuvre (see chapter 5.6.)–, Miyazaki represents the triumph of the emotions (*ninjô*) over the obligations (*giri*), providing the audience in general, and particularly the Japanese audience –constrained by social rules and a profound sense of duty–, with a cathartic effect similar to that one offered by Greek tragedy. However, notwithstanding this, since Miyazaki's movies also promote the values of generosity and self-sacrifice –usually linked to the feeling of love–, the viewing of his films helps to strengthen the already respectful and selfless Japanese society, thus becoming simultaneously both a cause and effect of its way of acting. And as if all this were not enough, we can still add that, due to the fact that *anime* is a cultural product clearly identified with Japan and widely accepted in Japanese society, the cinema of Miyazaki can be seen even as an artistic factor in national unity, as Shinto, for example, is –a religion also present, like Buddhism, in the work of the auteur (see sub-chapter 5.8.1.), and a system of belief which, according to the ethnologist Daniel Clarence Holtom, provides the country with political and social cohesion (see section 3). In this regard, *anime* would be comparable to *telenovelas*, “Spanish soap operas” –as they are colloquially known– that have evolved into the cultural backbone of Latin America.

This is not a minor issue; as we have seen, *anime* is a contemporary art form half way between painting and cinema, characterized by its strong and creative visual and narrative appeal and whose roots reach down deep into the rich Japanese pictorial tradition (see sub-chapter 4.2.1.). Its style and contents are completely different from the cartoons created by the United States –which are the prevailing model in the West–, and this is precisely why we can say that in a world where globalization is constantly increasing, Japanese animation sets itself up, through the aesthetic and thematic dissent, as a pillar of cultural resistance against American hegemony, as Susan Pointon rightly notes: “What is perhaps most striking about anime, compared to other imported media that have been modified for the American market, is the lack of compromise in making

these narratives palatable”⁵⁸⁵. This fact underlines the following words of Indian anthropologist Arjun Appadurai: “The most valuable feature of the concept of culture is the concept of difference”⁵⁸⁶. Such statement, visually expressed in *Princess Mononoke* through the wonderful metaphor of the fight between San and Lady Eboshi, the beasts of the sacred forest and the people living in Tatara-ba –resistance against established power, in other words–, leads us to point out, by way of summary and as a final conclusion, the urgent need to recognize *anime* as an issue for serious consideration. All the reasons given above would be more than enough for that, as well as more than enough to justify animation’s central place at the heart of contemporary Japanese culture. Nevertheless, beyond the borders of Japan, the appreciation of *anime* varies considerably from one country to another.

While it is true it has become an internationally known product that is gaining a mass following around the world, we must also take into account that, unlike in France or the United States –where it has long been enjoying a high reputation–, in the particular case of Spain, despite the growing popularity of television series like *Naruto* (ナルト, Hayato Date *et al.*, 2002-2017) and the already established fame of *Doraemon*, *Crayon Shin-chan* (クレヨンしんちゃん, Mitsuru Hongô, Keiichi Hara and Yûji Mutô, 1992-present) or *Dragon Ball* (ドラゴンボール, Minoru Okazaki and Daisuke Nishio, 1986-1989) and its sequels –whose success comes hand in hand with a major merchandising strategy that includes videogames and toys, among other goods–, *anime*, as the rest of animation, is still widely regarded as a product –or even as a subproduct– merely for children’s entertainment, as we stated in section 2. This and other reasons pointed out there are one of the causes of the contempt for animation in general and particularly for *anime*. It must be added to that the fact that, deprived of the ideograms or *kanji* characterizing Japanese language, which is based on pictures, Western culture focuses mainly on words. Therefore, with regard to visual art, a distinction is usually made between painting –traditionally addressed to an adult and educated audience– and cartoons –traditionally addressed to children–. However, such differentiation makes no sense in a country like Japan, where animation is just the

⁵⁸⁵ Susan Pointon, “Transcultural Orgasm as Apocalypse: *Urotsukidôji*: The Legend of the Overfiend”, *Wide Angle* 19, no. 3 (1997): 45.

⁵⁸⁶ Arjun Appadurai, *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996), 12.

natural extension of *manga* (comics), which in turn is heir to a rich and long tradition that includes the picture scrolls and the *ukiyo-e* woodblock prints (see sub-chapter 4.2.1.), pieces that have incalculable cultural value, an importance that nowadays nobody would dare to question. If we consider that the works of Utamaro, Hiroshige or Hokusai are works of art –and the Impressionists were the first to acknowledge this at the end of 19th century–, why not appreciate a film by Katsuhiro Ôtomo, Satoshi Kon, Isao Takahata or Hayao Miyazaki himself too? This would be the first step for the process of definitive normalization of *anime*, and consequently, *anime* would be set at the same level as live-action films. From then on, its fiercely criticized violent and sexual elements –which, in reality, are addressed to adult spectators– would be accepted –together with the content for children– as a logical part of animation, as it happens in live action with children’s films and adult movies without, for all that, being surprising.

Only carrying out a serious study that takes into account the questions raised above, as well as the aesthetic and sociological perspectives on the discussed phenomenon, will we be able to approach the issue of animation in general, and particularly *anime*, liberated from prejudice –“with eyes unclouded”, as Hî-sama tells Ashitaka in *Princess Mononoke*–, thus discovering Japan’s illustrious tradition that lies at the origin of *Dr. Slump*’s scatology, for instance (see sub-chapter 4.2.1.), or the renowned literary source the famous television series starring Son Gokû goes back to⁵⁸⁷. Only in this way can we make a start on assessing these works in order finally to attach appropriate value to them within Japan’s historical and cultural framework.

⁵⁸⁷ *Dragon Ball* is based on *Journey to the West* –one of the *Four Great Classical Novels* [四大名著 (*Sidàmíngzhù*)] of Chinese literature–, which in turn takes inspiration from popular legends about Sun Wukong (“Son Gokû” in Japanese), also known as the Monkey King, who is believed to come from the mythological figure of Hanuman, the simian hero who features in the *Ramayana* [Vâlmîki (attr.), ca. 3rd century BCE], the most ancient and important Indian epic poem together with the *Mahabharata* [Vyâsa (attr.), ca. 3rd century BCE].

7. APÉNDICES

7.1. Tablas y textos complementarios

7.1.1. Programas de animación emitidos semanalmente por la televisión japonesa⁵⁸⁸

| Weekly TV Animation Programs | | | | | | |
|------------------------------|-----------------------------|-------------------|-----------|--------------------------------------------------|--------------------------------------|------------------------------------------------------|
| Sunday | | | | | | |
| | NHK (3) | NTV (4) | T B S (6) | Fuji (8) | Asahi (10) | TV Tokyo (12) |
| Morning | | | | DigiMon | Sailor Moon Crush Gear Ojamajo | Hikarian Bitaten |
| 4-6 pm | | | | | | Captain Tsubasa |
| Evening | | | | Chibimaru Sazae-san Kochikame One Piece | | Saiborg 009 |
| Monday | | | | | | |
| | NHK (3) | NTV | T B S (6) | Fuji (8) | Asahi | TV Tokyo (12) |
| Morning | Ojamaru | | | | | Topprajiro |
| 4-6 pm | Rarusu, Ojamaru, Nintama | | | Gakko no Kadan | | |
| Evening | | Inuyasha Conan | | | | Bay Blade Rockman |
| Midnight | | | | | | Azu Manga King Deeper Kyo |
| Tuesday | | | | | | |
| | NHK (3) | NTV (4) | T B S (6) | Fuji (8) | Asahi | TV Tokyo 12 |
| Morning | Ojamaru | | | | | Kittie's Paradise |
| 4-6 pm | Rarusu, Ojamaru, Nintama | | | | | |
| Evening | | | | | | Okajo-san Underground Pokemon Duel Monsters |
| Midnight | | Tenchimuyo | Chobitts | Razefon | | Witch Hunter |
| Wednesday | | | | | | |
| | NHK (3) | NTV (4) | T B S | Fuji (8) | Asahi | TV Tokyo 12 |
| Morning | Ojamaru | | | | | |
| 4-6 pm | Rarusu, Ojamaru, Nintama | | | | | |

⁵⁸⁸ Fuente: T. Morikawa (ed.), *Manga and Anime: Expressions of Japanese Culture and Society* (dosier de la asignatura homónima cursada en la Universidad de Waseda durante el primer cuatrimestre del año académico 2002-2003). La información sigue siendo válida hoy día en la mayoría de los casos.

| | | | | | | |
|----------|--|--|--|-------------|--|-------------------------------------------------------------------------|
| Evening | | | | | | Kinnikuman Sherman King Princess of Tennis Hikaru no Go |
| Midnight | | | | Aiyoriaoshi | | hack//SIGN Nekketsu Denpa Asagiri no Miko |

Thursday

| | NHK (3) | NTV (4) | T B S | Fuji (8) | Asahi | TV Tokyo 12 |
|---------|-----------------------------|---------|-------|----------|-------|----------------------------------------|
| Morning | Ojamaru | | | | | Disney Time |
| 4-6 pm | Rarusu, Ojamaru, Nintama | | | | | |
| Evening | | | | | | Dragon Drive Dogs Pokemon |

Friday

| | NHK (3) | NTV (4) | T B S | Fuji (8) | Asahi | TV Tokyo (12) |
|---------|-----------------------------|------------------|-------|----------|-------------------------------|------------------------------|
| Morning | Disney Time Ojamaru | | | | | |
| 4-6 pm | Rarusu, Ojamaru, Nintama | Anpan Man | | | | |
| Evening | | | | | Doraemon Atashinchi | Daigandar Ham Taro |

Saturday

| | NHK (3) | NTV (4) | T B S (6) | Fuji (8) | Asahi (10) | TV Tokyo (12) |
|----------|---------|---------|-----------------------|----------|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| Morning | | | Hoshino Karbie | | Nonochan | Mangatsu-wo-Sa gashite Tokyo Mewmew Wagamamafeari Hidemaru Totally Spies |
| 4-6 pm | | | | Rave | | |
| Evening | Kasumin | | | | Shinchan | |
| Midnight | | | | | | Tenshina-Konam aiki |

7.1.2. La idea de «verdad» y el cine como vehículo de reflexión

«Creo que las obras de carácter popular, aun a pesar de su frivolidad, deben ser sinceras. [...] No debemos consentir la vileza, acentuarla ni expandirla. Odio las películas de Disney porque uno sale de ellas con la misma estrechez de miras con la que

entró a verlas. En mi opinión, estos filmes no hacen sino menospreciar al público»⁵⁸⁹. Estas duras palabras de Miyazaki abogan por una concepción del cine como medio de expresión comprometido con el pensamiento y con la denuncia social, en la línea de su compatriota y también realizador fílmico Akira Kurosawa: «Todo lo que yo deseo es que cuando un espectador acabe de ver una de mis películas sienta la necesidad de reflexionar. No me interesa exponer una lección directa, sino expresar sencillamente mi pensamiento de un modo indirecto, sugerírsele al espectador»⁵⁹⁰.

Respecto a las aserciones dogmáticas –del tipo que sean– vinculadas al adoctrinamiento moral, nuestro autor dice lo siguiente:

[N]o me gusta la sociedad que hace ostentación de su verdad. La verdad de los EE.UU., la verdad del Islam, la verdad de China, la verdad de este o de aquel otro grupo étnico, la verdad de Greenpeace, la verdad del empresario... Todos afirman estar en posesión de la verdad, pero todos intentan imponer a los demás sus ideas y dominarlos con el uso de la fuerza militar, del poder económico, del poder político o de las opiniones públicas⁵⁹¹.

Tales declaraciones resultan tanto más sorprendentes cuanto que los japoneses tienden al no cuestionamiento de la verdad normativa, aunque no la compartan.

⁵⁸⁹«通俗作品は、軽薄であつても真情あふれていなければならないと思う。[...]低劣をそのまま認めたり、力説したり、増幅するものであつてはならない。ぼくはディズニーの作品がキライだ。入口と出口が同じ低さと広さで並んでいる。ぼくには観客蔑視としか思えないのである» («[t]sûzoku sakuhin wa, keihaku deattemo shinjô afureteinakereba naranai to omou. [...] Teiretsu wo sono mama mitometari, rikisetsushitari, zôfukusuru mono deatte wa naranai. Boku wa Dizunî no sakuhin ga KIRAI da. Iriguchi to deguchi ga onaji hikusa to hirosa de narandeiru. Boku ni wa kankyaku besshi to shika omoenai no dearu»), *cit.* en H. Aoi, 宮崎アニメの暗号 (*Miyazaki anime no angô*), 東京 (Tokio), 新潮社 (Shinchô-sha), 2004, pág. 12 (T. del A.).

Para una comprensión rápida de las diferencias entre el cine de Miyazaki y el cine de Walt Disney, véanse S. J. Napier, 2001, pág. 249 y R. Fortes Guerrero, 2011, págs. 16-17.

⁵⁹⁰ *Cit.* en M. Vidal Estévez, *Akira Kurosawa*, Madrid, Cátedra, col. Signo e Imagen/Cineastas, 2000, pág. 138.

⁵⁹¹ «[...] I don't like a society that parades its righteousness. The righteousness of the U.S., the righteousness of Islam, the righteousness of China, the righteousness of this or that ethnic group, the righteousness of Greenpeace, the righteousness of the entrepreneur... They all claim to be righteous, but they all try to coerce others into complying with their own standards. They restrain others through huge military power, economic power, political power or public opinions», *cit.* en T. Ledoux (ed.), *op. cit.*, pág. 29 (T. del A.).

Muy probablemente, esta relativización de la verdad a la que alude Miyazaki, que lleva aparejada una ausencia de convicciones fijas e inmutables, tenga su origen en la ética sintoísta de la que, como japonés, el director no puede sustraerse: «El Sintoísmo se acerca a la verdad teniendo en cuenta que los valores están en un continuo proceso de cambio. Por ejemplo, la ética sintoísta no considera que nada –sexo, riqueza, el acto de matar– sea categóricamente malo». De hecho, «[l]os juicios morales sobre qué se consideraba bueno o malo no se fijaron en ningún código, pues variaban considerablemente en cada situación específica», y si «[l]a sociedad japonesa conservó su estabilidad» a lo largo de los siglos, fue «gracias a las tradiciones y las costumbres, que eran lo suficientemente flexibles como para responder a las demandas de cada nueva era». Tampoco

[e]n el Sintoísmo moderno [...] existe un código moral rígido e inalterable. El bien y el mal son relativos. El significado y el valor de una acción dependen de las circunstancias, los motivos y el propósito de las mismas. Pero, aun así, el hombre debe obrar desde la sinceridad de su corazón; debe comportarse de manera correcta; debe apartar la maldad, el egoísmo y el odio de su corazón; debe ser conciliador y debe poner en práctica los sentimientos de buena voluntad, cooperación y afecto.

La relativización de la verdad, pues, no implica una amoralidad. «Por tanto es preciso distinguir claramente entre el bien y el mal, y esta distinción la realiza el alma del hombre con la ayuda de los kami. [...] [L]legar a ella es posible cuando se alcanza un estado de unidad entre lo divino y lo humano, cuando el hombre se acerca a los kami a través del culto con espíritu puro y sincero»⁵⁹².

7.1.3. La concepción de la infancia y la educación de los niños según Hayao Miyazaki

Consciente del gran riesgo que representa la competitividad en la sociedad contemporánea, Miyazaki ha obviado este tipo de enfrentamientos en sus obras. La única excepción la constituye *Porco Rosso*, filme en el que Marco, el protagonista, rivaliza con Curtis no sólo por ver quién de los dos es mejor aviador, sino también por ver quién de los dos conquistará el corazón de Gina. Esto, sin embargo, puede deberse

⁵⁹² S. Ono, *Sintoísmo: El Camino de los Kami*, Gijón, Satori, 2008, págs. 119-120.

al hecho de que Curtis sea estadounidense. Al fin y al cabo, «[l]a preocupación por minimizar la competencia directa está presente a lo largo de toda la vida del japonés» –y no olvidemos que, independientemente del escenario «europeo» en el que se ambienta la historia, Marco es el *alter ego* del propio Miyazaki–, «mientras que el imperativo categórico norteamericano es vencer cuando se compete con otro»⁵⁹³. Pero incluso en este caso, la disputa se nos muestra en la película bajo los códigos propios de la comedia, lo cual contribuye a rebajar notablemente la tensión derivada de una situación así. Y es que

[d]ecirles [a los niños] «GANBARE» («aguanta», «continúa», «esfuérzate») no es bueno y suena sospechoso. No tiene ningún poder persuasivo. Yo prefiero poder darles un día rico en experiencias que recuerden durante toda su vida. A menudo pienso que una jornada suya es superior a un año nuestro. La visión imponente de la silueta de un bosque iluminado por el sol del crepúsculo, por ejemplo, puede convertirse para alguien en una escena imborrable de su niñez⁵⁹⁴.

Esta idea resulta revolucionaria, tanto más cuanto que, en Japón, la educación enfatiza justo lo contrario, es decir, un aprendizaje basado en la repetición y la memorización, y destinado a fines meramente prácticos. Para Miyazaki, en cambio,

[s]e trata de algo más que enseñar a escribir en los jardines de infancia, la verdad. Esto sólo crea decadencia. Supongo que hay muchas madres que se desesperan cuando sus hijos no son capaces de retener los ideogramas, pero más que no poder recordarlos o ser incapaces de pensar en abstracto, lo que pasa es que vemos el mundo de manera directa, por lo cual, la naturaleza de todo lo que existe, su misterio, etc., son cosas que se han de ir descubriendo⁵⁹⁵.

⁵⁹³ R. Benedict, *op. cit.*, pág. 142.

⁵⁹⁴ «Telling them “GANBARE” (Hold on, Hang on, Stick it out) is not good and smells rat. It doesn't have any persuasive power. I rather wish I can give them a rich day that they'll remember through their entire lives. I often think their one day is superior to our one year. An impressive scene like the shadows of a wood brightened by a west sun can represent a scene of one's childhood to remain in his mind – for example», *cit.* en <http://www.ghibliworld.com/newsarchive.html> (T. del A.).

⁵⁹⁵ «幼稚園で字を教えるなんてもってのほかですね。これは亡国の徒ですね。自分の子供が字を覚えないで焦ってるお母さんはいっぱいいると思うんですけど、字を覚えない、抽象的にものを考えない時代のほうが、ものをじかに見ますから、ものの持つてる性質や不思議さやら、いろんなことを発見するはずなんです» ([y]ôchien de ji wo oshieru nantemotte no hoka desu ne. Kore wa bôkoku no to desu ne. Jibun no kodomo ga ji wo oboenaide asetteru okâsan wa ippai iru to omoundesu kedo, ji wo oboenai, chûshôteki ni mono wo kangaenai jidai no hô ga, mono wo jika ni

El respeto con el que Miyazaki trata a su menuda audiencia queda expresado en estas reveladoras observaciones:

[H]acer una auténtica película para niños supone un reto titánico, debido a la necesidad de mostrar claramente la esencia de un mundo en extremo complejo. De ahí que un filme dirigido de verdad a ellos guste también a los adultos, mientras que uno hecho para adultos que no tenga más que adorno deje a los niños profundamente insatisfechos. Por eso, me opongo a presentarles las cosas de forma simplificada. El quid de la cuestión es que los niños saben, intuyen de algún modo y comprenden a la perfección la complejidad y la angustia del mundo en el que vivimos, así que sugiero que no se les subestime⁵⁹⁶.

De igual modo, en su libro 折り返し点 (*Orikaeshi-ten*), traducible por *Punto de inflexión*, Miyazaki pide que no se les estigmatice ni se les arruine la infancia:

Que la naturaleza es limitada es algo que los niños intuyen, aunque no tengan conocimientos teóricos sobre ello. Del mismo modo, saben que no han sido bendecidos. Este mundo que los ve nacer no los recibe con un caluroso «¡qué suerte haber nacido!, ¿verdad?», sino que les espeta un «habéis nacido en una mala época», por lo que los niños vienen al mundo pensando que éste es un lugar peligroso. He aquí la idea que principalmente se les está inculcando hoy día. Por eso, en mi opinión, la primera misión de los adultos debiera ser, aún con más razón, darse cuenta de que, a pesar de todo ello, también en la vida ha de haber cosas buenas⁵⁹⁷.

mimasu kara, mono no motteru seishitsu ya fushigisa ya ra, ironna koto wo hakkensuru hazu nan desu»), H. Miyazaki, 出発点 1979-1996 (*Shuppatsu-ten 1979-1996*), 東京 (Tokio), 徳間書店 (Tokuma Shoten), 1996, pág. 25 (T. del A.).

⁵⁹⁶ «[T]o make a true children's film is a real daunting challenge and this is because we need to clearly portray the essence of a very complex world. So a truly... a real dedicated children's film is something that adults will also find rewarding, whereas a film made for adults that simply consists of a kind of adornment and decoration will leave children deeply dissatisfied. So I really am opposed to simplifying the world to present it to children. The crux of the matter is that children know, somehow they intuit and they deeply understand both the complexity and the anxiety of the world that we live in. So I would suggest that you not underestimate children», *cit.* en <http://www.theblackmoon.com/Deadmoon/spiritedaway.html> (T. del A.).

⁵⁹⁷ «自然は有限だっていうことは、子どもたちは知識として知らなくても、本能で知ってます。自分たちが祝福されてないということも。自分たちが生まれたこの世界は、ああ、生まれてきてよかったですねって温かく迎えてくれるんじゃないかって、お前たちはやばい時代に生まれたぞとっている。だから世界っていうのはやばいところだって思って生まれてますよ。いまの

7.1.4. La lógica miyazakiana

«Hay algo más importante que la lógica: es la imaginación», decía Alfred Hitchcock. Siguiendo la máxima del maestro del suspense, «[c]uando Miyazaki hace su *storyboard*, odia basarse en la lógica y en la teoría. A veces se lamenta por haber recurrido a la lógica en la concepción de su historia, e intenta rehacerla toda de nuevo. No se distancia de los personajes; al contrario, siempre está junto a ellos, viéndolo todo desde su mismo punto de vista, e incluso actuando y pensando con ellos» –nos revela el productor Toshio Suzuki–. «Sí, por ejemplo (en *Porco Rosso*) nadie explica por qué Marco tiene apariencia de cerdo. Es algo que todo el mundo en el filme acepta sin cuestionárselo. Y, al comienzo de *La princesa Mononoke*, la gente de la aldea grita: “¡¡Un Tatarigami!!”, pero la película no da ninguna explicación al respecto»⁵⁹⁸.

Este *modus operandi* está íntimamente relacionado con la lógica absurda de los *kôan* del budismo zen –«[t]odo el Zen sostiene una guerra contra la prevaricación del sentido»⁵⁹⁹– y con la «loca sabiduría» de la tradición búdica tibetana –ambas explicadas en el apartado 4.2.1.–, pero también, en cierto modo, con «el fragmento» barthesiano:

Mucho ha escrito Barthes sobre la significación del fragmento en su obra y en las obras de los otros. [...] El fragmento conlleva la idea de magnificación del significante, abriga un centro vacío –si se quiere–, y en sí mismo representa una forma, una estructura que

子どもたちのなかにいちばん大きく植えつけられているのはそれだと思います。だから、なおさらちゃんと、それでもいいところがあるはずだと、こういうふうな感じ方や見方を味わうことができるんだということを、おとながいちばんやるべきなんだと思っています» («[s]hizen wa yûgen datte iu koto wa, kodomotachi wa chishiki to shite shiranakutemo, honnô de shitemasu. Jibuntachi ga shukufukusaretenai to iu koto mo. Jibuntachi ga umareta kono sekai wa, aa, umarete kite yokatta desu nette atatakaku mukaetekurerun janakutte, omaetachi wa yabai jidai ni umareta zo to itteiru. Dakara sekaitte iu no wa yabai tokoro datte omotte umaretemasu yo. Ima no kodomotachi no naka ni ichiban ookiku uetsukerareteiru no wa sore da to omoimasu. Dakara, naosara chanto, sore demo ii tokoro ga aru hazu da to, kô iu fûna kanjikata ya mikata wo ajiwau koto ga dekirunda to iu koto wo, otona ga ichiban yaru beki nanda to omotteimasu»), H. Miyazaki, 2008, pág. 210 (T. del A.).

⁵⁹⁸ «When Miyazaki makes his storyboard, he hates relying on logic or theory. He sometimes regrets using logic in his story making and tries to do it all over again. He doesn't see the character from a distance, but always stands nearby the characters and sees everything from same point of view and even behaves and thinks with them» y «[y]es, for example (in *Porco Rosso*) no one explains why Marco looks like a pig. Everyone in that movie accepts it without question. And at the opening of *Mononoke*, the village people shout “That's Tatarigami!!!”, but the movie gives no explanation about it», *cit.* en <http://www.ghibliworld.com/newsarchive1.html> (T. del A.).

⁵⁹⁹ R. Barthes, 1991, pág. 98.

[...] «implica un goce inmediato [...]». La relación que siempre ha establecido Barthes entre el fragmento y la libertad [...] tiene que ver con el discurso imaginario que el autor elabora «[...] sobre sí mismo»⁶⁰⁰.

Si aplicamos tal idea al cine de Miyazaki, veremos, en efecto, que sus películas – si no todas, sí, al menos, algunas de ellas– están construidas a base de episodios – fragmentos– que casi constituyen pequeñas «historias» en sí mismas, sin necesidad de estar supeditadas argumentalmente al hilo general del relato –algo así como una suerte de intrahistoria dentro de la historia–; relato, por otro lado, que carece, en ocasiones, de «acción», como vemos, por ejemplo, en *Mi vecino Totoro*, filme «vacío» desde un punto de vista estrictamente «narrativo», igual que la mayoría de dramas del teatro *nô*, porque «cuando se viaja por ese país que acá se llama el Japón [...], siempre *ocurre* algo. Ese algo –que es etimológicamente una aventura– es de orden infinitesimal», y «esas aventuras ínfimas [...] nunca tienen nada de pintoresco [...] ni de novelesco»⁶⁰¹.

Esa fragmentación resulta especialmente cierta cuando, haciendo gala de una libertad pasmosa, Miyazaki prescinde, como apuntaba arriba Toshio Suzuki, de la lógica, y se centra exclusivamente en el aspecto visual y lúdico, festivo –por utilizar la terminología de Susan Napier⁶⁰²– del dibujo animado, lo que provoca las delicias del público, que, no obstante –sobre todo, en el caso del público adulto–, al verse confrontado con un texto que parece agotar su significado en sí mismo, sin aportar nada a la comprensión global de la narración, se siente impelido –en un proceso paralelo a ese discurso imaginario que Barthes elaboraba sobre sí mismo– a interpretar y a dotar –basándose en sus propias vivencias, en sus creencias personales y en su bagaje cultural– de un sentido determinado, por más que Miyazaki deje éste intencionadamente sin aclarar. Sirvan como botón de muestra escenas de *El viaje de Chihiro* como la del ferrocarril transitando por las aguas y alejándose nadie sabe hacia dónde o la de Yubâba y su arpía Yutori perdiéndose en el cielo del amanecer sobre el inmenso pantanal que rodea la casa de baños, dirigiéndose hacia un destino igualmente incierto. La concepción «fragmentaria» de esta obra –y de otras, como puedan ser las también

⁶⁰⁰ *Ibid.*, págs. XIV-XV.

⁶⁰¹ *Ibid.*, págs. 108-109.

⁶⁰² Susan J. Napier, 2001, págs. 12-14.

«ilógicas» *Mi vecino Totoro y Ponyo en el acantilado*— alcanza su máxima expresión en el visionado incomprensible del filme, es decir, en un visionado en el que, como nos pasó a nosotros la primera vez, el espectador sin conocimientos de lengua japonesa carezca de la ayuda de subtítulos y se vea forzado a disfrutar sin más de aquello que está viendo, abocado a ese «goce inmediato» del que hablaba Roland Barthes. Después de todo, el cine de Miyazaki acusa una fuerte influencia del pensamiento búdico, como más adelante veremos, y el zen —una de las tradiciones más importantes y genuinas del budismo japonés— precisamente «ataca [...] al símbolo como operación semántica»⁶⁰³.

Esta libertad extrema a la hora de estructurar sus producciones, unida a la ausencia en ellas de lógica (racional), no responde meramente a un impulso creativo, a un afán experimental por parte de Miyazaki; él es consciente de que «existe una teoría sobre cómo construir un relato, en el que primero uno se encuentra con otro, luego la historia se desarrolla, una pequeña catarsis se produce hacia la mitad, otra mayor tiene lugar al final y un *happy end* cierra la obra. Es muy común en las películas occidentales, en las policíacas y en las de samuráis». Ahora bien, «[s]i un director repite ese mismo patrón, sus filmes empiezan a decaer. Sé que hay gente así que recurre sin pensárselo una y otra vez a dicho esquema, pero deberíamos darnos cuenta de su podredumbre. Si yo comenzara una película con un desarrollo argumental previsible, muy pronto me olería a chamusquina y tendría que abandonarla (risas). Seguir trabajando en ella sólo empeoraría las cosas. Ésa es mi opinión»⁶⁰⁴.

⁶⁰³ R. Barthes, 1991, pág. 101.

⁶⁰⁴ «There is a theory of how to build up a story, like first someone meets somebody else, the story develops, a small catastasis comes in the middle, a big catastasis comes at the end and then a happy ending closes the story. It is very common in Samurai-plays, Westerns and detectives. If a director repeats that particular pattern, then his movies begin to decay. I know there are such guys repeating that style over and over again and without any doubt. However, we should notice its corrupted smell by ourselves. If I start making a movie with a foreseeable story development, then it soon begins to emit a corrupted smell to me (laughing). In that case I should throw it away. Working any longer on it will only degenerate things. I believe so», *cit.* en <http://www.ghibliworld.com/newsarchive1.html> (T. del A.).

7.1.5. Realidad, verosimilitud y ficción en la obra de Hayao Miyazaki: el caso de *El viento se levanta*.

En realidad, en *El viento se levanta*, Miyazaki no está tan interesado en contarnos fielmente la vida del célebre ingeniero aeronáutico japonés como en aprovechar ciertos datos de su biografía con el fin de componer una historia personal con la que poder identificarse y transmitirnos su mensaje. Para ello, el director parte de una información veraz: Horikoshi estudió en el Laboratorio de Aviación del Departamento de Ingeniería de la Universidad de Tokio, trabajó para la empresa Mitsubishi en la planta de fabricación de aeronaves de Nagoya –el primer objetivo de la bomba atómica, antes de que los americanos se decidiesen finalmente por Hiroshima– y diseñó muchos de los cazas japoneses que combatirían en la Segunda Guerra Mundial, entre ellos, el famoso Mitsubishi A6M *Zero*⁶⁰⁵. Ciertamente es también que, a pesar de los estrechos lazos de Mitsubishi con el Ejército japonés y de la participación directa de la compañía en la escalada militarista que llevó al país a entrar de lleno en la conflagración, Horikoshi se oponía firmemente a lo que él consideraba un conflicto bélico inútil, como demuestran ciertos extractos de su diario personal incluidos en una publicación de 1956⁶⁰⁶.

A partir de aquí, y añadiendo a estos datos verídicos otros relativos al escritor Tatsuo Hori, contemporáneo de Horikoshi, Miyazaki elabora una versión de lo que podría haber sido la vida de Jirô Horikoshi desde su infancia hasta su madurez, constituyéndose ésta en el retrato de un joven idealista –*alter ego* del realizador, como Marco en *Porco Rosso*, Kamajî en *El viaje de Chihiro* o, en la misma *El viento se levanta*, Nahoko, que, al igual que Úrsula en *El servicio expreso a domicilio de la bruja*, es pintora, una referencia metalingüística al trabajo del propio Miyazaki; una representación simbólica de la creación demiúrgica– cuyos sueños chocan frontalmente con la realidad del convulso período histórico que le ha tocado vivir. En tanto que *alter ego* del propio Miyazaki, el personaje principal de *El viento se levanta* comparte con

⁶⁰⁵ Para más información sobre el desarrollo de este avión, véase el libro del propio Horikoshi *Eagles of Mitsubishi: The Story of the Zero Fighter (Las águilas de Mitsubishi: historia del caza Zero)*, publicado originalmente en japonés en 1970 y en inglés en 1981, tras ser traducido por el Departamento de Prensa de la Universidad de Washington (citamos la referencia completa en la bibliografía).

⁶⁰⁶ Véase M. Okumiya y J. Horikoshi (con M. Caidin), *Zero! The Story of Japan's Air War in the Pacific: 1941-1945*, Nueva York, E. P. Dutton & Co. Inc., 1956.

éste una serie de rasgos, siendo el primero y el más reconocible de ellos la pasión por volar, materializada en una temprana afición por los aviones –afición, por cierto, que también caracteriza al Kanta de *Mi vecino Totoro*, con quien el Jirô niño guarda en el filme ciertas similitudes físicas, y al Tonbo de *El servicio expreso a domicilio de la bruja*, de quien el Jirô adulto parece una versión crecida–. Sin duda, esta temprana afición de Miyazaki por la aeronáutica se debe, en buena medida, al hecho de que su padre y su tío fueran, respectivamente, el director y el propietario de la empresa familiar Miyazaki Airplane, dedicada a la fabricación de piezas para aviones de combate japoneses, lo cual constituye el segundo punto de contacto entre el cineasta y el personaje de Horikoshi en el filme, que, tras sus estudios universitarios, entra a trabajar como diseñador en la fábrica de motores de combustión interna de Mitsubishi.

Tomando este hecho como punto de partida, habría sido peligrosamente fácil realizar una película en la que su protagonista acabara convertido en jaleado héroe nacional o, por el contrario, en vituperado inventor del temible caza *Zero*, pero Miyazaki evita caer en la tentación del maniqueísmo –salvo un par de excepciones, la ausencia de enfrentamiento entre «buenos» y «malos» es, como se explica en el apartado 5.8.2., una constante en la obra del autor–, y, aprovechando la declarada oposición de Horikoshi a la guerra, como ya hemos dicho, hace suyo este discurso que ha mantenido siempre en toda su producción, y dota a su personaje de un idealismo, de un sentido de la justicia y del deber, de unos modales y de un potencial pacifismo que se evidencian ya desde el principio del relato, como atestiguan sus corteses inclinaciones ante los profesores, que denotan su buena educación, o su defensa del niño al que tres matones tratan de agredir, y a quienes les recrimina su actitud con un «no volváis a abusar de nadie».

Por si esta idea no quedase suficientemente clara, tal abogamiento por la no-violencia, que constituye, como se explica en el mencionado apartado 5.8.2., uno de los temas rectores de la obra miyazakiana, es reforzado, además, por la figura de la madre –«una pelea nunca está justificada», le dice a su hijo– y por el personaje del alemán Castorp, que no tiene ningún reparo en censurar la agresiva política exterior de Japón –la guerra contra China, el estado títere creado en Manchuria, el abandono del país nipón de la Sociedad de Naciones–, pero tampoco en hacer autocrítica, como cuando afirma que «[l]os nazis son una panda de matones», y, acto seguido, advierte a Jirô de que la

única manera de no ir directos al desastre es deteniéndolos. Castorp se erige así en la conciencia ética y moral que señala la locura de la guerra que amenaza la paz mundial, y Jirô, al ser retratado como un joven sensible al dolor y a la belleza cuyo único deseo es fabricar aviones hermosos, se nos presenta como una víctima de la época turbulenta que lo ha visto nacer –de hecho, no por ser japonés se libra en la película de ser seguido por la policía secreta de su país, que lo investiga por sus ideas (crímenes de pensamiento), del mismo modo que ésta investiga y persigue a Castorp, que, finalmente, se ve obligado a huir–.

Igual que había hecho en *Ponyo en el acantilado* posicionándose al lado de la protagonista, a la que sólo le importaba vivir en tierra firme junto a Sôsuke, sin tener en cuenta la alteración catastrófica del orden natural que ello estaba provocando, Miyazaki toma también aquí partido por Jirô, al que en todo momento rehúsa juzgar. Eximiéndolo de cualquier tipo de culpa, obviando las graves implicaciones que de su elección se puedan derivar en un escenario como el Japón de la década de 1930, el director, de algún modo, arregla cuentas con su pasado y también se exime a sí mismo –y por extensión, a su familia, que, recordemos, se dedicaba a la producción de piezas para aviones de combate– de una carga que parecía arrastrar desde *Conan, el niño del futuro*, donde, como se explica en el apartado 5.7.2., el doctor Lao, en un paralelismo con la crisis de conciencia de los encargados del Proyecto Manhattan, padres de la bomba atómica, asumía su responsabilidad por su contribución al avance de la energía que había llevado a la fabricación de las armas magnéticas y a la destrucción del mundo, y, consecuentemente, purgaba su culpa inmolándose en la destrucción de la Torre Solar de Industria.

Lo curioso es que fue Toshio Suzuki quien le dio a Miyazaki esta oportunidad de exorcizar sus demonios internos, pues él fue quien le propuso hacer la película. Tras la exhibición de *Ponyo en el acantilado*, el director pensó en hacer una secuela: *Ponyo en el acantilado II*. Sin embargo, el productor del Studio Ghibli le propuso adaptar al cine el manga *Kaze tachinu* que el propio Miyazaki había realizado en 2009. Al principio, éste se negó, aduciendo que la creación del manga había supuesto para él un mero *hobby* y que el contenido del mismo no era en absoluto apropiado para los niños, principales destinatarios de las producciones del Studio Ghibli. No obstante, el autor cambió de idea cuando un miembro del equipo técnico-artístico le dijo que a los niños

habría que dejarles estar expuestos a temas con los que no están familiarizados⁶⁰⁷, y cuando «Suzuki insistió en que resolviera la contradicción que vive en el director, la pasión por los cazas y un fuerte sentimiento pacifista, aprovechando su profundo conocimiento tanto de la maquinaria como de la historia»⁶⁰⁸. Miyazaki acabó de decidirse cuando leyó esta cita de Jirô Horikoshi que su personaje repetiría luego en el filme: «Todo lo que quería era hacer algo hermoso»⁶⁰⁹.

La identificación de Miyazaki con el personaje de Jirô Horikoshi, empero, va mucho más allá de esta simple «coincidencia» o del hecho anecdótico de convertir al protagonista en fumador empedernido, cuando, en realidad, como ya hemos apuntado antes, el verdadero Horikoshi nunca gustó del tabaco. En nuestro encuentro con Kuniko Shitô –prima del realizador y regenta de la casa de baños Jin-ya en el conjunto termal de Tsurumaki, en la ciudad de Hadano (prefectura de Kanagawa)–, ésta nos reveló dos hechos en apariencia nimios, pero que marcaron de forma poderosa la infancia del autor y que se revelarían muy significativos en su posterior devenir artístico: el primero se refería al descubrimiento de las alas de una libélula, visión ésta que lo conmovió profundamente y que agudizó su sutil sentido de lo bello, además de mostrarle que no había mejor artista que la naturaleza, la cual, a partir de ese instante, se convertiría en su principal fuente de inspiración. Así lo testimonian, por ejemplo, los diferentes ingenios voladores que pululan por su filmografía, singularizados todos ellos por sus formas orgánicas, y muchos, por sus alas parecidas a las de los insectos. Este hallazgo vital del joven Miyazaki encuentra su correlato en la escena de *El viento se levanta* en la que Jirô se queda absorto ante la insospechada hermosura de una espina de caballa, una espina en cuya curvatura se basará luego para diseñar sus aviones.

La otra anécdota que nos contó Shitô-san aludía a un complejo que atormentaba de niño al cineasta, incapaz entonces de trepar, como sus amigos, a un árbol que todavía

⁶⁰⁷ Para más información al respecto sobre éste y otros puntos relacionados con la obra que nos ocupa, véase la entrevista a Miyazaki recogida en la edición china del periódico japonés 日本經濟新聞 (*Nihon Keizai Shinbun*) del 12 de agosto de 2013, publicado en el siguiente enlace: <http://zh.cn.nikkei.com/trend/traditional-culture/6141-20130812.html>

⁶⁰⁸ H. Mukai, «Kaze tachinu», en *Eikyô, influencias japonesas*, N° 12, invierno 2014, pág. 59.

⁶⁰⁹ «All I wanted to do was to make something beautiful», cit. en R. Keegan, «“The Wind Rises”: Hayao Miyazaki’s new film stirs controversy», en *Los Angeles Times*, 15 de agosto de 2013, en <http://www.latimes.com/entertainment/movies/moviesnow/la-et-mn-the-wind-rises-trailer-miyazaki-20130815-story.html> (T. del A.).

hoy se levanta en el jardín de la casa de baños Jin-ya. El pequeño Miyazaki se juró a sí mismo que algún día conseguiría elevarse sobre aquel árbol, y, en efecto, muchos años después, lo logró a través de una de las escenas más icónicas de toda su producción: la del vuelo nocturno de May y Satsuki con los *totoro* sobre los campos de Tokorozawa. De ahí que el árbol que aún se yergue en el recinto del establecimiento de Shitô-san se conozca popularmente como *Totoro no ki* («el árbol de Totoro/los *totoro*»).

Al igual que Miyazaki, el personaje de Jirô en *El viento se levanta* también quiere volar. Sin embargo, su afección ocular le impide ser piloto, y es entonces cuando, animado por Caproni en una de sus visiones, decide convertirse en ingeniero aeronáutico, lo que, al fin y al cabo, supone otra forma de ver cumplido su deseo. Este fascinante juego metalingüístico nos lleva a considerar la animación como un medio ideal de alcanzar los sueños que nos niega la realidad.

Por otro lado, la concepción de Nahoko en el filme como una joven tísica – enfermedad que acabó con la vida de su madre, de quien ella la contrajo–, con todo lo que ello implica, no sólo responde a un efectivo dispositivo argumental propio del melodrama, sino que sirve para proyectar también sobre el personaje, igual que ocurría con la progenitora de May y Satsuki en *Mi vecino Totoro*, la imagen de la propia madre del autor, realmente enferma de tuberculosis, pero dotada de la misma fuerza interior que caracteriza a las heroínas miyazakianas.

7.1.6. Sobre el sueño y el deseo: breve estudio comparativo de la obra miyazakiana y *Picnic en Hanging Rock*.

«Somos la materia de la que están hechos los sueños, y en un sueño está inmersa nuestra insignificante existencia...»⁶¹⁰. La reflexión hecha por Próspero, el padre de Miranda, en *La tempestad*, nos trae inmediatamente a la memoria el poema de Edgar Allan Poe *Un sueño dentro de un sueño* (*A Dream Within a Dream*, 1849), cuyos versos

⁶¹⁰ «[W]e are such stuff / as dreams are made on; and our little life / is rounded with a sleep...», W. Shakespeare, *The Tempest*, Cambridge, Cambridge University Press, 1961, pág. 62 (T. del A.).

«[a]ll that we see or seem / Is but a dream within a dream»⁶¹¹ son ligeramente modificados y recitados por otra célebre Miranda, la de *Picnic en Hanging Rock* –filme con el que *El viaje de Chihiro* y *Mi vecino Totoro* tienen muchos puntos en común, como bien ha señalado Hiroshi Aoi–: «What we see and what we seem are but a dream... a dream within a dream»⁶¹². «Miranda añade otro “sueño”, lo que multiplica los niveles de irrealidad, de fantasía». El barroquismo calderoniano de la frase encuentra su equivalente visual en la peculiar *mise en abyme* que estructura el filme, en el cual «[l]as chicas “miran”, son las voyeristas que tratan de conocer los secretos del peñasco [(Hanging Rock)]», y, al mismo tiempo, «para la constelación de ojos que las escudriñan (los de la Sra. Appleyard; los de Michael; los de Albert, el mozo de cuadra; los del Dr. McKenzie, que examina a las muchachas que regresan para determinar si están “íntactas”), las jóvenes parecen, o dan la impresión de ser, varias cosas, varias proyecciones profundamente –o superficialmente– enterradas en el inconsciente del observador», porque «*Picnic [en Hanging Rock]* es una película sobre la proyección de los deseos –en el peñasco, en Miranda– que estimula al mismo tiempo nuestras proyecciones –la propia obra se convierte en nuestra Miranda–»⁶¹³.

Lo mismo ocurre con las películas miyazakianas arriba mencionadas, cuyas respectivas protagonistas tratan de explorar los secretos del mundo que las rodea, invitando al espectador a explorarlos con ellas, y, simultáneamente, a proyectar en ellas sus miedos y anhelos, materializados en preguntas tales como «¿es la casa de baños un burdel para los clientes divinos y Yubâba la madama que contrata a Chihiro como prostituta para trabajar allí?» o «¿mueren May y Satsuki, y por eso, además de no arrojar sus cuerpos sombra alguna, pueden ambas ver, a diferencia del resto de

⁶¹¹ «Todo aquello que vemos o nos parece ver / no es más que un sueño dentro de otro sueño», E. A. Poe, *Poesía completa*, Madrid, Hiperión, 2010, págs. 44-45.

⁶¹² «Lo que vemos y lo que parecemos no es más que un sueño... un sueño dentro de un sueño» (T. del A.).

⁶¹³ «Miranda adds an extra *dream*, further multiplying the levels of unreality, of fantasy», «[t]he girls are *seeing*, are the voyeurs seeking to know the rock’s secrets», «to the constellation of eyes peering at them (those of Mrs. Appleyard; Michael; the stableman, Albert; Dr. McKenzie, who examines the girls who return to determine whether they are “intact”), the girls seem, or appear, to be various things, various projections buried deep (or shallowly) in the viewer’s unconscious» y «*Picnic* is a movie about the projection of desires (onto the rock, onto Miranda), at the same time that it encourages our projections—the film itself becomes our Miranda», M. Abbott, «*Picnic at Hanging Rock: What We See and What We Seem*», en <https://www.criterion.com/current/posts/3202-picnic-at-hanging-rock-what-we-see-and-what-we-seem> (T. del A.).

personajes, a los espíritus del bosque como los *totoro* y el “gatobús”?» –preguntas, por cierto, que han generado un intenso debate en las redes sociales como reflejo de las obsesiones colectivas de la audiencia, lo que constata la idea freudiana de que el poder de la ficción radica en que ésta nos provee de un medio aceptable mediante el cual satisfacer los deseos ocultos que reprimimos en nuestra vida, amparándonos en que aquello de lo que estamos gozando, por muy perverso y excitante que sea, no responde a nuestras fantasías, sino a las de su creador, «posibilitándonos [...] el disfrutar de nuestras ensoñaciones sin reprochárnoslo o sentirnos culpables por ello»⁶¹⁴.

De ahí que –volviendo a *Picnic en Hanging Rock*–, justo «[p]orque [la película] rechaza asentarse sobre cualquier verdad, respuesta o solución, nosotros, como sus personajes, quedamos atrapados en nuestras propias fantasías, en unas que quizá preferiríamos no admitir, lo cual nos devuelve a ese famoso final (inacabado)»⁶¹⁵, que es, no por casualidad, el mismo final abierto que, dando vía libre al espectador para interpretarlo a su antojo, suelen exhibir los filmes de Miyazaki.

Por otro lado, la frase de Miranda en *Picnic en Hanging Rock* «conecta la película con las creencias míticas de los aborígenes australianos que nos hablan del Tiempo del Sueño, la época de la creación de la tierra y de los seres humanos, que para ellos sigue existiendo misteriosamente hoy día»⁶¹⁶. A su vez, el espíritu de esa época legendaria y mágica en la que lo humano y lo divino se daban la mano y dioses y hombres convivían sobre la faz de la tierra, aún en relativa armonía, es conjurado admirablemente por Miyazaki –como casi tres décadas antes hiciera Werner Herzog en *Donde sueñan las hormigas verdes* (*Wo die grünen Ameisen träumen*, 1984)– en *El viaje de Chihiro* y, sobre todo, en *La princesa Mononoke*, cuyo sugerente prólogo reza

⁶¹⁴ «[E]nabling us [...] to enjoy our own day-dreams without self-reproach or shame», *cit.* en E. S. Person, P. Fonagy y S. A. Figueira (eds.), *On Freud's "Creative Writers and Day-Dreaming"*, Londres, Karnac Books y The International Psychoanalytical Association, 2013, pág. 39 (T. del A.).

⁶¹⁵ «Because it refuses to settle on a truth, an answer, a resolution, we, like its characters, are left trapped in our own fantasies, ones that we would perhaps rather not acknowledge. Which brings us back to that famous (non)ending», M. Abbott, *op. cit.* (T. del A.).

⁶¹⁶ «[C]onnect the film to the mythic belief of the Australian aborigines in the Dream Time, a period of earth and human creation, which for them mysteriously still exists today», G. J. Crediford, *Those Who Remain. A Photographer's Memoir of South Carolina Indians*, Tuscaloosa, The University of Alabama Press, 2009, pág. 11 (T. del A.).

así: «Hace mucho tiempo, estas tierras estaban cubiertas por densos bosques en los que moraban los dioses de la antigüedad remota...»⁶¹⁷.

7.1.7. *Kantan* y sus precedentes: la concepción oriental del sueño

El argumento de la obra de teatro *nô Kantan* se basa en la pieza teatral de origen chino 黄粱梦 / 黄粱夢 (*Huáng liáng mèng*), traducible al castellano por *El sueño del mijo amarillo*⁶¹⁸. Esta célebre obra del poeta y dramaturgo de la dinastía Yuán (ss. XIII-XIV) Zhìyuǎn Mǎ es, a su vez, una adaptación de 邯鄲夢 (*Hándân mèng*) o *El sueño de Hándân*, un relato del escritor de la dinastía Táng (ss. VII-X) Jì Shěn⁶¹⁹, que recoge la leyenda sobre Yán Lǚ –más conocido por su nombre de cortesía Dòngbīn Lǚ o por su nombre taoísta Lǚ Zǔ («el Lǚ Originario»), según la cual, éste se encontraba una noche en la ciudad de Hándân cocinando mijo amarillo cuando se quedó dormido. Soñó que aprobaba de manera sobresaliente el examen imperial para el que se estaba preparando y que era recompensado con un prestigioso cargo, y pronto promovido hasta el rango de viceministro. Entonces se casaba con la hija de un próspero propietario y tenían un hijo y una hija. De nuevo era ascendido, esta vez a primer ministro. Sin embargo, su éxito y su suerte atraían la envidia de otros, que lo acusaban de delitos, lo cual le hacía perder su puesto. Su mujer acababa engañándolo, sus hijos morían a manos de bandidos y él perdía toda su riqueza. En el momento más dramático, cuando agonizaba en la calle, Yán Lǚ se despertaba y comprobaba que los dieciocho años a lo largo de los cuales se había desarrollado el sueño habían transcurrido en el breve lapso de tiempo mientras se cocinaba el mijo. Los personajes del sueño habían sido interpretados por Zhōnglí Quán para hacerle ver la vanidad humana y cuán efímeros son el éxito y la gloria de este mundo. Como consecuencia de aquel sueño, Yán Lǚ partió con Zhōnglí Quán para descubrir el *tao*, y, finalmente, ambos alcanzaron la inmortalidad –los dos son las divinidades más importantes dentro del grupo de los Ocho Inmortales del taoísmo–.

⁶¹⁷ «むかし、この国は深い森におおわれ、そこには太古からの神々がすんでいた» [(«[m]ukashi, kono kuni wa fukai mori ni ooware, soko ni wa taiko kara no kami-gami ga sundeita») T. del A.].

⁶¹⁸ Citamos en la bibliografía la traducción francesa que de la obra hizo Louis Laloy.

⁶¹⁹ También existe una traducción francesa de esta obra, conocida como *Le Songe à l'intérieur de l'oreiller*. Dicha traducción aparece recogida en R. Caillois (ed.), *Puissances du rêve. Textes anciens et modernes*, París, Club Français du Livre, 38, 1962 –el libro está igualmente citado en la bibliografía–.

En el 太平广记 / 太平廣記 (*Tàipíng guǎngjì*), la magna compilación de Fǎng Lǐ, que se completó en el 978 y que en español vendría a significar, literalmente, «Registros extensos de la era Taiping», aparece una versión más antigua de esta historia, en la que el personaje de Zhōnglí Quán es reemplazado por Lǚ Wēng («el Viejo Lǚ»), y la figura de Dòngbīn Lǚ, por la del estudiante Lú o Lú *shéng* (卢生/盧生), cuya transliteración al japonés es precisamente *Rosei* (盧生). Para una lectura de los diez volúmenes catalogados de esta obra, véase F. Li *et al.* (comp.), 太平廣記 (*Tàipíng guǎngjì*), vols. I-X, 北京 (Pekín), 中華書局 (Zhōnghuá Shūjú), 1961.

7.1.8. Simbología de la figura de la rana en *El viaje de Chihiro*

En *El viaje de Chihiro*, el director japonés parece versionar un mito australiano de los aborígenes del lago Tyers que Gennep recoge en su estudio *Mythes et légendes d'Australie: études d'ethnographie et de sociologie* (*Mitos y leyendas de Australia: estudios de etnografía y de sociología*, 1906), según el cual, toda el agua del mundo había sido absorbida por una rana monstruosa a la que el resto de animales trataba sin éxito de hacer reír, con el fin de que el preciado líquido saliera de su boca y regara otra vez la tierra, convertida en un vasto erial. Finalmente, ante las graciosas contorsiones de la anguila, la rana prorrumpía en una gran carcajada, y el agua contenida en su interior se derramaba de golpe y acababa por anegarlo todo⁶²⁰. Este mito diluviano, que también A. Lang incluye en su libro *Mythes, cultes et religion* (*Mitos, cultos y religión*, 1896)⁶²¹, guarda relación con el mito hindú de *Vṛtra* –la deidad ofidia vencida por Indra que «había confiscado las Aguas y las guardaba en la cavidad de las montañas», lo que «había dejado al mundo entero asolado por la sequía»⁶²²–, y en él se señala la importancia de la risa, un aspecto vinculado, además de a lo meramente festivo, a lo

⁶²⁰ A. van Gennep, *Mythes et légendes d'Australie: études d'ethnographie et de sociologie*, París, Librairie Orientale & Américaine, E. Guilmoto éditeur, 1906, págs. 84-85.

⁶²¹ Véase A. Lang, *Mythes, cultes et religion*, París, F. Alcan éditeur, 1896, pág. 39 y ss.

⁶²² M. Eliade, 1972, pág. 27.

sagrado, y presente asimismo tanto en la mitología nipona como en la filmografía miyazakiana⁶²³.

Resulta interesante constatar que la rana, además de ser un animal acuático, es un animal lunar, pues debido, probablemente, a su activa vida nocturna, varias son las leyendas que hablan del batracio que se ve en la Luna⁶²⁴, como innumerables son los ritos propiciadores de lluvia en los que éste se halla presente⁶²⁵, lo cual se explica por la estrecha relación que existe entre la Luna y el agua, dado que, como apunta Eliade, «[t]anto por estar sometidas a los ritmos (lluvia, marea), como por ser germinativas, las aguas están gobernadas por la luna»⁶²⁶. En base a ello, el P. W. Schmidt explica el mito australiano que acabamos de ver por el hecho de que la luna nueva detiene el curso de las aguas⁶²⁷. Si esto es así, resulta lícito pensar que, conforme la Luna vaya creciendo, también lo irán haciendo las aguas, hasta alcanzar éstas su punto culminante con la luna llena. Es partiendo de tal interpretación que puede comprenderse en *El viaje de Chihiro* la inundación causada por el agua que mana de la rana de piedra, puesto que, como apreciamos poco después en la escena en la que la protagonista sale en secreto por la puerta trasera del jardín de la casa de baños con dirección a la sala de las calderas, la Luna está precisamente en cuarto creciente. Al agua vertida por la estatua pétrea se añade más tarde la de la fuerte lluvia que descarga sobre el lugar, y que coincide con un cambio de luna. De ahí que cuando ésta vuelva a verse, en la escena de la conversación entre Chihiro y Lin en el balcón del dormitorio tras el episodio del Dios del Río, esté completamente llena, y esta nueva fase lunar coincida justo con la cubrición total del paisaje que rodea la casa de baños, incluyendo las vías del ferrocarril que lo cruzan⁶²⁸.

⁶²³ La risa se analizará detalladamente en el apartado 7.1.9.

⁶²⁴ R. Briffault, *The Mothers: A Study of the Origins of Sentiments and Institutions*, vol. II, Nueva York, Macmillan, 1927, págs. 634-635.

⁶²⁵ *Ibíd.* y A. H. Krappe, *La genèse des mythes*, París, Payot, 1938, pág. 321.

⁶²⁶ M. Eliade, *Tratado de Historia de las religiones*, México D. F., Ediciones Era, 2007, pág. 154.

⁶²⁷ W. Schmidt, *Der Ursprung der Gottesidee. Eine historisch-kritische und positive Studie*, vol. II, Münster, Aschendorff, págs. 394-395.

⁶²⁸ Para más información sobre las fases lunares y el tratamiento del tiempo en la película, véase R. Fortes Guerrero, 2011, págs. 103-108.

No en balde «[d]esde tiempos muy antiguos se observó que llueve durante los cambios de la luna»⁶²⁹.

Ahora bien, «[s]i las aguas y las lluvias están gobernadas por la luna y se distribuyen lo más a menudo conforme a las normas –es decir siguiendo el ritmo lunar–, las catástrofes acuáticas en cambio manifiestan el otro aspecto de la luna, agente de destrucción periódica de las “formas” agotadas y, podríamos decir, de regeneración en el plano cósmico»⁶³⁰. En efecto, la gran inundación que se produce en el filme transforma radicalmente el espacio físico en el que se desarrolla la historia, pero también –y esto es lo más importante– el universo interno de los personajes que la protagonizan, en especial, de Chihiro, cuya maduración intelectual y emocional corre pareja a las constantes alteraciones del entorno que la rodea. En esta dirección va Takashi Sasaki cuando sugiere la posibilidad de que, más que contextualizar cronológicamente los hechos del relato, las fases lunares apunten a la psique de la heroína –el primer cuarto creciente indicaría su desasosiego e inicial confusión tras su llegada al mundo mágico; la luna llena de la decimoquinta noche, su satisfacción por el trabajo bien hecho, tras haber logrado con éxito lavar al Dios del Río; el siguiente cuarto creciente, la incertidumbre ante el futuro; y la luna de la decimotercera noche, a punto de convertirse de nuevo en luna llena, la pronta resolución de sus problemas y la consiguiente materialización de su sueño–, dependiendo el tiempo, desde este punto de vista, de la más absoluta subjetividad, en clara consonancia con la idea pascaliana según la cual, cuando se está aburrido, el tiempo se hace largo, mientras que, cuando se es feliz, éste pasa velozmente⁶³¹.

Por otro lado, la figura de la rana, en tanto que asociada al agua y a la Luna, es decir, a la noche –también en el sintoísmo la diosa de la Luna (Tsuki-yomi-no-mikoto) es la divinidad del reino de la oscuridad–, se vincula asimismo al inframundo, como atestigua, por ejemplo, Aristófanes en *Las ranas* [Βάτραχοι (*Bátrachoi*), 405 a.C.), cuyos personajes epónimos habitan la laguna Estigia. Ello añade otra razón más para su aparición en el filme. La estatua pétreo de este animal se levanta al final de la escalinata

⁶²⁹ M. Eliade, 2007, pág. 155.

⁶³⁰ *Ibid.*

⁶³¹ T. Sasaki, *op. cit.*, págs. 114 y 117.

que conduce al pueblo fantasma lleno de puestos de comida. Si la casa de baños representa el mundo de los dioses, la zona de restaurantes simboliza el universo de los espíritus. Ambos espacios están separados por un puente, elemento que en la tradición popular nipona suele ir asociado a las apariciones. Su marcada delimitación está relacionada con la distinción que hasta el período Meiji (1868 – 1912) se hacía en Japón entre el *jinja* y el *reisha*; el primero designa los templos en los que se adoraba a las deidades del sintoísmo, mientras que el segundo se refiere a los santuarios en donde se veneraba a los espíritus de las personas fallecidas. Cuando el ser humano muere, su cuerpo y su alma se deshacen⁶³². El cuerpo tiene un aspecto reconocible; el alma, no. No es, pues, descabellado pensar que los espectros informes y sin rostro definido de la película son las ánimas de los finados, teoría que vendría reforzada por las tabernas por las que pululan –las ofrendas de alimentos a los difuntos y a las divinidades son comunes en la cultura japonesa– y por el enorme río formado por el agua que mana precisamente de la rana de piedra, y que en muchas mitologías divide el mundo de los vivos y el de los muertos –así, en la tradición budista, que tanto ha influido en la obra miyazakiana, ambas orillas (*shigan* y *higan*) están separadas por el *sanzu-no-kawa* («río de los tres caminos»)–.

A su vez, la relación de la rana con el inframundo la vincula también con los seres infernales y, en definitiva, con el Mal que, según ciertas culturas allí reside. Así, en el mazdeísmo,

Ahreman adopta la forma de sapo, un ser daéxico y uno de los animales más impuros para los zoroástricos, al que se considera alimaña [...]. Sin embargo, la relación del sapo o la rana con la impureza y el mal no es exclusiva del zoroastrismo. En efecto, tenemos paralelos cristianos en [el] Apocalipsis [...]. Pero también en el folklore se atestiguan narraciones en las que el demonio aparece con forma de rana, lo que [...] podría deberse al hecho de que partes de algunos batracios eran usadas como poderosos venenos⁶³³.

⁶³² *Ibid.*, págs. 136-137.

⁶³³ M. Á. Andrés Toledo, «*Jahī*: la prostituta en los textos zoroástricos», en C. Alfaro Giner y Á. Alexandre Blasco (eds.), «Espacios de infertilidad y *agamia* en la antigüedad», *SEMA (Seminarios de Estudios sobre la Mujer en la Antigüedad)*, vol. V, N° VII-VIII, Valencia, 2007, págs. 198-199.

Y es justo a la luz de la asociación rana-veneno que pueden entenderse en *El viaje de Chihiro* la maldad de Kaonashi al engullir a los hombres-rana en la casa de baños –hombres-rana, a su vez, enfermos de codicia– y el peligro de muerte que corre Haku al tragarse el sello mágico de la bruja Zeníba, en cuya empuñadura aparece labrada, no por casualidad, la imagen de una rana.

7.1.9. La risa en Miyazaki

Toda la obra de Miyazaki –incluyendo aquellas películas más «serias» dirigidas al espectador adulto, como puedan ser *Porco Rosso* o *El viento se levanta*– exhibe una magistral mezcla de dramatismo e hilaridad a partes iguales –hilaridad, en algunos casos, no exenta de lirismo–, que se ha convertido en sello distintivo de su producción y que, teniendo siempre en cuenta la formación psíquica y mental del destinatario principal de su trabajo, el público infantil, ahonda en la doble idea de la comicidad como arma defensiva y atributo distintivo de la inteligencia y de las relaciones humanas, por un lado, siguiendo a Marcial –«reír es de sabios»– y a Nietzsche –«la potencia intelectual de un hombre se mide por la dosis de humor que es capaz de emplear»–, y como terapia, por otro, en la línea de lo propugnado por los escritores Yutang Lin –«la función química del humor es ésta: cambiar el carácter de nuestros pensamientos»– y Néstor Luján –«la risa física y la sonrisa espiritual calman inquietudes y sosiegan ánimos»–, y en clara consonancia también con la teoría de Eduardo Planchart: «La dimensión subversiva de la alegría y de la risa [...] se debe –pienso– a que aleja a la humanidad de los pesares que constantemente la agujonean, afirmando la vida [...]. A través de la alegría y la risa se olvidan los límites de la existencia y se ayuda a vencer los obstáculos que ponen en peligro la continuidad de la vida. Estos rasgos, creemos, explican el porqué de la risa como ritual y magia»⁶³⁴. Tal idea es compartida por Rotermund, para quien la risa, igual que el desnudamiento del sexo, puede ahuyentar la esterilidad, cazar a los malos espíritus y reanimar a los enfermos⁶³⁵.

⁶³⁴ E. Planchart Licea, *Lo sagrado en el arte: la risa en Mesoamérica*, Xalapa, Universidad Veracruzana, 2000, págs. 14-15.

⁶³⁵ H. O. Rotermund, «Les croyances du Japon Ancien», en H.-Ch. Puech (ed.), *Histoire des Religions I*, París, Gallimard, col. Encyclopédie de la Pléiade, 1970, pág. 154.

La consideración japonesa de la sexualidad como posible amuleto ha sido puesta de relieve también por Devereux, al señalar que

[l]os bolsillos de los soldados japoneses muertos [durante la Segunda Guerra Mundial] contenían a menudo, junto a bonitos poemas y a exquisitos paisajes, fotografías de prostitutas (?), abriendo sus labios y exhibiendo su vulva. Para los occidentales, el contraste entre la belleza de esos poemas y paisajes por una parte y la vulgaridad de esas «obscenas» fotografías era una de las paradojas proverbiales de la «misteriosa» mentalidad de los japoneses. La idea de que esas fotos podían tener una función mágica, protectora de la vida, no se les ocurrió a los japonesistas que trabajaban para los servicios de información occidentales⁶³⁶.

En realidad, la risa y el sexo como elementos no ya sólo sanadores y profilácticos, sino incluso restauradores del orden universal, se encuentran presentes en la tradición cultural nipona desde sus comienzos mismos, como atestigua el *Kojiki* (literalmente, «Crónica de cosas antiguas»), el registro histórico existente más antiguo de Japón, que data del año 712, y que recoge, entre otros, el mito de la cueva celestial, al que ya hemos aludido en páginas anteriores, y según el cual, fueron precisamente las risas de las divinidades provocadas por la licenciosa danza de la diosa Ama-no-Uzume –«lo erótico es lo cómico», que diría Kierkegaard⁶³⁷– las que suscitaron la curiosidad de la diosa del Sol Amaterasu, quien, atraída por el jolgorio, se asomó a la entrada de la gruta en la que se había escondido de su hermano Susanoo, momento aprovechado por el dios Ama-no-Tajikarao para sacarla de allí y restaurar la luz al mundo⁶³⁸.

La risa entronca así directamente con lo sagrado, estableciéndose un nexo de unión entre el humor, la taumaturgia y la religión, tres ejes rectores que vertebran la producción miyazakiana y que se manifiestan al unísono, con especial fuerza, en dos películas: *El viaje de Chihiro* y *Mi vecino Totoro*, en la primera, a través de las figuras reidoras de las estatuas de piedra bifrontes –la del bosque y la que custodia la entrada al túnel del edificio de la torre del reloj–, las hechiceras Yubâba y Zenîba, y las

⁶³⁶ G. Devereux, *Baubo. La vulva mítica*, Barcelona, ICARIA Editorial, 1984, págs. 72-73.

⁶³⁷ S. A. Kierkegaard, *op. cit.*, pág. 89.

⁶³⁸ T. Tsukamoto (ed.), *op. cit.*, págs. 36-39.

divinidades sintoístas, entre ellas, el Dios del Río⁶³⁹, y en la segunda, a través de los espíritus sonrientes –la sonrisa es «una risa que no termina de brotar en el rostro»⁶⁴⁰– o risueños de la naturaleza, encarnados en el «gatobús» y en el *ô-totoro*, que realiza con gran júbilo un ritual de fertilidad junto a los otros dos *totoro* y a las niñas May y Satsuki, transmitiéndole así –por utilizar las palabras de Planchart referidas a las «caritas risueñas» del arte precolombino mesoamericano– «valor a la humanidad para vencer sus temores –entre ellos la muerte y la esterilidad– y procurando la renovación de la vida cósmica. Esto podría explicar su vinculación con deidades ctónicas y del inframundo»⁶⁴¹. Después de todo, el *ô-totoro* vive bajo tierra, junto a las raíces de un gran alcanforero, del cual él mismo es su personificación.

Al hilo de esto, resulta más que pertinente la comparación con la civilización occidental; Carmen Chuaqui señala con gran acierto que el origen de la comedia griega, como el de la tragedia, está relacionado con Dionisio, cuya «benevolencia se traduce en dos espléndidos regalos: el vino y la Comedia», precisamente⁶⁴². «[L]a comedia se hace eco del renacer de los ciclos agrícolas y de la vida, en oposición a la tragedia», pero ambas «estaban vinculadas a rituales agrarios, tal como se evidencia en los coros de los falofóricos, de los cuales se han encontrado representaciones plásticas en la cerámica griega de los siglos V y VI a. C., con personajes deformes danzando jubilosos y portando enormes falos de cuero»⁶⁴³.

Así pues, volviendo a Miyazaki, la risa de las brujas, de los espíritus y de las divinidades que pueblan su obra, en tanto que exorcizadora de la tristeza y de los

⁶³⁹ Su risa gozosa y reverberante se pierde bajo la lluvia al dejar la casa de baños, resonando en la noche de tinieblas primigenias a modo de «risa cósmica», que diría Octavio Paz a propósito del mito japonés de la cueva celestial –lo que equivale a afirmar que «en un principio fue la risa» [O. Paz, A. Medellín y F. Beverido, *Magia de la risa*, México D. F., Secretaría de Educación Pública (SEP), col. SepSetentas, 1971, pág. 29]–, y trayéndonos a la mente las palabras de Bergson: «[L]a risa necesita un eco. [...] [N]o se trata de un sonido articulado, nítido, acabado; es algo que quisiera prolongarse repercutiendo de forma paulatina, algo que empieza con un estallido para luego retumbar, como el trueno en la montaña» (H. Bergson, *La risa. Ensayo sobre el significado de la comicidad*, Buenos Aires, Ediciones Godot, col. Exhumaciones, 2011, pág. 11).

⁶⁴⁰ E. Planchart Licea, *op. cit.*, pág. 14.

⁶⁴¹ *Ibid.*

⁶⁴² C. Chuaqui, *El texto escénico de Las ranas de Aristófanes*, México D. F., UNAM, 1996, pág. 75.

⁶⁴³ E. Planchart Licea, *op. cit.*, pág. 15.

miedos de los humanos, a quienes estos seres extraordinarios devuelven la vida justo a través del gozo que desbordan, puede ser calificada, por un lado, de curativa, y por otro, dado el carácter ritual que la acompaña, de sacramental y sagrada, por utilizar la terminología que Reckford aplica al hablar de los misterios de Eleusis⁶⁴⁴. Asumiendo el regocijo de estos entes sobrenaturales «como una forma de eternizar la existencia, a través de los dones que los dioses han regalado a la humanidad, como son la vida, la fuerza, la valentía, el sexo, la risa y las artes, dimensiones relacionadas a la risa y sus deidades», es como podemos disipar nuestra angustia vital⁶⁴⁵, teniendo en cuenta, además, que la alegría es para el budismo uno de los «siete factores de la iluminación»⁶⁴⁶.

7.1.10. La actitud «mágica» en *La princesa Mononoke*

Según Leo Viktor Frobenius, para las antiguas tribus cazadoras, cuanto mejor y más poderoso era un individuo en vida, peor y más terrible se volvía después de muerto, razón por la cual el grupo debía asegurarse bien de controlar a su fantasma taponando con precisión los orificios del cadáver, vendándolo o envolviéndolo fuertemente en telas y redes, y sepultándolo bajo montones de piedras, o bien arrojándolo sin más a las alimañas para que lo devorasen⁶⁴⁷.

Esta necesidad de mantener a raya al espectro del difunto que Frobenius observó entre los indígenas africanos es la misma que Walter Baldwin Spencer y Francis James Gillen constataron que se daba entre los *aranda*, aborígenes del centro-norte de Australia⁶⁴⁸. Y es que, como apunta Joseph Campbell,

⁶⁴⁴ K. J. Reckford, *Aristophanes' Old-and-New Comedy. Volume 1: Six Essays in Perspective*, Chapel Hill y Londres, The University of North Carolina Press, 1987, pág. 52.

⁶⁴⁵ E. Planchart Licea, *op. cit.*, pág. 182.

⁶⁴⁶ Véase R. Calle (ed.), *op. cit.*, pág. 81.

⁶⁴⁷ L. V. Frobenius, *Erlebte Erdteile: Ergebnisse eines deutschen Forscherlebens*, vol. VI (*Monumenta Africana*), Frankfurt am Main, Frankfurter Societätsdruckerei, Abt. Buchverlag, 1929, pág. 439 y ss.

⁶⁴⁸ W. B. Spencer y F. J. Gillen, *The Native Tribes of Central Australia*, Londres, Macmillan, 1899, págs. 497-511.

[e]ntre las tribus cazadoras, cuyo estilo de vida se basa en el arte de la muerte, que viven en un mundo de animales que matan y son matados y rara vez conocen la experiencia orgánica de una muerte natural, toda muerte es consecuencia de la violencia y se adscribe generalmente no al destino natural de los seres temporales, sino a la magia. La magia se emplea tanto para defenderse contra ella como para hacérsela a otros, y los mismos muertos son considerados como espíritus peligrosos, que se resienten de su envío al otro mundo y ahora buscan venganza para su miserable estado en aquéllos que continúan vivos⁶⁴⁹.

Miyazaki traslada esta idea a la película haciendo en este caso que sea un dios encolerizado, Nago, quien, herido por Eboshi primero y muerto por Ashitaka después, maldiga a éste y, por extensión, al género humano en su conjunto, condenando al protagonista a una muerte segura, y a sus congéneres, a un enfrentamiento eterno con la naturaleza y con lo sagrado que mora en ella. Por eso Hî-*sama*, la anciana hechicera de la tribu, consciente del grave peligro que se cierne sobre todos, sabedora de que incluso los dioses protectores más benévolos «pueden tornarse iracundos y fieros si no se realizan las ofrendas apropiadas»⁶⁵⁰, y de que «cuando se enojan, tales dioses pasan a la acción, a menudo violenta, para expresar sus sentimientos»⁶⁵¹, se apresura a asistir al monstruoso jabalí, ofreciéndole disculpas en nombre de la comunidad por el daño causado y despidiéndolo en su viaje al más allá con la esperanza de que su espíritu halle la tan ansiada paz de que careció en vida –intento inútil, como enseguida vemos, pues, lejos de aplacarse, la vengativa deidad, reticente a abandonar este mundo, se pudre rápidamente sumida en el odio y el rencor más absolutos, en parte, también, porque, como señala Campbell, «la vejez conduce a una actitud de resistencia y a un modelo de pensamiento y sentimiento que puede llamarse del valiente viejo guerrero, que lucha hasta el fin»⁶⁵², algo también aplicable al personaje de Okkoto-*nushi* en la película–.

⁶⁴⁹ J. Campbell, *Las máscaras de Dios: Mitología primitiva*, Madrid, Alianza Editorial, 1991, págs. 157-158.

⁶⁵⁰ «[C]an become angry and fierce when appropriate offerings are not made», M. Ashkenazi, *op. cit.*, pág. 29 (T. del A.).

⁶⁵¹ «[W]hen angered, such deities will take action, often violent, to express their feelings», *ibid.* (T. del A.).

⁶⁵² J. Campbell, *op. cit.*, pág. 159.

La figura de Hî-sama, igual que la figura de Ôbaba en *Nausicaä del Valle del Viento*, nos remite al sintoísmo primigenio, a una época en la que

no existían órdenes religiosas. La observancia de los ritos y ceremonias comunales era responsabilidad de toda la comunidad. No obstante existían chamanes, normalmente mujeres, a las que se creía en posesión de poderes ocultos que les permitían, tras observar los requisitos rituales de la purificación, adquirir una posición de prestigio y respeto en la sociedad y funcionar como mediums para contactar con los kami [(dioses)]. Los chamanes realizaban la mayoría de los ritos locales⁶⁵³.

Estos ritos, como vemos en *La princesa Mononoke*,

se conciben como un modo de ahuyentar o aliviar la desgracia y de garantizar o aumentar la colaboración de los kami en la búsqueda de la felicidad y la paz del individuo o de la comunidad. Entre éstos se incluyen la oración para la protección divina, la comunión con los kami, la alabanza de las virtudes de los kami, el cumplimiento de la voluntad de los kami, la información a los kami respecto a los asuntos de la vida diaria y el compromiso por parte del fiel de entregar su vida entera a los kami. Las ceremonias parten de la suposición de la profesión de fe en los kami, de la presentación de ofrendas adecuadas, de la purificación de mente y cuerpo, de la sinceridad, de una conducta buena y justa, de la renuncia a la maldad, al odio, al deseo egoísta y a la violencia, de la conciliación y de los sentimientos de buena voluntad, cooperación y afecto entre los fieles⁶⁵⁴[,]

virtudes todas ellas ponderadas en el filme a través de la figura mediadora de Ashitaka.

7.1.11. *La princesa Mononoke* (I): conexiones entre el personaje del dios ciervo y las figuras simbólicas dadoras de vida y muerte

«[L]a muerte es la otra orilla de lo que conocemos como vida, y [...] así como debemos abandonar la infancia para participar en los deberes de la madurez, así la vida

⁶⁵³ S. Ono, *op. cit.*, pág. 57.

⁶⁵⁴ *Ibid.*, págs. 65-66.

cuando vamos a la muerte», nos recuerda Campbell. «Así, podemos decir que los vivos y los muertos son hemisferios emparejados, luz y sombra de una sola esfera, que es el ser; y el misterio o maravilla de este ser es la referencia final de símbolos, tales como [...] el Gran Jefe y el árbol paradójico»⁶⁵⁵. El primero está relacionado con un cuento popular de la tribu *basumbwa* del distrito de Victoria Nyanza, en África Oriental, recogido por el P. Capus, en el que se nos presenta a la Muerte, el Gran Jefe, como una figura dual con una parte hermosa y otra podrida y agusanada –igual que el cuerpo de Nago y de Okkoto-*nushi* en *La princesa Mononoke*–, dispensadora un día de muerte y desgracias, y otro, de vida y bendiciones⁶⁵⁶.

Por su parte, el árbol paradójico es un símbolo recurrente en la tradición mitológica hawaiana estudiada por Beckwith, caracterizado, como el Gran Jefe, por tener dos lados: uno fresco y verde y otro seco y quebradizo. La diferencia, empero, con el cuento africano radica en que aquí la marchitez esconde la vida, mientras que la lozanía oculta la muerte: el espíritu del difunto, una vez allí, tenía que trepar a la copa por el lado quebradizo y bajar por el mismo, pues en caso de que se agarrara a una rama verde, ésta se rompería y el alma sería aniquilada⁶⁵⁷, aunque, según otra versión, había que coger precisamente una rama verde que, al troncharse, lanzaría al alma rápidamente al laberinto que conduce al mundo subterráneo⁶⁵⁸. En el resumen de narraciones tradicionales y mitológicas de la Cultural Surveys Hawai'i, Inc. se dice que este árbol, conocido con el nombre de Leilono, era un árbol del pan sobrenatural ('*Ulu o Leiwalo*) cuyas ramas asomaban a través de un agujero en la tierra. El árbol tenía dos ramas que engañaban a la vista, una en el lado oeste y otra en el lado este. En caso de que el alma se agarrara a la primera, ésta se rompería y el alma se sumergiría en el reino de Milu, el inframundo, mientras que si se agarraba a la segunda, el alma iría a parar al reino de los espíritus ancestrales, donde sería ayudada por sus antepasados. Así, el agujero por el que asomaban las ramas del árbol, descrito en los mitos con forma redonda y con una

⁶⁵⁵ J. Campbell, *op. cit.*, págs. 151 y 161.

⁶⁵⁶ A. Capus, «Contes, chants et proverbes des Basumbwa dans l'Afrique Orientale», en *Zeitschrift für afrikanische und oceanische Sprachen*, vol. III, Berlín, Geographische Verlagshandlung Dietrich Reimer, 1897, págs. 363-364.

⁶⁵⁷ M. W. Beckwith (ed.), *Kepelino's Traditions of Hawaii*, monográfico en *Bishop Museum Bulletin*, vol. 95, Honolulu, Bernice Pauahi Bishop Museum Press, 1932, pág. 52.

⁶⁵⁸ M. W. Beckwith, *Hawaiian Mythology*, New Haven, Yale University Press, 1940, pág. 157.

anchura de dos pies, aproximadamente, era la entrada por la que las almas errantes podían acceder al *pô pau 'ole*, al *ao kuewa* o al *ao 'aumakua*, es decir, a los dominios de Milu, al reino de los espíritus errantes o al reino de los espíritus de los ancestros, respectivamente⁶⁵⁹. Para Fornander y Thrum, tanto al inframundo de Milu como al reino de los espíritus de los antepasados, la puerta de acceso la constituían los páramos conocidos como *ka leina a ka uhaue* (lugares de abandono del alma), una de las tres moradas posibles del espíritu del difunto, según ciertas creencias hawaianas⁶⁶⁰.

Como Leilono, Yggdrasill, el fresno cósmico que, según la mitología escandinava, constituía el *axis mundi*, «el eje de los giratorios cielos»⁶⁶¹, es otra imagen en la que se entrelazan la muerte y la vida, pues si eternamente «[l]os *ciervos* [Dáinn, Dvalinn, Duneyrr y Durathrór] *muerden las ramas* y [el dragón] *Nithhögg* *roe las raíces*», y si «*Grábakr* y *Grafvölluthr*, *Ofnir* y *Svafnir* *acabarán con las ramas del tronco*», las «*Nornas* [Urthr, Verthandi y Skuld,] que moran junto al Pozo de Urthr, sacan agua de él todos los días [...] y la salpican sobre el Fresno para que sus hojas no se marchiten ni se pudran», de tal modo que Yggdrasill «[s]iempre verde se eleva sobre el Pozo de Urthr»⁶⁶².

Figuras simbólicas como el Gran Jefe africano, el árbol paradójico hawaiano o el legendario fresno nórdico, dadoras, a un mismo tiempo, de vida y muerte, probablemente influyeron en la concepción miyazakiana del *shishi-gami* en *La princesa Mononoke*, de igual modo que la metamorfosis de éste en Didarabocchi parece estar inspirada en el siguiente pasaje de la *Aurelia* de Nerval:

Desarrollando su esbelto talle con un movimiento que hizo espejear los pliegues de su indumentaria de tornadizo tafetán, la dama a la que seguía rodeó graciosamente con su brazo desnudo un alargado vástago de malvarrosa. A continuación, comenzó a crecer

⁶⁵⁹ Véase <http://www.honolulustransit.org/media/199881/20132608-Airport-AISR-Sec2.pdf>

⁶⁶⁰ A. Fornander y T. G. Thrum (ed.), *Fornander Collection of Hawaiian Antiquities and Folk-lore*, monográfico en *Memoirs of the Bernice Pauahi Bishop Museum*, vol. V, III, Honolulu, Bernice Pauahi Bishop Museum Press, 1919, págs. 572-574.

⁶⁶¹ J. Campbell, *op. cit.*, pág. 152.

⁶⁶² S. Sturluson, *La alucinación de Gylfi*, 16. Citamos en la bibliografía la edición que nosotros hemos consultado: BORGES, Jorge Luis y KODAMA, María (ed. y trad.), Snorri Sturluson, *La alucinación de Gylfi*, Madrid, Alianza Editorial, 1990, págs. 42-43.

bajo un deslumbrante rayo de luz, y de tal manera, que poco a poco el jardín fue adquiriendo su forma, convirtiéndose los árboles y los parterres en los florones y los lazos de su vestido, al tiempo que su rostro y sus brazos imprimían sus contornos a las purpúreas nubes del cielo. A medida que se transfiguraba, la iba yo perdiendo de vista, pues parecía ir a desvanecerse por completo en su propia dimensión. Así que le grité:

–¡Oh! ¡No escapes, por favor, no huyas!... ¡Mira que la naturaleza muere contigo!⁶⁶³.

Y, en efecto, es con la decapitación del dios ciervo que la naturaleza está a punto de perecer en la película, pues él mismo es su viva encarnación. De ahí que el cuerpo «astral» del Caminante de la Noche esté hecho como de estrellas y polvo cósmico, pareciendo también en esto seguir a Nerval: «¡El Universo reside en la noche!»⁶⁶⁴.

7.1.12. *Porco Rosso* y *El viento se levanta*: un estudio comparativo

El primer nexo de unión entre ambas obras es la hermosa y trágica historia de amor que trenza los destinos de sus respectivos protagonistas: Marco no puede estar con Gina –ni con Fio– debido a su inestable *modus vivendi*; Jirô no puede estar con Nahoko porque ella muere de tuberculosis. Buena parte de la melancolía que destilan ambas películas deriva precisamente de esta imposibilidad de la consumación amorosa.

Ahora bien, la ausencia de *happy end* no es la única razón de ese sentimiento agri dulce que experimenta el espectador cuando ve estos filmes. Ambos son relatos ambientados en un momento muy concreto de la Historia: el mundo de entreguerras, pero mientras *Porco Rosso*, plagado de dolorosos recuerdos anclados en la reciente conflagración mundial, nos proyecta continuamente hacia el pasado, *El viento se levanta* lo hace hacia el futuro, anunciando con los actos y los diálogos de los personajes los tiempos recios que se avecinan –recuérdese la lapidaria frase de Castorp «Japón saltará por los aires, igual que Alemania», más tarde repetida por el propio Jirô–. En los dos casos, la proyección se realiza desde el presente, un presente que es el mismo para ambas obras: un período de cambios efervescentes en todos los ámbitos, incluido,

⁶⁶³ G. de Nerval, *op. cit.*, págs. 71-72.

⁶⁶⁴ *Ibid.*, pág. 73.

por supuesto, el sociopolítico, con la sustitución de un orden tradicional por otro nuevo y con la aparición en el luminoso y desenfadado horizonte de los «locos veinte» de los primeros nubarrones del fascismo y del militarismo más exacerbado; nubarrones que presagiaban la tormenta que estaba por llegar...

Esa época dorada que pronto sería barrida por el viento de la Historia –la época de los hidroaviones y los lujosos barcos de recreo que surcaban el Adriático, en un caso; la época del viejo Japón que se industrializaba y occidentalizaba a marchas forzadas, en otro– es cuidadosamente (re)creada e inmortalizada por Miyazaki –todo un maestro de la ambientación– mediante la sugestión de los detalles, que van desde la moda y la estética –obsérvense, por ejemplo, la ropa y el corte de pelo que lucen tanto Nahoko en su primera aparición como Gina durante toda la película– hasta la atmósfera «moderna» que inunda muchos de los espacios donde se desarrollan las acciones de los personajes. Todo ello es retratado por el director con suma delicadeza, pero también con un inevitable poso de amargura por el sentimiento de pérdida definitiva; el sentimiento de quien sabe que ese tiempo feliz no volverá jamás. De ahí la profunda nostalgia que emanan ambos filmes.

Tal sentimiento de pérdida, además, está enfatizado por la muerte de algún personaje: en el caso de *Porco Rosso*, se trata de los camaradas de Marco, fallecidos en combate durante la Primera Guerra Mundial; en *El viento se levanta*, hablamos de un incontable número de pilotos japoneses –y, por extensión, de otras muchas personas, la mayoría civiles– que perdieron la vida en la Segunda Guerra Mundial, pero también de Nahoko, enferma de tuberculosis, como apuntábamos arriba. La sombra de la muerte, de hecho, planea a lo largo de las dos historias, aunque es en *El viento se levanta* donde adquiere mayor presencia y dramatismo, sobre todo, porque la defunción del personaje femenino y la mostración de los desastres del conflicto bélico tienen lugar hacia el final del relato, y ya no hay, por tanto, posibilidad alguna de recuperación emocional: tras una breve panorámica descendente que capta el bombardeo de una ciudad nipona y que condensa todo el horror de la contienda, la historia da un salto –son varias y muy notables las elipsis que puntean el relato– y nos sitúa directamente en la posguerra, ahorrándonos, además de los oscuros años de la conflagración, también la muerte de Nahoko. Miyazaki nos confronta con la imagen de una verde y vasta pradera, la misma que veíamos en el sueño inicial de Jirô, al comienzo de la película. Así lo hace notar el

protagonista al reencontrarse ahora, diez años después, con Caproni: «Ésta es la pradera donde nos vimos por primera vez», a lo que el italiano responde: «Es nuestro reino de los sueños». «O la tierra de los muertos», replica Jirô. En ese momento, unos cazas sobrevuelan el lugar y ascienden al cielo para unirse a otros, en una escena muy parecida a la del enjambre espectral de aviones que, en *Porco Rosso*, Marco veía alejarse sin saber a dónde, y al cual se sumaban sus camaradas, caídos en combate. Esos cazas que sobrevuelan la planicie en *El viento se levanta*, de hecho, son los aviones diseñados por Jirô, ninguno de los cuales, como él mismo dice, regresó jamás, porque, como señala Caproni, «no tenían donde volver», dado que, efectivamente, Japón había quedado completamente devastado tras la guerra. De ahí que la inmensa llanura, muy similar a aquélla que se extendía más allá del túnel en *El viaje de Chihiro*, aparezca en este caso salpicada no de gigantescas cabezas y casas semienterradas, como allí, sino de trozos de chatarra procedentes de los aviones derribados. La frase del protagonista «ninguno de ellos volvió jamás» da sentido así –cumpliéndose la profecía– a otra frase suya enunciada en un momento anterior del filme: «La mayoría no regresarán», lo que, a su vez, nos trae a la mente el título del cuento de Roald Dahl *No llegarán a viejos* (*They Shall Not Grow Old*, 1945), cuento en el que «casualmente» se basa la escena fantasmagórica de *Porco Rosso* a la que aludíamos antes –no olvidemos tampoco que Dahl fue teniente de vuelo y que participó en la campaña del Mediterráneo durante la Segunda Guerra Mundial, lo que debió de influir, sin duda, en la concepción del personaje de Marco y en los escenarios por los que éste se mueve–.

Como apuntan Jirô y Caproni, la misma pradera que al comienzo de la historia se nos presentaba cual hermoso reino de los sueños, se torna al final en lúgubre tierra de los muertos, y es ahí precisamente –no podía ser de otro modo– donde aparece por última vez la luminosa figura de Nahoko –ahora ya ensoñada–, que, tras animar al protagonista a vivir⁶⁶⁵, a seguir adelante, aunque ella ya no esté con él, se desvanece para siempre –una imagen parecida a la de Gran Mammare transformándose en brillante haz de luz al final de *Ponyo en el acantilado*–, quedando su sombrilla a merced del viento, que la arrastra por la hierba, donde al final desaparece. Aunque a Nahoko parece aludir la bellísima letra de la canción *Hikôki-gumo* (*Estela de avión*) que acompaña a los

⁶⁶⁵ Dos veces le dice «ikite» (literalmente, «vive»), aunque la idea original de Miyazaki era que dijera «kite» («ven»), identificando así a la joven con Beatriz cuando guía a Dante en el paraíso de la *Divina Comedia* (*Divina Commedia*, Dante Alighieri, s. XIV).

títulos de crédito con los que concluye el film, incidiendo también en esa idea de unión mística y trascendental del ser humano con la naturaleza, como se explica en el apartado 5.8., lo cierto es que dicha canción había sido escrita por Yumi Matsutôya (Yumi Arai)⁶⁶⁶ en 1973, pero fue en diciembre de 2012 cuando Toshio Suzuki le propuso a Miyazaki utilizarla en *El viento se levanta*, al percibir las similitudes de la letra con el argumento del film⁶⁶⁷.

La historia y la Historia, la muerte de Nahoko y la muerte de los pilotos japoneses caídos en combate, el trágico destino individual y el trágico destino colectivo de todo un pueblo, que impresiona aún más en la medida en que *El viento se levanta* no es un relato «ficticio», sino un relato «real»; tan «real» como lo es *Porco Rosso*, con el que perfectamente se complementa –de hecho, Jirô Horikoshi parece ser la versión joven de Marco Pagot, mucho antes de que, por culpa de la guerra, éste quedara decepcionado con el género humano y decidiera adoptar apariencia de cerdo–. Si allí se desplegaba ante los ojos del público un pedazo de la historia reciente de Europa, aunque algunos elementos como los desfiles militares fascistas aparecieran cifrados, aquí se hace lo propio con la historia reciente de Japón, pero sin enmascarar ya nada, con todas las implicaciones que ello conlleva. Cuesta encontrar en toda la producción de Miyazaki un desenlace más lírico y conmovedor que el que nos ofrece su última película, que, justo por eso, porque iba a ser, en un principio, su obra postrera, se tiñe de un tono elegíaco –el mismo del que habla Susan Napier en su clasificación del *anime*⁶⁶⁸– y se carga de un emotivo sentido testamentario que la convierten, paradójicamente, en imperecedera.

⁶⁶⁶ La compositora, pianista y cantante japonesa Yumi Matsutôya, también conocida por su nombre artístico de soltera, Yumi Arai, ya había colaborado con el Studio Ghibli interpretando los temas ルージュの伝言 [(*Rûju no dengon*) *El mensaje del pintalabios/colorete*] y やさしさに包まれたなら [(*Yasashisa ni tsutsumareta nara*) *Cuando estás envuelto/a en la ternura*] de la película *El servicio expreso a domicilio de la bruja*.

⁶⁶⁷ Véase Studio Ghibli (ed.), 風立ちぬ — ビジュアルガイド (*Kaze tachinu Bijuaru Gaido*). *The Wind Rises Visual Guide*, 東京 (Tokio), 角川書店 (Kadokawa Shoten), 2013, pág. 39.

⁶⁶⁸ Véase S. J. Napier, 2001, págs. 12-14.

7.1.13. *La princesa Mononoke* (II): actitud ante la muerte desde una perspectiva psicológica

La muerte se anuncia con las primeras señales de la vejez, que aparece, incluso hoy día, demasiado rápido para nuestro gusto. Y aparecían mucho más rápido aún en el pasado primitivo. Cuando [...] la enfermedad y los accidentes de la caza y de la batalla eran la experiencia inmediata de todos, la Muerte era una presencia poderosa que tenía que ser encarada audazmente incluso dentro de los santuarios más seguros, y cuya fuerza debía ser asimilada⁶⁶⁹.

Ahora bien, no debemos olvidar que la muerte, en tales contextos históricos, es sólo la puerta de acceso a otra vida, y por eso, símbolos como el árbol de ramas engañosas mencionado en el apartado 7.1.11., situado «a la entrada de un reino donde lo que parecía ser muerte debe reconocerse como viviente y lo que vivo, muerto, es eficaz. Es una imagen de la esperanza que en todas partes ha permitido a los viejos atravesar de buena gana la puerta oscura»⁶⁷⁰. Tal asociación dual «es una imagen de umbral, uniendo [...] opuestos de tal forma que faciliten el paso de la mente más allá de la ansiedad»⁶⁷¹. Por eso, en *La princesa Mononoke*, Moro es capaz de aceptar con serenidad su fin, sin retroceder ni tan siquiera un palmo, como hace el aterrado Okkoto-*nushi* cuando el *shishi-gami*, encarnación misma de la muerte vivificadora, lentamente se le acerca.

Así, a través del personaje de la anciana cánida, Miyazaki parece canalizar el pensamiento de Carl Gustav Jung sobre el problema al que nos enfrentamos todos en la última parte del ciclo vital:

El atardecer de [...] la existencia también debe tener significado por sí mismo y no ser meramente un triste apéndice a la mañana de la vida. El sentido de la mañana se encuentra, sin duda, en el desarrollo del individuo, en nuestro afianzamiento en el mundo exterior, en la propagación de nuestra especie y en el cuidado de nuestros hijos. Éste es el fin indiscutible de la naturaleza. Ahora bien, una vez que este propósito se ha alcanzado –y más que alcanzado–, ¿pueden los ingresos económicos, las conquistas y la

⁶⁶⁹ J. Campbell, *op. cit.*, pág. 149.

⁶⁷⁰ *Ibid.*, pág. 151.

⁶⁷¹ *Ibid.*, pág. 153.

vida seguir prolongándose incesantemente más allá de los límites de toda razón y sentido? Quien aplique al atardecer las leyes de la mañana, es decir, los propósitos de la naturaleza, debe pagar por ello en perjuicio de su alma⁶⁷².

Ante tal enfermedad del espíritu, Jung prescribe el siguiente remedio a modo de *athanasias pharmakon* («medicina de la inmortalidad»):

Como médico, estoy convencido de que resulta higiénico –si se me permite el término– descubrir en la muerte una finalidad hacia la que uno pueda dirigir sus esfuerzos, y que retroceder ante ella es algo malsano y anormal que le roba su objetivo a la segunda mitad de la vida. Considero, por tanto, que la enseñanza religiosa de una vida futura está en consonancia con el punto de vista de la higiene psíquica. [...] Desde la perspectiva de la psicoterapia sería, pues, deseable pensar en la muerte sólo como un tránsito, como parte de un proceso vital cuya extensión y duración escapan a nuestro conocimiento. [...] La mayoría de la gente ha sentido desde tiempos inmemoriales la necesidad de creer en la continuidad de la vida. Por consiguiente, las demandas de terapia no nos conducen a ningún desvío, sino al centro mismo de la senda transitada por la humanidad. Y es por ello que pensamos de forma correcta respecto al sentido de la vida, incluso aunque no entendamos lo que pensamos. ¿Alguna vez comprendemos lo que pensamos? Únicamente comprendemos el pensamiento que es una mera ecuación, y del que no resulta otra cosa que lo que nosotros hemos puesto en él. Así es cómo trabaja el intelecto. Pero más allá existe un pensamiento en imágenes primordiales, en símbolos más viejos que el hombre histórico, profundamente arraigados en él desde los primeros tiempos, y eternamente presentes, generación tras generación, constituyendo aún la base de la psique humana. Sólo es posible vivir una vida completa estando en armonía con estos símbolos. La sabiduría es un retorno a ellos. No se trata de una cuestión de creencias o de conocimientos, sino de entendimiento y acuerdo entre nuestro pensamiento y las imágenes primigenias del inconsciente. Éstas constituyen la fuente de

⁶⁷² «The afternoon of [...] life must also have a significance of its own and cannot be merely a pitiful appendage to life's morning. The significance of the morning undoubtedly lies in the development of the individual, our entrenchment in the outer world, the propagation of our kind and the care of our children. This is the obvious purpose of nature. But when this purpose has been attained—and even more than attained—shall the earning of money, the extension of conquests and the expansion of life go steadily on beyond the bounds of all reason and sense? Whoever carries over into the afternoon the law of the morning—that is, the aims of nature—must pay for so doing with damage to his soul», C. G. Jung, *Modern Man in Search of a Soul*, Londres y Nueva York, Routledge, 2001, pág. 112 (T. del A.).

todos nuestros pensamientos conscientes, y uno de estos pensamientos primigenios es la idea de vida después de la muerte⁶⁷³.

Ya antes que Jung, Nerval lo había expresado poéticamente en esta frase de su *Aurelia*, que tantas conexiones parece tener con la obra miyazakiana: «Cuando el alma flota errátil entre la vida y el sueño, entre el desorden del espíritu y el retorno de la fría reflexión, es en el pensamiento religioso donde se debe buscar auxilio»⁶⁷⁴. Y también con estas palabras: «[L]a necesidad de creer que seguía experimentando hizo reingresar en mi mente el preciso conocimiento de diversas verdades a las que no había dispensado una cabal acogida en mi alma. La desesperación y la tendencia al suicidio son el resultado de determinadas situaciones fatídicas para quien no tiene fe en la inmortalidad, en sus aflicciones y en sus alegrías»⁶⁷⁵.

«[E]n el crepúsculo de la vida el simbolismo del Rey Muerte conduce de hecho a una inclinación progresiva de las energías de la psique, y por tanto a la madurez», por resumirlo todo en palabras de Campbell⁶⁷⁶. Éste parece ser, en definitiva, el mensaje que, dirigido a la audiencia, subyace en la escena de la muerte de Moro y de Okkotonushi en *La princesa Mononoke*, y que está en plena consonancia con el mensaje budista que nos transmite el Ven. M^o Lamsang: «Cuando sigues un camino espiritual es

⁶⁷³ «As a physician I am convinced that it is hygienic—if I may use the word—to discover in death a goal towards which one can strive; and that shrinking away from it is something unhealthy and abnormal which robs the second half of life of its purpose. I therefore consider the religious teaching of a life hereafter consonant with the standpoint of psychic hygiene. [...] From the standpoint of psychotherapy it would therefore be desirable to think of death as only a transition—one part of a life-process whose extent and duration escape our knowledge. [...] A large majority of people have from time immemorial felt the need of believing in a continuance of life. The demands of therapy, therefore, do not lead us into any bypaths, but down the middle of the roadway trodden by humankind. And therefore we are thinking correctly with respect to the meaning of life, even though we do not understand what we think. Do we ever understand what we think? We only understand that thinking which is a mere equation, and from which nothing comes out but what we have put in. That is the working of the intellect. But beyond that there is a thinking in primordial images—in symbols which are older than historical man; which have been ingrained in him from earliest times, and, eternally living, outlasting all generations, still make up the groundwork of the human psyche. It is only possible to live the fullest life when we are in harmony with these symbols; wisdom is a return to them. It is neither a question of belief nor of knowledge, but of the agreement of our thinking with the primordial images of the unconscious. They are the source of all our conscious thoughts, and one of these primordial thoughts is the idea of life after death», *ibid.*, págs. 114-115 (T. del A.).

⁶⁷⁴ G. de Nerval, *op. cit.*, pág. 108.

⁶⁷⁵ *Ibid.*, pág. 135.

⁶⁷⁶ J. Campbell, *op. cit.*, pág. 156.

mucho más fácil aceptar la situación, ya sea de una enfermedad grave u otro problema y, en consecuencia, sufres menos que si no cuentas con ningún adiestramiento espiritual. El malestar mental, en ocasiones, es más difícil de soportar que el malestar físico, y ese sufrimiento mental podemos combatirlo siguiendo una práctica espiritual»⁶⁷⁷.

7.1.14. Algunas notas sobre la estructura narrativa y el modelo de producción en el cine de Hayao Miyazaki

Habida cuenta de la importancia que en las creaciones miyazakianas suele tener el desarrollo psicológico de los protagonistas en su búsqueda personal, tanto el clásico esquema ternario de «planteamiento-nudo-desenlace» como el final conclusivo y generalmente feliz del modelo narrativo occidental son sustituidos, en la mayoría de los casos, por estructuras alternativas y por finales abiertos en los que el relato se prolonga incluso durante los títulos de crédito, como ocurre, por ejemplo, en *Nausicaä del Valle del Viento*, en *Mi vecino Totoro* o en *El servicio expreso a domicilio de la bruja*. Del mismo modo, la historia, a veces, comienza, tras un pequeño prólogo, con los propios títulos de crédito iniciales, como apreciamos en *Lupin III – El castillo de Cagliostro*, en *Nausicaä* y en *El castillo en el cielo*, películas en las que, mientras éstos van apareciendo, las imágenes que los acompañan nos muestran los orígenes del relato. El propio Miyazaki comenta al respecto: «Abandoné el *happy end*, en el verdadero sentido del término, hace mucho tiempo. No puedo ir más allá del final en el que el personaje protagonista supera temporalmente la adversidad. Muchas cosas sucederán después... Creo que esto es todo lo lejos que puedo llegar. Desde el punto de vista de un director, sería más fácil hacer un filme en el que “todos son felices porque han derrotado al villano”»⁶⁷⁸.

⁶⁷⁷ Guese Lamsang, *op. cit.*, pág. 19.

⁶⁷⁸ «I gave up on making a happy ending in the true sense a long time ago. I can go no further than the ending in which the lead character gets over one issue for the time being. Many things will happen after this... I think that's as far as I can go. From the standpoint of a movie maker, it would be easier if I could make a movie in which “everybody became happy because they defeated the evil villain”», *cit.* en D. Cavallaro, *op. cit.*, pág. 6 (T. del A.).

Junto a estos rasgos definitorios de la producción de Miyazaki, hallamos otros igualmente característicos, tales como su doble faceta de realizador y de animador –a diferencia de la mayoría de directores de animación, que sólo dirigen sus largometrajes, él también corrige, rehace muchos de los dibujos de sus colaboradores hasta dar con la forma que busca–; su concepción de las obras como fruto del trabajo en equipo –«[u]n principio que respeto a la hora de dirigir es hacer buen uso de todo lo que mis colaboradores crean. Ni siquiera cuando realizan primeros planos que no acaban de encajar con mis fondos los desaprovecho; intento encontrarles siempre la mejor utilidad»⁶⁷⁹–; su peculiar *modus operandi*, en el que el *storyboard* se va haciendo al mismo tiempo que la película –a veces, como en *Ponyo en el acantilado*, incluso adaptando la historia a la música, realizada con anterioridad–; su política de control de todas las fases de producción –cosa inusual en la industria del medio–; o su visión «sintoísta» del cine, según la cual, el filme «se hace solo», como si estuviera dotado de vida propia, siendo el único papel del director ayudar a su materialización, muy en la línea del pensamiento artístico de Miguel Ángel –la escultura ya está «formada» en el interior del bloque de piedra, y sólo hay que desbastar éste para ayudarla a salir– y del pensamiento musical de Gustav Mahler –la melodía existe desde antes de ser «creada» por el compositor, cuya labor consiste simplemente en plasmarla sobre la partitura–.

7.1.15. Los ritos de iniciación en la obra miyazakiana

«[E]n cualquier rito, o sistema de ritos, se distinguen los mismos tres escalones de iniciación [...], a saber: separación de la comunidad, transformación (normalmente física, así como psicológica) y vuelta a la comunidad asumiendo el nuevo papel». En esa iniciación, «[l]os rituales de transformación de la infancia a la madurez se efectúan y se acompañan de pruebas atroces», por lo que no debemos extrañarnos de la violencia que, de forma implícita o explícita, caracteriza los viajes iniciáticos miyazakianos. «Esto hace brutalmente real una fantasía infantil general de agresión edípica; pero hay un aspecto adicional que se debe tener en cuenta, en tanto que el cuerpo natural se transforma por las pruebas en una señal, siempre presente, de un nuevo estado espiritual». De ahí las cicatrices exhibidas por los personajes que pueblan la filmografía

⁶⁷⁹ Cit. en D. Cavallaro, *op. cit.*, pág. 134 (T. del A.).

del realizador nipón, en unos casos, físicas, como se aprecia en el cuerpo de Ashitaka al final de *La princesa Mononoke*, y en otros, simbólicas, como muestra al comienzo de *Porco Rosso* el rostro tachado del joven Marco en la fotografía en la que éste aparece junto a sus amigos –muertos después en combate– y a Gina.

«[I]ncluso en las sociedades más amables, más desarrolladas, [...] se asumen nuevos vestidos y adornos a continuación de las iniciaciones para simbolizar y apoyar el nuevo estado espiritual», que es justo lo que observamos al final de *El viaje de Chihiro* y de *El castillo ambulante*, en el primer caso, con la goma para el pelo que la niña ha recibido de Zeniba en el mundo mágico, y en el segundo, con el nuevo y elegante atuendo que tanto Howl como Sophie lucen en lo que ha quedado del castillo, cuyo «cuerpo», por cierto, también ha sufrido una metamorfosis –otra más–, convirtiéndose ahora en aeronave.

Y es que «donde la gente está desnuda es el cuerpo mismo el que debe cambiar». Sin duda, el ejemplo más paradigmático de ello en la obra de Miyazaki es Ponyo, pues su transformación final en humana no se debe únicamente a la modificación de su ADN por haber ingerido la sangre de Sôsuke, como vemos al inicio del filme; dicha transformación es, sobre todo, la expresión palpable de una metamorfosis interna en la que, como suele ser común en las historias del director japonés, el descubrimiento del amor lleva aparejada la asunción de toda una serie de responsabilidades y de sacrificios personales, ejemplificados en el filme por la renuncia de la heroína a sus poderes mágicos, a su familia y, en definitiva, a la comodidad de su vida anterior en el mar.

En ese proceso de madurez, «[e]l individuo se vincula al papel adulto al identificarse con un mito, participando de hecho, físicamente, en una manifestación de formas mitológicas, siendo éstas proporcionadas visiblemente por los papeles y normas del rito, y el rito, a su vez apoya la forma de la sociedad». Leyendo tal consideración, es imposible no pensar en la protagonista epónima de *Nausicaä del Valle del Viento*, cuyo cuerpo, ofrecido de forma ritual y por voluntad propia a la Naturaleza y a lo sagrado que mora en ella, aquí encarnado en los *ômu*, es literalmente arrollado por los gigantescos insectos para, una vez muerto, renacer «asimilado» al personaje legendario del hombre-pájaro profetizado por Ôbaba y mostrado en el tapiz de la estancia del rey Jhil

(imágenes 78, 79 y 80)⁶⁸⁰. Nausicaä se presenta así como un auténtico Mesías encargado, por medio de su inmolación necesaria, de llevar la salvación a su pueblo, y, por extensión, al conjunto de la humanidad. Su figura resucitada y glorificada en la luz áurea producida por los *ômu*, que la elevan al cielo con sus antenas, se erige en epifanía mitológica, y su rito de iniciación, en verdadera apoteosis, dando de este modo un sentido literal –igual que el extraño ser alado que aparece en *On Your Mark* (imagen 75)– a la idea campbelliana de que «[e]l ritual es la mitología viva, y su efecto es convertir a los hombres en ángeles»⁶⁸¹; ángeles como el que precisamente aparece al comienzo de la película, durante los títulos de crédito (imagen 76), estableciéndose así en ésta un sentido circular que apunta a la idea mítica del eterno retorno.

7.1.16. *El viento se levanta*, un soplo de vitalismo

«¡Vive!», le dice Nahoko a Jirô antes de desvanecerse su imagen para siempre al final de la película. Ese «¡vive!», repetido luego por Caproni, y que nos remite al verso de Paul Valéry «[l]e vent se lève!... Il faut tenter de vivre!» («¡[e]l viento se levanta! ¡Debemos tratar de vivir!»), recitado alternativamente por la pareja protagonista en su primer encuentro, está en plena consonancia con la concepción que tiene Nahoko de la vida como un regalo extraordinario que hay que aprovechar, tal como le daba a entender a Jirô en la escena en la que, tras la tormenta que los había sorprendido en el campo, aparecía el arcoíris: «Vivir es maravilloso, ¿verdad?». La valoración de ese sentimiento palpitante de estar vivo, que enlaza con el eslogan publicitario de *Ponyo en el acantilado* –«[u]marete kite yokatta» («¡[q]ué suerte haber nacido!»)– y con el mensaje que Kurosawa –director con el que Miyazaki comparte un hondo humanismo– transmite en su filme *Vivir* [生きる (*Ikiru*), 1952], resulta aún más sorprendente viniendo de un personaje destinado a morir joven, pero no por ello hastiado ni resentido con el mundo. Así parece confirmarlo, de hecho, la letra de la canción *Hikôki-gumo* que acompaña a los títulos de crédito con los que concluye *El viento se levanta*: «Un blanco camino en

⁶⁸⁰ El «cambio de sexo» de la protagonista viene avalado no sólo por la creencia budista de que la reencarnación puede producirse en un cuerpo distinto al de la vida anterior, sino también por la lógica interna del *anime*, en virtud de la cual, como ya se dijo en el apartado 4.2.2., la sexualidad no tiene tanto que ver con la condición fisiológica como con la representación simbólica de determinados valores asociados a cada sexo.

⁶⁸¹ J. Campbell, *op. cit.*, págs. 147-149.

cuesta continúa hasta el cielo. Una tenue luz que titila envuelve a la joven. Nadie se da cuenta. Asciende sola. Se eleva sin temor a nada. Anhela el cielo. Corre hacia él. La vida de esa joven fue una estela de avión. Desde su ventana en lo alto, ya antes de morir, la joven miraba al cielo. Ahora resulta incomprensible. La gente no lo entiende, y sólo piensa que ella era demasiado joven... Pero fue feliz»⁶⁸².

Ese indoblegable vitalismo miyazakiano encuentra también su sutil plasmación gráfica en el último plano de la película, que, pese a toda la tragedia de la guerra –más terrible en tanto que, a diferencia de las mostradas en otros filmes, ésta fue real, afectó de lleno al país nipón y provocó heridas que, aún hoy, no han terminado de cerrarse–, se torna esperanzador: Jirô y Caproni desaparecen lentamente pendiente abajo. Tras perderlos de vista, el espectador contempla la vasta pradera –verde como el color de la segunda virtud teologal– por encima de la cual se extiende el cielo azul cruzado por algunas nubes blancas que empuja el viento; el mismo cielo y las mismas nubes que pueden verse en todas las creaciones anteriores del director japonés y que se han convertido en marca estética de su producción. Esta lírica imagen final nos trae a la mente el título de uno de los libros más importantes de Ryôtarô Shiba –autor, por cierto, muy del gusto de Miyazaki–: *Clouds Above the Hill* [坂の上の雲 (*Saka no ue no kumo*), 1968-1972], novela que comparte con *El viento se levanta* no sólo el recurso melodramático de la evolución vital de los protagonistas desde la niñez hasta la edad adulta, o el tema de la conflagración bélica –en el caso del escritor, empero, se trata de los conflictos sino-japonés y ruso-japonés acaecidos durante el período Meiji, y no de la Segunda Guerra Mundial–, sino también –como el resto de la obra de Shiba– un positivo mensaje de apoyo que el público (nipón) ha asumido tradicionalmente como guía ética y moral para sobrevivir a la vida. Al fin y al cabo, como dice el propio Miyazaki, «[e]l mundo es bello y profundo, lleno de maravillas y deberíamos sentirnos afortunados de vivir en el mundo en que vivimos, incluso a pesar de los problemas que

⁶⁸² «白い坂道が / 空まで続いていた / ゆらゆらかげろうが / あの子を包む。 / 誰も気づかず / ただひとり / あの子は昇っていく。 / 何もおそれない / そして舞い上がる。 / 空に憧れて / 空をかけてゆく。 / あの子の命はひこうき雲。 / 高いあの窓で / あの子は / 死ぬ前も / 空を見ていたの。 / 今はわからない。 / ほかの人にはわからない。 / あまりにも若すぎたと / ただ思うだけ。 / けれどしあわせ» [(«[s]hiroï sakamichi ga / sora made tsuzuiteita. / Yurayura kagerô ga / ano ko wo tsutsumu. / Dare mo kitzukazu. / Tada hitori / ano ko wa nobotteiku. / Nani mo osorenai, / soshite maiagaru. / Sora ni akogarete / sora wo kaketyuku. / Ano ko no inochi wa hikôki-gumo. / Takai ano mado de / ano ko wa / shinu mae mo / sora wo miteita no. / Ima wa wakaranai. / Hoka no hito ni wa wakaranai. / Amari ni mo wakasugita to / tada omou dake. / Keredo shiawase») T. del A.]

nos acosan, como la superpoblación o el deterioro de la Naturaleza, que nos hacen perder toda esperanza en el futuro»⁶⁸³.

7.1.17. *Porco Rosso*: avatares del proceso de producción

En aquel momento [–cuenta Toshio Suzuki, el antiguo productor de Studio Ghibli–] nos pidieron que hiciéramos un cortometraje para ser proyectado en los aviones de la JAL [(*Japan Airlines*)]. Miyazaki realizó al instante un *storyboard* que acababa cuando Porco salva a las niñas, pero, sinceramente, no me resultó interesante. Le pregunté: «¿Esto es todo? ¿Por qué un cerdo? ¿Dónde está la explicación?». Así que, añadió algo más de historia y prolongó la duración a cuarenta minutos. Me di cuenta de que aquello iba a suponer demasiado tiempo y dinero sólo para la JAL, y de que el proyecto tenía que convertirse en un largometraje. Le pedí [a Miyazaki] que aumentara el metraje a los setenta minutos, como mínimo.

Más tarde, cenamos con los ejecutivos de la JAL en nuestro estudio. Justo antes de preparar una tostada, Miyazaki se puso en pie y dijo: «Voy a osar decirles algo». Los invitados comenzaron a ponerse nerviosos. «Antes de sellar el compromiso, deberían considerar el hecho de que, en esta película, los aviones TIENEN QUE caer al mar. ¿Hay algún problema?». No pudimos probar ni una sola tostada. Y eso no fue todo. El título también los confundió. «¿Por qué nuestra primera película ha de protagonizarla un cerdo?», preguntaban. En aquella época, JAL se consideraba una de las compañías más elegantes de Japón (observación: hoy día, sin embargo, está pasando ciertamente por algunas dificultades económicas).

Los ejecutivos se volvieron con el título y estudiaron la reacción del personal femenino, que se mostró entusiasmado con frases como «Este *Kurenai no Uta* suena bien. Es romántico» (*uta* significa «canción»). Obviamente, habían confundido el título, que era *Kurenai no Buta* (*buta* quiere decir «cerdo»), de modo que intenté quitar el cerdo del póster de la película y usar en su lugar la foto que colgaba de la pared de la estancia de Gina, la de cinco jóvenes delante de un avión con la cara de Marco tachada. Pero Miyazaki se enojó y me dijo: «El héroe debe ser el CERDO», e hizo otro dibujo que mostraba claramente la cara de Porco (observación: seguramente se trate del segundo póster de la película, que presenta a Porco con sombrero junto a Gina). El nuevo diseño fue llevado a la JAL y la plantilla femenina sufrió un *shock*: «¡On, no! ¡Es

⁶⁸³ Cit. en R. García, *op. cit.*, pág. 16.

realmente un cerdo!». Una vez terminado el filme, tuvimos un primer pase con los ejecutivos de la compañía. El presidente de JAL, Toshimitsu, la vio y quedó encantado⁶⁸⁴.

7.1.18. *El castillo en el cielo* y la problematización de la tecnología

El castillo en el cielo, de Miyazaki, mira con tanto escepticismo como Heidegger las respuestas fáciles que se dan a las preguntas planteadas por la tecnología moderna, en especial, aquéllas que asumen que podemos medir y controlar los efectos de la tecnología simplemente a nivel de pérdidas y ganancias humanas. Además, aunque las obras miyazakianas están plagadas de declaraciones anti tecnológicas y apocalípticas (como lo están las de Heidegger), el director no presenta soluciones instrumentales a los problemas de la tecnología (tampoco lo hace el filósofo alemán)⁶⁸⁵.

En opinión del erudito de la animación Thomas LaMarre, la amenaza que plantea la película no es un «problema» para el que pueda hallarse una «solución», sino

⁶⁸⁴ «At that time, we were asked to make a short film that was to be screened on JAL planes. Miyazaki instantly made an e-conte that ended at the moment where Porco saves the kids, but to tell the truth, it wasn't interesting for me. I asked him "Is this all? Why a pig? No explanation?" So he added some more story and expanded it to 40 minutes. It made me realize that it would take too much time and budget for JAL only and that it should be made into a theatrical future. I asked him to expand it to 70 minutes at least. Later on we had dinner and a meeting with JAL's executives at our studio. Just before making a toast, Miyazaki stood up and told them "I must dare to say one thing to you." The attendants got nervous and listened to Miyazaki telling them "Before engagement you should consider well that in this film the airplanes MUST fall in the sea. Is it OK?" We couldn't have a toast. That wasn't all. The title also confused them. "Why does our first movie feature a swine?" was their question. In those days, JAL was considered to be one of the smartest companies in Japan (note: though nowadays, honestly speaking, it has some business difficulties). The staff that was in charge those days brought back the title and researched the reaction of their female staff. They got good impressions like "This *Kurenai no Uta* is nice. It's romantic (Uta means song)." Of course they misheard that it was actually *Kurenai no Buta* (Buta means pig). So I tried to remove the swine from the movie poster and used the picture that was pinned on the wall of Gina's room: 5 young guys in front of a plane with Marco's face vanished. However, Miyazaki got angry and told me "The hero must be the PIG". He painted another picture which clearly showed Porco's face (note: probably the second *Porco Rosso* movie poster that features Porco with a hat together with Gina). The staff brought it back to JAL and the women over there were shocked "Oh, no. It's really a pig!!" After completing *Porco*, we had a preview with JAL executives. JAL President Toshimitsu watched it and was very much pleased», *cit.* en <http://www.ghibliworld.com/newsarchive1.html> (T. del A.).

⁶⁸⁵ «Much like Heidegger, Miyazaki's *Castle in the Sky* remains suspicious of easy answers to the questions posed by modern technology, especially those that assume that we can measure and control the effects of technology solely on the basis of human loss and gain. Moreover, even though Miyazaki's works are full of antitechnological and apocalyptic statements (as are Heidegger's), Miyazaki does not present instrumental solutions to the problems of technology (nor does Heidegger)», T. LaMarre, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, Mineápolis y Londres, University of Minnesota Press, 2009, pág. 51 (T. del A.).

una «condición» ontológica de la que debemos ser «salvados». Y «[e]sto es precisamente lo que Sheeta y Pazu ofrecen cuando entonan las palabras de destrucción y acaban con la fortaleza celeste; no ofrecen una solución al problema, sino la salvación de una condición tecnológica»⁶⁸⁶, una «condición tecnológica» moderna que implica una comprensión de la existencia en términos de rentabilización, una visión de la vida en la que «[e]l único objetivo es la optimización. Todo –lo humano y lo no humano– es visto desde la perspectiva de cómo poder optimizar tecnológicamente su utilidad»⁶⁸⁷. Por eso, la única salida para liberarnos de tal condición es romper directamente con ella –elección simbolizada por la destrucción del núcleo tecnológico de Laputa–, y no darle una simple e ingenua solución «humanista» «en la que sea una relación instrumental con lo tecnológico centrada en lo humano la que salve la situación»⁶⁸⁸, haciendo que las armas de destrucción de la fortaleza flotante pasen de manos «enemigas» a manos «amigas», es decir, a manos de alguien aparentemente digno de confianza e intachable desde el punto de vista ético y moral.

Una conclusión así no sería meramente humanismo, sino Gran Humanismo, y [...] Miyazaki conoce bien la asunción instrumentalista inherente al Gran Humanismo: que [...] los buenos harán un uso correcto y humano de las armas, mientras que los malos no lo harán. En realidad, para Miyazaki no existe solución humanista en el sentido de una mayor o mejor regulación humana o de un mayor o mejor control de la tecnología. El problema no se reduce meramente a la razón humana⁶⁸⁹.

⁶⁸⁶ «This is precisely what Sheeta and Pazu offer when they intone the words of destruction and thus destroy the castle in the sky: they offer not a solution to a problem but salvation from a technological condition», *ibid.* (T. del A.).

⁶⁸⁷ «The only goal becomes optimization. Everything –nonhuman and human– is seen in terms of how its usefulness might be technologically optimized», *ibid.*, pág. 52 (T. del A.).

⁶⁸⁸ «[I]n which a human-centered instrumental relation to technology saves the day», *ibid.*, pág. 51 (T. del A.).

⁶⁸⁹ «Such an outcome would be not merely humanism but High Humanism, and [...] Miyazaki is wise to the instrumentalist assumption inherent in High Humanism. The assumption is that [...] the good guys will use the weapons properly and humanely, whereas the bad guys will not. For Miyazaki, however, there is no humanist solution in the sense of more or better human regulation or control of technologies. The problem is not merely one of human reason», *ibid.* (T. del A.). Para más información, véase *ibid.*, págs. 45-55.

7.1.19. Tipología de personajes y acciones en la obra miyazakiana

Igual que los personajes femeninos principales, los personajes femeninos secundarios de los filmes de Miyazaki suelen estar diseñados, desde el punto de vista físico y psicológico, en base a un modelo único, como ocurre, respectivamente, con las figuras oraculares de Ôbaba y Hî-sama en *Nausicaä del Valle del Viento* y *La princesa Mononoke*; con las figuras de Dola, la abuela de Kanta, Bertha, la abuela Piccolo, Yubâba/Zenîba y la abuela Pío-Pío en *El castillo en el cielo*, *Mi vecino Totoro*, *El servicio expreso a domicilio de la bruja*, *Porco Rosso*, *El viaje de Chihiro* y el cortometraje *ぴよぴよバーバ* [(*Piyo-Piyo bâba*) *La abuela Pío-Pío*, 2002] de la serie *フィルムぐるぐる* [(*Firumu guru-guru*), *Filmes giratorios*, 2001-2008]; con las figuras de Yasuko Kusakabe (la madre de May y Satsuki) y Kokiri (la madre de Kiki) en *Mi vecino Totoro* y *El servicio expreso a domicilio de la bruja*; con las figuras de Úrsula y Lin en *El servicio expreso a domicilio de la bruja* y *El viaje de Chihiro*; con las figuras de las mujeres del clan Piccolo y las de Tatara-ba en *Porco Rosso* y *La princesa Mononoke*; con las figuras de la Bruja del Páramo y las ancianas de la residencia Himawari en *El castillo ambulante* y *Ponyo en el acantilado*; o con las figuras de Kushana y Eboshi en *Nausicaä del Valle del Viento* y *La princesa Mononoke*.

En cuanto a los personajes masculinos, puede decirse lo mismo, respectivamente, de las figuras del conde, Lepka y Muska en *Lupin III – El castillo de Cagliostro*, *Conan, el niño del futuro* y *El castillo en el cielo*; de las figuras de Conan y Pazu en *Conan, el niño del futuro* y *El castillo en el cielo*; de las figuras de Asbel y Ashitaka en *Nausicaä del Valle del Viento* y *La princesa Mononoke*; de las figuras de Kanta, Tonbo y Jirô Horikoshi en *Mi vecino Totoro*, *El servicio expreso a domicilio de la bruja* y *El viento se levanta*; de las figuras de los piratas del aire en *El castillo en el cielo* y *Porco Rosso*; de las figuras del viejo ingeniero del *Tiger Moth*, el señor Piccolo y Kamajî en *El castillo en el cielo*, *Porco Rosso* y *El viaje de Chihiro*; de las figuras de Tatsuo Kusakabe (el padre de May y Satsuki) y Okino (el padre de Kiki) en *Mi vecino Totoro* y *El servicio expreso a domicilio de la bruja*; de las figuras de Haku y Howl en *El viaje de Chihiro* y *El castillo ambulante*; de las figuras de Bôbô-kun y Calcifer en *ぼうぼう君* [(*Bôbô-kun*) 2002] –cortometraje de la serie *Firumu guru-guru*– y *El*

castillo ambulante; o de las figuras de Papanda y Kopanda, por un lado, y los *totoro*, por otro, en *Las aventuras de Panda y sus amigos I y II* y *Mi vecino Totoro*.

Tras esta repetición de tipos, derivados de unos pocos modelos que podrían reducirse, a su vez, a la figura andrógina típica del *anime*, a la que, en función del sexo, se le van modificando el cabello, los ojos o la ropa –si bien aun así, como ya se dijo en el apartado 4.2.2., son frecuentes las confusiones de género–, parecen subyacer, igual que en el caso de los «nombres parlantes», no sólo las convenciones propias de la animación nipona, sino también las ideas budistas acerca de la ausencia de personalidad real, de un ego concreto, de un yo determinado.

Junto a estos modelos reproducidos una y otra vez, hallamos en los filmes de Miyazaki también una repetición continua de gestos y acciones, así como de ambientes y atmósferas: las ricas y opulentas estancias de Yubâba en *El viaje de Chihiro*, por ejemplo, tienen su correlato en la preciosista habitación de Howl en *El castillo ambulante*; la escena onírica de *El viento se levanta* en la que los familiares y amigos de Caproni aparecen divirtiéndose en el avión del italiano acusa la influencia de la escena de *Porco Rosso* en la que, entre risas y gritos de júbilo, las niñas pequeñas tomaban el control del avión de Marco, para desesperación de éste; las vías sumergidas por las que circula el tren circense en *Las aventuras de Panda y sus amigos II* (imagen 56) inspirarán la idea del ferrocarril transitando un mundo cubierto por las aguas en *El viaje de Chihiro*; la carga de los jabalíes en *La princesa Mononoke* nos remite a la de los *ômu* en *Nausicaä del Valle del Viento*; y el ataque de éstos últimos en la escena final, igual que sucedía al inicio del filme cuando uno de ellos salía del Mar Podrido persiguiendo a Yupa (imagen 39), anticipa la escena del Gran terremoto de Kantô de *El viento se levanta* con los edificios levantándose por el temblor de tierra. Por otro lado, el vuelo de Shizuku junto al gato Barón en *Susurros del corazón/Si escuchas con atención* (imagen 64) prelude el de Howl y Sophie al comienzo de *El castillo ambulante*; *El viento se levanta* y *La princesa Mononoke* se abren con la imagen de un paisaje envuelto en niebla que nos prepara para la aparición de lo maravilloso; el abrazo de despedida de Zenîba a Chihiro en *El viaje de Chihiro* nos trae a la mente el que Dola da a Sheeta en *El castillo en el cielo*; la secuencia onírica de *El viento se levanta* en la que el avión de Caproni se eleva por los aires mientras unos coches típicos de los años treinta lo siguen desde abajo supone una variante de la escena final de *El servicio expreso a domicilio de*

la bruja en la que Tonbo despegas con su ingenio aeronáutico escoltado desde tierra por los automóviles *vintage* de sus amigos; y la escena de *El servicio expreso a domicilio de la bruja* en la que el padre de Kiki toma a ésta en brazos zarandeándola de alegría, recuerda ineludiblemente al final de *Nausicaä del Valle del Viento*, cuando Asbel hace lo propio con la protagonista.

Como en el aspecto visual, también en el musical hallamos «citas» entre unas películas y otras. Así, por ejemplo, la banda sonora de *Porco Rosso* y la de *El viento se levanta* comparten un cierto aire italianizante –no exento de nostalgia– enfatizado en ambas por el uso de la mandolina; el tono épico es el denominador común en las partituras de *Nausicaä del Valle del Viento*, *El castillo en el cielo* y *La princesa Mononoke*; y la gracia y la ligereza de *Mi vecino Totoro* y *Ponyo en el acantilado* se reflejan maravillosamente bien en las deliciosas canciones *さんぽ* [(*Sanpo*) *Un paseo*] y *崖の上のポニョ* [(*Gake no ue no Ponyo*) *Ponyo en el acantilado*], respectivamente.

7.1.20. *Mi vecino Totoro* y la «música de los dioses»

La danza *kagura* es característicamente japonesa, enfatiza las posturas y los gestos más que el movimiento de los pies. Este baile se considera un ofrecimiento para el deleite de los kami y, según la leyenda, su origen se remonta a la danza que hizo que la Diosa del Sol abandonara la cueva en la que se había ocultado tras enfadarse con su hermano. Por este motivo los bailarines siempre danzan de cara al santuario.

El *kagura* [...] describe algunos episodios de la antigua mitología sintoísta. Hay treinta y cinco dramas tradicionales de este tipo. [...] [S]iempre se representan con gran solemnidad y se consagran al kami o a los kami del santuario⁶⁹⁰ [(imagen 86)].

Cierto es que, en *Mi vecino Totoro*, todo atisbo de solemnidad ha sido sustituido por una explosión de júbilo y comicidad inherentes a los personajes protagonistas, pero, en cualquier caso, el baile nocturno que ejecutan las niñas junto a los tres *totoro* para hacer germinar las semillas plantadas en el jardín (imagen 85), aunque nada tiene que ver con los movimientos del *kagura*, sí comparte con dicho género el interés por los

⁶⁹⁰ S. Ono, *op. cit.*, págs. 80-81.

gestos y las posturas corporales –de todo ello deriva, de hecho, buena parte del humor que caracteriza esta escena fílmica– y el sentido lúdico con el que se pretende solazar a los *kami* –aquí, a los *totoro*–, aunque, en este caso, May y Satsuki dancen también por puro placer y para su propio esparcimiento. Esto está íntimamente relacionado con el hecho de que, durante los festivales sintoístas,

tanto la parroquia como el santuario ofrecen diversas formas de entretenimiento de modo que combinan lo solemne y lo superficial; algunas veces acaba asumiendo las características de un carnaval. Hoy en día la parte más frívola constituye un simple entretenimiento, pero en su origen y en su esencia se consideraba como una ofrenda para la diversión de los *kami* venerados en el santuario. Por este motivo se conocen como *kannigiwai*, que significa «entretenimiento divino.»

[...]

También se ofrecen otras formas de entretenimiento más festivo, que por su naturaleza son una ofrenda a los *kami*, pero que están más bien diseñadas para la diversión de los fieles. [...] El *kagura* popular [(*sato kagura*)], normalmente representado por miembros de la comunidad, incluye numerosos elementos humorísticos, por no decir bufonescos, pero siempre se basan en episodios de la mitología sintoísta⁶⁹¹.

Todo este ambiente hilarante y carnavalesco, pero, no obstante, vinculado a lo religioso, está maravillosamente reflejado en la escena a la que antes aludíamos y, sobre todo, en la escena posterior del vuelo nocturno de los *totoro* y de las niñas sobre los campos de Tokorozawa (imagen 94), quizá la máxima expresión del vitalismo dionisíaco-telúrico –por utilizar la terminología nietzscheana– en la obra de Miyazaki.

7.1.21. Transgresiones culturales en *La princesa Mononoke* (I): la (in)violabilidad de la figura imperial

Idolatrado desde tiempos inmemoriales por su linaje divino, el mikado se convirtió, desde la Restauración de 1868 hasta el término de la Segunda Guerra Mundial –el período imperialista de Japón–, en particular objeto de culto para el pueblo,

⁶⁹¹ *Ibid.*, pág. 85.

gracias, en buena medida, a la hábil explotación de las creencias tradicionales por parte del nuevo Gobierno Meiji. Las claves para comprender este fenómeno pueden rastrearse en las siguientes palabras de Yoshitarô Yamashita, canciller del Consulado Imperial Japonés en Londres a finales del siglo XIX:

No impone [el sintoísmo] ningún código moral especial, no abraza idea filosófica alguna y, además, no dispone de libros canónicos para guiar a los fieles. Su única particularidad es la relación que mantiene con la familia imperial japonesa, cuyos ancestros constituyen el principal objeto de adoración. Esta religion, si es que realmente puede llamarse así, equivale al culto a los antepasados –la apoteosis de la familia imperial nipona–. Dos son las consecuencias que de forma natural se derivan de este hecho: una es que el sintoísmo nunca puede propagarse más allá de los dominios del emperador de Japón; la otra es que ha contribuido enormemente al desarrollo del espíritu de lealtad del pueblo nipón hacia su gobernante, y ha preservado a la familia imperial con tal aureola de sacralidad y respeto, que resultaría difícil hallar a otra familia de gobernantes que fuera reverenciada por sus súbditos con el mismo grado de fidelidad y de sumisa veneración. Constituye, en verdad, un caso único en la historia de las naciones el que, durante los 2.500 años de su reinado, el puesto de la familia imperial japonesa como cabeza de todo el país no haya sido nunca discutido –ni tan siquiera cuestionado– por la gente⁶⁹².

Por ello, la opción del *bakemono taiji* o «exterminio de las deidades» – paradójicamente encarnado en la figura del emperador, que desea la cabeza del *shishigami*– y la idea misma de un soberano tan ambicioso como impío, que no duda en destruir la naturaleza y lo sagrado que mora en ella para lograr su ansiado fin, resultan tan transgresoras en *La princesa Mononoke*, al apuntar con ello a la propia línea de

⁶⁹² «It enforces no especial moral code, embraces no philosophical ideas, and, moreover, it has no authoritative books to guide believers. Its one peculiar feature is the relation it holds towards the Imperial Family of Japan, whose ancestors are made the chief object of worship. This religion, if indeed it can rightly be called a religion at all, amounts to ancestor-worship—the apotheosis of the Japanese Imperial Family. This fact naturally brings about two results: one is that Shintô can never be propagated beyond the realms of the Japanese Emperor; the other, that it has helped to a very great extent the growth of the spirit of loyalty of Japanese subject toward their head, and has enshrined the Imperial Family with such a degree of sacredness and reverence that it would be difficult to name another ruling family which is looked up to by its subjects with the same amount of loyal homage and submissive veneration. It is, indeed, a unique circumstance in the history of the nations that, during the two thousand five hundred years of its sway, the position of the Japanese Imperial Family as head of the whole nation has never once been disputed, nor even questioned, by the people», Y. Yamashita, «The Influence of Shintô and Buddhism in Japan», en *Transactions and Proceedings of the Japan Society of London*, vol. IV, Londres, Kegan Paul, Trench, Trübner & Co., 1900, pág. 257 (T. del A.).

flotación del sintoísmo oficial, es decir, a «la unidad entre la religión [...] y el gobierno (*saisei itchi*), que desde tiempos inmemoriales se había considerado unos de los conceptos fundamentales de la fundación espiritual de la sociedad japonesa»⁶⁹³. Cuestionando la figura del mikado y su conexión con la divinidad, a la que en el filme éste claramente se enfrenta, Miyazaki dinamita nada menos que el pilar básico y sacrosanto sobre el que se asienta el credo patrio, aglutinante político y social del país del Sol naciente y elemento definitorio en la conformación de su cultura, empezando por su papel decisivo en la génesis de lo que se conoce como *kokumin dôtoku* o «moral nacional»⁶⁹⁴. Al cargar contra el emperador, Miyazaki arremete aquí contra el poder institucionalizado que éste representa: el poder del Estado –aunque, en el período Muromachi en que está ambientada la película, es decir, entre 1336 y 1573, quien gobernara *de facto* el país fuera el sogún–, y, ligado a él, el de la religión –tan vinculados ambos al ultranacionalismo patriótico y al militarismo expansionista del Japón anterior a 1945–; una crítica, por otra parte, que no debe sorprendernos, teniendo en cuenta el pensamiento sociopolítico del realizador, vinculado en su juventud, como ya se ha dicho en páginas anteriores, al comunismo y al movimiento sindical.

Otra posible exégesis sería considerar el *bakemono taiji* como un símbolo del enfrentamiento histórico entre el sintoísmo –el credo nativo japonés– y el budismo –la más influyente de las religiones foráneas que llegaron al país nipón–: «Cuando el Confucionismo y el Budismo llegaron a Japón en los siglos VI y VII procedentes del continente, se produjo cierto enfrentamiento entre el Sintoísmo y el Budismo. Más tarde, en el siglo VIII, se alcanzó un compromiso entre ambos credos»⁶⁹⁵. Sin embargo, «los líderes sintoístas no veían con buenos ojos este intento de absorción de la religión autóctona por parte de una religión extranjera. De este modo, durante los siglos XIII y XIV se produjeron varios movimientos cuyo objetivo era devolver al Sintoísmo su posición privilegiada»⁶⁹⁶. Y precisamente en el siglo XIV, ya en el período Muromachi, está ambientada, como decíamos, *La princesa Mononoke*. La tesis en base a la cual podemos interpretar la película como imagen del enfrentamiento entre ambos cultos

⁶⁹³ S. Ono, *op. cit.*, pág. 88.

⁶⁹⁴ Véase D. C. Holtom, *op. cit.*, pág. 16.

⁶⁹⁵ S. Ono, *op. cit.*, pág. 101.

⁶⁹⁶ *Ibid.*, pág. 102.

vendría avalada por el hecho mismo de que Jiko-*bô*, el enviado del emperador para conseguir la cabeza del *shishi-gami* –que simboliza a todos los *kami*– sea un monje budista, tal como señala el *bô* (坊 = «bonzo») que acompaña a su nombre. Desde este punto de vista, el final de *La princesa Mononoke*, que acaba con la restitución de la cabeza al dios ciervo/Caminante de la Noche y con la recuperación de la naturaleza devastada, pero también con la firme decisión de San de seguir combatiendo a los humanos, sería la plasmación visual de la «resolución» del conflicto entre el sintoísmo y el budismo, una «resolución» que, tras muchos tira y afloja a lo largo de los siglos, quedó tablas, como la conclusión del filme, pues «los esfuerzos por revivir el Sintoísmo “puro” sólo tuvieron un éxito parcial. Se eliminaron de los santuarios la mayoría de los elementos budistas, pero fue imposible suprimirlos por completo. Durante mil años de sincretismo religioso, la relación entre ambos cultos se había hecho demasiado íntima»⁶⁹⁷.

7.1.22. El concepto sociocultural de *on* en el cine de Hayao Miyazaki

«Tanto los chinos como los japoneses tienen muchas palabras que significan “obligaciones”, pero «[e]stas palabras no son sinónimas [...]. La palabra para “obligaciones” que abarca la deuda de una persona, desde la mayor hasta la menor, es *on*. [...] *On* significa un peso, una deuda, una carga que uno lleva lo mejor que puede. Un hombre recibe *on* de un superior, [...] o por lo menos su igual»⁶⁹⁸.

El caso más representativo de este *on* en la producción del Studio Ghibli lo constituye la película *Haru en el reino de los gatos* [猫の恩返し (*Neko no on-gaeshi*), Hiroyuki Morita, 2002], en cuyo título, traducible por «La devolución de la deuda del gato», ya aparece dicho término. En efecto, ese *on* al que aquí nos referimos es la deuda del gato Barón hacia Haru, la joven protagonista, tras salvarle ésta la vida. ¿Qué mayor deuda puede contraerse con alguien?

⁶⁹⁷ *Ibid.*, pág. 103.

⁶⁹⁸ R. Benedict, *op. cit.*, págs. 94-95.

De todos modos, en la obra miyazakiana abundan también otros ejemplos igualmente notables, como el *on* de Ponyo hacia Sôsuke, su libertador, en *Ponyo en el acantilado*; el *on* de Jirô hacia Nahoko, quien se sacrifica por él hasta la muerte, en *El viento se levanta*; o el *on* de May y Satsuki, el de Kiki, y el de Ponyo y Sôsuke hacia sus progenitores en *Mi vecino Totoro*, *El servicio expreso a domicilio de la bruja* y *Ponyo en el acantilado*, respectivamente, pues la deuda de los hijos para con sus padres es, en la cultura japonesa, uno de los mayores paradigmas del *on*. Así, «[u]n hijo que quiere profundamente a su madre hablará de no olvidar el *on* que ha recibido de ella [...]. El término, sin embargo, no se refiere específicamente al amor del hijo, sino a [...] todo cuanto le debe a ella por su sola presencia. Implica devolver, al menos en parte, lo que se debe, y por esto significa amor. Pero su significado principal es “deuda”»⁶⁹⁹; deuda como la de Kiki hacia su madre, Kokiri, por haberle enseñado las artes de la brujería; deuda como la de Ponyo y Sôsuke hacia sus respectivas progenitoras por cuidarlos y guiarlos hacia la madurez enseñándoles a asumir responsabilidades; deuda como la de May y Satsuki hacia sus padres por ayudarlas a desarrollar sus cualidades, su imaginación, su potencial innato. Deuda también como la de San hacia Moro, la perra montaraz que la adopta como hija en *La princesa Mononoke*, dándole la familia y el hogar que los humanos le negaron. Deuda, en definitiva, de unos personajes que no son más que trasunto del mismo Miyazaki, quien parece así reconocer su propia deuda hacia quienes lo engendraron. He aquí «la base de la célebre piedad filial de los orientales, que coloca a los padres en una posición de autoridad tan estratégica sobre sus hijos», y que «[s]e expresa en términos de la deuda que sus hijos les deben y desean pagar. Por eso son los hijos los que han de esforzarse por cumplir con la obediencia debida a los padres», dado que «el *on* paterno no es más que el cuidado y los problemas a los que los padres y las madres han de atender a diario. A esto se debe el que los japoneses limiten la veneración a los antepasados a aquellos que aún recuerdan. Ponen el énfasis en la dependencia real que existe durante la niñez»⁷⁰⁰, cuando uno está más indefenso, más desvalido, más desamparado. El pago de esa deuda recibe el nombre de *ko*, y entra en la categoría conocida como *gimu*, es decir, en «[l]as devoluciones sin límites de la deuda», en «aquellas devoluciones del *on* ilimitadas tanto en la cantidad como en el tiempo».

⁶⁹⁹ *Ibid.*, págs. 95-96.

⁷⁰⁰ *Ibid.*, pág. 97.

Los japoneses dicen al respecto que «[u]no nunca devuelve ni la diezmilésima parte de (este) *on*»⁷⁰¹.

En los casos de May y Satsuki, Kiki, o Ponyo y Sôsuke, el pago del *ko* estaría totalmente justificado, pues el *ko*, como ya hemos dicho, forma parte del *gimu*, y el *gimu* incluye todos los deberes hacia la familia natural, carnal. En el caso de San, empero, en tanto que hija adoptada, sus deberes para con Moro y el resto de perros montaraces entrarían, en principio, en la categoría del *giri*.

El *giri* supone dos tipos de obligaciones [...]. «[G]iri hacia el mundo» [...] es la obligación de devolver *on* a los iguales, y [...] «*giri* al propio nombre» es el deber de mantener el nombre y la reputación propios limpios de cualquier mancha [...]. El *giri* hacia el mundo se puede describir [...] como el cumplimiento de relaciones contractuales, en contraste con el *gimu*, que es considerado como el cumplimiento de unas obligaciones íntimas con las cuales uno nace. Así, el *giri* incluye todos los deberes hacia la familia política⁷⁰²[.]

como lo es, de algún modo, la manada de cánidos para San, o como pueda también serlo Eboshi para los leprosos y las prostitutas que ha acogido en Tatara-ba, donde actúa como una madre adoptiva para ellos. No obstante, el término *giri* puede definirse como «“el camino recto; el camino que los seres humanos deben seguir; algo que uno hace involuntariamente para evitar tener que disculparse ante el mundo”», y «la palabra “involuntariamente” señala un contraste con el *gimu*», porque, «[p]or muy involuntarios que sean los actos específicos de obediencia, el *gimu* nunca es definido como “involuntario”. En cambio, “devolver el *giri*” es algo que produce desazón»⁷⁰³, a no ser que nos remontemos a «los tiempos en que el *giri* procedía del corazón y no estaba teñido de resentimiento», a «una edad de oro» como la que, hasta cierto punto, retrata *La princesa Mononoke*, a un período en que «el *giri* no era “involuntario”. [...] El *giri* era [...] una relación cargada de afecto sincero, aderezada con todos los ingredientes de la época feudal» –algo que, no obstante, «es, por supuesto, una

⁷⁰¹ *Ibid.*, pág. 109.

⁷⁰² *Ibid.*, págs. 124-125.

⁷⁰³ *Ibid.*, pág. 124.

fantasía»⁷⁰⁴-. En caso contrario, y, dado que ni San ni los excluidos sociales de Tataraba muestran signo alguno de desazón en su entrega a los deberes para con el grupo al que pertenecen –más bien, todo lo contrario–, su devolución del *on* podría encuadrarse en la categoría del *gimu* –«[...] [c]uando algo se hace con el corazón, no se trabaja por el *giri*.»⁷⁰⁵–, si no dentro del *ko* –deuda hacia los padres y los antepasados–, sí, al menos, dentro del *ninmu* –deber hacia el propio trabajo–.

El *on*, susceptible de darse también fuera del ámbito familiar, como acabamos de ver, puede ser bilateral, y, por eso, «[a]cordarse del *on* de uno” puede significar una inmensa devoción recíproca»⁷⁰⁶, como la que se profesan Conan y Lana en *Conan, el niño del futuro*; Lupin y Clarisse en *Lupin III – El castillo de Cagliostro*; Sheeta y Pazu en *El castillo en el cielo*, San y Ashitaka en *La princesa Mononoke*; Sophie y Howl en *El castillo ambulante* o Chihiro y Haku en *El viaje de Chihiro*, filmes todos ellos en los que los personajes se ven envueltos en una cadena de favores mutuos que con gusto se hacen unos a otros, principalmente, porque es el amor –su estado de enamoramiento– lo que los mueve a ello.

Sin embargo, lo más interesante del *on* aplicado a la filmografía miyazakiana es constatar cómo, salvo en contadas excepciones, el director nipón subvierte, de nuevo, los términos –igual que hace con otros tópicos–, obligando a los padres, y, por extensión, a todas las generaciones precedentes, a contraer un *on* con sus hijos, con sus herederos, con las nuevas generaciones, encargadas de dar solución a sus errores del pasado, como ya explicamos en el apartado 5.7.2. a propósito de *Conan, el niño del futuro*, *Nausicaä del Valle del Viento*, *El castillo en el cielo* o *El viaje de Chihiro*.

Igualmente insólito resulta que, en una sociedad patriarcal como tradicionalmente lo ha sido la japonesa –al menos, en apariencia–, Miyazaki decida que, a excepción de Ponyo, sean los personajes masculinos quienes –lo señalábamos en el epígrafe 5.7.1.– adquieran la deuda con su *partenaire* femenino. Así, en *Nausicaä del Valle del Viento*, el príncipe Asbel es salvado por la protagonista epónima de ser

⁷⁰⁴ *Ibid.*, pág. 129.

⁷⁰⁵ Anónimo japonés, *cit.* en *ibid.*, pág. 125.

⁷⁰⁶ *Ibid.*, pág. 95.

devorado por un gigantesco insecto del Mar Podrido; en *El viento se levanta*, Jirô consigue concluir la tarea que tiene asignada y llevarla a buen puerto gracias a la generosidad ilimitada de Nahoko; y en *Porco Rosso*, son dos mujeres, Gina y Fio, quienes, en más de una ocasión, libran del peligro a Marco y le devuelven finalmente la confianza perdida en el ser humano.

Con todo, la mayor transgresión, aquélla con la que el realizador nipón termina por socavar los cimientos sobre los que se asienta esta histórica «deuda» llamada *on*, es la oposición tajante de Ashitaka y San al deseo del emperador de apoderarse de la cabeza del dios ciervo con la que lograr la inmortalidad en *La princesa Mononoke*. Para comprender el alcance de tal transgresión, resulta imprescindible aclarar que «la primera y más grande deuda de uno» es «su *on* imperial», y que, en este caso, «[*o*]n se usa siempre en el sentido de devoción sin límites». Este «*on* imperial» es

la deuda de cada cual hacia el emperador, que se debe recibir con gratitud indeleble. Sería imposible [...] sentirse satisfecho del propio país, de la vida y de los intereses personales, grandes o pequeños, sin pensar al mismo tiempo que estos beneficios le han sido otorgados a uno. En toda la historia del Japón, la persona con quien uno estaba endeudado en última instancia era el superior más alto dentro de su propia esfera. [...] Hoy es el emperador. Quien quiera que fuera el superior, lo realmente importante es la primacía en que se ha mantenido durante siglos el hábito japonés de «acordarse del *on*». En el Japón moderno se han empleado todos los medios para centrar ese sentimiento sobre el emperador⁷⁰⁷[,]

considerado «el “jefe sagrado” –sumo sacerdote y símbolo de la unidad y perpetuidad del Japón–»⁷⁰⁸. Por eso, la opción de Miyazaki –un hombre de la modernidad– de enfrentarse a la figura imperial, aunque sea a través de un *alter ego* en la ficción, resulta tan sumamente audaz. Como en el caso del *ko*, el *chu*, que es el nombre que recibe la devolución del *on* al emperador –en el Japón feudal, era la obligación hacia el jefe secular, el sogún–, es un tipo de *gimu*, es decir, de deuda impagable que, igual que el *ko*, «se aleja de los conceptos chinos acerca del deber hacia

⁷⁰⁷ *Ibid.*, pág. 96.

⁷⁰⁸ *Ibid.*, pág. 118.

el Estado y de la piedad filial»⁷⁰⁹, dado que «los chinos no hicieron de estas virtudes algo incondicional. China postula una virtud que destaca sobre las demás y que implica a la vez compasión y lealtad. Normalmente se traduce por “benevolencia” (*jen*), pero incluye casi todo lo que los occidentales entienden por buenas relaciones interpersonales. Un padre debe tener *jen*, y si un gobernante no lo tiene, está justificado que su pueblo se subleve contra él», lo que explica la actitud desafiante de Ashitaka y San en *La princesa Mononoke*, que se resisten a aceptar la orden del emperador de darle la cabeza del *shishi-gami*. Con ello, Miyazaki se aparta de la concepción japonesa del *chu* para acercarse a la idea china del *jen*, virtud que «es condición previa al ofrecimiento de la lealtad personal»⁷¹⁰.

Ofrecemos seguidamente, a modo de resumen, un cuadro esquemático de las obligaciones japonesas y sus recíprocos extraído de R. Benedict, *op. cit.*, pág. 108.

⁷⁰⁹ *Ibid.*, págs. 109-110.

⁷¹⁰ *Ibid.*, pág. 110.

CUADRO ESQUEMATICO DE LAS OBLIGACIONES
JAPONESAS Y SUS RECIPROCOS

- I. *On*: obligaciones contraídas pasivamente.—Uno «recibe un *on*»; uno «lleva un *on*»; es decir, *on* son las obligaciones desde el punto de vista del receptor pasivo.

ko on.—*On* recibido del emperador.

oya on.—*On* recibido de los padres.

nushi on.—*On* recibido del amo de uno.

shi no on.—*On* recibido del profesor de uno.

on recibido en todas las relaciones entabladas en el curso de la vida de cada cual.

Nota: Todas estas personas de quienes uno recibe un *on* se convierten en el *on jin* de uno, «el hombre *on*».

- II. Recíprocos del *on*.—Uno «paga» estas deudas, «devuelve estas obligaciones» al hombre *on*; es decir, estas obligaciones son consideradas desde el punto de vista de la devolución activa.

- A. *Gimu*.—La devolución de estas obligaciones todavía no es más que parcial y no hay límite de tiempo.

ohu.—Deber hacia el emperador, la ley, el Japón.

ko.—Deber hacia los padres y los antepasados (por implicación, hacia los descendientes).

nimmu.—Deber hacia el trabajo propio.

- B. *Giri*.—Se considera que estas deudas deben ser pagadas con equivalencia matemática al favor recibido y tienen un límite de tiempo.

1. *Giri*-hacia-el-mundo.

Deberes hacia el señor feudal.

Deberes hacia la familia del cónyuge.

Deberes hacia personas con las que no hay lazos de parentesco, como consecuencia del *on* contraído, p. ej., tras recibir un regalo en dinero, un favor, una ayuda en el trabajo (como un «trabajo conjunto»).

Deberes hacia personas con las que existe una relación de parentesco (tías, tíos, sobrinos, sobrinas), por el *on* recibido, no directamente de ellas, sino de antepasados comunes.

2. *Giri*-hacia-el-nombre-de-uno.—Esta es la versión japonesa de *die Ehre* *.

El deber de «limpiar» la reputación personal de un insulto o una imputación de fracaso, es decir, el deber de atenerse a una enemistad o una *vendetta* heredada por vinculaciones familiares (N. B. A este tipo de venganza no se la considera una agresión).

El deber hacia uno mismo, que obliga a no admitir el fracaso (profesional) o la ignorancia.

El deber de cumplir los cánones sociales japoneses, p. ej., observar el comportamiento respetuoso requerido, no vivir por encima del nivel que le corresponde a cada cual, reprimir toda demostración emotiva en ocasiones inapropiadas, etc.

* *Die Ehre*, «el honor» en alemán (N. del T.).

7.1.23. *Mi vecino Totoro*: una revisión de la figura de Inari

Originalmente, Inari era la divinidad japonesa del arroz, la agricultura y la fertilidad, pero, con el tiempo, su protección comenzó a ser invocada también por la clase guerrera, y su patronazgo, reclamado por herreros, pescadores, actores, prostitutas, mercaderes, comerciantes y trabajadores del ámbito de los negocios, de las finanzas y de la industria, para acabar convirtiéndose en una deidad asociada a la suerte, a la salud, a la prosperidad y, en definitiva, al éxito en general⁷¹¹. No obstante, dada su vinculación primigenia con el mundo agrícola, no es de extrañar su aparición en *Mi vecino Totoro*, puesto que la historia tiene lugar en el paisaje de los arrozales y campos de Tokorozawa, población japonesa de la prefectura de Saitama eminentemente rural en la época en la que está ambientada la película –y aun en la actualidad–.

Como deidad sintoísta, para algunos eruditos, Inari es asimilable a la figura de Uka-no-Mitama –dios custodio de los alimentos, y, en particular, del arroz– o a la figura de Ôgetsu-hime –diosa tutelar de los alimentos, y, especialmente, de los «cinco cereales» (arroz, trigo, panizo, soja y mijo), que aparece en el *Kojiki* y también en el 日本書紀 [(*Nihonshoki*) *Anales del Japón*, 720], aquí bajo el nombre de Ukemochi-no-Kami–, mientras que, para otros estudiosos, Inari es Toyouke-no-Ôkami –conocida asimismo con el nombre de Toyouke-bime–, protectora también de los alimentos y purificadora de las ofrendas a Amaterasu en el Gran Santuario de Ise⁷¹².

Inari solía recibir culto bajo la forma de una tríada divina (*Inari sanza*), aunque en el período Kamakura (1185-1333), el número de deidades creció hasta cinco (*Inari goza*) –esto no debe resultarnos extraño, pues «puede ser que el kami venerado posea una naturaleza plural»⁷¹³–. La identificación de los dioses que integraban el grupo primigenio ha ido variando a lo largo de la historia: así, mientras, según la importante compilación china 二十二史劄記 [(*Nijûni shisakki* en japonés) *Notas de lectura sobre*

⁷¹¹ Véanse K. A. Smyers, *The Fox and the Jewel: Shared and Private Meanings in Contemporary Japanese Inari Worship*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 1998, págs. 20-22, 94, 133, 137-138 y 160 y Y. Ono *et al.* (eds.), 日本宗教事典 (*Nihon shûkyô jiten*), 東京 (Tokio), 弘文堂 (Kôbundô), 1985, pág. 79.

⁷¹² Véase K. A. Smyers, *op. cit.*, págs. 7 y 77-78.

⁷¹³ S. Ono, *op. cit.*, pág. 40.

las veintidós dinastías, Yì Zhào, ss. XVIII-XIX], las tres divinidades eran Uka-no-Mitama, Ômiya-no-Me-no-Kami y Sarutahiko, de acuerdo con las crónicas del santuario Takekoma (Inari) –conocido en el pasado también como Takekuma Myôjin–, que, después del Gran Santuario Fushimi Inari, es considerado el más antiguo de Japón consagrado a esta deidad, y uno de los tres más importantes en su género, las divinidades eran Uka-no-Mitama, Ukemochi-no-Kami y Wakumusubi-no-Kami –padre de Toyouke-no-Ôkami–⁷¹⁴.

Sea como fuere, lo importante aquí es constatar que, igual que ocurre con Inari, el personaje epónimo de *Mi vecino Totoro* aparece dividido en tres figuras –*ô-totoro*, *chû-totoro* y *chibi-totoro* (*totoro* grande, *totoro* mediano y *totoro* pequeño, respectivamente)– que, como los tres dioses que acabamos de mencionar, están íntimamente relacionados con la agricultura y la fertilidad, lo que queda patente no sólo en el hecho de que vivan bajo las raíces del enorme alcanforero que cobija la casa de May y Satsuki, o de que sean capaces de hacer germinar y crecer las plantas rápidamente, sino también en la concepción misma de sus atributos iconográficos, siendo el más emblemático de ellos el saco de granos y semillas que porta el *totoro* mediano, y que parece estar directamente inspirado en el saco de arroz de Inari, del mismo modo que el paraguas, la ocarina y la «peonza» voladora del *totoro* grande podrían considerarse trasuntos de la espada, la hoz y la joya que concede todos los deseos, también símbolos prominentes de Inari en sus numerosas representaciones artísticas, y equivalentes, a su vez, de los tres Tesoros Sagrados (*Sanshu no Jingi*) vinculados a la diosa solar Amaterasu –y, por consiguiente, al mikado, en tanto que descendiente de ella–: la espada (*Kusanagi no Tsurugi*), el espejo (*Yata no Kagami*) y el collar de joyas (*Yasakani no Magatama*), símbolos respectivos, según algunos eruditos, de la valentía, la sabiduría y la benevolencia.

7.1.24. Transgresiones culturales en *La princesa Mononoke* (II): Gran Tradición versus Pequeñas Tradiciones

[E]n el contexto nipón, siempre ha habido una coexistencia recelosa de los localismos con el «japonismo», o, dicho de otro modo, que es en las colectividades locales donde

⁷¹⁴ Véase K. A. Smyers, *op. cit.*, págs. 151-155.

se ha focalizado el interés más personal, mientras que la comunidad mayor –la nación o el *han* (feudo)– ha importado menos a la mayoría de individuos, excepto a aquéllos que detentaban el poder. Como resultado directo de esta dicotomía, el gobierno central ha tenido grandes dificultades para maniobrar en su intento de «nacionalizar» los mitos locales con la finalidad de engendrar y fortalecer un país antes que una agrupación de comunidades dispersas⁷¹⁵.

La princesa Mononoke muestra admirablemente esta confrontación eligiendo como protagonista del relato precisamente a la minoría (étnica, social, cultural) del Japón medieval en el que está ambientada la película, es decir, a los desclasados o a los marginados de la Historia. En esta oposición sin precedentes en la obra miyazakiana entran en conflicto distintas perspectivas históricas, distintas espiritualidades y distintas maneras de ver y de estar en el mundo, agrupadas unas bajo el paraguas de la Gran Tradición y otras bajo el paraguas de las Pequeñas Tradiciones, por utilizar aquí los términos acuñados por el antropólogo y etnolingüista estadounidense Robert Redfield en su obra *La pequeña comunidad: sociedad y cultura campesinas (Peasant Society and Culture, 1956)*. La Gran Tradición es la tradición oficial, la codificada y controlada por la élite para su propio beneficio. Las Pequeñas Tradiciones, en cambio, hacen referencia al conjunto de creencias y prácticas locales que se hallan en cualquier grupo humano, pero, muy particularmente, en comunidades aisladas y autárquicas. Estas Pequeñas Tradiciones «se introducen en la Gran Tradición, pero a menudo tratan temas no contemplados por la Gran Tradición –el hambre, el patriotismo local, las preocupaciones de los granjeros y de los artesanos– o incluso opuestos a ella, a través de temas relacionados con la rebelión»⁷¹⁶.

En *La princesa Mononoke*, estas Pequeñas Tradiciones están representadas por Ashitaka y su tribu, celosa guardiana de un mundo de arcanos en estrecha unión con la

⁷¹⁵ «In the Japanese context, localism has always coexisted uneasily with “Japanism”. That is to say that it was in the local community [...] that most personal interest was focused on [...]. The larger community—the nation or the *han* (feudal domain)—were of less concern to most individuals except those in power. As a direct result of this dichotomy, the central government [...] was at pains to try and “nationalize” local myths to engender and strengthen a nation rather than a collection of separate communities», M. Ashkenazi, *op. cit.*, pág. 5 (T. del A.).

⁷¹⁶ «[F]eed into the Great Tradition but often deal with themes that are not central to the Great Tradition—hunger, local patriotism, the concerns of farmers and producers—or even antithetical to it, through themes of rebellion», *ibid.* (T. del A.).

naturaleza circundante y con lo sagrado que mora en ella –no en vano, una de las conclusiones a las que llegó Redfield en su investigación es que todos los pueblos campesinos que había estudiado compartían su unión mística con la tierra y su disposición reverente hacia el hábitat y los modos de vida ancestrales–; por Eboshi y Tatara-ba, «la Ciudad del Hierro», habitada por parias como las prostitutas y los leprosos; y por los samuráis del clan Asano, imagen de toda la nobleza guerrera de Japón que, durante setecientos años, con sus levantamientos, revueltas y razias como la que la película nos muestra en su primera parte, disputó al mikado el gobierno *de facto* del país.

La Gran Tradición, por su parte, aparece encarnada justo en la figura del emperador, metonímicamente presente a través de sus tropas, comandadas por el enigmático monje-guerrero y espía Jiko-bô, cuyo objetivo es llevarle a su señor la cabeza del *shishi-gami*, que, según se cree, otorga a su poseedor la vida eterna.

Actuando él mismo como un *outsider* más, rompiendo con las convenciones del género y con las expectativas del público, Miyazaki edifica la película precisamente sobre los temas que cimientan las Pequeñas Tradiciones, y, mostrando el deseo del mikado por alcanzar la inmortalidad al decapitar al dios ciervo, revela la manera en la que la Gran Tradición trata de apropiarse de éstas para servir así a sus propios intereses⁷¹⁷.

Leyendo este enfrentamiento en clave filosófica marxista, puede decirse que la construcción de esa «homogeneidad» nacional es llevada a cabo por medio de lo que Louis Althusser llama los «aparatos ideológicos del Estado (AIE)», basándose en la teoría de los mecanismos de reproducción de las condiciones y medios de producción propios del capitalismo, donde opera el concepto de «superestructura», una superestructura compuesta por dos niveles o instancias: la jurídico-política (el Derecho y el Estado) y la ideológica (las distintas ideologías: política, religiosa, moral...). Desde esta perspectiva, la visión de Japón como sociedad unitaria y homogénea no sería más que una construcción ideológica pergeñada por el poder; construcción que Miyazaki

⁷¹⁷ Para más información sobre la dicotomía «Gran Tradición versus Pequeñas Tradiciones», véase *ibid.*, págs. 27-28.

cuestiona narrando una historia en la que el protagonismo recae en los sectores marginales y más humildes de la sociedad –mujeres, enfermos, minorías étnicas...–, es decir, en su base misma, que constituye, según la tradición marxista, justo el único lugar donde puede encontrarse cierta autonomía con respecto a la ideología de la superestructura⁷¹⁸.

7.1.25. Estudio del *on* aplicado a un caso concreto: *El viento se levanta*

En *El viento se levanta*, son varias y de muy diversa índole las deudas contraídas por los personajes: para empezar, por el solo hecho de haber nacido, todos están en deuda con sus padres, y, por el hecho de haber nacido, además, en Japón, todos están en deuda con el mikado, es decir, con el emperador. Estas dos deudas reciben el nombre de *oya on* y *ko on*, respectivamente. Sobre Jirô, el protagonista, recaen dos deudas más: una, con su profesor (el maestro que, al comienzo del filme, le presta el libro sobre Caproni que marcará su destino como ingeniero aeronáutico); la otra, con su amo (con su superior, en este caso, Kurokawa, su jefe directo en Mitsubishi, con el que aún se endeudará más cuando éste le dé alojamiento en su casa y lo esconda de la policía secreta, que anda tras sus pasos). La primera de estas deudas es conocida como *shi-no-on*; la segunda, como *nushi on*. Por si fuera poco, a ello habría que añadirle también la deuda (*on*) recibida en todas las relaciones entabladas a lo largo de su vida, de las que nosotros podríamos destacar, al menos, dos: la relación con su amigo Kirô Honjô (que es, de algún modo, quien le va abriendo camino en la empresa) y la relación con su novia y luego esposa Nahoko (que acabará sacrificando su salud por estar junto a él en el momento más importante de su vida), relación ésta última que, a su vez, lleva aparejada la deuda de Jirô para con su familia política, que, en la película, tras la muerte de la madre por tuberculosis, se reduce únicamente al padre.

Toda deuda ha de ser saldada, pero, por mucho que uno trate de hacerlo, hay favores que se están pagando toda la vida. Dichos favores entran en la categoría del *gimu*, que implica, como decimos, que «[l]a devolución de estas obligaciones todavía no

⁷¹⁸ Véase L. Althusser, «Ideología y aparatos ideológicos de Estado», en *Ensayos*, Barcelona, Laia, 1978, págs. 122-155.

es más que parcial y no hay límite de tiempo»⁷¹⁹. Estas deudas impagables son tres: el «*ohu*» («[d]eber hacia el emperador, la ley, el Japón»), el «*ko*» («[d]eber hacia los padres y los antepasados») y el «*nimmu*» («[d]eber hacia el trabajo propio»). Es ésta última la que aquí nos interesa resaltar, porque es dicha deuda la que, en realidad, actúa como dispositivo narrativo de la historia y como elemento de conflicto dramático, dando lugar a algunas de las imágenes más conmovedoras de todo el filme. En tanto que ingeniero aeronáutico dedicado a diseñar aviones, Jirô tiene un compromiso con Mitsubishi, la empresa para la que trabaja. Pero si a ello le sumamos el hecho de que Japón se está preparando para la guerra y de que fábricas como la suya han sido movilizadas para producir al máximo, comprenderemos hasta qué punto el protagonista está bajo presión, dado que del diseño de sus aeroplanos depende, en buena medida, la victoria o la derrota del país en la contienda bélica. En una situación así, poco importan los deseos personales o la vida privada; los sentimientos (*ninjô*) están supeditados al cumplimiento del deber, y por eso Jirô ha de trabajar día y noche sin descanso en el proyecto que se le ha asignado, aunque ello signifique vivir separado de Nahoko. Como le dice el padre de ésta al protagonista, «la mejor manera de cuidar de ella es centrándote en tu trabajo», una idea que ya había expresado antes Kurokawa cuando, al volver de sus vacaciones estivales, Jirô le confesaba que se había enamorado, y él le contestaba: «Mantén tu mente en el trabajo».

Sin duda, la escena de la película que mejor resume esta contradicción que desgarró al personaje es aquella en la que, tras recibir en Nagoya la noticia de que Nahoko ha sufrido una hemorragia pulmonar, recoge apresuradamente sus cosas y toma el primer tren con destino a Tokio. En el trayecto hasta la capital, mientras sigue trabajando en sus hojas de cálculos, unas gotas caen, de repente, sobre el papel; no son gotas de lluvia, sino las amargas lágrimas de Jirô por su amada. Esta hermosa metonimia es perfectamente comparable a la ideada por Kenji Mizoguchi para la escena de la ejecución de *La emperatriz Yang Kwei-fei* [楊貴妃 (*Yôkihi*), 1955] –otra historia de amor inmortal– en la que un travelín contrapicado nos mostraba en plano detalle cómo la protagonista se despojaba de sus zapatos primero y, tras avanzar unos pasos arrastrando su túnica por el suelo, hacía lo propio con sus pendientes después, que caían al pie del árbol donde iba a ser ahorcada, con un *fade out* que supone una de las más

⁷¹⁹ R. Benedict, *op. cit.*, pág. 108.

elegantes y bellas elipsis de la historia del cine, y que en *El viento se levanta* encuentra un genial equivalente en la exquisita omisión del acto sexual en la noche de bodas, cuando el plano de Nahoko invitando a Jirô a acostarse en su futón va seguida de otro en el que el protagonista apaga la luz, quedando en la oscuridad de la estancia, a la vista del espectador, sólo el kimono nupcial de Nahoko colgado del perchero.

No olvidemos, por otro lado, que esta escena tiene lugar en casa del matrimonio Kurokawa, gracias a cuya generosidad la pareja ha encontrado alojamiento y protección, pero por culpa de lo cual, también, ambos contraen un nuevo *on*. Ello explica la frase de Nahoko cuando, tras celebrarse el enlace matrimonial, se inclina respetuosamente ante sus anfitriones y les dice: «Nunca olvidaremos la deuda para con ustedes».

En realidad, Nahoko ya había contraído su propio *on* mucho antes, al comienzo de la película, en la secuencia del Gran terremoto de Kantô, cuando Jirô había socorrido a su criada Okinu y la había ayudado a ella a buscar ayuda. Este profundo sentimiento de gratitud, expresado más tarde con un sincero «arigatô gozaimasu» en la escena del reencuentro de los protagonistas en los alrededores del hotel Kusakaru, es el que motiva el endeudamiento de Nahoko con Jirô, pero, dado que ambos están enamorados, la devolución de la deuda no entraría en la categoría del *giri* –deudas que «deben ser pagadas con equivalencia matemática al favor recibido y tienen un límite de tiempo»⁷²⁰–, pues el *giri* se caracteriza, como ya hemos apuntado en páginas anteriores, por constituir una pesada carga para el deudor, y nada de eso hallamos en la relación de Jirô y Nahoko, en la que su mutua entrega no responde a otros motivos que los del corazón. El «sacrificio» de ella abandonando el sanatorio y yéndose a vivir a Nagoya con el protagonista, pues, ha de entenderse más bien como una lógica –especialmente, desde el punto de vista occidental– muestra de amor, y, sobre todo, como el triunfo de los sentimientos (*ninjô*) sobre los límites que constriñen a los personajes y que, en la obra miyazakiana, éstos suelen traspasar. De ahí que, cuando en la noche de bodas, Kurokawa le dice a Jirô que, si Nahoko le importa de verdad, debe mandarla inmediatamente de vuelta al sanatorio, él responda que, de hacerlo, tendría entonces que dejar su trabajo, porque ya no soportaría vivir sin ella. Ante la pregunta de Kurokawa de si es su corazón o su ego el que habla, Jirô le responde que les queda poco tiempo y que

⁷²⁰ *Ibid.*

ya han tomado una decisión. Esa decisión es la de vivir juntos hasta la muerte de Nahoko. No obstante, antes de que esto ocurra, ella misma deja Nagoya para volver a Tokio. En principio, no sería ilícito pensar que dicho acto está motivado por su voluntad de no interferir en el trabajo de su esposo, puesto que su gradual empeoramiento de salud podría distraer a Jirô de su faena. Sin embargo, la verdad es que lo que subyace tras esta decisión es el deseo final de que el protagonista la recuerde siempre alegre y jovial, antes de que la enfermedad acabe consumiéndola por completo.

Así, igual que en *El castillo en el cielo* desmontaba el mito de la ciencia y la tecnología como panacea para todos los males, o que en *La princesa Mononoke* cuestionaba la inviolabilidad e infalibilidad de la figura del emperador y la visión de la mujer como depositaria de la tradición y garante de la armonía entre el ser humano y la Naturaleza, en *El viento se levanta*, Miyazaki subvierte, una vez más, no sólo las convenciones del género en lo que habría sido un melodrama japonés al uso, sino las propias normas sociales, las mismas que han venido rigiendo las relaciones interpersonales de los japoneses y su visión del mundo desde los inicios de su civilización.

7.2. Biofilmografía del autor

7.2.1. Biografía

1941. Nace el 5 de enero en el seno de una familia acomodada en Akebono-*chô*, (distrito Bunkyô de Tokio). Es el segundo de cuatro hijos. Su padre y su tío son, respectivamente, el director y el propietario de la empresa familiar Miyazaki Airplane, dedicada a la fabricación de piezas para aviones de combate japoneses, hecho que marcará las constantes éticas y estéticas de su obra.

1944. Es evacuado junto con su familia a la prefectura de Tochigi. Hasta 1946, reside en las ciudades de Utsunomiya y Kanuma.

1947. Comienza su período escolar como evacuado. Hasta 1952, pasará por tres colegios distintos en Utsunomiya y Tokio.

Inicio de la enfermedad tuberculosa de su madre, que se prolonga hasta 1955, y que influirá más tarde en la concepción del personaje de Yasuko Kusakabe –la madre de May y Satsuki– en *Mi vecino Totoro*.

1950. Regresa junto con su familia a Tokio.

1953-1955. Termina sus estudios elementales en la escuela Eifuku y entra en el instituto Ômiya.

1956-1958. Termina sus estudios en el instituto Ômiya y entra en el instituto Toyotama.

1958. Asiste a la proyección de *Panda y la serpiente mágica*, la primera película *anime* en color, que supone para él una auténtica revelación.

1959-1962. Termina sus estudios en el instituto Toyotama e ingresa en la Universidad Gakushûin de Tokio, donde se especializa en economía y se une a un club de investigación sobre la literatura infantil. Allí descubre a los clásicos occidentales, que le ayudarán a formar su punto de vista sobre la narración y el desarrollo de los personajes.

1963. Se gradúa en Economía y Ciencias Políticas.

En abril, entra a trabajar en los estudios de animación Tôei (Tôei Dôga), donde, tras un aprendizaje de tres meses, se convierte en intercalador⁷²¹. Sus primeras

⁷²¹ «En realidad yo quería ser un artista de comics pero pensé que no tenía el talento suficiente, así que decidí ser un animador. En aquel entonces, la única forma de aprender las técnicas de animación era ser contratado en un estudio y comenzar de aprendiz.

De todas formas creo que para aprender a animar no hace falta pasar por una escuela. La calidad de la enseñanza en las escuelas de animación en la actualidad no es muy buena así que prefiero entrenar a artistas sin experiencia en el estudio. La especialización en el trabajo es algo que viene más tarde» (*cit.* en R. García, *op. cit.*, pág. 14). Y es que para Miyazaki, la experiencia laboral no necesariamente garantiza la calidad del producto resultante. Más aún: «Es justo la estupidez de llevar a cabo las obras sólo con profesionalidad la que, en mi opinión, está pudriendo la animación japonesa» [«プロ意識だけで、作品を作る愚かさこそ、日本のアニメーションを腐らせている現況なのだと思う» («[p]uro ishiki dake de, sakuhin wo tsukuru orokasa koso, Nihon no animêshon wo kusaraseteiru genkyô nano da»), H. Miyazaki, 1996, pág. 113 (T. del A.)].

colaboraciones son en la película *Rock el valiente* [わんわん忠臣蔵 (*Wan-wan Chûshingura*), Daisaku Shirakawa, 1963] y en la serie *Ket Pepito, el niño lobo* [狼少年ケン (*Ôkami shônen Ken*), VV.AA., 1963-1965], durante cuya realización conoce a Isao Takahata, con quien pronto entablará amistad⁷²². Su salario es de 19.500 yenes al mes, de los que 6.000 van para el alquiler mensual de un apartamento en Nerima-ku.

Protesta sindical de los animadores. Se encarga de dirigir a los manifestantes. Su bagaje intelectual y sus ideas políticas y sociales, claramente izquierdistas, influirán considerablemente en sus obras venideras.

En un pase organizado por la unión de trabajadores, ve *La Reina de las Nieves*, película que, como él mismo reconocerá más adelante, le hace reafirmarse en el camino escogido como animador: «[D]ecidí seguir trabajando en la animación con determinación renovada»⁷²³.

1964. Se convierte en secretario general de la unión de trabajadores de Tôei, con Takahata como subsecretario.

Comienza a salir con su compañera y colega profesional Akemi Ôta.

Es ascendido a dibujante de *keyframes* en la serie *Fujimaru del Viento* [少年忍者風のフジ丸 (*Shônen ninja Kaze no Fujimaru*), Daisaku Shirakawa y Kimio Yabuki, 1964-1965].

1965. Su trabajo en *Los viajes espaciales de Gulliver* [ガリバーの宇宙旅行 (*Garibâ no uchû ryokô*), Masao Kuroda y Sanae Yamamoto, 1965] y el final creado por él para la película le hacen obtener su primer reconocimiento.

⁷²² «Nunca consideré la animación de televisión como algo de calidad. Cuando empecé en animación sólo había un estudio que hacía películas de dibujos y por eso comencé a trabajar haciendo series. A pesar de que son un producto que se distribuye por todo el mundo, no son una fuente de orgullo. Su éxito radica en algo tan simple como el hecho de que ningún otro país hace animación tan brutal o provocativa como Japón. Me gustaría que fuera al contrario, que hiciéramos películas que los niños japoneses apreciaran por su interés y su entretenimiento y que esos mismos filmes fueran disfrutados por el resto del mundo. De esa forma las imágenes se elevarían a un nivel universal», *cit.* en R. García, *op. cit.*, pág. 14.

⁷²³ «[D]ecided to continue working on animation with renewed determination», *cit.* en <http://www.ghibliworld.com/newsarchive.html> (T. del A.).

Se ofrece como colaborador en el filme de Takahata *Las aventuras de Hols, el príncipe del Sol (La princesa encantada)*, cuyo estilo y argumento se benefician de sus ideas.

En octubre contrae matrimonio con Akemi Ôta, y ambos se trasladan a la ciudad de Higashi-Murayama (Tokio).

1967. Nace en enero su primer hijo, Gorô.

1969. Nace en abril su segundo hijo, Keisuke. La familia se muda a Ôizumi-Gakuen, en Nerima-ku (Tokio).

Durante seis meses, publica bajo seudónimo su primer manga en el 中日新聞日曜版 [(*Chûnichi Shinbun nichiyô-ban*) edición dominical del diario *Chûnichi*]. Se trata de la versión en cómic de *El gato con botas* [長靴をはいた猫 (*Nagagutsu wo haita neko*), Kimio Yabuki, 1969], que tiene como objetivo promocionar la película de Tôei para la que Miyazaki trabaja haciendo los *keyframes*.

1970. Se traslada con su familia a la ciudad de Tokorozawa, en la prefectura de Saitama, cuyo paisaje le servirá más adelante de escenario para *Mi vecino Totoro*.

1971. Deja los estudios Tôei junto con Takahata, y ambos se unen a A-Pro, donde conocen a Yoshifumi Kondô, más tarde uno de los pilares del Studio Ghibli.

Viaja a Suecia junto con Yutaka Fujioka, presidente de Tokyo Movie Shinsha, para adquirir los derechos de la obra de Astrid Lindgren *Pippi Calzaslargas*, cosa que finalmente no consiguen.

1972. Se estrena como guionista con el cortometraje *Las aventuras de Panda y sus amigos I*, de Takahata, y, como director absoluto, con el programa piloto de *Yuki's Sun*, una serie que nunca llegó a realizarse.

1973. Deja en junio, junto con Takahata, A-Pro. Ambos se unen a Zuiyô Eizô, predecesora de Nippon Animation.

Viaja en julio a Suiza con el fin de documentarse para los escenarios de la serie *Heidi*, algo inaudito hasta entonces en el mundo de la animación.

1975. Viaja a Italia y a Argentina en busca de ideas para la escenografía de la serie *Marco*.

1978. Dirige su primera serie televisiva, *Conan, el niño del futuro*, donde ya aparecen los temas rectores de su filmografía posterior.

1979. Abandona Nippon Animation y dirige su primer largometraje: *Lupin III – El castillo de Cagliostro*.

1980. Trabaja a tiempo parcial como profesor de animación en la empresa Telecom. El nombre de esta compañía le sirve como seudónimo⁷²⁴ para firmar dos episodios de la segunda parte de la serie *Lupin III*, que finaliza ese mismo año.

1981. Todavía en Telecom, empieza a trabajar en una serie coproducida por la Tokyo Movie Shinsha y la RAI: *Sherlock Holmes/Detective Holmes*.

1982. Abandona Tokyo Movie Shinsha y se embarca en la confección de su novela gráfica *Nausicaä del Valle del Viento*, que publica por entregas en la revista *Animage* de la editorial Tokuma (Tokuma Shoten⁷²⁵), y que, con muchas interrupciones, conseguirá terminar doce años después.

1983. Su madre fallece en el mes de julio a los setenta y un años.

La editorial Tokuma decide adaptar al cine *Nausicaä del Valle del Viento* a partir del manga homónimo. En agosto, comienza la producción del largometraje.

Primer encuentro de Miyazaki y Mamoru Oshii, que, años más tarde, trabajarán juntos en *Anchor*, un proyecto del futuro Studio Ghibli al que se unirá también Takahata, y que, por diferencias entre ellos, acabará siendo abandonado.

⁷²⁴ Para escribir su seudónimo, Miyazaki utilizaba los ideogramas 照樹 務 (Teruki Tsutomu). Los dos primeros, que forman el apellido, pueden tener una lectura especial: *Tereko*. El último admite también la pronunciación *mu*. Así, el nombre completo da como resultado «Telecom» (*Terekomu* en japonés). Por otro lado, 務 (Tsutomu) está relacionado con el verbo 務む (*tsutomu* = «trabajar en», «oficiar de»). Con este juego de palabras, la traducción completa sería «empleado de Telecom».

⁷²⁵ Página web oficial: <http://www.tokuma.jp/> (en japonés).

1984. Tras su estreno en marzo, *Nausicaä del Valle del Viento* se convierte en una obra de culto.

En el mes de abril, Miyazaki crea la empresa Nibariki (literalmente, «Dos caballos de potencia»), productora personal y oficina privada encargada de proteger sus derechos de autor.

1985. Miyazaki viaja a Gales con el fin de documentarse para la realización de *El castillo en el cielo*, que se estrenará un año después.

Takahata y él fundan el Studio Ghibli en Kichijōji (Tokio), con Tōru Hara como presidente –el estudio se establece en un principio como filial de la editorial Tokuma, que ese mismo año produce, junto con el Studio Deen, *El huevo del ángel* [天使のたまご (*Tenshi no tamago*)], de Mamoru Oshii, cuya *première* tiene lugar el 15 de diciembre–.

1986. Se proyecta en las salas de cine estadounidenses la versión en inglés de *Nausicaä del Valle del Viento*, rebautizada con el título de *Guerreros del Viento*, y con importantes cambios y cortes, lo que provoca la negativa de Miyazaki a permitir la exhibición de sus obras en Occidente durante un decenio.

1989. Toshio Suzuki, que desde 1985 ha estado vinculado a todos los proyectos del Studio Ghibli, se une a éste de manera oficial como productor.

1990. Con la ayuda de la editorial Tokuma, Ghibli comienza su política de contratación anual de nuevos trabajadores y su formación y consiguiente integración en el equipo ya existente. Antes de este sistema de salarios mensuales regulares, el estudio contrataba temporalmente un equipo de trabajadores que, una vez la película llegaba a las salas de cine, se disolvía.

Miyazaki ayuda al establecimiento de la Fundación Nacional *Totoro no Furusato* («Tierra Natal de Totoro/los *totoro*»), con el fin de preservar el hábitat del bosque de Sayama –el «Bosque de Totoro»–, lugar que sirvió de inspiración al autor para *Mi vecino Totoro*.

1991. El realizador concibe la idea de construir otro estudio, ampliación del primero, en Koganei (Tokio), lo que choca con la política de gestión de la empresa. Con la ayuda de Yasuyoshi Tokuma, presidente de Tokuma Shoten, las obras comienzan al mismo tiempo que la producción de *Porco Rosso*.

Tôru Hara dimite como presidente de Ghibli. Su puesto pasa a ser ocupado por Toshio Suzuki.

1992. Se termina el nuevo estudio. El equipo artístico se muda el 6 de agosto, días después del estreno de *Porco Rosso*, que se convierte en la película más taquillera del año en Japón.

1993. *Porco Rosso* es premiado en el Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy con el Cristal al mejor largometraje.

Se estrena *Puedo escuchar el mar*, la primera y única película de Ghibli para televisión.

Debut del estudio también en el mundo de los anuncios televisivos.

Muere el padre de Miyazaki casi a los ochenta años.

1994. Se estrena la película de Takahata *Pompoko* [平成狸合戦ぽんぽこ (*Heisei tanuki gassen ponpoko*)], en la que Ghibli usa por vez primera la imagen computarizada.

1995. El Studio Ghibli establece su propio departamento de animación digital.

Se estrena *Susurros del corazón/Si escuchas con atención*, proyectada en los cines junto al videoclip de Miyazaki *On Your Mark*. Yoshifumi Kondô se perfila ante el público y la crítica como el sucesor de éste último.

1996. Disney firma un contrato con Tokuma/Ghibli para, a partir de 1998, poder distribuir trabajos de Miyazaki y de otros directores del estudio en Japón y en el resto del mundo, excepto Asia.

1997. El Studio Ghibli desaparece como tal al ser absorbido por la editorial Tokuma como una de sus secciones.

Se estrena *La princesa Mononoke*, la primera película de Miyazaki que hace uso de la tecnología infográfica, y la primera de Ghibli que recurre a la pintura digital.

Miyazaki anuncia su retirada, que, afortunadamente, aún no se ha hecho efectiva hasta la fecha.

1998. El 21 de enero, Yoshifumi Kondô muere de un aneurisma, se cree que por exceso de trabajo. Su deceso trunca las expectativas de sucesión en el Studio Ghibli.

Miyazaki diseña y construye un nuevo edificio para albergar Nibariki, su oficina privada.

1999. Se estrena *Mis vecinos los Yamada* [ホーホケキョとなりの山田くん (*Hôhokekyo tonari no Yamada-kun*), Isao Takahata], la primera película de Ghibli totalmente digitalizada.

2000. Se crea el Studio Kajino, filial del Studio Ghibli al mando de Toshio Suzuki destinada a la producción de filmes de acción real, aunque entre sus trabajos se cuentan también tres vídeos musicales de animación para el dúo japonés *Capsule*.

2001. Se inaugura el Museo Ghibli⁷²⁶ en el Parque Inokashira de Mitaka (Tokio).

Se estrena *El viaje de Chihiro*, la primera película de Miyazaki sometida por completo al proceso de computarización.

2002. *El viaje de Chihiro* y *Bloody Sunday (Domingo Sangriento)* [Paul Greengrass, 2002] reciben el Oso de Oro *ex aequo* a la Mejor Película en el Festival Internacional de Cine de Berlín.

El Studio Ghibli, en colaboración con Garakuda-Studio y Taito, saca su primer videojuego para PlayStation2: *Magic Pengel*.

2003. *El viaje de Chihiro* recibe el Oscar a la mejor película de animación.

⁷²⁶ Página web oficial: <http://www.ghibli-museum.jp/> (en japonés y en inglés).

2004. *El castillo ambulante* gana, entre otros premios, la Osella de Oro en el Festival Internacional de Cine de Venecia por sus logros técnicos.

2005. El Studio Ghibli se constituye en empresa independiente, con Miyazaki y Takahata como cabezas visibles y con Toshio Suzuki al mando de la presidencia y de la producción.

Miyazaki recibe en el Festival Internacional de Cine de Venecia el León de Oro honorífico por toda su carrera.

El castillo ambulante es nominada al Oscar a la mejor película de animación, galardón que finalmente no consigue.

2006. El 29 de julio se estrena en Japón la película de Ghibli *Cuentos de Terramar*, que supone el debut de Gorô Miyazaki –el primogénito de Hayao Miyazaki– como director y productor de cine.

Antes del inicio de la producción de *Ponyo en el acantilado*, en el mes de octubre, se disuelve el departamento de animación digital del Studio Ghibli, y se decide volver a la animación ciento por ciento tradicional en celuloide: «Creo que el dibujo a mano sobre el papel es la base de la animación»⁷²⁷, afirma Miyazaki. «Yo siempre le digo a mi equipo que, si no les gusta dibujar pausadamente a mano, deberían dejar la animación. Es fácil distinguir cuándo los dibujos los han hecho las máquinas y cuándo los han hecho manos humanas. Si abandonamos el camino duro, perderemos la riqueza de nuestro arte»⁷²⁸, una visión compartida por el productor Toshio Suzuki: «Resulta un poco triste, porque empezamos con la animación hecha a mano y en algún momento el ordenador se coló y se adueñó de todo»⁷²⁹.

El 20 de diciembre, se inaugura en Shiodome (Tokio) el gigantesco reloj de cobre diseñado por Miyazaki para la torre de la NTV (Nippon Television) –la televisión japonesa, a la que el Studio Ghibli está estrechamente vinculado–.

⁷²⁷ «I think hand drawing on paper is the fundamental of animation», *cit.* en <http://www.ghibliworld.com/newsarchive.html> (T. del A.).

⁷²⁸ «I always tell my staff that if they don't like to draw by hand deliberately, then they should give up animation. It's easy to distinguish if pictures are drawn by machines or human hands. If we give up the tough way, we will lose the richness in our art», *cit.* en *ibid.* (T. del A.).

⁷²⁹ «It seems a bit sad, because we started out in animation all hand drawn, and somewhere the computer came in and that's sort of taking over», *cit.* en *ibid.* (T. del A.).

2007. El 16 de enero, el Studio Ghibli hace oficialmente público su proyecto de estrenar obras de animación occidentales en los cines de Japón y editarlas y distribuir las para el mercado doméstico del DVD a través de la marca «Filoteca del Museo Ghibli»⁷³⁰, lo que viene a reforzar una política artística comenzada años atrás.

Miyazaki y un grupo de voluntarios donan una recaudación aproximada de setenta y tres millones de yenes a la ciudad de Higashi-Murayama para la preservación de Fuchi-no-Mori, otra zona boscosa conocida también como «Bosque de Totoro» por servir de inspiración para *Mi vecino Totoro*.

2008. El 1 de febrero, Toshio Suzuki abandona la presidencia de Ghibli en favor de Kôji Hoshino para dedicarse íntegramente a su trabajo de productor.

Miyazaki concibe una historia para ilustrar la vida del ingeniero aeronáutico Jirô Horikoshi. Dicha historia se convertirá en un manga que será seriado entre abril de 2009 y enero de 2010 en la revista mensual japonesa *Model Graphix*. El manga, titulado *El viento se levanta*, dará lugar luego al filme homónimo.

2009. El Studio Ghibli firma un acuerdo con Aurum Producciones –eOne Films Spain desde enero de 2013– por el que esta compañía adquiere los derechos de distribución de sus películas en España.

2010. El Studio Ghibli, en colaboración con Level-5, lanza al mercado *Ni no Kuni*, un videojuego para Nintendo DS –dos años después sacará la versión para PlayStation3–.

2011. Miyazaki es elegido candidato al Premio Príncipe de Asturias de las Artes, galardón que se otorga finalmente al director de orquesta Riccardo Muti.

2013. *El viento se levanta* se presenta al Festival Internacional de Cine de Venecia, donde compite por el León de Oro. Durante el certamen, el presidente del Studio Ghibli, Kôji Hoshino, comunica oficialmente que ésa será la última película de Miyazaki, pero la supuesta retirada del director, que lleva anunciándose desde 1997, ya

⁷³⁰ <http://www.ghibli-museum.jp/library/> (en japonés).

ha sido desmentida por las noticias más recientes, que hablan de un nuevo largometraje que, si todo va bien, podrá verse a mediados de 2019.

Se exhibe en las salas de cine de Japón *El cuento de la princesa Kaguya* [かぐや姫の物語 (*Kaguya-hime no monogatari*)], de Isao Takahata.

Mami Sunada estrena el documental *The Kingdom of Dreams and Madness* [夢と狂気の王国 (*Yume to kyôki no ôkoku*)], película que muestra la rutina diaria del Studio Ghibli, incluyendo la labor de Miyazaki y Takahata mientras preparaban *El viento se levanta* y *El cuento de la princesa Kaguya*, respectivamente.

2014. Toshio Suzuki abandona la producción y asume el cargo de director general de Studio Ghibli.

Se proyecta en Japón el que, de momento, es el largometraje más reciente del estudio: *El recuerdo de Marnie* [思い出のマーニー (*Omoide no Mânî*)], de Hiromasa Yonebayashi.

El viento se levanta es nominada al Oscar a la mejor película de animación.

2015. Hayao Miyazaki recibe el Oscar honorífico por toda su carrera.

2016. Tras diez años de esfuerzo para sacar el proyecto adelante, se estrena *La tortuga roja* (*La tortue rouge*), del cineasta e ilustrador holandés Michaël Dudok de Wit, que ya había sido galardonado en 2001 con el Oscar al Mejor Cortometraje de Animación por *Father and Daughter* (*Padre e hija*), y que, con esta nueva película, obtiene el Premio Especial del Jurado en la sección oficial «Un certain regard» del Festival de Cannes. *La tortuga roja*, de nacionalidad franco-belga-nipona, constituye la primera coproducción extranjera del Studio Ghibli, en este caso, con Wild Bunch y Why Not Productions. Toshio Suzuki interviene como productor ejecutivo, e Isao Takahata, como productor artístico⁷³¹.

⁷³¹ La colaboración de Ghibli en el proyecto no es casual, pues *La tortuga roja* comparte muchos de los valores que caracterizan las obras del estudio nipón, como, por ejemplo, el amor, la amistad, la tolerancia y el respeto al medio ambiente, y temas rectores de la filmografía miyazakiana, como la ausencia del típico *happy end*; la inclusión de elementos ilógicos e inexplicables, que, no obstante, funcionan perfectamente en el relato; la dualidad de la naturaleza –hermosa y letal a un mismo tiempo–; la necesidad de una convivencia armónica con el universo que nos rodea y del que no podemos desligarnos –igual que el naufrago no puede escapar de la isla–; o el simbolismo del «desposorio místico» entre el ser humano y la propia naturaleza –aquí representada por la mujer-tortuga–, que enlaza con la tradición folclórica japonesa de enlaces entre un hombre y el espíritu de un animal o de una planta encarnado en una figura femenina (*iruikon-intan*).

Toshio Suzuki anuncia que el estreno del nuevo cortometraje de Hayao Miyazaki, 毛虫のボロ [(*Kemushi no Boro*) *La oruga Boro*], en el que el director ha estado trabajando desde el verano de 2015, tendrá lugar en el Cine Saturno del Museo Ghibli en junio o julio de 2017.

7.2.2. Filmografía⁷³²

Como intercalador⁷³³:

Rock el valiente (*Wan-wan Chûshingura – Watchdog Woof-Woof/Doggie March*)⁷³⁴

Categoría: largometraje de animación. *Año de producción*: 1963. *Nacionalidad*: Japón.

Dirección: Daisaku Shirakawa. *Producción*: Tôei Animation.

Ket Pepito, el niño lobo (*Ôkami shônen Ken – Wolf Boy Ken/Ken the Wolf Boy*)

Categoría: serie de animación. *Fecha de emisión*: 25-11-1963 – 16-08-1965.

Nacionalidad: Japón. *Dirección*: VV. AA. *Producción*: Tôei Animation.

Los viajes espaciales de Gulliver (*Garibâ no uchû ryokô – Gulliver’s Space Travels*)⁷³⁵

Categoría: largometraje de animación. *Año de producción*: 1965. *Nacionalidad*: Japón.

Dirección: Masao Kuroda y Sanae Yamamoto. *Producción*: Tôei Animation.

⁷³² Quedan excluidos aquí los largometrajes del director, que se detallarán en el apartado siguiente del apéndice.

⁷³³ El intercalador (*in-between* en inglés) es el profesional de la animación que se encarga de dibujar los *dôga* o fotogramas intermedios, es decir, aquéllos que median entre dos fotogramas clave.

⁷³⁴ En este apartado, citamos las películas y los trabajos televisivos poniendo primero la traducción del título en español –cuando la obra en cuestión se ha estrenado en el ámbito hispanohablante– y añadiendo luego entre paréntesis tanto el título original en japonés –transliterado y, si es la primera vez que se menciona, también en *kanji/kana*– como el título en inglés, al ser esta lengua la empleada habitualmente para referirse a la producción miyazakiana en el ámbito internacional. En caso de no existir versión en castellano, citamos primero el título en inglés y luego el original en japonés. Cuando tampoco existe versión inglesa, citamos el título en japonés seguido de nuestra propia traducción en español, o bien indicamos ésta en una anotación a pie de página.

⁷³⁵ Las aportaciones de Miyazaki a la película fueron más allá de su trabajo como simple *in-between*, proponiendo cambios notables en el guion –entre ellos, el final– y animando las escenas modificadas.

Como dibujante de fotogramas clave⁷³⁶:

Fujimaru del Viento (Shônen ninja Kaze no Fujimaru – Boy Ninja: Fujimaru of the Wind)

Categoría: serie de animación. *Fecha de emisión:* 07-06-1964 – 31-08-1965. *Nacionalidad:* Japón. *Dirección:* Daisaku Shirakawa y Kimio Yabuki. *Producción:* Tôei Animation.

*¡Arriba, Pancho! [ハッスルパンチ (Hassuru Panchi) – Hustle Punch]*⁷³⁷

Categoría: serie de animación. *Fecha de emisión:* 01-11-1965 – 24-04-1966. *Nacionalidad:* Japón. *Dirección:* Hiroshi Ikeda e Isao Takahata. *Producción:* Tôei Animation.

*Rainbow Warrior Robin [レインボー戦隊ロビン (Reinbô Sentai Robin)]*⁷³⁸

Categoría: serie de animación. *Fecha de emisión:* 23-04-1966 – 24-03-1967. *Nacionalidad:* Japón. *Dirección:* VV. AA. *Producción:* Tôei Animation, Studio Zero.

*Sally, la maga [魔法使いサリー (Mahôtsukai Sarî) – Little Witch Sally/Sally the Witch]*⁷³⁹

Categoría: serie de animación. *Fecha de emisión:* 05-12-1966 – 30-12-1968. *Nacionalidad:* Japón. *Dirección:* Osamu Kasai. *Producción:* Tôei Animation.

Las aventuras de Hols, el príncipe del Sol (La princesa encantada) [Taiyô no ôji – Horusu no daibôken – The Adventures of Hols, Prince of the Sun/Little Norse Prince Valiant]

⁷³⁶ El dibujante de fotogramas clave (*key animator* en inglés) es el profesional de la animación encargado de realizar los *keyframes* o fotogramas que marcan el inicio y el final de un movimiento determinado, como pueda ser, por ejemplo, un simple giro de cabeza. Estos fotogramas clave o *keyframes* reciben el nombre de *genpa* en japonés.

⁷³⁷ Se desconocen los episodios en los que trabajó Miyazaki.

⁷³⁸ En esta serie no estrenada en el ámbito hispano, Miyazaki trabajó en los capítulos 34 y 38.

⁷³⁹ Miyazaki trabajó en los capítulos 77 y 80. La serie tuvo una segunda parte producida también por Tôei Animation y nuevamente dirigida por Osamu Kasai, pero en la que ya no participó Miyazaki. Esta segunda parte, emitida entre el 9 de octubre de 1989 y el 23 de septiembre de 1991, se estrenó en España con el título de *Sally, la bruja*, y en Hispanoamérica, como *Sally, la brujita*.

Categoría: largometraje de animación. *Año de producción:* 1968. *Nacionalidad:* Japón.
Dirección: Isao Takahata. *Producción:* Tôei Animation, Topcraft.

El gato con botas (Nagagutsu wo haita neko – Puss in Boots)

Categoría: largometraje de animación. *Año de producción:* 1969. *Nacionalidad:* Japón.
Dirección: Kimio Yabuki. *Producción:* Tôei Animation.

*El barco fantasma volador [空飛ぶゆうれい船 (Soratobu yûrei-sen) – The Flying Ghost Ship/Flying Phantom Ship]*⁷⁴⁰

Categoría: largometraje de animación. *Año de producción:* 1969. *Nacionalidad:* Japón.
Dirección: Hiroshi Ikeda. *Producción:* Tôei Animation.

*El secreto de Akko [ひみつのアッコちゃん (Himitsu no Akko-chan) – Akko-chan's Secret/Secret Little Akko]*⁷⁴¹

Categoría: serie de animación. *Fecha de emisión:* 06-01-1969 – 26-10-1970.
Nacionalidad: Japón. *Dirección:* Hiroshi Ikeda. *Producción:* Tôei Animation.

*Los Moomin [ムーミン (Mûmin) – Moomin]*⁷⁴²

Categoría: serie de animación. *Fecha de emisión:* 05-10-1969 – 27-12-1970.
Nacionalidad: Japón. *Dirección:* Masaaki Ôsumi *et al.* *Producción:* Tokyo Movie Shinsha, Mushi Productions.

La Isla del Tesoro de los animales [どうぶつ宝島 (Dôbutsu Takarajima) – Animal Treasure Island]

Categoría: largometraje de animación. *Año de producción:* 1971. *Nacionalidad:* Japón.
Dirección: Hiroshi Ikeda. *Producción:* Tôei Animation.

⁷⁴⁰ Las aportaciones de Miyazaki a la película fueron más allá de su trabajo como dibujante de *keyframes*, participando en la creación de varias escenas y animándolas posteriormente.

⁷⁴¹ Miyazaki trabajó en los capítulos 44 y 61.

⁷⁴² Miyazaki trabajó en el capítulo 23.

Alí Babá y los cuarenta ladrones [アリババと40匹の盗賊 (*Aribaba to yonjuppiki no tōzoku*) – *Ali Baba and the Forty Thieves*]

Categoría: largometraje de animación. *Año de producción:* 1971. *Nacionalidad:* Japón. *Dirección:* Hiroshi Shidara. *Producción:* Tōei Animation.

Monkey-Style Jumper Ecchan/Ecchan the Ninja [さるとびエッチちゃん (*Sarutobi Ecchan*)]⁷⁴³

Categoría: serie de animación. *Fecha de emisión:* 04-10-1971 – 27-03-1972. *Nacionalidad:* Japón. *Dirección:* VV. AA. *Producción:* Tōei Animation.

Las aventuras de Panda y sus amigos I (*Panda Kopanda – Panda! Go, Panda!/The Adventures of Panda and Friends*)

Categoría: medimetraje de animación. *Año de producción:* 1972. *Nacionalidad:* Japón. *Dirección:* Isao Takahata. *Producción:* Tokyo Movie Shinsha.

Yuki's Sun (*Yuki no taiyō*)⁷⁴⁴

Categoría: serie de animación. *Año de producción:* 1972. *Nacionalidad:* Japón. *Dirección:* Hayao Miyazaki.

Las aventuras de Panda y sus amigos II (*Panda Kopanda – Amefuri sâkasu no maki – Panda! Go, Panda!: Rainy Day Circus/Panda and Child: Rainy Day Circus*)

Categoría: medimetraje de animación. *Año de producción:* 1973. *Nacionalidad:* Japón. *Dirección:* Isao Takahata. *Producción:* Tokyo Movie Shinsha.

Wilderness Boy Isamu/Isamu the Wilderness Boy [荒野の少年イサム (*Kôya no shōnen Isamu*)]⁷⁴⁵

Categoría: serie de animación. *Fecha de emisión:* 04-04-1973 – 27-03-1974. *Nacionalidad:* Japón. *Dirección:* Kyōsuke Mikuriya y Yoshikata Nitta. *Producción:* Tokyo Movie Shinsha.

⁷⁴³ En esta serie no estrenada en el ámbito hispano, Miyazaki trabajó en el capítulo 6.

⁷⁴⁴ Título de una serie televisiva de la que sólo llegó a rodarse el episodio piloto, de apenas cinco minutos de duración.

⁷⁴⁵ En esta serie no estrenada en el ámbito hispano, Miyazaki trabajó en el capítulo 15.

El lanzador estrella [侍ジャイアンツ (*Samurai Jaiantsu*) – *Samurai Giants*]⁷⁴⁶

Categoría: serie de animación. *Fecha de emisión:* 07-10-1973 – 15-09-1974.

Nacionalidad: Japón. *Dirección:* Tadao Nagahama. *Producción:* Tokyo Movie Shinsha.

El perro de Flandes [フランダースの犬 (*Furandâsu no inu*) – *A Dog of Flanders*]⁷⁴⁷

Categoría: serie de animación. *Fecha de emisión:* 05-01-1975 – 28-12-1975.

Nacionalidad: Japón. *Dirección:* Yoshio Kuroda. *Producción:* Nippon Animation (antes Zuiyô Eizô), Fuji TV.

Rascal/Rascal, el mapache [あらいぐまラスカル (*Araiguma Rasukaru*) – *Rascal the Raccoon*]

Categoría: serie de animación. *Fecha de emisión:* 02-01-1977 – 25-12-1977.

Nacionalidad: Japón. *Dirección:* Hiroshi Saitô, Seiji Endô y Shigeo Koshi. *Producción:* Nippon Animation.

Ironman 28 [鉄人28号 (新) (*Tetsujin 28-gô (Shin)*) – *The New Adventures of Gigantor*]⁷⁴⁸

Categoría: serie de animación. *Fecha de emisión:* 03-10-1980 – 25-09-1981.

Nacionalidad: Japón. *Dirección:* VV. AA. *Dirección general:* Tetsuo Imazawa. *Producción:* Tokyo Movie Shinsha.

怪傑ゾロ [(*Kaiketsu Zoro*) 1982]⁷⁴⁹

Cobra Space Adventure [コブラ (*Kobura*) – *Space Adventure Cobra*]

⁷⁴⁶ Miyazaki trabajó en el capítulo 1.

⁷⁴⁷ Miyazaki trabajó en el capítulo 15.

⁷⁴⁸ Miyazaki trabajó en el episodio 8.

⁷⁴⁹ Proyecto que nunca salió adelante. Años más tarde, la idea fue retomada y acabó materializándose en la serie de animación *La leyenda del Zorro* [怪傑ゾロ (*Kaiketsu Zoro*)], que se emitió en Japón entre el 5 de abril de 1996 y el 28 de marzo de 1997. La dirección corrió a cargo de Katsumi Minoguchi, y la serie fue producida por Ashi Productions y Tôhō, aunque contó también con la colaboración del Studio Ghibli.

Categoría: largometraje de animación. *Año de producción:* 1982. *Nacionalidad:* Japón.
Dirección: Osamu Dezaki. *Producción:* Tokyo Movie Shinsha.

何だろ？ [(*Nan darô?*) ¿*Qué será?*]⁷⁵⁰

Categoría: anuncio televisivo. *Año de producción:* 1992. *Nacionalidad:* Japón.
Dirección: Hayao Miyazaki. *Producción:* Studio Ghibli.

Como escenógrafo (*scene designer/set designer*):

Las aventuras de Hols, el príncipe del Sol (La princesa encantada)

La Isla del Tesoro de los animales

Las aventuras de Panda y sus amigos I

Las aventuras de Panda y sus amigos II

Heidi (Arupusu no shôjo Haiji – Heidi, Girl of the Alps)

Categoría: serie de animación. *Fecha de emisión:* 06-01-1974 – 29-12-1974.
Nacionalidad: Japón / Alemania. *Dirección:* Isao Takahata. *Producción:* Zuiyô Eizô
(más tarde Nippon Animation), Fuji TV.

*Marco (Haha wo tazunete sanzen ri – Three Thousand Miles in Search of Mother/3000
Leagues in Search of Mother)*

Categoría: serie de animación. *Fecha de emisión:* 04-01-1976 – 26-12-1976.
Nacionalidad: Japón. *Dirección:* Isao Takahata. *Producción:* Nippon Animation.

Conan, el niño del futuro (Mirai shônen Konan – Conan, Boy of the Future)

Categoría: serie de animación. *Fecha de emisión:* 04-04-1978 – 31-10-1978.
Nacionalidad: Japón. *Dirección:* Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Keiji Hayakawa.
Dirección general: Hayao Miyazaki. *Producción:* Nippon Animation, NHK.

⁷⁵⁰ Serie de seis anuncios televisivos para conmemorar el 40º aniversario de la Nippon TV (NTV).

Ana de las Tejas Verdes [赤毛のアン (*Akage no An*) – *Anne of Green Gables*]⁷⁵¹

Categoría: serie de animación. *Fecha de emisión:* 07-01-1979 – 30-12-1979.

Nacionalidad: Japón. *Dirección:* Isao Takahata y Shigeo Koshi. *Producción:* Nippon Animation.

Como encargado de la estructura de la idea (*idea organizer*):

La Isla del Tesoro de los animales

Como encargado del *imageboard*:

長靴下のピッピ – 世界一強い女の子 [(*Nagakutsushita no Pippi – Sekai ichi tsuyoi onna no ko*) *Pippi Calzaslargas, la niña más fuerte del mundo*]⁷⁵²

Como encargado del *storyboard* (*drawing continuity*):

Yuki's Sun

Red-armored Suzunosuke/Redbreast Suzunosuke [赤胴鈴之助 (*Aka-dô Suzunosuke*)]⁷⁵³

Categoría: serie de animación. *Fecha de emisión:* 05-04-1972 – 28-03-1973.

Nacionalidad: Japón. *Dirección:* Shigetsugu Yoshida, Tetsuo Imazawa, Minoru Okazaki e Isao Takahata. *Producción:* Tokyo Movie Shinsha.

Lupin III (Parte II) [ルパン三世 (新) (*Rupan Sansei (Shin)*) – *The New Lupin III*]⁷⁵⁴

Categoría: serie de animación. *Fecha de emisión:* 03-10-1977 – 06-10-1980.

Nacionalidad: Japón. *Dirección:* Tsutomu Teruki / «Telecom» (seudónimo de Hayao Miyazaki) *et al.* *Producción:* Tokyo Movie Shinsha, Studio Telecom.

⁷⁵¹ Miyazaki trabajó en los capítulos 1-15.

⁷⁵² Título de una serie de animación proyectada en 1971 que iba a estar basada en la popular obra homónima de Astrid Lindgren, pero que sólo llegó a la fase de pre-producción.

⁷⁵³ En esta serie no estrenada en España, Miyazaki trabajó en los capítulos 26 y 27.

⁷⁵⁴ Miyazaki trabajó en los capítulos 145 y 155 y último, titulados, respectivamente, «Albatros, las alas de la muerte» [死の翼アルバトロス (*Shi no tsubasa Arubatorosu*)] y «Hasta siempre, querido Lupin» [さらば愛しきルパンよ (*Saraba itoshiki Rupan yo*)].

Sherlock Holmes/Detective Holmes (Meitantei Hômuza – Sherlock Hound/Great Detective Holmes)

Categoría: serie de animación. *Fecha de emisión:* 06-11-1984 – 20-05-1985. *Nacionalidad:* Japón / Italia. *Dirección:* Hayao Miyazaki *et al.* *Dirección general:* Hayao Miyazaki, Kyôtsuke Mikuriya. *Producción:* Tokyo Movie Shinsha, Radiotelevisione Italiana (RAI).

そらいろのたね [(*Sora-iro no tane*) *La semilla color cielo*]⁷⁵⁵

Categoría: anuncio televisivo. *Año de producción:* 1992. *Nacionalidad:* Japón. *Dirección:* Hayao Miyazaki. *Producción:* Studio Ghibli.

Susurros del corazón/Si escuchas con atención (Mimi wo sumaseba – Whisper of the Heart)

Categoría: largometraje de animación. *Año de producción:* 1995. *Nacionalidad:* Japón. *Dirección:* Yoshifumi Kondô. *Producción:* Studio Ghibli, Tokuma Shoten, Nippon Television (NTV), Hakuhôdô Inc.

The Whale Hunt [くじらとり (*Kujira-tori*)]⁷⁵⁶

Categoría: cortometraje de animación. *Año de producción:* 2001. *Nacionalidad:* Japón. *Dirección:* Hayao Miyazaki. *Producción:* Studio Ghibli.

*Firumu guru-guru*⁷⁵⁷

Categoría: serie de cortometrajes de animación. *Año de producción:* 2001-2008⁷⁵⁸. *Nacionalidad:* Japón. *Dirección:* Hayao Miyazaki. *Producción:* Studio Ghibli.

⁷⁵⁵ Anuncio televisivo en tres partes para conmemorar el 40º aniversario de la Nippon TV (NTV).

⁷⁵⁶ Cortometraje realizado por Miyazaki expresamente para el Cine Saturno del Museo Ghibli, en Mitaka (Tokio). Fuera de ahí, la obra sólo se ha proyectado en Nueva York, por lo que hemos recurrido al título en inglés. La traducción de la versión original al castellano sería *La caza de la ballena*.

⁷⁵⁷ Serie de cortometrajes realizados por Miyazaki para un proyector clásico de cine instalado en el Museo Ghibli, en Mitaka (Tokio). La serie, que consta de ocho piezas independientes exhibidas de forma continua y sin interrupciones, no se ha proyectado fuera de ahí, por lo que hemos recurrido al título en su versión original, traducible al castellano simplemente como *Filmes que dan vueltas* o *Filmes giratorios*.

⁷⁵⁸ Las tres primeras piezas –華麗なる舞踏会 [(*Kareinaru butôkai*) *Un baile espléndido*], ランプータンの冒険 [(*Ranpûtan no bôken*) *Las aventuras de Ranpûtan*] y 魚の魚 [(*Sakana no sakana*) *El pez del pez*]– son de 2001; las tres siguientes –タコレーター [(*Takorêtâ*) *Takolator*], Piyo-Piyo baba y Bôbô-kun–, de 2002; y las dos últimas –マダラン界 [(*Madaran-kai*) *El mundo de Madaran*] y 進化論

*House Hunting/Looking for a Home (Yado-sagashi)*⁷⁵⁹

Categoría: cortometraje de animación. *Año de producción:* 2006. *Nacionalidad:* Japón.

Dirección: Hayao Miyazaki. *Producción:* Studio Ghibli.

Como diseñador artístico (art designer):

*Las aventuras de Panda y sus amigos II*⁷⁶⁰

Como encargado del layout⁷⁶¹:

Las aventuras de Panda y sus amigos I

Las aventuras de Panda y sus amigos II

*Heidi*⁷⁶²

Marco

Tenguri, the Boy of the Plains/Tenguri, Boy of the Grassy Plain [草原の子テングリ
(*Sôgen no ko Tenguri*)]⁷⁶³

[(*Shinka-ron*) *La teoría de la evolución*]–, de 2007 y 2008, respectivamente. En marzo de 2003, la obra fue sonorizada.

⁷⁵⁹ Cortometraje realizado por Miyazaki expresamente para el Cine Saturno del Museo Ghibli, en Mitaka (Tokio). Fuera de ahí, la obra sólo se ha proyectado en Nueva York, por lo que hemos recurrido al título en inglés. La traducción de la versión original al castellano sería *En busca de alojamiento*.

⁷⁶⁰ Presumiblemente, Miyazaki también desempeñó la misma función en *Las aventuras de Panda y sus amigos I*, aunque ni el cargo ni su nombre aparecen en los títulos de crédito de esta película.

⁷⁶¹ En una película de animación, «[l]a etapa de *layout* comienza una vez que el diseño se ha completado. Este proceso es análogo a la división en planos de una película filmada de la realidad. Es aquí cuando los artistas de *layout* de fondos determinan el ángulo y la posición de la imaginaria cámara, de dónde proviene la luz y cómo se proyectan las sombras. Los artistas de *layout* de personajes determinan las principales poses que tendrán los personajes en cada escena, y de cada una harán un dibujo» (información extraída de https://es.wikipedia.org/wiki/Dibujo_animado#Layout).

⁷⁶² Aunque, actualmente, el uso del *layout* se ha generalizado en el mundo de la animación, no fue, al parecer, sino hasta la producción de *Heidi*, en 1974, que este sistema se empleó –y con gran éxito– por primera vez.

Categoría: cortometraje de animación. *Año de producción:* 1977. *Nacionalidad:* Japón.
Dirección: Yasuo Ôtsuka. *Producción:* Shin-ei Animation.

Ana de las Tejas Verdes

Como encargado del diseño mecánico (*mechanical designer*):

Conan, el niño del futuro

Como encargado del diseño de personajes (*character designer*):

Conan, el niño del futuro

Como director técnico (*technical director*):

Sherlock Holmes/Detective Holmes

Como autor de la idea original (*concept/original concept*):

Las aventuras de Panda y sus amigos I ⁷⁶⁴

On Your Mark (On Yua Mâku)

Categoría: cortometraje de animación / videoclip musical. *Año de producción:* 1995.
Nacionalidad: Japón. *Dirección:* Hayao Miyazaki. *Producción:* Studio Ghibli.

Koro's Big Day Out [コロの大きさんぽ (*Koro no ôsanpo*)]⁷⁶⁵

⁷⁶³ Cortometraje de veintidós minutos de duración basado en una historia de Osamu Tezuka y destinado a la publicidad de la empresa láctea japonesa Snow Brand Milk Products Co., Ltd. (Yuki-jirushi). Aunque se trata simplemente de una película promocional, la obra se ha convertido en una pequeña joya de la animación que, además, ha sido recomendada por el Ministerio de Educación japonés y por el Consejo Central de Bienestar de la Infancia (Chûô Jidô Fukushi Shingi-kai), entre otros organismos oficiales. El filme acusa la influencia de *Heidi* y *Marco* en la concepción de los personajes y en su estética general.

⁷⁶⁴ Presumiblemente, Miyazaki también desempeñó la misma función en *Las aventuras de Panda y sus amigos II*, aunque ni el cargo ni su nombre aparecen en los títulos de crédito de esta película.

Categoría: cortometraje de animación. *Año de producción:* 2002. *Nacionalidad:* Japón.
Dirección: Hayao Miyazaki. *Producción:* Studio Ghibli.

May and the Kittenbus [めいとこねこバス (*Mei to koneko-basu*)]⁷⁶⁶

Categoría: cortometraje de animación. *Año de producción:* 2002. *Nacionalidad:* Japón.
Dirección: Hayao Miyazaki. *Producción:* Studio Ghibli.

Imaginary Flying Machines [空想の空飛ぶ機械達 (*Kûsô no sora tobu kikaitachi*)]⁷⁶⁷

Categoría: cortometraje de animación. *Año de producción:* 2002. *Nacionalidad:* Japón.
Dirección: Hayao Miyazaki. *Producción:* Studio Ghibli.

House Hunting/Looking for a Home

Water Spider Monmon [水グモもんもん (*Mizu-gumo Monmon*)]⁷⁶⁸

Categoría: cortometraje de animación. *Año de producción:* 2006. *Nacionalidad:* Japón.
Dirección: Hayao Miyazaki. *Producción:* Studio Ghibli.

*Pan-dane to Tamago-hime*⁷⁶⁹

Categoría: cortometraje de animación. *Año de producción:* 2010. *Nacionalidad:* Japón.
Dirección: Hayao Miyazaki. *Producción:* Studio Ghibli.

⁷⁶⁵ Cortometraje realizado por Miyazaki expresamente para el Cine Saturno del Museo Ghibli, en Mitaka (Tokio). Fuera de ahí, la obra sólo se ha proyectado en Nueva York, por lo que hemos recurrido al título en inglés. La traducción de la versión original al castellano sería *El gran paseo de Koro*.

⁷⁶⁶ Cortometraje realizado por Miyazaki expresamente para el Cine Saturno del Museo Ghibli, en Mitaka (Tokio). Fuera de ahí, la obra sólo se ha proyectado brevemente en Estados Unidos, por lo que hemos recurrido al título en inglés. La traducción de la versión original al castellano sería *May y el pequeño «gatobús»*.

⁷⁶⁷ Cortometraje realizado por Miyazaki expresamente para el Cine Saturno del Museo Ghibli, en Mitaka (Tokio), aunque, gracias a un segundo proyecto de colaboración conjunta entre Japan Airlines y Ghibli – el primero fue para la producción de *Porco Rosso* –, la obra se ha proyectado también en algunos vuelos de la JAL como parte de la oferta de entretenimiento en cabina, por lo que hemos recurrido al título en inglés. La traducción de la versión original al castellano sería *Máquinas voladoras imaginarias*.

⁷⁶⁸ Cortometraje realizado por Miyazaki expresamente para el Cine Saturno del Museo Ghibli, en Mitaka (Tokio). Fuera de ahí, la obra sólo se ha proyectado en Nueva York, por lo que hemos recurrido al título en inglés. La traducción de la versión original al castellano sería *La araña de agua Monmon*.

⁷⁶⁹ Cortometraje realizado por Miyazaki expresamente para el Cine Saturno del Museo Ghibli, en Mitaka (Tokio). La obra no se ha proyectado fuera de ahí, por lo que hemos recurrido al título en su versión original, cuya traducción al castellano sería *La Levadura y la princesa Huevo*.

Como guionista (screenplayer/script):

Las aventuras de Panda y sus amigos I

Las aventuras de Panda y sus amigos II

*Lupin III (Parte II)*⁷⁷⁰

Sherlock Holmes/Detective Holmes

Sora-iro no tane

On Your Mark

Susurros del corazón/Si escuchas con atención

The Whale Hunt

Koro's Big Day Out

May and the Kittenbus

Imaginary Flying Machines

*Hoshi wo katta hi*⁷⁷¹

Categoría: cortometraje de animación. *Año de producción:* 2006. *Nacionalidad:* Japón.

Dirección: Hayao Miyazaki. *Producción:* Studio Ghibli.

⁷⁷⁰ Miyazaki trabajó en los capítulos 145 y 155 y último, titulados, respectivamente, «Albatros, las alas de la muerte» y «Hasta siempre, querido Lupin».

⁷⁷¹ Cortometraje realizado expresamente para el Cine Saturno del Museo Ghibli, en Mitaka (Tokio). La obra no se ha proyectado fuera de ahí, por lo que hemos recurrido al título en su versión original, cuya traducción al castellano sería *El día que compré una estrella* o *El día que tuve/crié una estrella*, dependiendo del ideograma del verbo *kau* –aquí en su forma pretérita: *katta*–, que, en japonés, y de forma deliberada, aparece escrito en *kana*, no en *kanji*, manteniendo así la ambigüedad. Para el guion de la película, Miyazaki se basó en una historia del artista Naohisa Inoue.

House Hunting/Looking for a Home

Water Spider Monmon

ちゅうずもう (*Chû-zumô*)⁷⁷²

Categoría: cortometraje de animación. *Año de producción:* 2010. *Nacionalidad:* Japón.
Dirección: Akihiko Yamashita. *Producción:* Studio Ghibli.

*Arrietty y el mundo de los diminutos (Karigurashi no Arietti – The Borrower Arrietty)*⁷⁷³

Categoría: largometraje de animación. *Año de producción:* 2010. *Nacionalidad:* Japón.
Dirección: Hiromasa Yonebayashi (Maro). *Producción:* Studio Ghibli, Tôhô, Nippon Television (NTV), Mitsubishi Corporation, Hakuhôdô DY Media Partners Inc., Dentsû Inc., Buena Vista Home Entertainment / Disney.

Pan-dane to Tamago-hime

*La colina de las amapolas [コクリコ坂から (Kokuriko-zaka kara) – From Up on Poppy Hill]*⁷⁷⁴

Categoría: largometraje de animación. *Año de producción:* 2011. *Nacionalidad:* Japón.
Dirección: Gorô Miyazaki. *Producción:* Studio Ghibli, Tôhô, Nippon Television (NTV), Mitsubishi Corporation, Hakuhôdô DY Media Partners Inc., Buena Vista Home Entertainment / Disney.

⁷⁷² Cortometraje realizado expresamente para el Cine Saturno del Museo Ghibli, en Mitaka (Tokio). La obra no se ha proyectado fuera de ahí, por lo que hemos recurrido al título en su versión original, cuya libre traducción al castellano podría ser *El sumo de los ratones* –el sumo es la lucha marcial japonesa cuerpo a cuerpo, y *chû*, la onomatopeya nipona para el grito de estos roedores–. En realidad, *El sumo de los ratones* es la traducción literal de *ねずみのすもう (Nezumi no sumô)*, el cuento tradicional japonés en el que se basó Miyazaki para escribir el guion de la película.

⁷⁷³ La traducción del título original sería, literalmente, *Arrietty, la que toma prestado/Arrietty, la usuaria*. Para la escritura del guion, Miyazaki contó con la colaboración de Keiko Miwa, que ya había participado en el de *Cuentos de Terramar*.

⁷⁷⁴ La traducción literal del título en japonés sería *Desde la cuesta/pendiente de las amapolas*. Para la escritura del guion, Miyazaki volvió a contar con la colaboración de Keiko Miwa, que ya había trabajado con él en *Arrietty y el mundo de los diminutos*.

Como codirector:

Lupin III (Parte I) [ルパン三世 (*Rupan Sansei*) – *Lupin III*]⁷⁷⁵

Categoría: serie de animación. *Fecha de emisión:* 24-10-1971 – 26-03-1972.

Nacionalidad: Japón. *Dirección:* Hayao Miyazaki, Isao Takahata y Masaaki Osumi.

Producción: Tokyo Movie Shinsha.

Sherlock Holmes/Detective Holmes

Como director:

Yuki's Sun

*Conan, el niño del futuro*⁷⁷⁶

*Lupin III (Parte II)*⁷⁷⁷

Sora-iro no tane

Nan darô

On Your Mark

*Susurros del corazón/Si escuchas con atención*⁷⁷⁸

The Whale Hunt

⁷⁷⁵ Miyazaki dirigió, junto con Takahata, todos los capítulos de la serie a partir del 7, exceptuando el 9 y el 12.

⁷⁷⁶ El capítulo 4 fue codirigido con Keiji Hayakawa.

⁷⁷⁷ Miyazaki dirigió los capítulos 145 y 155 y último, titulados, respectivamente «Albatros, las alas de la muerte» y «Hasta siempre, querido Lupin».

⁷⁷⁸ Miyazaki se encargó de dirigir la secuencia onírica del filme en la que Shizuku, la protagonista, se eleva por los aires junto con el gato Barón.

三鷹の森ジブリ美術館 [(*Mitaka no Mori Jiburi Bijutsukan*) *Museo Ghibli del Bosque de Mitaka*]⁷⁷⁹

Categoría: serie de anuncios televisivos. *Año de producción:* 2001. *Nacionalidad:* Japón. *Producción:* Studio Ghibli, Nibariki.

Firumu guru-guru

Koro's Big Day Out

May and the Kittenbus

Imaginary Flying Machines

おうちで食べよう [(*O-uchi de tabeyô*) *Comamos en casa*]⁷⁸⁰

Categoría: serie de anuncios televisivos. *Año de producción:* 2003-2004. *Nacionalidad:* Japón. *Producción:* Studio Ghibli, Nibariki.

Hoshi wo katta hi

House Hunting/Looking for a Home

Water Spider Monmon

Pan-dane to Tamago-hime

Como productor o productor ejecutivo:

柳川堀割物語 [(*Yanagawa horiwari monogatari*) *Cuentos de los canales de Yanagawa*]

⁷⁷⁹ Serie de tres anuncios publicitarios del Museo Ghibli de Mitaka (Tokio).

⁷⁸⁰ Serie de siete anuncios publicitarios para la marca alimentaria japonesa *Hausu Shokuhin* (*House Foods*), cuyo eslogan es, precisamente, éste: «o-uchi de tabeyô» («comamos en casa»). En realidad, la participación de Miyazaki en ellos como realizador sólo está acreditada en uno de los *spots*, que, además, fue codirigido con Yoshiyuki Momose.

Categoría: documental. *Año de producción:* 1987. *Nacionalidad:* Japón. *Dirección:* Isao Takahata. *Producción:* Nibariki.

Recuerdos del ayer/Jirones de recuerdos (Omohide poro-poro – Only Yesterday)

Categoría: largometraje de animación. *Año de producción:* 1991. *Nacionalidad:* Japón. *Dirección:* Isao Takahata. *Producción:* Studio Ghibli, Tokuma Shoten, Nippon Television (NTV), Hakuhôdô Inc.

Pompoko (Heisei tanuki gassen ponpoko – Pom Poko)

Categoría: largometraje de animación. *Año de producción:* 1994. *Nacionalidad:* Japón. *Dirección:* Isao Takahata. *Producción:* Studio Ghibli, Tokuma Shoten, Nippon Television (NTV), Hakuhôdô Inc.

Susurros del corazón/Si escuchas con atención

Mitaka no Mori Jiburi Bijutsukan

Haru en el reino de los gatos (Neko no on-gaeshi – The Cat Returns)

Categoría: largometraje de animación. *Año de producción:* 2002. *Nacionalidad:* Japón. *Dirección:* Hiroyuki Morita. *Producción:* Studio Ghibli, Tokuma Shoten, Nippon Television (NTV), Hakuhôdô Inc., Mitsubishi Corporation, Tôhô.

O-uchi de tabeyô

Arrietty y el mundo de los diminutos

Como organizador del proyecto (planning/planner/project concept):

Pompoko

Haru en el reino de los gatos

空想の機械達の中の破壊の発明 (*Kûsô no kikaitachi no naka no hakai no hatsumeï*)⁷⁸¹

Categoría: cortometraje de animación. *Año de producción:* 2002. *Nacionalidad:* Japón.
Dirección: Hideaki Anno. *Producción:* Studio Ghibli.

Chû-zumô

Arrietty y el mundo de los diminutos

たからさがし (*Takara-sagashi*)⁷⁸²

Categoría: cortometraje de animación. *Año de producción:* 2011. *Nacionalidad:* Japón.
Dirección: Takeshi Inamura. *Producción:* Studio Ghibli.

La colina de las amapolas

Como autor de canciones para bandas sonoras^{783:}

*Heidi*⁷⁸⁴

*O-uchi de tabeyô*⁷⁸⁵

⁷⁸¹ Cortometraje realizado expresamente para el Cine Saturno del Museo Ghibli, en Mitaka (Tokio). La obra no se ha proyectado fuera de ahí, por lo que hemos recurrido al título en su versión original, cuya traducción al castellano sería *La invención de la destrucción en las máquinas imaginarias*.

⁷⁸² Cortometraje realizado expresamente para el Cine Saturno del Museo Ghibli, en Mitaka (Tokio). La obra no se ha proyectado fuera de ahí, por lo que hemos recurrido al título en su versión original, cuya traducción al castellano sería *La búsqueda del tesoro*. El filme se basa en el libro homónimo de Rieko Nakagawa ilustrado por Yuriko Ômura.

⁷⁸³ Ésta es una de las facetas menos conocidas y, sin embargo, más destacables de Hayao Miyazaki, como bien señala el compositor y músico Jô Hisaishi: «Creo que Miyazaki es también un gran letrista» [«I think Miyazaki is also a great lyrics writer», *cit.* en <http://www.ghibliworld.com/newsarchive.html> (T. del A.)]. Excluimos en este apartado, empero, sus canciones para largometrajes.

⁷⁸⁴ Miyazaki es coautor del tema principal junto con Eriko Kishida, quien ya había escrito también la letra del tema principal de *Ana de las Tejas Verdes*.

⁷⁸⁵ La composición, que lleva por título おかあさんの写真 [(*Okâsan no shashin*) *La fotografía de mi madre*], fue interpretada por Tsunehiko Kamijô, quien, en rueda de prensa, declaró que se trataba de una pieza conmovedora: «En el estudio de grabación pude ver, mientras la cantaba, lágrimas en los ojos de Miyazaki» [«[a]t the recording studio, I saw that were tears in Miyazaki's eyes when I was singing the

Como actor de doblaje⁷⁸⁶:

*May and the Kittenbus*⁷⁸⁷

*Imaginary Flying Machines*⁷⁸⁸

7.2.3. Fichas técnicas y artísticas de los largometrajes

Lupin III – El castillo de Cagliostro

[ルパン三世 – カリオストロの城 (*Rupan Sansei – Kariosutoro no shiro*) – *Lupin the Third: The Castle of Cagliostro*]

Categoría: largometraje de animación. *País*: Japón. *Argumento*: la obra de Kazuhiko Katô (Monkey Punch) publicada en la revista semanal *Manga Action*, basada, a su vez, en los personajes de Maurice Leblanc. *Guion*: Hayao Miyazaki, Haruya Yamazaki. *Dirección*: Hayao Miyazaki. *Producción*: Tokyo Movie Shinsha. *Productor*: Tetsuo Katayama. *Productor ejecutivo*: Yutaka Fujioka. *Director de fotografía*: Hirokata Takahashi. *Director artístico*: Shichirô Kobayashi. *Diseño de color*: Hiroko Kondô. *Director de animación*: Yasuo Ôtsuka. *Montaje*: Masatoshi Tsurubuchi. *Ingeniero de sonido*: Satoshi Katô. *Música*: Yûji Ôno. *Estreno*: 1979. *Duración*: 99 minutos.

*Intérpretes*⁷⁸⁹: Yasuo Yamada – Ricky Coello [primer doblaje] / Albert Roig [segundo doblaje] (*Lupin III*), Eiko Masuyama – María Pilar Quesada [primer doblaje] / Teresa

song», *cit.* en <http://www.animenewsnetwork.com/news/2003-05-28/miyazaki-tv-commercial> (T. del A.).

⁷⁸⁶ En el cine de animación, el actor de doblaje es quien presta su voz a un personaje. En japonés, este profesional recibe el nombre de *seiyû*, y su trabajo es conocido como *afureko*, abreviación de *afutâ rekôdingu*, del inglés *after recording* (literalmente, «postsincronización»).

⁷⁸⁷ En esta mini-secuela de *Mi vecino Totoro*, Miyazaki prestó su voz a los personajes del *ô-totoro* y la «gatabuela» (*neko-bâchan*).

⁷⁸⁸ En esta obra, Miyazaki prestó su voz al personaje del cerdo narrador, inspirado en el protagonista epónimo de *Porco Rosso*.

⁷⁸⁹ De aquí en adelante, indicaremos siempre el nombre de los actores japoneses y el de los actores de la versión castellana separados por un guion. En este caso, los actores españoles que aparecen son los que intervinieron en el doblaje de la versión en VHS editada en 1997 por Manga Films y en el doblaje de la

Manresa [segundo doblaje] (Fujiko Mine), Kiyoshi Kobayashi – Jordi Ribes [primer doblaje] / Toni Sevilla [segundo doblaje] (Daisuke Jigen), Makio Inoue – José Posada [primer doblaje] / Marc Zanni [segundo doblaje] (Goemon Ishikawa), Gorô Naya – Rafael Calvo [primer doblaje] / Domènech Farell [segundo doblaje] (inspector Zenigata), Sumi Shimamoto – Nuria Trifol [primer doblaje] / Eva Lluch [segundo doblaje] (Clarisse), Tarô Ishida – Paco Gázquez [primer doblaje] / Pep Torrents [segundo doblaje] (conde de Cagliostro).

Sinopsis: Tras atracar el Casino Mónaco –trasunto del Casino de Montecarlo–, el famoso caco Arsène Lupin III y su camarada Daisuke Jigen advierten que el dinero que han robado es falso. Decididos a averiguar el origen del fraude, se dirigen, guiados por su intuición, al Principado de Cagliostro, gobernado por el Conde, un siniestro aristócrata que, efectivamente, dispone en su castillo de una enorme maquinaria de falsificación de billetes internacionales. Avisado de la presencia allí del ladrón, el inspector Kôichi Zenigata viaja hasta el pequeño estado para ofrecer al noble la protección de la INTERPOL, pero éste, que ve su actividad como una peligrosa intromisión, hace que pronto sea relevado de su tarea. Las sospechas del policía lo llevan a aliarse temporalmente con Lupin para poner al descubierto los oscuros negocios del villano, cuyas influyentes amistades en la INTERPOL le permiten, no obstante, seguir delinquiendo con total impunidad. Con la ayuda de Fujiko Mine, ladrona profesional con la que el protagonista mantiene una extraña relación amorosa no exenta de competitividad, y que se ha trasladado a Cagliostro en busca de sus legendarias riquezas, Zenigata logra sacar el caso a la luz, mientras que, con la colaboración de sus compañeros Daisuke Jigen y Goemon Ishikawa XIII, Lupin consigue rescatar a la princesa Clarisse –la legítima heredera del trono– de las garras del noble, a quien éste quería desposar para unir así las dos ramas de la familia a la que ambos pertenecen, simbolizadas por dos anillos que, al juntarse, revelan la existencia de una ciudad romana sumergida, el inimaginable tesoro del que tanto el aristócrata como los ladrones pretendían apoderarse. Finalmente, el Conde muere, Cagliostro es ocupado por las fuerzas de la Policía Internacional y, deshecho el pacto, Zenigata y Lupin vuelven a su respectiva condición de perseguidor y perseguido.

versión en DVD editada en 2014 por Selecta Visión (fuentes: <http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelícula.asp?id=23909> y <http://tecnoslave.com/otaku/analisis-lupin-iii-el-castillo-de-cagliostro/2/>).

Comentario personal: Lupin III – El castillo de Cagliostro tiene el doble honor de ser el primer largometraje dirigido por Hayao Miyazaki y la primera película de *anime* en presentarse al Festival Internacional de Cine de Cannes. Injustamente ignorado en Occidente por el gran público, éste no sólo es el mejor y más aclamado de los seis filmes que existen sobre el célebre ladrón de guante blanco; es también el primero en el que el director japonés introduce ya algunas de las características propias que definirán su producción artística posterior, como, por ejemplo, la aparición de fuertes personajes femeninos y de diversos ingenios voladores, o la recurrencia al rico patrimonio cultural europeo como fuente de inspiración para los decorados y las tramas argumentales. Un trabajo, en definitiva, muy a tener en cuenta, en el que la acción, la poesía y el humor más hilarante se combinan de forma magistral para crear una obra memorable.

Reseñas: «[U]no de los más grandes filmes de aventura de todos los tiempos»⁷⁹⁰ (Steven Spielberg). «*El castillo de Cagliostro* comienza con un atraco y una persecución automovilística, como otras muchas películas animadas de acción, pero ésta sí está realmente animada con la viva paleta de colores y con la peculiar sensibilidad pop que han convertido a otras creaciones de *anime* –especialmente *Akira*– en obras de culto»⁷⁹¹ (*The New York Times*). «[U]na estimulante *opera prima* [...]»⁷⁹² (*Panorama*).

Nausicaä del Valle del Viento

[風の谷のナウシカ (*Kaze no Tani no Naushika*) – *Nausicaä of the Valley of the Wind*]

Categoría: largometraje de animación. *Período de producción:* mayo de 1983 – marzo de 1984. *País:* Japón. *Idea original, guion y dirección:* Hayao Miyazaki, a partir de su

⁷⁹⁰ «[O]ne of the greatest adventure movies of all time» [fuente: edición especial del DVD de la película editado por Manga Entertainment (T. del A.)].

⁷⁹¹ «“The Castle of Cagliostro” begins with a robbery and a car chase, which makes it sound like plenty of other cartoonish action films. But this one really is animated, with the vivid color palette and peculiar pop sensibility that have turned other Japanese animated features (notably “Akira”) into cult favorites» [fuente: <http://www.nytimes.com/1992/07/03/movies/review-film-a-wolf-a-princess-a-castle-in-the-alps.html> (T. del A.)].

⁷⁹² «[U]ne première oeuvre stimulante [...]» [fuente: <http://www.panoramacinema.com/html/critiques/lupinthethirdcastle.htm> (T. del A.)].

novela gráfica homónima. *Producción*: Tokuma Shoten, Hakuhôdô, Topcraft. *Productor*: Isao Takahata. *Producción ejecutiva*: Yasuyoshi Tokuma, Michio Kondô. *Director de fotografía*: Kôji Shiragami. *Dirección artística*: Mitsuki Nakamura. *Diseño de color*: Michiyo Yasuda, Yoshio Suzuki. *Director de animación*: Kazuo Komatsubara. *Montaje*: Tomoko Kida. *Ingeniero de sonido*: Shigeharu Shiba. *Música*: Jô Hisaishi. *Estreno*: 11 de marzo de 1984. *Duración*: 116 minutos. *Número de «cels»*: 56.078.

*Intérpretes*⁷⁹³: Sumi Shimamoto – Belén Rodríguez (Nausicaä), Gorô Naya – Luis Porcar (Yupa), Yoshiko Sakakibara – Mercedes Cepeda (Kushana), Yôji Matsuda – Jesús Alberto Pinillos (Asbel), Iemasa Kayumi – Alfonso Laguna (Kurotowa), Ichirô Nagai – Antonio Medina (Mito), Miina Tominaga – Míriam Valencia (Lastelle), Akiko Tsuboi – Elena Palacios (madre de Asbel y de Lastelle), Mahito Tsujimura – Julián Rodríguez (rey Jhil), Hisako Kyôda – Pilar Gentil (Ôbaba), Jôji Yanami – Luis Gaspar (Gikkuri), Kôhei Miyauchi – Javier Franquelo (Gol).

Sinopsis: Mil años después del hundimiento de la civilización industrial, buena parte de la Tierra está cubierta por el Mar Podrido, un bosque ciclópeo formado por hongos de esporas venenosas y habitado por gigantescos insectos mutantes, entre los que destacan los *ômu*. Una de las comunidades humanas supervivientes es la del Valle del Viento, gobernada por el rey Jhil, padre de Nausicaä. Allí es donde se estrella una nave del vecino estado militarista de Tolmekia, que lleva como rehén a la princesa Lastelle de Pejite, y entre su cargamento, el embrión del último de los Dioses Guerreros que destruyeron el mundo durante los Siete Días de Fuego. Allí es también donde Kushana, princesa de Tolmekia, se presenta con su ejército poco después. El rey Jhil es asesinado y la población sometida. Kushana quiere unificar los territorios y reclutar fuerzas para

⁷⁹³ De esta película existen dos doblajes al castellano. El primero de ellos fue realizado en 1987 para la edición del filme en VHS a partir de una versión muy modificada del original distribuida en EE.UU. en esos mismos años con el título de *Warriors of the Wind* (*Guerreros del Viento* en nuestro país). Dicha versión fue editada con cortes y con cambios en los nombres de los personajes, alteraciones mantenidas en la versión española, que, además, incurrió en otras –como la castellanización de esos mismos nombres ya cambiados–, presumiblemente para adaptar la película al público hispano. Con ello, *Guerreros del Viento* desvirtuó por completo el sentido original de *Nausicaä*, y se convirtió en una versión tan alejada de la obra original, que hemos decidido no incluir aquí los actores de doblaje de ésta. Así pues, los nombres que detallamos corresponden a los de los actores que prestaron su voz para la edición en DVD distribuida en 2010 por Aurum Producciones (fuente: <http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelicula.asp?id=20111>).

luchar contra el avance del Mar Podrido, que pretende destruir con ayuda del Dios Guerrero. El monstruo ha sido desenterrado y robado de Pejite, cuyos habitantes se vengan de la muerte y destrucción dejadas por los tolmekianos soliviantando a los *ômu* y dirigiéndolos hacia el Valle del Viento, donde éstos se encuentran. Kushana y sus tropas contraatacan con el Dios Guerrero, que, al no estar totalmente formado, se derrite antes de poder acabar con ellos. En un desesperado intento por evitar la catástrofe, Nausicaä, que ha descubierto junto a Asbel, el hermano de Lastelle, el poder regenerador que se esconde bajo el Mar Podrido, y que actúa de mediadora entre los seres humanos y entre éstos y la Naturaleza, se coloca ante las hordas enfurecidas de *ômu*, que pasan sobre ella. Su sacrificio salva a su pueblo y aplaca la ira de los insectos, que, ante la sorpresa general, elevan el cuerpo de la joven sobre sus antenas sanadoras y la resucitan. Arrepentida, Kushana regresa a Tolmekia y el Valle del Viento vuelve a ser la comunidad idílica que era al principio.

Comentario personal: Podríamos afirmar que *Nausicaä* contiene el germen de toda la producción de Miyazaki, y estaríamos en lo cierto, puesto que en ella se encuentran ya, expuestas de forma clara y rotunda, las líneas maestras de su discurso fílmico, y muy especialmente, ese mensaje pacifista y *ecológico* que caracteriza su obra y que le valió a la película una recomendación especial del Fondo Mundial para la Naturaleza (WWF – World Wildlife Fund). Con una animación más que avanzada para su época, el director japonés dotó a esta fantasía postapocalíptica y visionaria de una potente imaginaria de dimensiones épicas y casi míticas, comparable sólo a la que años después crearía para *La princesa Mononoke*. *Nausicaä* compendia en clave alegórica la grandeza ética y estética de un verdadero gigante, y su exitosa acogida por parte de crítica y público permitió, además, a su autor recaudar los ingresos necesarios para la creación del Studio Ghibli.

Reseñas: «[U]na fantasía ecológica envuelta en una imaginación visual y en un surrealismo maravillosos»⁷⁹⁴ (*Total Film*). «¡Más *cool* que los gusanos gigantes de *Dune!* [...] [E]s una gozada»⁷⁹⁵ (*eFilmCritic.com*). «Nausicaä, princesa del Valle del

⁷⁹⁴ «An eco-fantasy packed with visual imagination and surreal wonder» [fuente: http://www.ebay.com/itm/Nausica-of-the-Valley-of-the-Wind-/232261332003?_ul=CR (T. del A.)].

⁷⁹⁵ «Cooler than the giant worms in “Dune”! [...] [I]t's a delight» [fuente: <http://www.efilmcritic.com/review.php?movie=11758> (T. del A.)].

Viento, es una heroína –o, más bien, un héroe– de la gran pantalla para toda la eternidad»⁷⁹⁶ (*TheMovieReport.com*).

El castillo en el cielo

[天空の城ラピュタ (*Tenkû no shiro Rapyuta*) – *Laputa: Castle in the Sky*]

Categoría: largometraje de animación. *Período de producción:* junio de 1985 – julio de 1986. *País:* Japón. *Idea original, guion y dirección:* Hayao Miyazaki. *Producción:* Studio Ghibli, Tokuma Shoten. *Productor:* Isao Takahata. *Producción ejecutiva:* Yasuyoshi Tokuma, Tôru Hara. *Director de fotografía:* Hirokata Takahashi. *Directores artísticos:* Toshirô Nozaki, Nizô Yamamoto. *Diseño de color:* Michiyo Yasuda. *Director de animación:* Tsukasa Niwauchi. *Montaje:* Takeshi Seyama. *Ingeniero de sonido:* Shigeharu Shiba. *Música:* Jô Hisaishi. *Estreno:* 2 de agosto de 1986. *Duración:* 124 minutos. *Número de «cels»:* 69.262.

*Intérpretes*⁷⁹⁷: Keiko Yokozawa – Ana Esther Alborg [primer y segundo doblaje] (Sheeta), Mayumi Tanaka – Nacho Aldeguer [primer doblaje] / Chelo Molina [segundo doblaje] (Pazu), Minori Terada – Antonio Villar [primer doblaje] / Óscar Castellanos [segundo doblaje] (Muska), Kotoe Hatsui – Pilar Gentil [primer doblaje] / Marisa Marco [segundo doblaje] (Dola), Ichirô Nagai – José Ángel Juanes [primer doblaje] / Chema Lara [segundo doblaje] (General Môro), Takumi Kamiyama – Manuel Bellido [primer doblaje] / Pablo del Hoyo [segundo doblaje] (Charles), Yoshito Yasuhara – David García Vázquez [primer doblaje] / Francisco Javier Martínez [segundo doblaje] (Louis), Sukekiyo Kameyama – Abraham Aguilar [primer doblaje] / Roberto Cuenca Martínez [segundo doblaje] (Henri).

⁷⁹⁶ «Nausicaä, princess of the Valley of the Wind, is a screen heroine –or, rather, hero– for the ages» [fuente: https://www.rottentomatoes.com/m/nausicaa_of_the_valley_of_the_wind/ (T. del A.)].

⁷⁹⁷ De esta película existen dos doblajes al castellano. En el primero, realizado en 2003 por Buena Vista Home Entertainment, el nombre original de la isla flotante, Laputa, fue sustituido por «Lapuntu», debido a las connotaciones peyorativas que «Laputa» tiene en la lengua española. En el segundo, llevado a cabo por Aurum Producciones en 2010, la isla conserva su nombre original, si bien éste sigue sin aparecer en el título del filme. Indicamos aquí los actores de doblaje de ambas versiones (fuentes: <http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelicula.asp?id=8824> y <http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelicula.asp?id=21884>

Sinopsis: Pazu es un muchacho que se gana la vida en las minas. Una noche ve descender suavemente del cielo a Sheeta, una niña con un misterioso colgante al cuello. Se trata de la piedra levitatoria, una joya que señala el lugar donde se halla la legendaria isla flotante de Laputa, en cuyo castillo se dice que hay magníficos tesoros pertenecientes a una poderosa civilización ya extinguida. Ésa es la razón por la que Sheeta es perseguida, tanto por el Gobierno como por una banda de piratas del aire. Pazu, que está convencido de la existencia de la fortaleza celeste, escapa junto a ella, pero no puede impedir su captura por parte de Muska, un agente secreto del Estado. Éste revela a la joven que ella es la legítima reina de Laputa, y que ambos pertenecen a una misma familia que, mucho tiempo atrás, al descender a la tierra, se dividió en dos ramas irreconciliables. Muska pretende ahora usurpar el trono y dominar el mundo con las destructivas armas del castillo aéreo. Pazu, entretanto, se une a los piratas y consigue finalmente liberar a Sheeta, pero en el rescate ésta pierde la piedra levitatoria, que cae en manos de Muska. Con ella en su poder, éste se dirige junto al Ejército hacia la isla flotante. Pazu y Sheeta, a bordo de la nave de los piratas, también. Durante la travesía, una tormenta rompe la cuerda de sujeción de la cometa en la que viajan, y ésta se pierde entre las nubes. La cometa aterriza en los jardines de Laputa. Desde allí, los niños advierten que Muska también ha llegado, y que los piratas han sido hechos prisioneros. Pazu consigue liberarlos, pero Sheeta es capturada por Muska, que pronto se deshace de los militares que lo acompañan. La muchacha logra quitarle la piedra levitatoria, y junto a Pazu, que ha acudido en su ayuda, recita las palabras mágicas que destruyen la maquinaria bélica de la fortaleza y acaban con el villano. Los jóvenes abandonan la isla flotante en su cometa, se despiden de los piratas y, felices, se pierden juntos en el cielo del crepúsculo.

Comentario personal: Con su tercer largometraje, una obra de excepcional madurez creativa y de un estilo ya completamente formado, Miyazaki confirmó el innegable talento que había demostrado en sus trabajos anteriores, y estableció la política artística que a partir de ese momento iba a seguir el Studio Ghibli, del que *El castillo en el cielo* es su primera producción. Recurriendo a diversas fuentes literarias e iconográficas de las tradiciones de Oriente y Occidente –característica que se convertirá en uno de los rasgos definitorios de su filmografía–, y mezclando sabiamente los elementos propios del cine de aventuras con una buena dosis de comicidad, el autor convierte esta película

de tono colosal y arrebatado lirismo en una sucesión de imágenes que en nada tienen que envidiar a los mejores ejemplos del cine de acción real, y que, una vez vistas, permanecen para siempre en la retina del espectador.

Reseñas: «Asombrosa por momentos»⁷⁹⁸ (*The Washington Post*). «Una película de animación japonesa de dimensiones similares a *La Guerra de las Galaxias* [...]. La animación es magnífica [...], la combinación de maquinaria antigua y de alta tecnología es encantadora, y la historia contiene una buena dosis de ingenio y ternura»⁷⁹⁹ (*Variety*).

Mi vecino Totoro

[となりのトトロ (*Tonari no totoro*) – *My Neighbor Totoro*]

Categoría: largometraje de animación. *Período de producción:* abril de 1987 – abril de 1988. *País:* Japón. *Idea original, guion y dirección:* Hayao Miyazaki. *Producción:* Studio Ghibli, Tokuma Shoten. *Productor:* Tôru Hara. *Productor ejecutivo:* Yasuyoshi Tokuma. *Director de fotografía:* Hisao Shirai. *Director artístico:* Kazuo Oga. *Diseño de color:* Nobuko Mizuta. *Director de animación:* Yoshiharu Satô. *Montaje:* Takeshi Seyama. *Ingeniero de sonido:* Shigeharu Shiba. *Música:* Jô Hisaishi. *Estreno:* 16 de abril de 1988. *Duración:* 86 minutos. *Número de «cels»:* 48.473.

*Intérpretes*⁸⁰⁰: Hitoshi Takagi – Juan Perucho (*totoro*), Noriko Hidaka – Sandra Jara (Satsuki Kusakabe), Chika Sakamoto – Eva Díez (May Kusakabe), Shigesato Itoi – Ignacio Gijón (Tatsuo Kusakabe), Sumi Shimamoto – Laura Palacios (Yasuko Kusakabe), Toshiyuki Amagasa – Amparo Bravo (Kanta Ôgaki), Tanie Kitabayashi –

⁷⁹⁸ «Frequently astounding» [fuente: http://www.washingtonpost.com/wp-srv/style/longterm/movies/videos/laputacastleintheskynrharrington_a0aac9.htm (T. del A.)].

⁷⁹⁹ «A Japanese animated film of “Star Wars” dimensions [...]. Animation is excellent [...]. The combination of high-tech and old-fashioned machinery [...] is charming, and the story contains a good deal of wit and compassion» [fuente: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/laputa/impressionsold.html> (T. del A.)].

⁸⁰⁰ Indicamos aquí los nombres correspondientes a los actores de doblaje de la versión castellana del filme editada directamente en VHS en 1995, que son los mismos de la versión castellana en DVD editada en 2009 por Aurum Producciones (fuente: <http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelícula.asp?id=19051>).

Ana Díaz Plana (abuela de Kanta), Hiroko Maruyama – Amparo Valencia (madre de Kanta), Machiko Washio – Begoña Hernando (profesora).

Sinopsis: Japón. Finales de la década de 1950. May y Satsuki Kusakabe se trasladan de Tokio a Tokorozawa junto a su progenitor con la finalidad de poder estar cerca de su madre, ingresada en un hospital para tuberculosos. Allí en el campo, sus vidas transcurren plácidamente en compañía de sus nuevos vecinos y de un grupo de *totoro*, unos simpáticos espíritus de la naturaleza que ayudan a las niñas a sobrellevar con alegría la ausencia de la figura materna. Un día llega un telegrama del hospital avisando de su empeoramiento de salud, lo que provoca un gran desasosiego en las pequeñas. May se escapa de casa con una mazorca a cuestas para llevársela a su madre, con la esperanza de que, al comerla, ésta se recupere, pero se pierde en el camino. Ayudada por los lugareños, su hermana parte en su búsqueda, sin éxito. Desesperada, Satsuki recurre al enorme *totoro* que mora en el alcanforero junto a su hogar, quien le presta su «gatobús», un autobús mágico con forma de gato que la lleva enseguida junto a May. Tras el reencuentro, las niñas se dirigen, a bordo de su nuevo amigo, al hospital, donde descubren que, aparte de estar ligeramente acatarrada, su madre se encuentra bien. Las pequeñas regresan felices a casa. Poco tiempo después lo hace su progenitora, ya restablecida de su enfermedad.

Comentario personal: Si hay un filme que se haya convertido en buque insignia del Studio Ghibli, ése es, sin duda, *Mi vecino Totoro*. Reproducido en los más diversos artículos de *merchandising* y erigido en logotipo y marca de la casa, el enorme, peludo y gracioso ser que da título a la película constituye el más célebre personaje nacido de la portentosa imaginación miyazakiana. *Mi vecino Totoro*, empero, no es sólo un rentabilísimo producto comercial; es, por encima de todo, una película espléndida, tanto más en cuanto que se trata de una obra sorprendentemente sencilla, con pocos personajes, un único decorado y un argumento desprovisto de toda «acción». Con estos elementos mínimos, Miyazaki construye una emotiva y adorablemente ingenua historia infantil ambientada en el Japón rural de la posguerra en la que realidad y fantasía se dan la mano, y lleva a cabo, con gran sensibilidad, la recreación fiel y nostálgica de una época que estaba sucumbiendo ante los cambios históricos que se le venían encima.

Reseñas: «Con *Mi vecino Totoro*, Hayao Miyazaki [...] alcanza lo sublime. [...] Tiene un ritmo tranquilo, como una brisa que llevase un ramillete de flores de cerezo, y definitivamente se percibe en ella la influencia humana y relajante de Yasujiro Ozu. A pesar de ello, *Mi vecino Totoro* permanece como un auténtico clásico, y aspira a convertirse en la más grande película de dibujos animados para toda la familia hecha nunca»⁸⁰¹ (*Combustible Celluloid*). «[M]uy atractiva visualmente, toda su acción transcurre en exuberantes paisajes japoneses cuyos resplandecientes cielos azules y preciosos atardeceres evocan un jardín paradisíaco de terrenales delicias»⁸⁰² (*The New York Times*).

El servicio expreso a domicilio de la bruja⁸⁰³

[*魔女の宅急便 (Majo no takkyûbin) – Kiki's Delivery Service*]

Categoría: largometraje de animación. *Período de producción:* abril de 1988 – julio de 1989. *País:* Japón. *Argumento:* la novela homónima de Eiko Kadono. *Guion, dirección y producción:* Hayao Miyazaki. *Producción:* Studio Ghibli, Tokuma Shoten, Yamato Un-yu, Nippon Terebi (Nippon Television) Hôshômô. *Producción ejecutiva:* Yasuyoshi Tokuma, Mikihiro Tsuzuki, Morihisa Takagi. *Director de fotografía:* Shigeo Sugimura. *Director artístico:* Hiroshi Ôno. *Diseño de color:* Michiyo Yasuda. *Directores de animación:* Shinji Ôtsuka, Katsuya Kondô, Yoshifumi Kondô. *Montaje:* Takeshi Seyama. *Ingeniera de sonido:* Naoko Asari. *Música:* Jô Hisaishi. *Estreno:* 29 de julio de 1989. *Duración:* 102 minutos. *Número de «cels»:* 67.317.

⁸⁰¹ «With “My Neighbor Totoro”, Hayao Miyazaki [...] escapes into something truly sublime. [...] It has an easygoing flow, like a breeze carrying a spray of cherry blossoms, and there's definitely a sense of Yasujiro Ozu's relaxing, humane influence. Regardless, “My Neighbor Totoro” remains a true classic, and a real contender for the greatest animated family film ever made» [fuente: <http://www.combustiblecelluloid.com/classic/myntotoro.shtml> (T. del A.)].

⁸⁰² «[V]isually very handsome. All the action is set in lush Japanese landscapes whose bright blue skies and gorgeous sunsets evoke a paradisiacal garden of earthly delights» [fuente: <http://www.nytimes.com/movie/review?res=9F0CE7DC1430F937A25756C0A965958260> (T. del A.)].

⁸⁰³ Como ya hemos dicho en páginas anteriores, esta película ha sido editada en España con el título de *Nicky, la aprendiz de bruja*. No obstante, dado que a lo largo de la tesis nos hemos referido a ella con la traducción castellana del título en japonés, recurrimos a dicha traducción también aquí. Del mismo modo, hemos optado por escribir el nombre original del personaje, Kiki, en lugar del alternativo «Nicky».

*Intérpretes*⁸⁰⁴: Minami Takayama – Cristina Yuste [primer doblaje] / Belén Rodríguez [segundo doblaje] (Kiki), Minami Takayama – Yolanda Mateos [primer doblaje] / Inmaculada Gallego [segundo doblaje] (Úrsula), Rei Sakuma – Iñaki Crespo [primer doblaje] / Elena Palacios [segundo doblaje] (Jiji), Mieko Nobuzawa – Carolina Montijano [primer doblaje] / María José Castro [segundo doblaje] (Kokiri, madre de Kiki), Kôichi Miura – Antonio Villar [primer doblaje] / Eduardo Bosch [segundo doblaje] (Okino, padre de Kiki), Keiko Toda – Laura Palacios [primer doblaje] / María del Mar Jorcano [segundo doblaje] (Osono), Kappei Yamaguchi – Nacho Aldeguer [primer doblaje] / Carlos Bautista [segundo doblaje] (Tonbo), Hiroko Seki – Matilde Conesa [primer doblaje] / Pilar Gentil [segundo doblaje] (Bertha), Tomomichi Nishimura – Txemi del Olmo [primer doblaje] / Fernando Hernández [segundo doblaje] (encargado de la torre del reloj), Yûko Kobayashi – Sandra Jara [primer doblaje] / Milagros Fernández [segundo doblaje] (bruja).

Sinopsis: Kiki ha cumplido trece años, y, como manda la tradición, debe ejercitarse durante doce meses en otra ciudad para poder convertirse en bruja. Con su escoba mágica y su gato negro Jiji, la niña emprende su aventura y elige como destino Koriko, una hermosa urbe costera. Aunque las primeras experiencias allí no son muy alentadoras, Kiki no se desanima, y pronto encuentra utilidad práctica a sus poderes: con el apoyo de Osono y de su esposo, una pareja de panaderos que la acoge hospitalariamente en su casa, la protagonista monta un negocio de reparto aéreo a domicilio. Su nuevo trabajo le permite, además de ganarse la vida, conocer a infinidad de personajes, entre ellos Tonbo, el chico del que se enamora, y Úrsula, una joven pintora que vive sola en su cabaña del bosque. El estrés de su nueva vida y la intensidad de las emociones acumuladas hacen que, un día, Kiki pierda su capacidad de volar, lo que le impide seguir trabajando como repartidora. Desesperada y abatida, la niña encuentra en Úrsula su tabla de salvación; las conversaciones con ella la llenan de

⁸⁰⁴ De esta película existen dos doblajes al castellano. El primero, realizado para el lanzamiento del film en VHS en 2001 y en DVD en 2003, está hecho a partir de la copia estadounidense distribuida por Buena Vista Home Entertainment, y tiene varios cambios en la banda sonora, además de frases añadidas que no aparecen en la versión original. El segundo, que sí es fiel a ésta –a pesar de seguir manteniendo el mismo título, y, consecuentemente, el nombre de «Nicky», en vez de «Kiki», para la protagonista–, fue llevado a cabo por Aurum en 2010 con motivo del relanzamiento de la obra en DVD y Blu-ray, coincidiendo con la edición de *Ponyo en el acantilado*. Indicamos aquí el nombre de los actores de doblaje de ambas versiones (fuente: <http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelicula.asp?id=5517>).

confianza en sí misma, y el accidente de un dirigible en el que se ve envuelto Tonbo le hace recuperar sus poderes mágicos y así poder salvar al muchacho en el último momento. A través de estas vivencias, asistimos al proceso de maduración de la heroína.

Comentario personal: *El servicio expreso a domicilio de la bruja* es la prueba de que un filme no necesita de artificiosos efectos especiales, de tramas complejas y enrevesadas o de enfrentamientos maniqueos entre «buenos» y «malos» para convertirse en una obra de arte. Grandioso en su simplicidad, sutil, sereno e intimista, este trabajo supone uno de los más perfectos ejemplos de viaje iniciático en la producción miyazakiana, y un retrato cautivador e inolvidable del paso de la infancia a la edad adulta. Con una exquisita ambientación y un cuidado diseño de personajes, *El servicio expreso a domicilio de la bruja* constituye un vivo reflejo de las dificultades que conllevan el abandono del hogar y la vida independiente, y esa empatía con el espectador explica en buena parte el enorme éxito de taquilla que tuvo la película en el momento de su estreno, lo cual supuso para el Studio Ghibli el espaldarazo definitivo en su política de contrato y formación de trabajadores profesionales permanentes, necesaria para alcanzar los criterios de calidad que se había fijado.

Reseñas: «Con [...] *El servicio expreso a domicilio de la bruja* Miyazaki alcanza nuevas cotas de realismo, no sólo físico, sino también psicológico. [...] [E]s una celebración sorprendentemente emotiva del trabajo del animador [...]»⁸⁰⁵ (*The Japan Times*). «Una película mágica para toda la familia que no hay que perderse, asombrosa en su esplendor visual y deliciosamente entretenida»⁸⁰⁶ (*Los Angeles Times*). «Una aventura cómica de altos vuelos»⁸⁰⁷ (*Chicago Tribune*). «[U]n filme extraordinario». «[S]encillamente pasmoso»⁸⁰⁸ (*Entertainment Weekly*).

⁸⁰⁵ «In [...] “Majo no Takkyubin (Kiki's Delivery Service)”, Miyazaki reaches new heights of not only physical but psychological realism. [...] [I]t is a surprisingly moving celebration of the animator's art [...]» [fuente: <http://www.japantimes.co.jp/culture/1989/08/29/films/film-reviews/majo-delivers-innovative-world-of-animation/> (T. del A.)].

⁸⁰⁶ «Astonishing in its visual splendor and delightfully entertaining, this magical family film [...] is not to be missed» [fuente: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/kiki/reviews.html> (T. del A.)].

⁸⁰⁷ «A high-flying comedy-adventure» [fuente: *ibid.* (T. del A.)].

⁸⁰⁸ «[A]n extraordinary film». «[S]imply astounding» [fuente: *ibid.* (T. del A.)].

Porco Rosso

[紅の豚 (*Kurenai no Buta*) – *Porco Rosso*]

Categoría: largometraje de animación. *Período de producción:* agosto de 1991 – julio de 1992. *País:* Japón. *Idea original, guion y dirección:* Hayao Miyazaki. *Producción:* Studio Ghibli, Tokuma Shoten, Nippon Kôkû, Nippon Terebi (Nippon Television) Hôshômô. *Productor:* Toshio Suzuki. *Producción ejecutiva:* Yasuyoshi Tokuma, Matsuo Toshimitsu, Yoshio Sasaki. *Director de fotografía:* Atsushi Okui. *Director artístico:* Katsu Hisamura. *Diseño de color:* Michiyo Yasuda. *Directores de animación:* Megumi Kagawa, Masao Kawaguchi. *Montaje:* Takeshi Seyama. *Ingeniera de sonido:* Naoko Asari. *Música:* Jô Hisaishi. *Estreno:* 20 de julio de 1992. *Duración:* 93 minutos. *Número de «cels»:* 58.444.

*Intérpretes*⁸⁰⁹: Shûichirô Moriyama – José Luis Sansalvador [Marco Pagot («Porco Rosso»)], Tokiko Katô – Silvia Vilarrasa (Gina), Sanshi Katsura – Alberto Trifol (señor Piccolo), Tsunehiko Kamijô – Miguel Ángel Jenner (líder de los *Mamma Aiuto*), Akemi Okamura – Nuria Trifol (Fio Piccolo), Akio Ôtsuka – Juan Carlos Gustems (Donald Curtis), Hiroko Seki – Carmen Contreras (abuela Piccolo).

Sinopsis: Finales de la década de 1920. Islas de los Balcanes. En una de ellas vive Marco Pagot, un ex piloto de combate italiano que se dedica a luchar contra los piratas aéreos que sobrevuelan el Adriático. El horror de la Primera Guerra Mundial le hizo perder la fe en el género humano y adoptar la apariencia de un cerdo: de ahí deriva su apodo, «Porco». Gina –la regente del Hotel Adriano– y él están secretamente enamorados, pero Marco sabe que, con su precaria vida de cazarrecompensas, una unión con ella sólo le traería a ésta más desgracia, después de haber perdido ya a tres esposos, camaradas suyos de la Aviación. Para poder vencer a «Porco», los piratas contratan los servicios de Donald Curtis, un experto piloto estadounidense que, en un encuentro con Marco, logra abatirlo. Con su hidroavión destrozado, éste no tiene más remedio que viajar a Milán para repararlo. Allí conoce a Fio Piccolo, la joven que se encarga de ello.

⁸⁰⁹ Fuente: <http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelicula.asp?id=9527>

Avisado por su amigo Ferrarin de que el Gobierno fascista anda tras él, Marco se ve obligado a dejar Milán sin poder probar antes el nuevo aeroplano y sin poder pagar los costes de su restauración. Fio, que se ha enamorado de él, decide acompañarlo. De vuelta en la isla-refugio de «Porco» en el Adriático, ambos se topan con los piratas, que estaban aguardando su regreso. Fio impide que éstos acaben con Marco, y, tras la inesperada aparición de Curtis, que le pide allí mismo la mano, propone un duelo entre éste y «Porco». Si gana, ella se casará con él; si pierde, él tendrá que pagar las facturas que Marco ha dejado a deber. El duelo se celebra y «Porco» resulta vencedor. Gina llega a tiempo para avisar de la inminente llegada de la Aviación fascista italiana. Marco deja a Fio, de la que también se ha enamorado, al cuidado de ésta, y se despide para siempre de ambas, sabedor de su destino de héroe solitario. Su encuentro con ella, sin embargo, le ha devuelto la fe en el mundo, y como muestra de ello, recupera finalmente su aspecto humano.

Comentario personal: Miyazaki dijo una vez que ésta no es una película para niños, y llevaba razón, porque *Porco Rosso* es, junto con *El viento se levanta*, la única obra en toda su filmografía imbuida de un sentimiento totalmente ajeno al mundo de la infancia: la melancolía. Melancolía de un amor de juventud y de una época dorada barrida por los avatares de la Historia. Las imágenes y los diálogos, magníficos en la evocación de ese pasado ensoñado, y enfatizados por la siempre efectiva música de Jô Hisaishi, destilan una tristeza agridulce que inunda poco a poco el alma del espectador, confrontándolo con la vida y con la transitoriedad de las cosas, pero sin renunciar por ello al humor ni a la acción más trepidante. Divertido, romántico y profundamente conmovedor, el filme, que supone, además, un alegato antibelicista y un declarado homenaje al Séptimo Arte, ganó el Cristal al mejor largometraje en el Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy de 1993, y se convirtió en la prometedor carta de presentación de su autor en Occidente⁸¹⁰.

⁸¹⁰ España fue el lugar donde antes se estrenó comercialmente la película –en concreto, el 1 de septiembre de 1994–. Por otro lado, esta producción supuso también el primer trabajo del Studio Ghibli exhibido en las salas de cine de nuestro país.

Reseñas: «[L]as secuencias de vuelo son la gloria de *Porco Rosso*». «[A]nimación maravillosamente realizada». «[U]na belleza más allá del mero realismo»⁸¹¹ (*The Japan Times*). «El señor Miyazaki mezcla Historia y fantasía en una obra de apariencia similar al pastel tan irresistible como su feminismo»⁸¹² (*The New York Times*). «[U]na encantadora y, en última instancia, agrídulce experiencia fílmica para todas las edades»⁸¹³ (*Variety*). «*Porco Rosso* es una auténtica delicia absolutamente original [...] de visionado imprescindible para todo amante del buen cine de animación y el cine en general»⁸¹⁴ (*Cinefilo.es*).

La princesa Mononoke

[もののけ姫 (*Mononoke hime*) – *Princess Mononoke*]

Categoría: largometraje de animación. *Período de producción*: noviembre de 1995 – julio de 1997. *País*: Japón. *Idea original, guion y dirección*: Hayao Miyazaki. *Producción*: Studio Ghibli, Tokuma Shoten, Nippon Terebi (Nippon Television) Hôshômô, Dentsû. *Productor*: Toshio Suzuki. *Director general de producción*: Yasuyoshi Tokuma. *Producción ejecutiva*: Seiichirô Ujiiie, Yutaka Narita. *Director de fotografía*: Atsushi Okui. *Dirección artística*: Nizô Yamamoto, Naoya Tanaka, Yôji Takeshige, Satoshi Kuroda, Kazuo Oga. *Diseño de color*: Michiyo Yasuda. *Directores de animación*: Masashi Andô, Kitarô Kôsaka, Yoshifumi Kondô. *Directores de animación digital*: Yoshinori Sugano, Yoshiyuki Momose, Mitsunori Kataama, Masafumi Inoue. *Montaje*: Takeshi Seyama. *Ingeniero de sonido*: Kazuhiro Wakabayashi. *Música*: Jô Hisaishi. *Estreno*: 12 de julio de 1997. *Duración*: 133 minutos. *Número de «cels»*: 144.043.

⁸¹¹ «[F]light sequences are “Kurenai”’s glory». «[W]onderfully realized animation». «[A] beauty beyond mere realism» [fuente: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/porco/impressions.html> (T. del A.)].

⁸¹² «Mr. Miyazaki smooshes fantasy and history into a pastel-pretty yarn as irresistible as his feminism» [fuente: <http://www.nytimes.com/2011/12/23/movies/porco-rosso-directed-by-hayao-miyazaki-review.html> (T. del A.)].

⁸¹³ «[A] winning, ultimately bittersweet viewing experience for all ages» [fuente: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/porco/impressions.html> (T. del A.)].

⁸¹⁴ Fuente: <http://www.cinefilo.es/criticas-cine/porco-rosso-de-hayao-miyazaki/15770/>

*Intérpretes*⁸¹⁵: Yôji Matsuda – David Robles (Ashitaka), Yuriko Ishida – Eva Díez [San («la princesa Mononoke»)], Yûko Tanaka – Pepa Castro (Eboshi), Kaoru Kobayashi – Roberto Cuenca Martínez (Jiko-bô), Masahiko Nishimura – Luis Bajo (Kôroku), Tsunehiko Kamijô – Carlos Ysbert (Gonza), Sumi Shimamoto – Amparo Valencia (Toki), Makoto Satô – Fernando Chinarro [Nago (*tatarigami*)], Akihiro Miwa – María Luisa Rubio (Moro), Mitsuko Mori – Matilde Conesa (Hî-sama), Hisaya Morishige – Paco Hernández (Okkoto-nushi).

Sinopsis: Para proteger su aldea, Ashitaka, líder de la tribu de los *emishi*, se ve obligado a matar a Nago, una deidad encolerizada con forma de jabalí, que, antes de caer abatida, le causa una horrible herida en el brazo. El oráculo advierte al joven que la llaga se extenderá por todo su cuerpo hasta acabar con él, y que lo único que puede hacer para intentar salvar su vida es viajar al oeste, de donde vino el dios endemoniado, y tratar de encontrar allí una cura. El protagonista se pone en camino, y durante su travesía, se encuentra con Jiko, enigmático monje-guerrero al servicio del emperador, que le habla del bosque del *shishi-gami* (el dios ciervo), una floresta sagrada donde moran antiguas divinidades encarnadas en animales gigantes como Nago. En las inmediaciones de ésta se ubica Tataraba, una ciudad cuyos habitantes se dedican al trabajo del hierro, para lo cual necesitan proveerse de los recursos naturales que atesora el bosque. Los humanos –liderados por Eboshi– y los animales –guiados por San («la princesa Mononoke»)- están así enzarzados en un combate a muerte por la supervivencia. Tataraba es también objetivo del clan samurái Asano, que desea hacerse con el control de la producción metalúrgica. En medio de todas estas luchas, Ashitaka trata de actuar como mediador, pero no logra impedir la batalla final, en la que Eboshi, aliada temporalmente con Jiko-bô, decapita al *shishi-gami* y le entrega a éste su cabeza, que, según se cree, tiene el poder de conferir la inmortalidad. Privado de ella, el *shishi-gami* comienza a extender muerte y destrucción por todas partes. San y Ashitaka consiguen, no obstante, restituírsela en el último momento, antes de la salida del sol, con lo que la Naturaleza se recupera finalmente. Los jóvenes se han enamorado, pero San, incapaz de perdonar a los humanos, decide seguir viviendo en el bosque, mientras Ashitaka, curado de su herida por el dios ciervo, opta por establecerse en Tataraba.

⁸¹⁵ Fuente: <http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelicula.asp?id=1167>

Comentario personal: Violenta, lírica, terrorífica y espectacular, *La princesa Mononoke*, la película más «japonesa», quizá, de toda la producción de Miyazaki, resume como ninguna otra los temas rectores de una filmografía marcada por las contradicciones entre la realidad y el deseo, y, aunque ambientada en un pasado remoto y legendario, plantea una serie de cuestiones de hondo calado filosófico que tienen hoy plena vigencia y que se proyectan con inquietante clarividencia hacia el futuro. *La princesa Mononoke* es, en muchos aspectos, la versión negra de *Nausicaä*, con la que comparte la concepción de unos personajes de gran profundidad psicológica y la sacralización de una naturaleza hermosa y salvaje, sanadora y letal, pero cuyo pesimismo apunta hacia un oscuro e incierto destino del ser humano y del mundo que lo rodea. A pesar de su tono marcadamente elegíaco, el irreductible mensaje humanista que subyace a lo largo del filme, acentuado por la belleza de la fotografía y de la banda sonora, abre en la «conclusión» del relato una puerta a la esperanza y a la posibilidad de redención, y sitúa este trabajo entre los más logrados y poderosos de toda la obra miyazakiana.

Reseñas: «*La princesa Mononoke* es un poderoso compendio del mundo de Miyazaki, una declaración en la que se acumulan sus preocupaciones morales y filmicas». «*La princesa Mononoke* logra condensar maravillosamente su brillante carrera»⁸¹⁶ (*The Daily Yomiuri*). «Un trabajo de gran calidad que hace alarde de una hermosa animación»⁸¹⁷ (*Hollywood Reporter*). «[L]a animación –desde las elaboradas criaturas sobrenaturales hasta la simple lluvia– es soberbia»⁸¹⁸ (*People Magazine*). «Entretenimiento familiar de primera clase»⁸¹⁹ (*The Sunday Times*). «[L]a historia es

⁸¹⁶ «“The Princess Mononoke” is a powerful compilation of Miyazaki's world, a cumulative statement of his moral and filmic concerns». «“The Princess Mononoke” arrives to marvelously encapsulate his brilliant career» [fuente: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/mh/reviews.html> (T. del A.)].

⁸¹⁷ «A high-quality effort boasting beautiful animation» [fuente: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/mh/impressions6.html> (T. del A.)].

⁸¹⁸ «[T]he animation –from elaborate (the supernatural creatures) to simple (a rain shower)– is superb» [fuente: [http://www.nausicaa.net/wiki/Princess_Mononoke_\(US_reviews_-_page_4\)](http://www.nausicaa.net/wiki/Princess_Mononoke_(US_reviews_-_page_4)) (T. del A.)].

⁸¹⁹ «First-class family entertainment» [fuente: http://www.nausicaa.net/miyazaki/mh/reviews_uk.html (T. del A.)].

sencilla y poderosa, con cautivadoras imágenes y vigorosas ideas narrativas que nos traen a la memoria a Kipling, a Ovidio y a Homero»⁸²⁰ (*The Guardian*).

El viaje de Chihiro

[千と千尋の神隠し (*Sen to Chihiro no kamikakushi*) – *Spirited Away*]

Categoría: largometraje de animación. *Período de producción:* febrero de 2000 – junio de 2001. *País:* Japón. *Idea original, guion y dirección:* Hayao Miyazaki. *Producción:* Studio Ghibli, Tokuma Shoten, Nippon Terebi (Nippon Television), Dentsû, Disney, Tôhoku Shinsha, Mitsubishi Shôji. *Productor:* Toshio Suzuki. *Director general de producción:* Yasuyoshi Tokuma. *Producción ejecutiva:* Takeyoshi Matsushita, Seiichirô Ujiie, Yutaka Narita, Kôji Hoshino, Banjirô Uemura, Hironori Aihara. *Director de fotografía:* Atsushi Okui. *Director artístico:* Yôji Takeshige. *Diseño de color:* Michiyo Yasuda. *Directores de animación:* Masashi Andô, Kitarô Kôsaka, Megumi Kagawa. *Director de animación digital:* Mitsunori Kataama. *Montaje:* Takeshi Seyama. *Ingeniero de sonido:* Kazuhiro Hayashi. *Música:* Jô Hisaishi. *Estreno:* 20 de julio de 2001. *Duración:* 125 minutos. *Número de «cels»:* dado que la película fue digitalizada en su totalidad, no podemos hablar de «cels», sino de *frames* de alta resolución registrados en soportes digitales de elevada capacidad y luego pasados a cine.

*Intérpretes*⁸²¹: Rumi Hîragi – Paula Ribó (Chihiro Ogino/Sen), Miyu Irino – Ángel de Gracia (Haku), Mari Natsuki – Carmen Contreras (Yubâba/Zenîba), Bunta Sugawara – Pepe Mediavilla (Kamajî), Yuumi Tamai – Joël Mulachs (Lin), Ryûnosuke Kamiki – Estela Vilches (Bô), Takashi Naitô – Jordi Boixaderas (Akio Ogino, padre de Chihiro), Yasuko Sawaguchi – Silvia Vilarrasa (Yûko Ogino, madre de Chihiro).

Sinopsis: Durante la mudanza a su nuevo hogar, Chihiro y sus padres se pierden y llegan hasta lo que parece ser un parque temático abandonado. Explorando el recinto, la

⁸²⁰ «[T]he story has simplicity and force, with captivating images and gutsy narrative ideas recalling Kipling, Ovid and Homer» [fuente: <https://www.theguardian.com/film/movie/89834/princess.mononoke> (T. del A.)].

⁸²¹ Fuente: extras del DVD de la película distribuido en España por Jonu Media y Planeta Junior (DeAPlaneta y Vértigo Films).

familia descubre una serie de restaurantes vacíos y con la comida a punto. El matrimonio entra en uno de ellos y se da un festín, mientras la niña explora los alrededores. Frente a una enorme *yuya* o casa de baños, la joven se topa con Haku, un muchacho que la insta a salir de allí cuanto antes. La noche cae súbitamente y Chihiro descubre que sus progenitores se han transformado en cerdos y que los restaurantes son ahora locales concurridos por sombras fantasmagóricas. Sin escapatoria posible, ya que el camino de vuelta está cortado, la protagonista se ve atrapada en una dimensión paralela al mundo ordinario, poblada por divinidades y extraños seres de todo tipo. Haku le explica que, si quiere salvar a sus padres –castigados por haber profanado la comida reservada a los dioses– y regresar con ellos a casa, tendrá que trabajar para Yubâba, la bruja que gobierna ese universo mágico y que controla a sus súbditos robándoles el nombre. Chihiro, llamada a partir de ahora Sen, se convierte así en una empleada más de la casa de baños para deidades regentada por Yubâba, y con la ayuda de sus nuevos amigos Lin y Kamajî, va adquiriendo la confianza y el valor necesarios para superar las dificultades que se presentan en su camino: limpia a un viejo dios fluvial contaminado; libra a la *yuya* de la presencia de Kaonashi, un monstruo voraz confundido con un cliente; salva a Haku de una muerte segura; devuelve a Zenîba –la hermana gemela de Yubâba– el sello mágico que aquél le robó por orden de ésta, en compensación por lo cual Zenîba le regala un poderoso amuleto; revela a Haku su verdadero nombre, al descubrir la enigmática relación que la une a él desde hace mucho tiempo; y supera, por último, la prueba de reconocer a sus padres entre un montón de cerdos, lo que le permite finalmente retornar con ellos a su mundo.

Comentario personal: *El viaje de Chihiro* es el trabajo que consagró a Miyazaki como un gran director de cine –más allá de las fronteras del dibujo animado–, y el filme que, con su extraordinaria complejidad y revolucionaria factura técnica, dio a conocer el enorme potencial crítico y artístico de la animación en todo el mundo. Superando a *La princesa Mononoke* y a la mismísima *Titanic* (James Cameron, 1997), *El viaje de Chihiro* se ha convertido en la segunda película más taquillera de la historia en el país del Sol naciente –la primera es *Your Name*, de Makoto Shinkai–. Con treinta galardones nacionales e internacionales –entre ellos, el prestigioso Oso de Oro de la Berlinale y el Oscar de Hollywood a la mejor película de animación–, elogiada a partes iguales por la crítica y el público, esta obra sobre lo humano y lo divino, la memoria y el olvido, el

paso del tiempo y el poder de la palabra, se inserta perfectamente en la filmografía de su creador, y muestra de manera paradigmática sus constantes éticas y estéticas.

Reseñas: «Brillante, tierna y terrible, *Chihiro* es un monumento a la animación de nuestros días, una de esas películas que huelen a algo que solo obtienen un puñado de títulos: a clásico indiscutible, a lección perenne»⁸²² (*El País*). «De los creadores de HEIDI y MARCO, nos llega una obra maestra para toda la familia; pura fantasía y calidad enorme para un título ganador de un Óscar a la mejor película de animación y premiado con el Oso de Oro en Berlín 2001 (la primera vez en la historia que se concede a una película de animación). El regalo ideal para grandes y pequeños»⁸²³.

El castillo ambulante

[ハウルの動く城 (*Hauru no ugoku shiro*) – *Howl's Moving Castle*]

Categoría: largometraje de animación. *Período de producción:* febrero de 2003 – julio de 2004. *País:* Japón. *Argumento:* la novela homónima de Diana Wynne Jones. *Guion y dirección:* Hayao Miyazaki⁸²⁴. *Producción:* Studio Ghibli, Tokuma Shoten, Nippon Terebi (Nippon Television), Dentsû, Disney, Mitsubishi Shôji, Tôhô. *Productor:* Toshio Suzuki. *Director de fotografía:* Atsushi Okui. *Directores artísticos:* Yôji Takeshige, Noboru Yoshida. *Diseño de color:* Michiyo Yasuda. *Directores de animación:* Akihiko Yamashita, Takeshi Inamura, Kitarô Kôsaka. *Director de animación digital:* Mitsunori Kataama. *Montaje:* Takeshi Seyama. *Ingeniero de sonido:* Kazuhiro Hayashi. *Música:* Jô Hisaishi. *Estreno:* 20 de noviembre de 2004. *Duración:* 114 minutos. *Número de «cels»:* dado que la película fue digitalizada en su totalidad, no podemos hablar de

⁸²² Fuente: <https://escrituncine.wordpress.com/2013/01/06/el-viaje-de-chihiro-2001-cine-y-arte-en-mayusculas/>

⁸²³ Fuente: contraportada del estuche de la edición especial del DVD de la película distribuido en España por Jonu Media y Planeta Junior (DeAPlaneta y Vértigo Films).

⁸²⁴ Con guion inicial de Reiko Yoshida, el filme iba a estar dirigido, en un principio, por Mamoru Hosoda, que empezaba así su colaboración con el Studio Ghibli. Sin embargo, Hosoda abandonó de forma abrupta el proyecto –se rumorea que por desavenencias con Katsuya Kondô, aunque ello no ha sido confirmado oficialmente–, que fue luego retomado por Miyazaki. En abril de 2008, Mandarake –posiblemente la cadena de tiendas más importante del mundo en lo que a manga, anime y productos relacionados se refiere– subastó el *storyboard* de *El castillo ambulante* realizado por Hosoda, que se vendió por 211.000 yenes, y en el que pueden verse las diferencias con el producto final creado por Miyazaki.

«cels», sino de *frames* de alta resolución registrados en soportes digitales de elevada capacidad y luego pasados a cine.

*Intérpretes*⁸²⁵: Chieko Baishô – Mar Bordallo / Pilar Gentil (Sophie)⁸²⁶, Takuya Kimura – Iván Muelas (Howl), Akihiro Miwa – Teresa del Olmo (Bruja del Páramo), Tatsuya Gashûin – Alfonso Laguna (Calcifer), Ryûnosuke Kamiki – Chelo Vivares (Markl), Haruko Katô – Matilde Conesa (Suliman), Yayoi Kazuki – Pilar Puchol (Lettie).

Sinopsis: Sophie es una joven sombrerera que un día conoce a Howl, un mago perseguido por la Bruja del Páramo, que ansía su corazón. Celosa de la protagonista, la hechicera la convierte en una anciana. Sophie se ve obligada a dejar su ciudad y se dirige a las montañas, donde encuentra alojamiento y trabajo en el castillo ambulante de Howl. El taumaturgo comparte morada con Markl –un niño que le sirve como aprendiz– y con Calcifer –el genio del fuego que mantiene en funcionamiento el castillo, una auténtica máquina teletransportadora–. La guerra estalla y el monarca convoca a todos los magos del país, entre ellos, a Jenkins y a Pendragon, falsos nombres tras los que se esconde Howl, que trata así de proteger su libertad. Desesperado, éste pide a Sophie que vaya en su lugar, haciéndose pasar por su madre, y trate de eximirlo de su deber. Sophie accede, y en el camino se reencuentra con la Bruja del Páramo, que también ha sido llamada a la corte, y que, una vez allí, es desposeída de sus poderes por Suliman, la hechicera de palacio, y devuelta a su verdadero estado de vieja decrepita. Suliman le cuenta a Sophie que un demonio le robó a Howl el corazón. Si éste acude a su presencia, ella le ayudará a recuperarlo; si no, le hará lo mismo que a la Bruja del Páramo. La protagonista comprende que el demonio ha de ser Calcifer, que desde el primer momento le advirtió que su destino estaba unido de manera indisoluble al de Howl. El taumaturgo aparece entonces repentinamente para llevarse a Sophie. En su huída, la Bruja del Páramo y Heen, el perro de Suliman, se unen a ellos. Considerado un desertor y un traidor a la patria, Howl, que ha hallado por fin en Sophie algo por lo que luchar, es perseguido ahora por los esbirros de la hechicera real. Sophie, enamorada a su vez de Howl, trata de ayudarle a romper el encantamiento bajo el que ha caído. Tras una serie de incidentes, en los que el castillo se desmorona y la Bruja del Páramo se hace

⁸²⁵ Fuente: extras del DVD de la película distribuido en España por Aurum Producciones.

⁸²⁶ En la versión española, Mar Bordallo presta su voz a la Sophie joven, mientras que Pilar Gentil interpreta a la Sophie anciana.

con el corazón del mago, la protagonista viaja a la infancia de éste, es testigo del momento en el que su vida quedó ligada a la de Calcifer, y, antes de desaparecer, logra avisarle de su (re)encuentro en el futuro. De vuelta al presente, Sophie, que ha recuperado su antiguo aspecto, le devuelve a Howl su corazón y rompe el maleficio que lo unía al demonio ígneo, con lo que éste queda también libre. El amor de la joven pareja triunfa finalmente y, para alegría de todos, poco después se acaba poniendo término al conflicto bélico.

Comentario personal: *El castillo ambulante* es, con diferencia, la más «manierista» de todas las películas de Miyazaki, tanto en su estructura argumental –debida, en parte, a la novela de Diana Wynne Jones en la que se inspira– como en su concepción gráfica –barroquismo visual que supera incluso la estética «preciosista» de *El viaje de Chihiro*–. Es también la más difícil en términos de interpretación, pero su cripticismo se ve compensado, con creces, por geniales hallazgos narrativos –la idea de una puerta cuyo giro de la manivela teletransporta un castillo andante, o el recurso de que la protagonista envejezca y rejuvenezca en función de su estado anímico–, por un derroche de imaginación difícilmente superable y por una soberbia animación computarizada que le valió a su autor la Osella de Oro en el Festival Internacional de Cine de Venecia de 2004 por sus logros técnicos, y la nominación al Oscar a la mejor película de animación en 2005.

Reseñas: «Palacios y lagos resplandecientes, aviones de guerra y duendecillos ígneos. Todo cobra vida con el soplo del genio gráfico de Miyazaki»⁸²⁷ (*TIME Magazine*). «Miyazaki llena la pantalla con personajes cómicos que resultan fantásticos en todos los sentidos»⁸²⁸ (*Financial Times*). «Deslumbrante, mágico y genial viaje animado» (*Cinemanía*). «Maravilla de inagotables virtudes» (*Fotogramas*)⁸²⁹.

⁸²⁷ «Palaces and shimmering lakes, warplanes and fire sprites all come to life at the breath of Miyazaki's graphic genius» [fuente: <https://riotheatretickets.ca/events/5953-howl-s-moving-castle> (T. del A.)].

⁸²⁸ «Miyazaki fills the screen with comic creations that are fantastic in every sense» [fuente: [http://www.nausicaa.net/wiki/Howl%27s_Moving_Castle_\(articles_-_page_1\)](http://www.nausicaa.net/wiki/Howl%27s_Moving_Castle_(articles_-_page_1)) (T. del A.)].

⁸²⁹ Fuente: portada del estuche de la edición coleccionista del DVD de la película distribuido en España por Aurum Producciones.

Ponyo en el acantilado

[崖の上のポニョ (Gake no ue no Ponyo) – *Ponyo on the Cliff by the Sea*]

Categoría: largometraje de animación. *Período de producción:* octubre de 2006 – julio de 2008. *País:* Japón. *Idea original, guion y dirección:* Hayao Miyazaki. *Producción:* Studio Ghibli, Nippon Terebi (Nippon Television), Dentsû, Hakuhôdô DYMP, Disney, Mitsubishi Shôji, Tôhô. *Productor:* Toshio Suzuki. *Productor ejecutivo:* Kôji Hoshino. *Director de fotografía:* Atsushi Okui. *Director artístico:* Noboru Yoshida. *Diseño de color:* Michiyo Yasuda. *Director de animación:* Katsuya Kondô. *Montaje:* Takeshi Seyama. *Ingeniera de sonido:* Eriko Kimura. *Música:* Jô Hisaishi. *Estreno:* 19 de julio de 2008. *Duración:* 96 minutos. *Número de «cels»:* 170.000.

*Intérpretes*⁸³⁰: Yuria Nara – Ana Esther Alborg (Ponyo), Hiroki Doi – Pilar Martín (Sôsuke), Tomoko Yamaguchi – Mercedes Cepeda (Lisa), Kazushige Nagashima – Óscar Castellanos (Kôichi), Yûki Amami – Licia Alonso (Gran Mammare), George Tokoro – Alfonso Laguna (Fujimoto), Kazuko Yoshiyuki – Pilar Gentil (Toki), Tomoko Naraoka – Selica Torcal (Yoshie), Akiko Ogawa – María Romero (Noriko), Tokie Hidari – Celia Ballester (Kayo), Emi Hiraoka – Míriam Valencia (Kumiko).

Sinopsis: Un día, jugando en la playa, Sôsuke encuentra un pez rojo atrapado en un tarro de cristal. Al liberarlo de su prisión, el niño se corta en un dedo. El pez lame su herida y ésta cicatriza milagrosamente. Sôsuke bautiza al animal con el nombre de Ponyo y se lo lleva a casa. Pronto los dos se hacen amigos inseparables. Pero el padre de Ponyo, Fujimoto, un poderoso hechicero del mar, no está dispuesto a permitir que su hija viva entre los humanos, a los que considera seres abyectos, y, tras varios intentos, consigue llevársela de nuevo a las profundidades del océano. Sin embargo, al probar la sangre de Sôsuke, Ponyo ha modificado su ADN y adquiere temporalmente apariencia antropomorfa. Así, de esta guisa, asciende otra vez a la superficie y va en busca del niño, que, al reconocerla, la acoge gozoso en su casa. La actuación de Ponyo provoca, no obstante, una grave alteración en el equilibrio de la naturaleza: la Luna comienza a acercarse peligrosamente a la Tierra, se produce un gigantesco *tsunami* que anega la ciudad, y se abre un agujero espacio-temporal por el que las aguas se llenan de los peces

⁸³⁰ Fuente: extras del DVD de la película distribuido en España por Aurum Producciones.

prehistóricos que dominaron el período Devónico. Desesperado, Fujimoto pide ayuda a su consorte, Gran Mammare, la diosa madre del mar, quien le ofrece la solución al problema: un juicio de amor. Sôsuke es puesto a prueba. Además de cuidar de Ponyo, el niño demuestra que la quiere por lo que realmente es, sin importarle su apariencia semihumana, humana o animal. Ponyo, a su vez, expresa su ferviente deseo de convertirse en persona y de vivir en tierra firme junto a Sôsuke, aunque para ello tenga que renunciar a sus poderes mágicos. Gran Mammare consiente entonces la unión, y el equilibrio natural se recupera finalmente.

Comentario personal: La aventura infográfica comenzada con *El viaje de Chihiro* y continuada con *El castillo ambulante* toca a su fin con *Ponyo en el acantilado*, que supone para su autor –y para el Studio Ghibli en general– la vuelta a la animación ciento por ciento tradicional en celuloide, en un intento por recuperar la verdadera riqueza de este arte construyendo una historia sencilla mediante líneas simples –premisa establecida ya desde el comienzo en los propios títulos de crédito–. Utilizando como herramientas principales el pastel, los lápices de colores y la acuarela, también empleada, sorprendentemente, para el *storyboard* –por lo general, éste suele ser en blanco y negro–, Miyazaki dotó al filme, sobre todo en la concepción artística de los fondos, de una estética radicalmente distinta a la de sus anteriores largometrajes, pero muy similar, en cambio, a la de cortos como *Koro no ôsanpo (El gran paseo de Koro)*. Con un estilo visual cercano, en ocasiones, al de las ilustraciones de Akiko Hayashi para niños, y con sus 170.000 «cels» realizados a mano, lo que la convierte en la película miyazakiana con mayor número de imágenes hasta la fecha, este ambicioso trabajo de animación magistral es también el más encantadoramente naíf de toda la producción del realizador japonés, quien parece confirmar aquí, más que en ninguna otra obra, su idea de que «[e]l mundo es profundo, diverso y hermoso»⁸³¹, en clara consonancia con el eslogan publicitario del propio filme: «*Umarete kite yokatta*» (*¡Qué suerte haber nacido!*). Con su luminoso candor y su indoblegable optimismo, *Ponyo en el acantilado* –a la que quizá sólo sea parangonable *Mi vecino Totoro*– supone una deliciosa inmersión en el universo de la infancia y una hermosa parábola sobre las relaciones entre padres e hijos, la asunción de responsabilidades y la importancia de la

⁸³¹ «The world is profound, manifold and beautiful», *cit.* en T. Johnson-Woods (ed.), *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, Nueva York y Londres, Continuum, 2010, pág. 182 (T. del A.).

amistad y del amor al prójimo y a la naturaleza; un himno gozoso, en definitiva, a la belleza del cosmos, con el que nos acaba reconciliando.

Reseñas: «¡Maravillosa! [...] ¡Cinco estrellas! [...] Especialmente asombrosos los cinco minutos del principio, que te dejan sin aliento [...]. Está llamada a ser una obra maestra, y con toda seguridad va a marcar a todo aquél que la vea»⁸³² (Atsushi Hashimoto, guionista de radio y televisión). «*Ponyo*, de Hayao Miyazaki, es una obra milagrosa»⁸³³ (*The Telegraph*). «Una adorable interpretación japonesa de *La sirenita*, de Hans Christian Andersen, dibujada a mano»⁸³⁴ (*The Observer*). «Dibujada a mano en la limitada, pero evocadora tradición del *anime* que Miyazaki ha perfeccionado»⁸³⁵ (*Newsday*).

El viento se levanta

[風立ちぬ (*Kaze tachinu*) – *The Wind Rises*]

Categoría: largometraje de animación. *País:* Japón. *Idea original, guion y dirección:* Hayao Miyazaki, a partir de su manga homónimo y de la novela de Tatsuo Hori del mismo nombre. *Producción:* Studio Ghibli, Nippon Terebi (Nippon Television), Dentsû, Hakuhôdô DYMP, Disney, Mitsubishi Shôji, Tôhô, KDDI. *Productor:* Toshio Suzuki. *Producción ejecutiva:* Kôji Hoshino. *Director de fotografía:* Atsushi Okui. *Director artístico:* Yôji Takeshige. *Diseño de color:* Michiyo Yasuda. *Director de animación:* Kitarô Kôsaka. *Montaje:* Takeshi Seyama. *Ingeniero de sonido:* Kôji Kasamatsu. *Música:* Jô Hisaishi. *Estreno:* 20 de julio de 2013. *Duración:* 126 minutos.

⁸³² «Soo nice!! [...] FIVE STARS!! [...] Above all, the 5 minutes of opening will surely amaze you! It completely took my breath away [...]. It must be a masterpiece, surely leaving an important thing in your heart after watching!» [fuente: <http://www.ghibliworld.com/newsarchive.html> (T. del A.)].

⁸³³ «Hayao Miyazaki's "Ponyo" is a wonder work» [fuente: <http://www.telegraph.co.uk/culture/film/filmreviews/7220710/Ponyo-review.html> (T. del A.)].

⁸³⁴ «A charming hand-drawn Japanese spin on Hans Christian Andersen's "Little Mermaid"» [fuente: <http://www.theguardian.com/film/2010/feb/14/philip-french-ponyo-battle-for-terror> (T. del A.)].

⁸³⁵ «Hand-drawn in the limited but evocative anime tradition that Miyazaki has perfected» [fuente: <http://www.newsday.com/entertainment/movies/ponyo-is-an-unlikely-love-story-1.1365203> (T. del A.)].

*Intérpretes*⁸³⁶: Hideaki Anno – Raúl Llorens (Jirô Horikoshi), Miori Takimoto – Gloria Cano (Nahoko Satomi), Hidetoshi Nishijima – Claudi Domingo (Kirô Honjô), Masahiko Nishimura – Alberto Mieza (Sr. Kurokawa), Stephen M. Alpert – Carles Canut (Castorp), Morio Kazama – Juan Carlos Gustems (Sr. Satomi), Keiko Takeshita – Marta Dualde (madre de Jirô), Mirai Shida – Berta Cortés (Kayo Horikoshi), Jun Kunimura – Enric Isasi-Isasmendi (Sr. Hattori), Shinobu Ôtake – Victòria Pagès (Sra. Kurokawa), Mansai Nomura II – Ricky Coello (Giovanni Battista Caproni).

Sinopsis: Japón, comienzos del período Taishô. Jirô Horikoshi es un niño que sueña con convertirse en piloto, pero una afección ocular se lo impide y lo lleva a replantearse el futuro: será ingeniero aeronáutico. El muchacho crece y deja su Fujioka natal para ingresar en la Universidad de Tokio. Corre el año 1923. En el trayecto en tren hasta la capital, conoce a una linda y graciosa muchacha y a su criada Okinu, a las que presta ayuda cuando, a punto de llegar a su destino, les sorprende un devastador temblor de tierra –el Gran terremoto de Kantô–, y, en la confusión, Okinu se tuerce el tobillo. Tras solucionarse todo, Jirô se despide sin presentarse y sin preguntar tampoco por el nombre de sus acompañantes, que quedan en deuda con él. Transcurre el tiempo. El protagonista termina sus estudios y se traslada junto con su amigo Honjô a Nagoya, donde los dos entran a trabajar como diseñadores de aeroplanos en la fábrica de Mitsubishi. El enorme talento de Jirô llama pronto la atención de sus superiores, que lo envían a Europa a que acabe de formarse y aprenda de los alemanes la tecnología que Japón necesita para poder fabricar aviones de combate, pues se avecina la guerra. Tras su viaje por Occidente, el joven regresa a Nagoya y comienza a trabajar en un nuevo prototipo de avión que le encarga la Marina: un caza embarcado –el famoso *Zero*–. Durante las vacaciones estivales, se traslada unos días al campo. En el hotel Kusakaru, donde se aloja, se reencuentra con la muchacha a cuya criada socorrió años atrás en Tokio cuando se produjo el terremoto. La pareja se presenta y Nahoko, que así se llama la joven, le agradece profundamente la ayuda prestada entonces. Ambos se declaran su mutuo amor, pero, a finales de verano, él regresa a Nagoya por su trabajo y ella vuelve a Tokio. Una vez en Nagoya, Jirô es advertido por Kurokawa, su jefe, del peligro que corre, pues la policía lo está investigando –muy posiblemente, por su relación con Castorp, un espía alemán contrario a las ideas del Eje con quien el protagonista trabó amistad en el hotel

⁸³⁶ Fuente: <http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelicula.asp?id=40560>

Kusakaru—. Kurokawa esconde a Jirô en su casa, pero la noticia del empeoramiento de salud de Nahoko, que está enferma de tuberculosis, obliga a éste último a viajar apresuradamente a la capital. Tras el reencuentro de los amantes, él retorna a Nagoya y ella se interna voluntariamente en un sanatorio para curarse. Sin embargo, su salud no mejora, y, dado el poco tiempo de vida que le queda, la pareja decide aprovecharlo al máximo viviendo juntos. Así pues, Nahoko se traslada a Nagoya y se aloja también en casa del matrimonio Kurokawa, donde celebra su improvisada boda con Jirô. Los días pasan. Debido al extenuante trabajo del protagonista, los jóvenes apenas pueden verse, pero aun así, son felices. El mismo día en que Jirô está probando su último modelo aeronáutico, Nahoko, cuya salud la ha consumido casi por completo, regresa a Tokio sin decir nada a nadie, y deja al protagonista con los felices recuerdos de los meses que han compartido, evitándole el sufrimiento de verla morir. La guerra estalla y devasta el país entero, pero, aun así, el protagonista halla en la memoria de Nahoko la fuerza suficiente para seguir adelante.

Comentario personal: «Los artistas sólo son creativos durante diez años», dice el personaje de Caproni en el filme. Si hiciéramos caso a estas palabras, deberíamos preguntarnos, entonces, qué películas de Miyazaki entran dentro de esa década dorada y qué películas quedan fuera de ella, y, al hacerlo, acabaríamos discrepando, con toda seguridad, de tal afirmación, porque entre dos incontestables obras maestras como son *Mi vecino Totoro* y la multipremiada –y multinominada– *El viento se levanta*, media nada menos que un cuarto de siglo, a lo largo del cual, además, pueden contabilizarse otras tantas maravillas –*La princesa Mononoke* o *El viaje de Chihiro*, verbigracia–. Con todo, la idea de Miyazaki expresada por boca de su *alter ego* en el film no deja de resultar sumamente significativa, pues parece denotar los síntomas de un cansancio y de un agotamiento creativo que, a juzgar por los numerosos –aunque también sistemáticamente incumplidos– anuncios de la retirada del autor, venían manifestándose ya desde 1997. Parece que también en esta ocasión el consabido anuncio de la retirada va a quedar en otro pequeño susto para los incondicionales seguidores del director japonés –que somos muchos–, dado que Miyazaki ya se ha puesto a trabajar en el que será su próximo largometraje, a estrenar en 2019: una historia concebida a partir de su corto *Kemushi no Boro (La oruga Boro)*, que podrá verse en el Cine Saturno del Museo Ghibli en verano de este año 2017. La noticia, desde luego, es estupenda, pero, lanzándose a este nuevo proyecto, Miyazaki corre el riesgo de no superar el altísimo

listón que él mismo se ha fijado con *El viento se levanta*, y, sobre todo, corre el riesgo de estropear lo que, en nuestra opinión, parece un insuperable testamento fílmico y la mejor despedida posible del séptimo arte. *El viento se levanta* es, en efecto, un compendio de toda la obra miyazakiana en el que se dan cita los temas que han venido rigiendo la producción del autor, y en el que laten las constantes éticas y estéticas que lo han encumbrado al olimpo no sólo de la animación, sino del cine con mayúsculas. Esta afirmación categórica puede desconcertar a muchos, especialmente, a aquéllos que fueron a ver la película esperando encontrarse con un nuevo «castillo ambulante» y se encontraron, en cambio, con una historia realista y –hasta cierto punto– real; una historia despojada de artificio y de cualquier atisbo de «manierismo» tanto en su contenido como en su forma; una historia más cercana al «realismo poético» que al «realismo mágico»; y una historia en la que la fantasía –que la hay– se limita a los sueños y ensoñaciones de los personajes, sin trascender nunca el marco de veracidad que exige el argumento, basado en el manga *Kaze tachinu* que el propio Miyazaki había dibujado en 2009, y que, a su vez, se basaba a partes iguales en algunos episodios de la vida del ingeniero aeronáutico japonés Jirô Horikoshi y en la novela homónima de Tatsuo Hori, las dos figuras a cuya memoria está dedicado el filme. *El viento se levanta* es, en efecto, un tributo a estas dos celebridades japonesas, como lo es a Italia, encarnada en la figura de Caproni; esa Italia ya homenajeada en *Porco Rosso* por la que Miyazaki siempre se ha sentido fascinado y a la que debemos el propio nombre del estudio: «Ghibli». Pero *El viento se levanta* es también una revisión crítica de uno de los períodos más convulsos y mixtificados de la historia reciente del país nipón; es un personal ajuste de cuentas del realizador con su pasado, a través del cual exorciza sus demonios y supera sus contradicciones, ya sin mundos extraordinarios que le sirvan de máscara; es un panegírico metalingüístico del arte en general y del cine de animación en particular –el tradicional en celuloide, el hecho a mano, el de toda la vida–, aquí alegorizados por el personaje de Nahoko, que, no por casualidad, es pintora, y que se constituye –como Caproni o como el propio Jirô– en una figura demiúrgica que simboliza el acto sublime de la creación –recordemos, además, que su imagen ante el caballete se convirtió en el cartel publicitario de la película en Japón–; y, por encima de todo, *El viento se levanta* es una historia de amor inmortal. Junto al amor, se dan cita en el filme, casi a modo de despedida, todas las obsesiones de su autor –el vuelo; los personajes femeninos fuertes; el viaje hacia el conocimiento; la naturaleza, aquí representada por el viento; la ausencia de dualidad bien-mal; o la dialéctica entre la vida

y la muerte–, plasmadas con gran dramatismo, es verdad, pero también con el lirismo y con el humor que caracterizan la producción de Miyazaki, y, sobre todo, con esa indolegable esperanza, con ese vitalismo tan envidiable y con ese profundo humanismo que acercan al realizador nipón a otro gigante del cine como es su compatriota Akira Kurosawa. *El viento se levanta* probablemente carezca del sentido épico de *Nausicaä del Valle del Viento* o de *El castillo en el cielo*, y no tenga la gracia ni el encanto de *Mi vecino Totoro* o de *Ponyo en el acantilado*, pero no por ello deja de ser una película cien por cien miyazakiana, como demuestran los postulados éticos y estéticos sobre los que se sustenta. De hecho, *El viento se levanta* es una obra sorprendentemente coherente con la producción de su autor; una obra que nos remite, de nuevo –como cada uno de sus trabajos– a sus orígenes, en una especie de eterno retorno; y una obra que, de ser su última película, como él mismo anunció en un principio, constituiría un espléndido colofón a su magnífica carrera. Quizá pueda parecernos que, al lado de sus otras creaciones, *El viento se levanta* palidece, pero, como decía Eric Rohmer, cuyas palabras, creemos, constituyen el mejor elogio para el filme,

[e]s con sus últimos trabajos con los que estos artistas se han ganado el corazón de las multitudes contemporáneas o futuras; sus últimas maneras no sólo hacen las delicias de los entendidos, sino que impiden la duda que podría asaltarnos, a veces, acerca de sus obras más llamativas. Acaso les falte la gracia impartida en la juventud o en la madurez, pero considero sus méritos más firmes, mejor impresos por el sello de la eternidad, menos expuestos a sufrir los caprichos de la moda. Por ello, en un primer contacto, desconciertan por su aridez, por su ascetismo, por lo difuso de algunos trazos, por su desorden aparente. Parece que les falte un poco de carne, mientras que, con el correr de los años, lo que nos impresiona es, sobre todo, el lujo de su sensualidad, hasta el punto de que en comparación, las obras precedentes parezcan pobres y flacas...⁸³⁷.

Reseñas: «[A]bsolutamente novedosa en algunos aspectos como la introducción del tema de la guerra y la descripción real de una turbulenta época de su país. La maestría visual se mantiene en todos los fotogramas [...]. La película [...] consigue transmitir la crueldad y dureza de la guerra a través de fascinantes detalles que oscilan entre fantasía y realidad. También cabe decir que el amor hace brillar las vidas fugitivas de los

⁸³⁷ Cit. en D. Font, *La última mirada. Testamentos filmicos*, Valencia, Ediciones de la Mirada, 2000, pág. 12.

personajes y nos toca en lo más hondo» (Haruka Mukai, artista y crítica de cine)⁸³⁸. «Drama histórico de una belleza inquietante [...] Miyazaki está en la cima de su arte visual, alternando exuberantes paisajes rurales de colores vivos, con épicos lienzos urbanos superpoblados» (*Variety*). «Puede que no sea la película más accesible del director, pero es una de sus más fascinantes y seductoras» (*Indiewire*). «Si Miyazaki finalmente se retira, le costará superar este maravilloso, encantador biopic [...] La perseverancia y la fuerza de sus personajes, su amor por la humanidad, se sienten como un oasis en un desierto de cinismo» (*The Wrap*). «Miyazaki, que es a la vez artista e ingeniero, ha vivido su década dorada por tercera vez, y sin embargo, continúa dejándonos atónitos» (*The Telegraph*). «Es una película monumental y deslumbrante [...] Bella y escrita con mimo [...] regala una inolvidable historia de amor» (*Fotogramas*). «El maestro Miyazaki se despide del cine por todo lo alto» (*Cinemanía*)⁸³⁹.

⁸³⁸ H. Mukai, *op. cit.*, pág. 59.

⁸³⁹ Fuente (de todas las reseñas, excepto la primera): <http://www.filmaffinity.com/es/pro-reviews.php?movie-id=835261>

7.3. Imágenes



1. *Chôjû-giga* (*Dibujos humorísticos de aves y bestias*). Atribuido al bonzo y artista Sôjô Toba. S. XII aprox. Kôzan-ji (Kioto).



2. *Gaki zôshi* (*Rollo de los fantasmas hambrientos*). Anónimo. Finales s. XII.



3. *Hôhi-gassen* (*Batalla de pedos*). Anónimo. Probablemente, copia realizada en el período Edo de un original del período Muromachi. Biblioteca de la Universidad de Waseda.



4. *Yôbutsu kurabe* (*Competición fálica*). Copia realizada por Hiroshige Utagawa III de un original de Sôjô Toba.



5. *Ôtsu-e* («ilustración de Ôtsu»), que muestra a una *bijin* (beldad) y a un *oni* (demonio) vestido como monje.



6. *El sueño de la esposa del pescador* (*Tako to ama*), de Hokusai Katsushika (ejemplo de *shun-ga* o «ilustración de primavera», uno de los géneros del *ukiyo-e* o «pintura del mundo flotante»).



7. Grabado de Yoshitoshi Tsukioka perteneciente a su serie *Eimei nijûhasshûku* (Veintiocho crímenes famosos con poemas), un ejemplo de muzan-e o «grabado sangriento».



8. *La princesa Mononoke* (Hayao Miyazaki, 1997).



9. María Antonieta y Lady Oscar, los protagonistas de *La Rosa de Versalles* (*Berusaiyu no bara*, Riyoko Ikeda, 1972-1973).



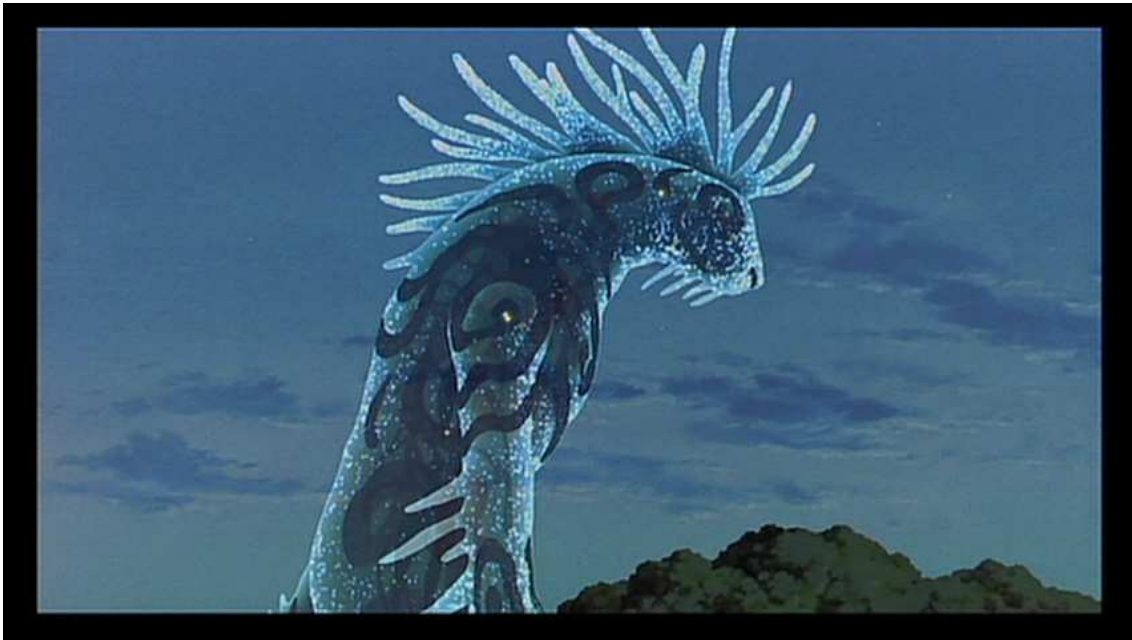
10. *La nueva isla del tesoro* (*Shin Takara-jima*, Osamu Tezuka, 1947).



11. *La princesa Mononoke* (Hayao Miyazaki, 1997): el *shishi-gami* o dios ciervo.



12. Reproducción de la figura del «hechicero» o dios astado de la cueva francesa de Trois Frères.



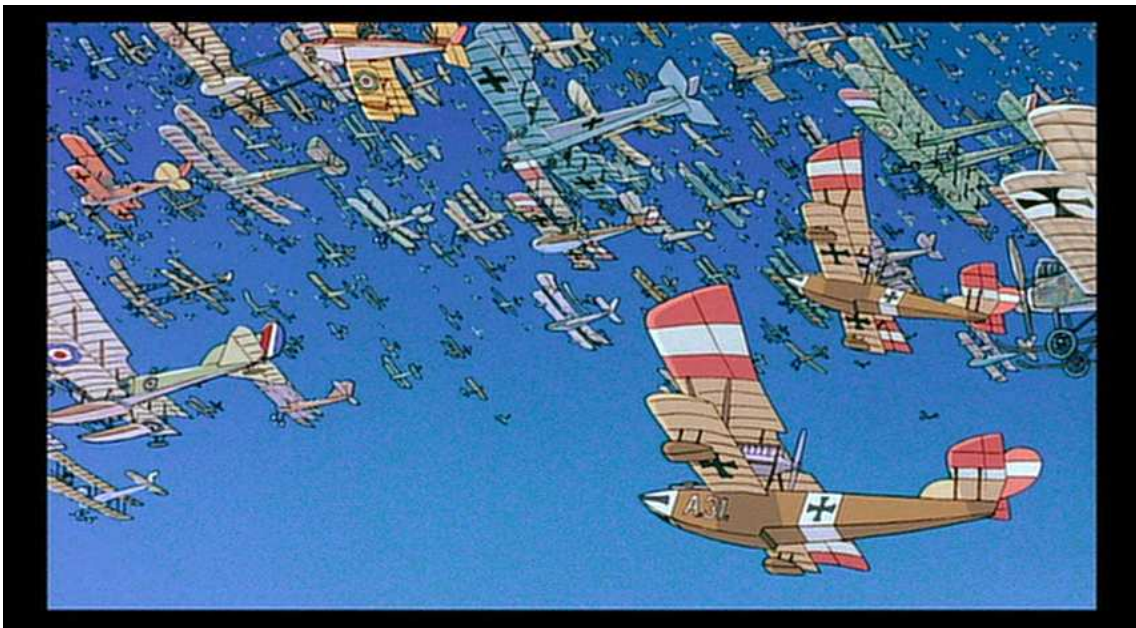
13. *La princesa Mononoke* (Hayao Miyazaki, 1997): Didarabocchi, el Caminante de la Noche.



14. Sello postal con la imagen de Pan-Ku –«macroántropo cósmico» de la mitología china– separando el cielo y la tierra.



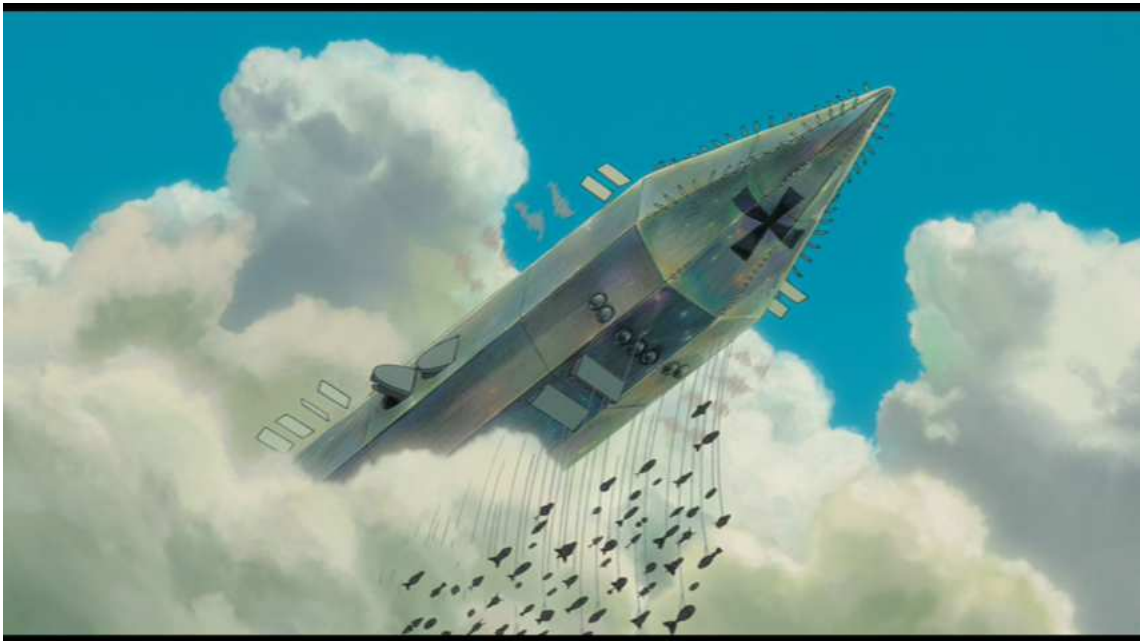
15. *El viento se levanta* (Hayao Miyazaki, 2013): los sueños de Jirô reducidos a un montón de chatarra, o el choque entre la realidad y el deseo.



16. *Porco Rosso* (Hayao Miyazaki, 1992): un enjambre espectral de aviones se dirige hacia el más allá con las almas de los pilotos muertos en combate.



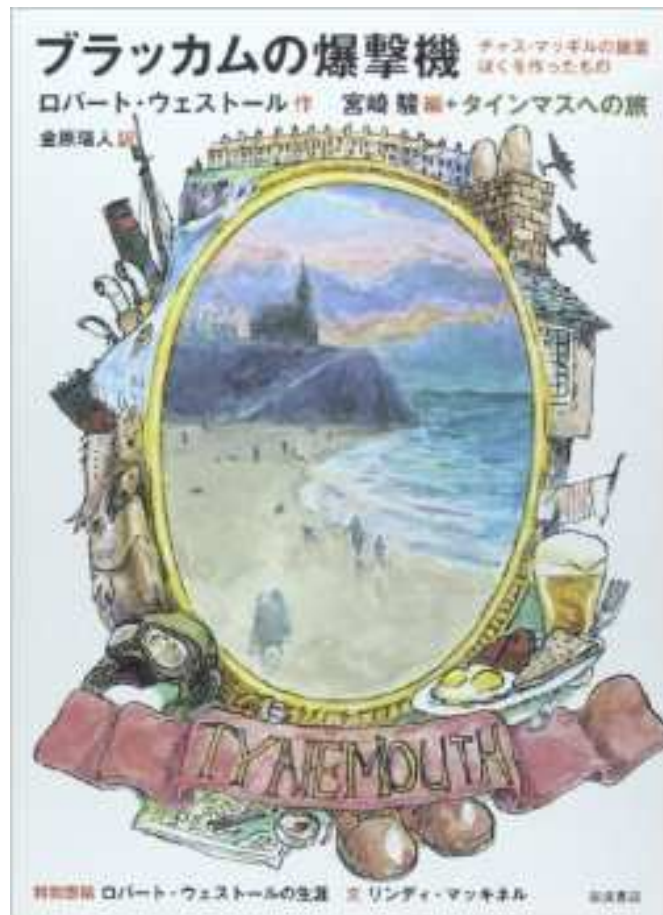
17. *El castillo ambulante* (Hayao Miyazaki, 2004): sobre los recuerdos de infancia de Howl se cierne la sombra amenazante de la guerra simbolizada por una enorme aeronave con forma de tiburón.



18. *El viento se levanta* (Hayao Miyazaki, 2013): un bombardero del que cuelgan monstruosos misiles irrumpe en el sueño del joven Jirô, premonición del conflicto que se avecina...



19. *El viento se levanta* (Hayao Miyazaki, 2013).



20. Ilustración de cubierta de la versión japonesa de *Blackham's Wimpy*, de Robert Westall, realizada por Hayao Miyazaki.



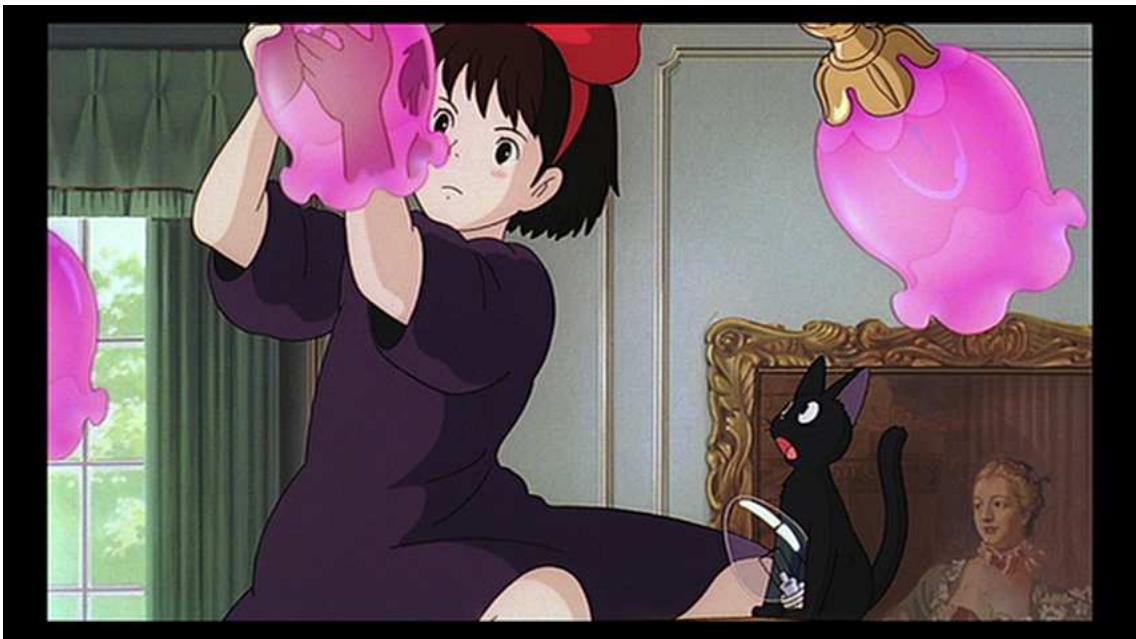
21. *El dux Leonardo Loredan*. Giovanni Bellini. Circa 1501-1504. National Gallery (Londres).



22. *Lupin III – El castillo de Cagliostro* (Hayao Miyazaki, 1979): Obsérvese al fondo, en la pared, el cuadro pintado por Bellini. Los ojos del dux son una especie de mirilla a través de la cual poder espiar lo que pasa en la habitación.



23. *Madame de Pompadour*. François Boucher. 1756. Alte Pinakothek (Múnich).



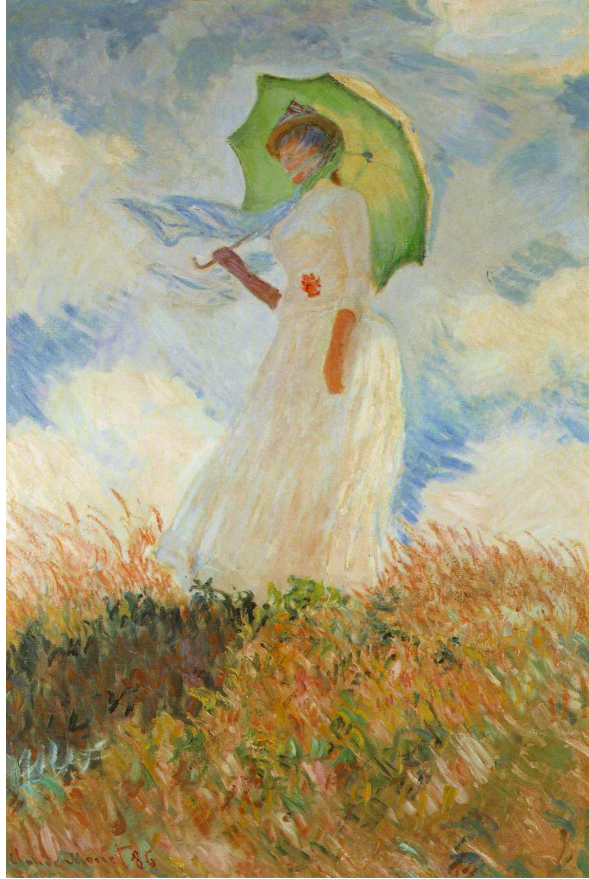
24. *El servicio expreso a domicilio de la bruja* (Hayao Miyazaki, 1989): obsérvese en la pared del fondo el cuadro pintado por Boucher, cuya elegancia está acorde con el ambiente refinado de la mansión en la que se encuentra Kiki.



25. *Retrato de Beethoven*. Joseph Karl Stieler. 1820.



26. *El viento se levanta* (Hayao Miyazaki, 2013): obsérvese a la izquierda del fotograma, en la pared del fondo, el retrato de Beethoven pintado por Stieler.



27. *Mujer con sombrilla mirando hacia la izquierda*. Claude Monet. 1886. Musée d'Orsay (París).



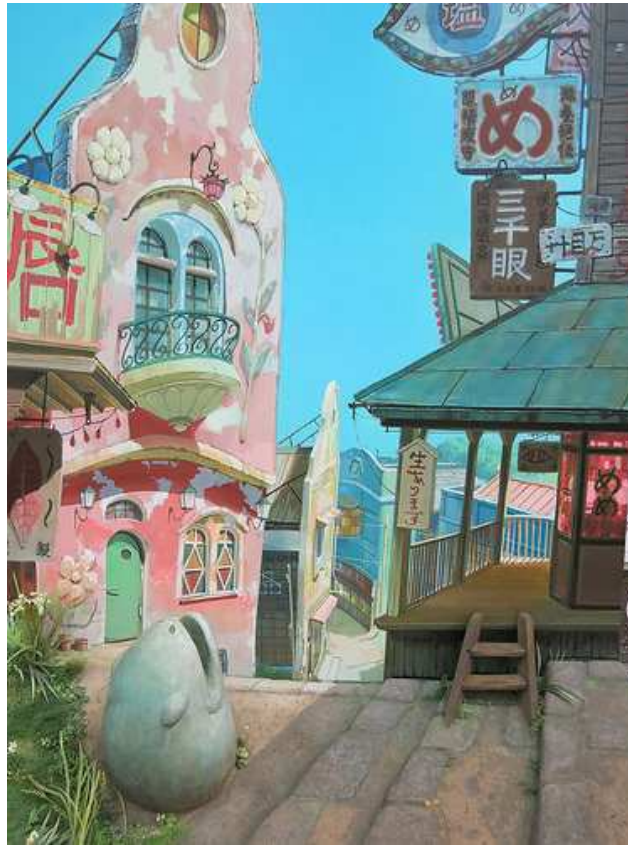
28. *El viento se levanta* (Hayao Miyazaki, 2013).



29. Cartel en francés de la película *El viaje de Chihiro* (Hayao Miyazaki, 2001).



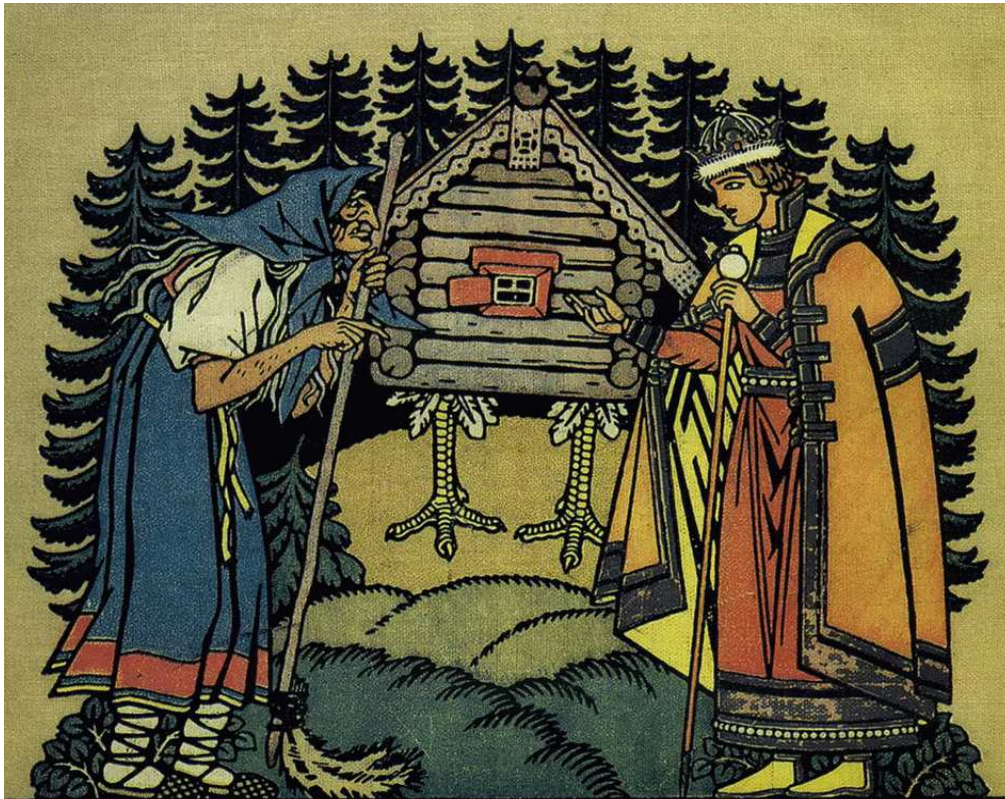
30. *Onsen Dôgo* de Matsuyama (Japón).



31. Dibujo preparatorio para *El viaje de Chihiro* (Hayao Miyazaki, 2001).



32. Museo Edo-Tokio de Arquitectura al Aire Libre (Tokio).

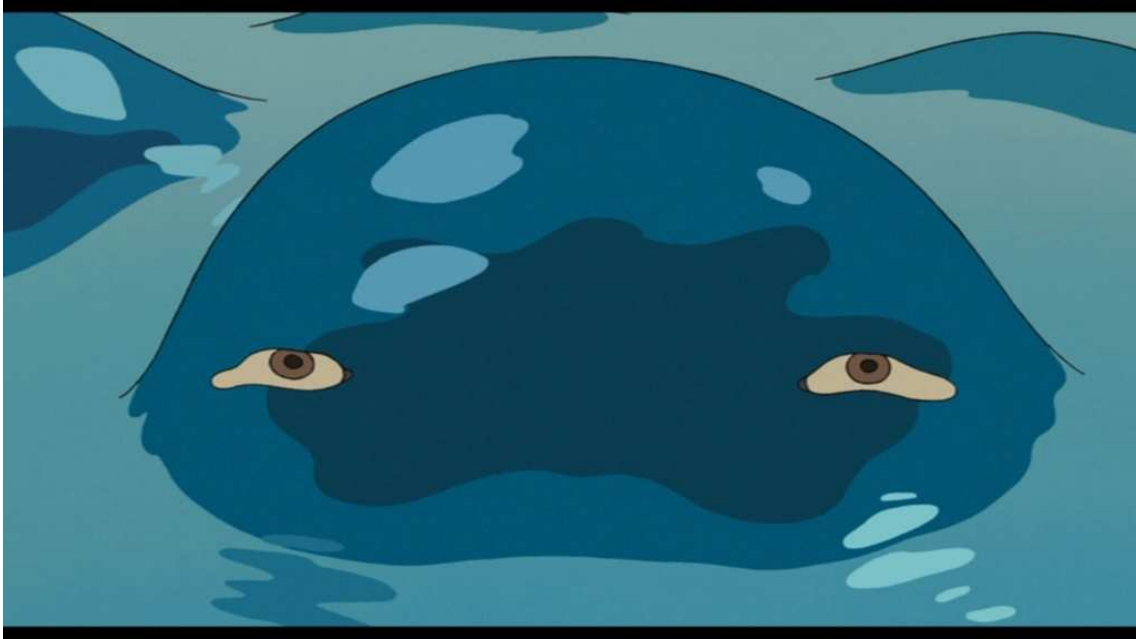


И.Я.Билибин. Обложка книги "Сказки избу". 1931 г. Фрагмент

33. Ilustración de Iván Y. Bilibin del año 1931 en la que puede apreciarse la cabaña con patas de gallina de la bruja Baba Yaga.



34. *El castillo ambulante* (Hayao Miyazaki, 2004): Sophie y Kabu, el espantapájaros, delante del gigantesco castillo de Howl, una revisión moderna de la cabaña de la bruja Baba Yaga.



35. *Ponyo en el acantilado* (Hayao Miyazaki, 2008): una ola con ojos, o el océano como kami.



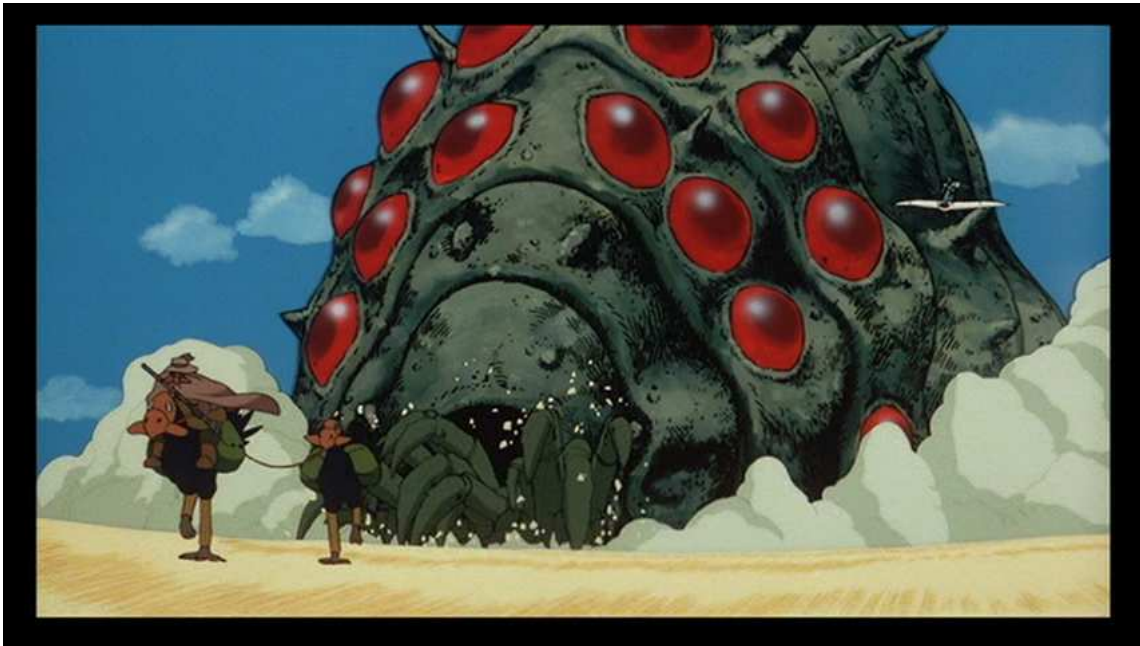
36. Ilustración tradicional que muestra un naufragio en alta mar provocado por varios *umibôzu* –un tipo de *yôkai* japonés– al salir del agua.



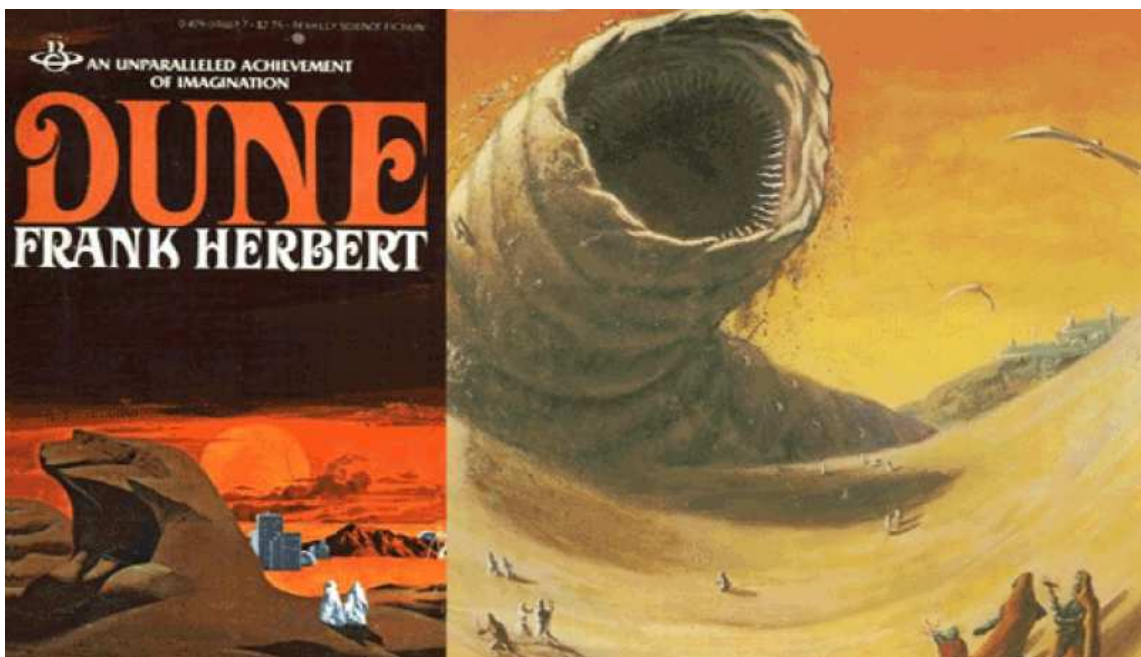
37. *Ponyo en el acantilado* (Hayao Miyazaki, 2008): Ponyo, un pez con cabeza humana.



38. Ilustración tradicional que representa a una típica sirena (*ningyo*) del folclore nipón.



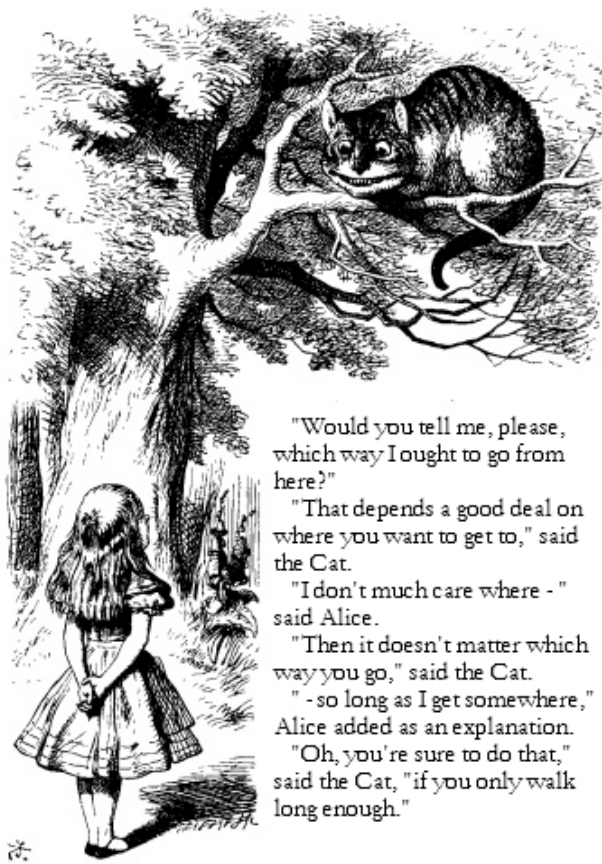
39. *Nausicaä del Valle del Viento* (Hayao Miyazaki, 1984): un enfurecido ômu persigue al maestro Yupa mientras Nausicaä trata de distraerlo desde su planeador.



40. A la izquierda, ilustración para la portada del libro *Dune*, de Frank Herbert. A la derecha, imagen de uno de los gusanos gigantes de la novela.



41. *Mi vecino Totoro* (Hayao Miyazaki, 1988): May, Satsuki y el «gatobús».



"Would you tell me, please,
which way I ought to go from
here?"

"That depends a good deal on
where you want to get to," said
the Cat.

"I don't much care where - "
said Alice.

"Then it doesn't matter which
way you go," said the Cat.

"- so long as I get somewhere,"
Alice added as an explanation.

"Oh, you're sure to do that,"
said the Cat, "if you only walk
long enough."

42. Ilustración original de John Tenniel para *Alicia en el País de las Maravillas* (Lewis Carroll, 1865), que muestra a Alicia y al Gato de Cheshire.



43. Fragmento del *Hyakki yakô* (*Cortejo nocturno de los cien demonios*). Mitsunobu Tosa. S. XV.



44. Grabado de Kunisada Utagawa mostrando al fantasma de Oiwa, la protagonista de *La historia sobrenatural de Yotsuya en el camino de Tokai* (*Tôkaidô Yotsuya kaidan*, Nanboku Tsuruya IV, 1825), saliendo de un farolillo de papel y sosteniendo al hijo que ha tenido con Iemon, su esposo y asesino.



45. *Nausicaä del Valle del Viento* (Hayao Miyazaki, 1984): Nausicaä en el Mar Podrido, entre hongos ciclópeos de esporas venenosas y enormes insectos mutantes.



46. *El planeta salvaje* (René Laloux, 1973): una humana perteneciente a la raza de los *oms* trata de huir de sus captores, los *draags*, con su bebé en brazos sorteando la peligrosa fauna y la flora gigantesca y terrible del planeta Ygam, un mundo de pesadilla.



47. *Viaje a la Luna* (Georges Méliès, 1902).



48. Acceso a un templo sintoísta señalado por el típico *torii*. Obsérvense las figuras de los *koma-inu* o perros-leones que protegen la entrada al recinto sagrado.



49. *Porco Rosso* (Hayao Miyazaki, 1992): Gina cantando *Le temps des cerises* en el Hotel Adriano.



50. *Río sin retorno* (Otto Preminger, 1954): Marilyn Monroe cantando la canción que da título a la película.



51. *Lupin III – El castillo de Cagliostro* (Hayao Miyazaki, 1979): Lupin y su amigo Daisuke Jigen contemplan el castillo del conde, que se yergue en medio del lago bajo el que se oculta un fabuloso tesoro...



52. *The King and the Mockingbird* (Paul Grimault, 1953/1980): el extravagante palacio del rey de Tachycardia.



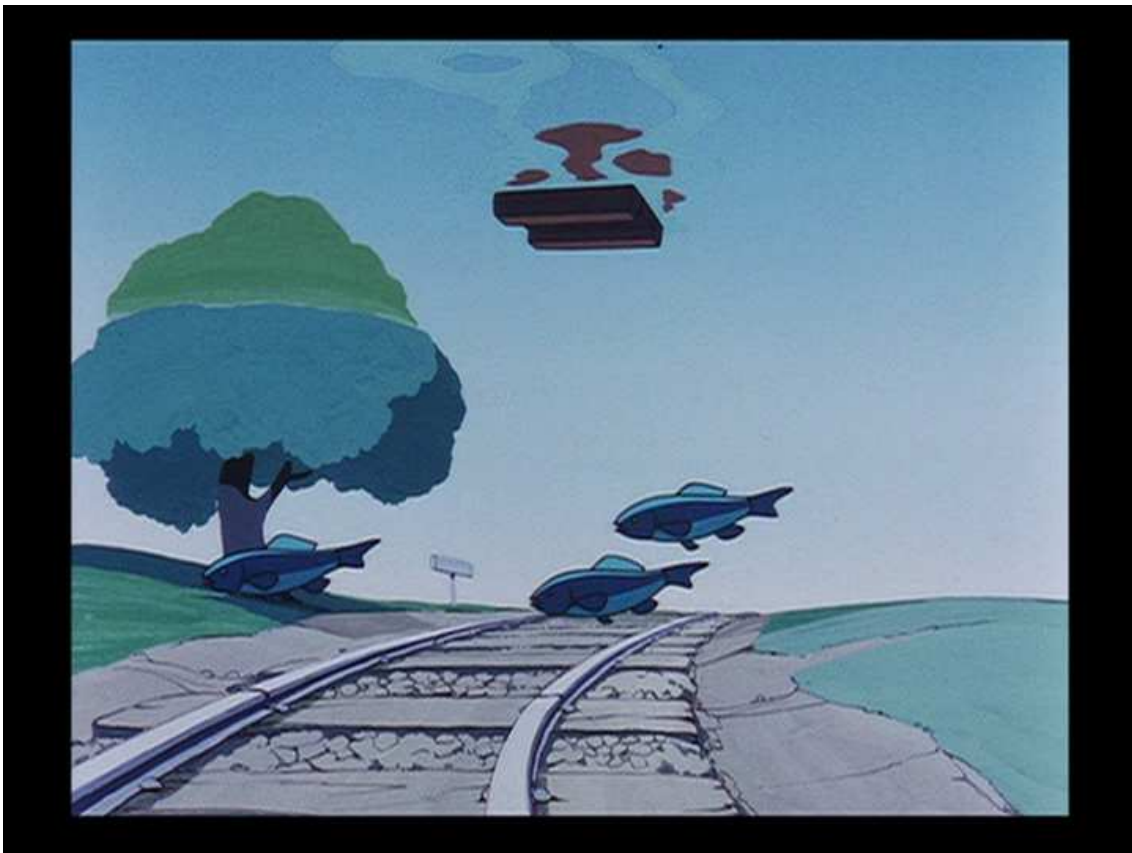
53. *Neuschwanstein* (1866), el castillo del rey Luis II de Baviera.



54. *El viento se levanta* (Hayao Miyazaki, 2013): atardecer en la estepa rusa.



55. *Lupin III – El castillo de Cagliostro* (Hayao Miyazaki, 1979): Lupin y Clarisse ante las ruinas de la ciudad romana sumergida.



56. *Las aventuras de Panda y sus amigos II* (Isao Takahata, 1973): a bordo de una cama, Mimiko y los pandas navegan por un prado inundado.



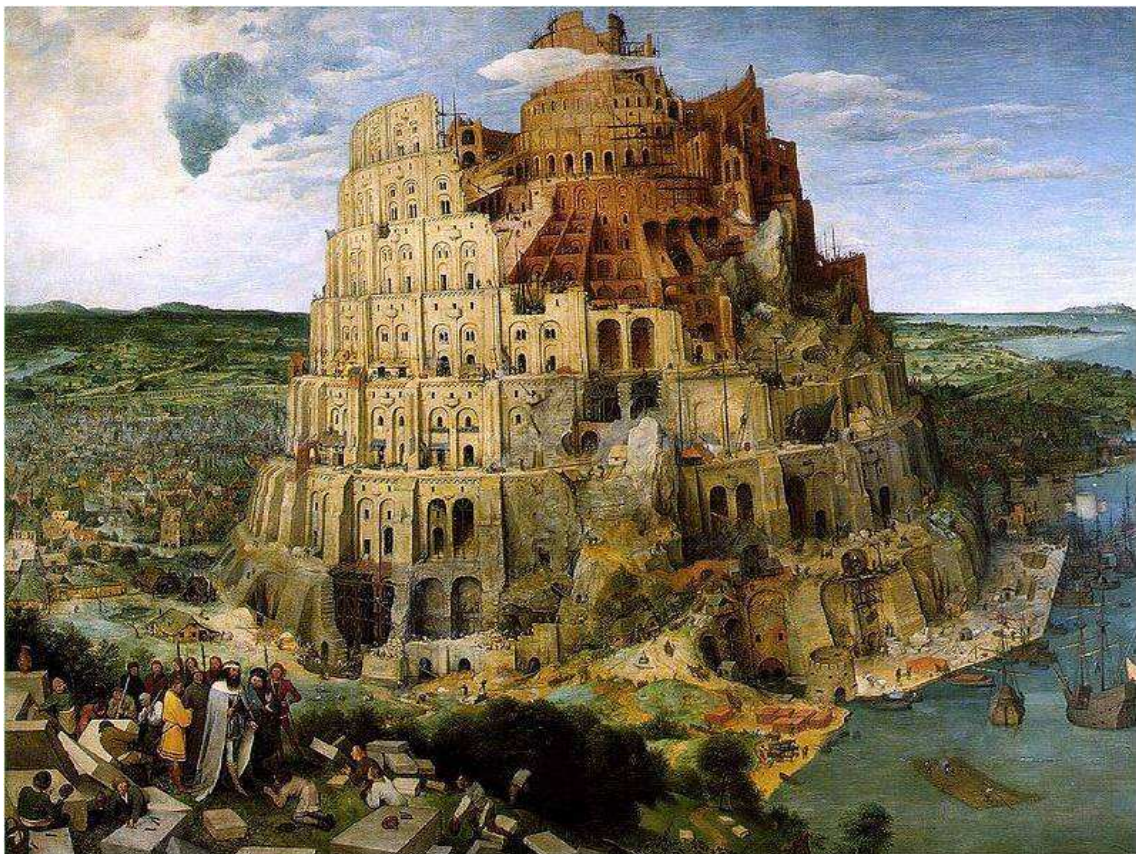
57. Villa Villekulla, el hogar de Pippi Calzaslargas en Gotland (Suecia).



58. *El servicio expreso a domicilio de la bruja* (Hayao Miyazaki, 1989): la casa natal de Kiki, la protagonista.



59. *El castillo en el cielo* (Hayao Miyazaki, 1986): Laputa, la fortaleza flotante.



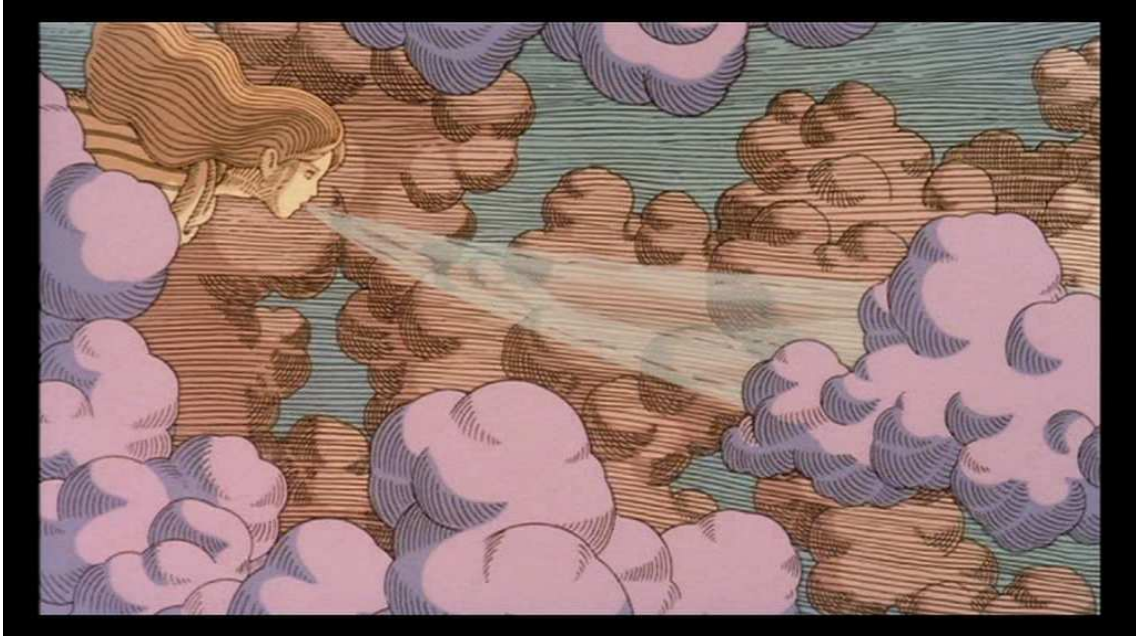
60. *La torre de Babel*. Brueghel el Viejo. 1563. Kunsthistorisches Museum (Viena).



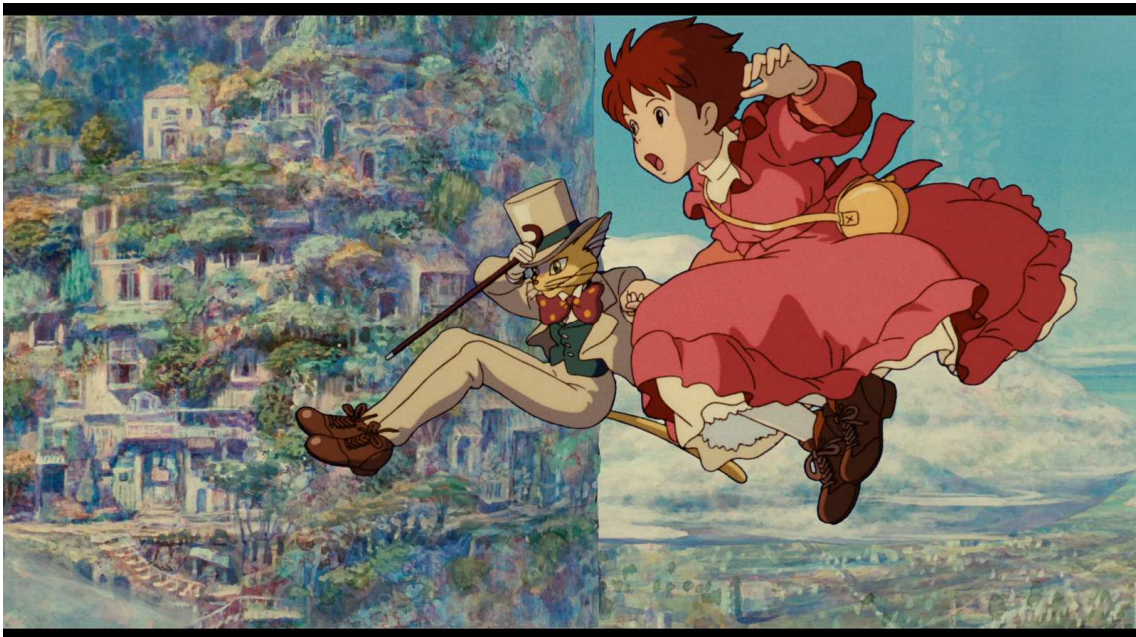
61. *El castillo en el cielo* (Hayao Miyazaki, 1986): la ciudad minera.



62. Grabado VII (*El puente levadizo*) de la serie *Cárceles de Invención*. Giambattista Piranesi. Roma. 1745-1750/1761.



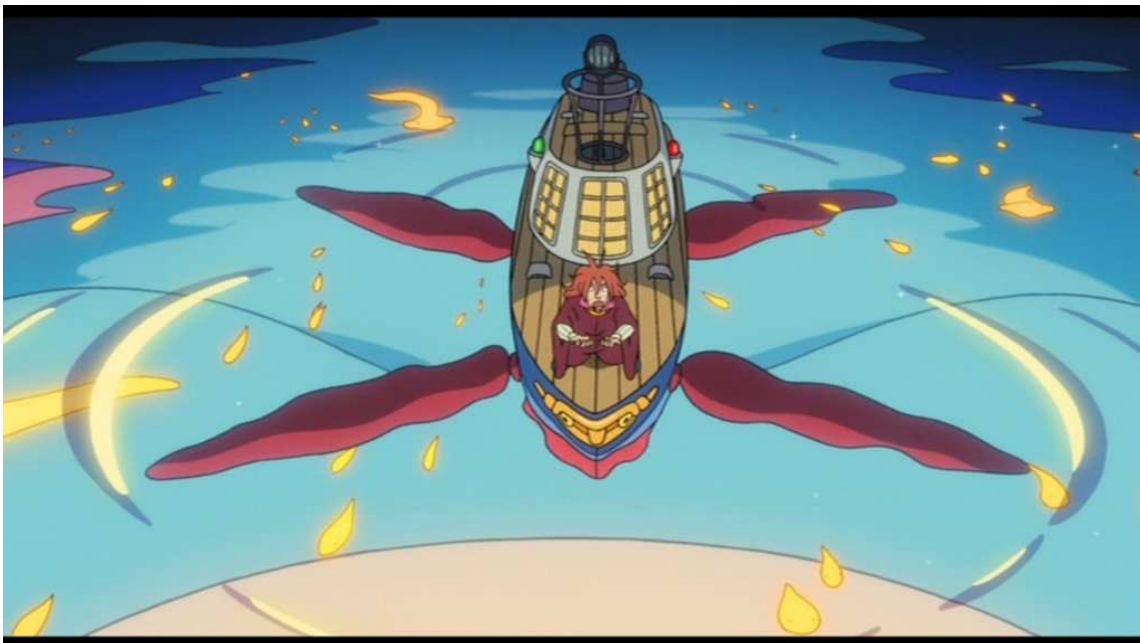
63. *El castillo en el cielo* (Hayao Miyazaki, 1986): fotograma de los títulos de crédito del comienzo del filme. La imagen, realizada al estilo de las viejas litografías, nos introduce en una maravillosa atmósfera «retro» teñida de «nostalgia del futuro».



64. *Susurros del corazón/Si escuchas con atención* (Yoshifumi Kondô, 1995): la secuencia onírica del vuelo de Shizuku con el gato Barón –protagonista luego de *Haru en el reino de los gatos* (Hiroyuki Morita, 2002)– fue realizada por Miyazaki sobre los fondos diseñados por el artista Naohisa Inoue.



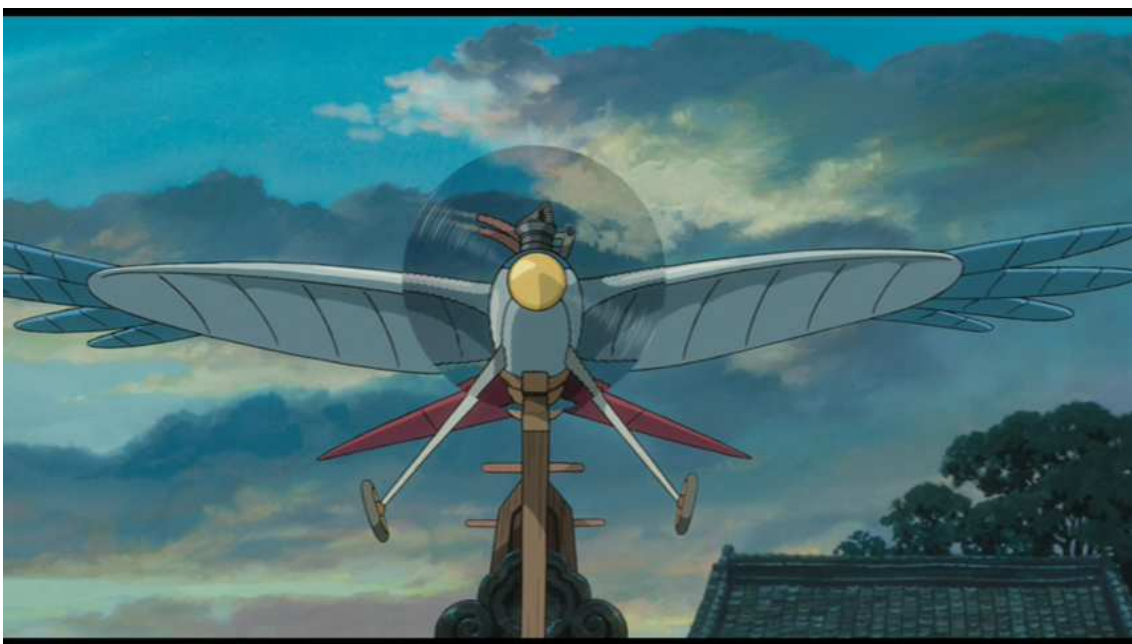
65. *Nausicaä del Valle del Viento* (Hayao Miyazaki, 1984): Nausicaä y Ôbaba ante el ejército invasor de Tolmekia, cuyas espadas y armaduras medievales contrastan con su potente maquinaria bélica de última generación.



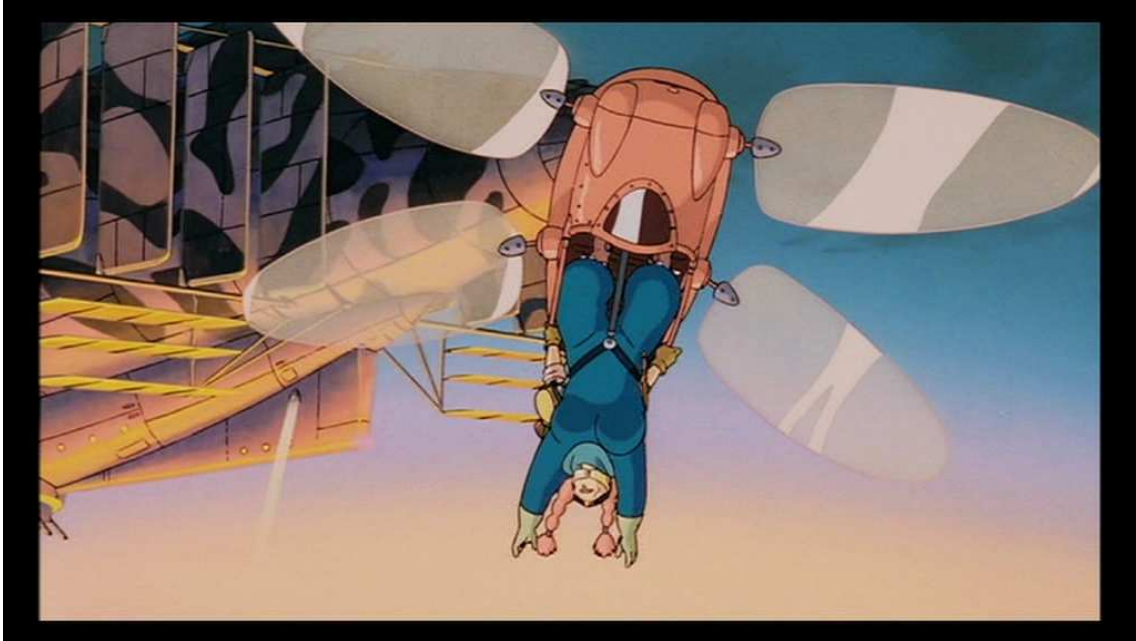
66. *Ponyo en el acantilado* (Hayao Miyazaki, 2008): Fujimoto en la cubierta de su barco sumergible, cuyas palas semejan aletas.



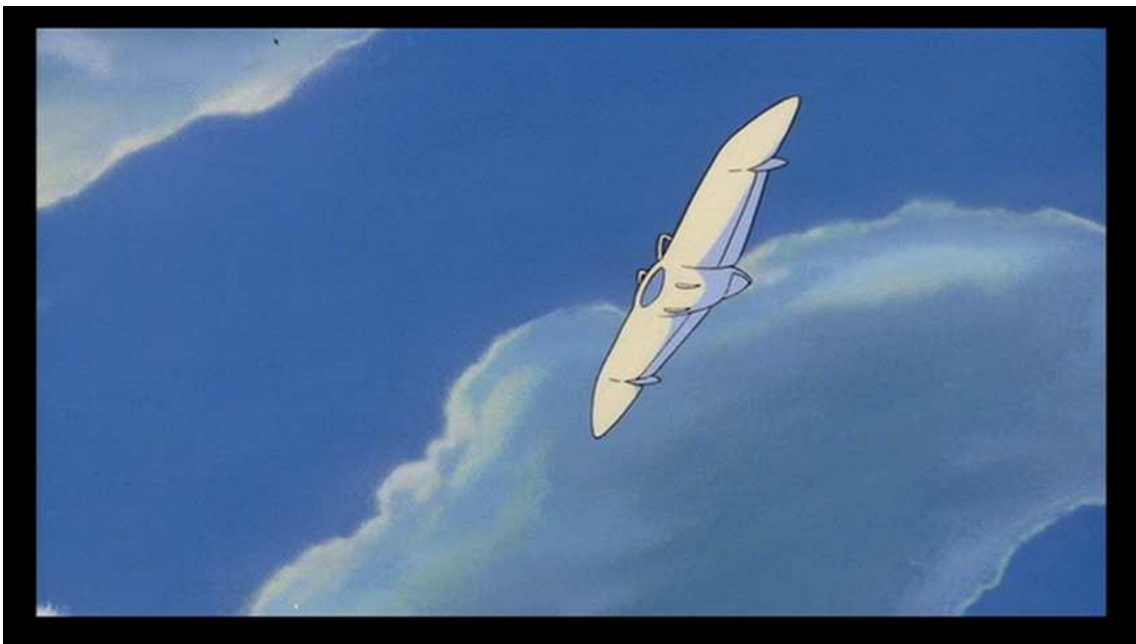
67. *El castillo en el cielo* (Hayao Miyazaki, 1986): el *Tiger Moth* de los piratas aéreos, más parecido a un ave que a una *Polilla Tigre*.



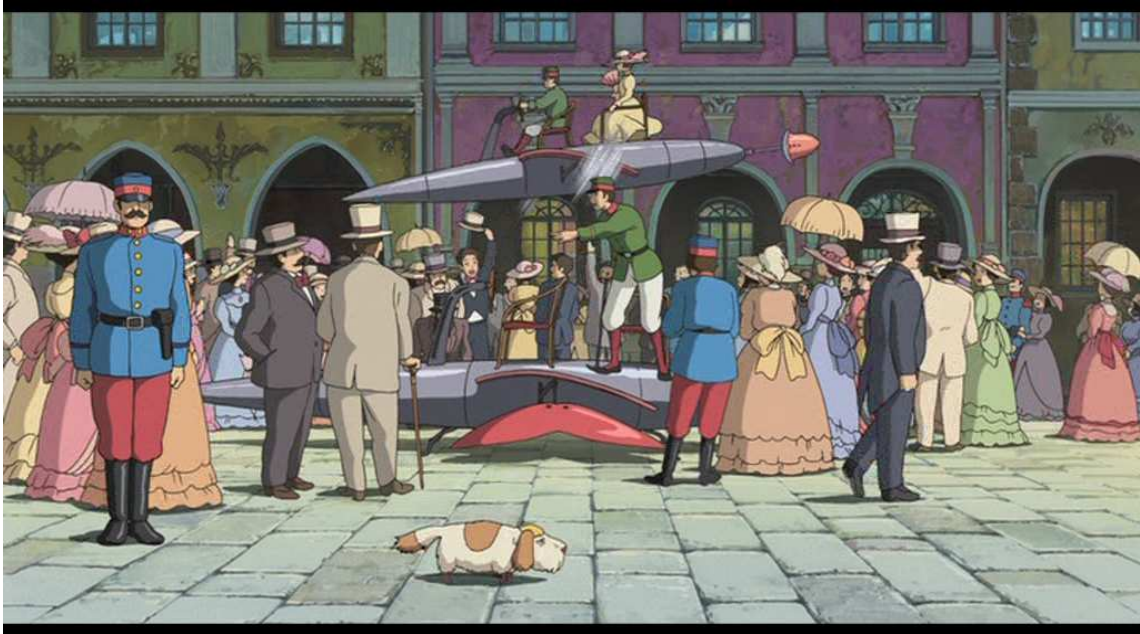
68. *El viento se levanta* (Hayao Miyazaki, 2013): el aeroplano del joven Jirô Horikoshi, prácticamente un pájaro de metal.



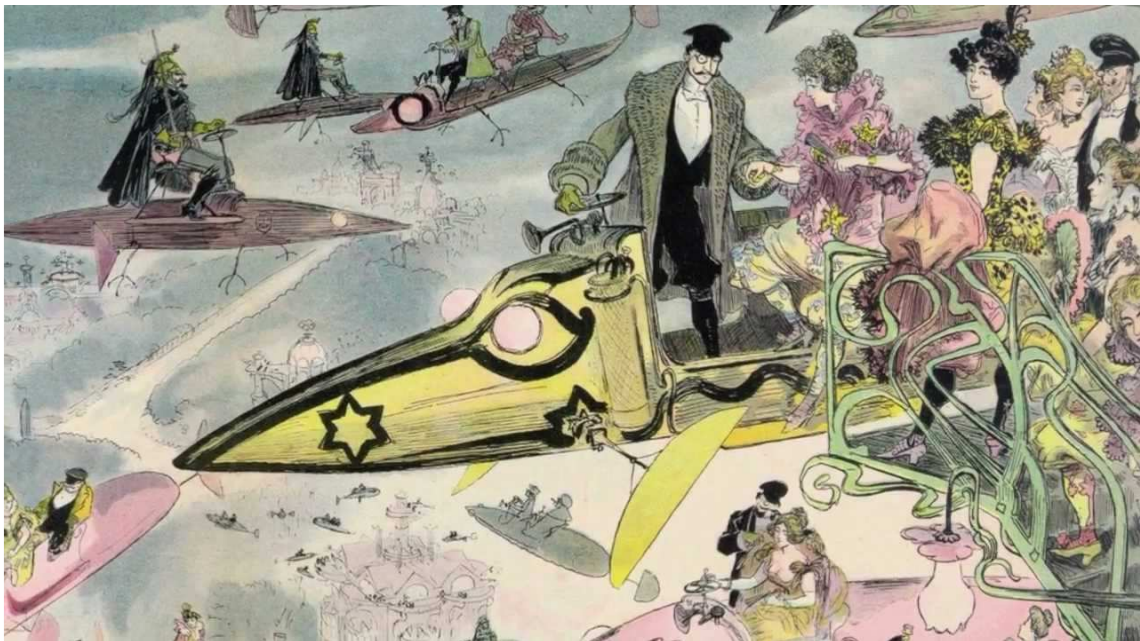
69. *El castillo en el cielo* (Hayao Miyazaki, 1986): Dola y Pazu a bordo del *flaptor*, un ingenio volador con apariencia de libélula.



70. *Nausicaä del Valle del Viento* (Hayao Miyazaki, 1984): el planeador de la protagonista, llamado en la película *Mêve* –pronunciación japonesa del término alemán *möwe* («gaviota»)–.



71. *El castillo ambulante* (Hayao Miyazaki, 2004): militares uniformados que recuerdan a los oficiales del ejército austrohúngaro, elegantes damas vestidas a la moda decimonónica y aeronaves de última generación. *Steampunk* en estado puro.



72. *La salida de la ópera en el año 2000*. Albert Robida. Circa 1882. Library of Congress (Washington).



73. *On Your Mark* (Hayao Miyazaki, 1995), paradigma del *cyberpunk* en la obra del realizador nipón.



74. *On Your Mark* o el futuro distópico que, según Miyazaki, nos aguarda...



75. *On Your Mark* (Hayao Miyazaki, 1995): los policías y la enigmática figura alada.



76. *Nausicaä del Valle del Viento* (Hayao Miyazaki, 1984): el mítico «ángel» de los títulos de crédito.



77. *El servicio expreso a domicilio de la bruja* (Hayao Miyazaki, 1989): Kiki y Tonbo. El rescate del joven por parte de la heroína constituye el clímax del film y supone una subversión de las normas del género en el que éste se encuadra.



78. *Nausicaä del Valle del Viento* (Hayao Miyazaki, 1984): la resurrección de Nausicaä.



79. *Nausicaä del Valle del Viento*: la asimilación de la protagonista a la figura legendaria del hombre-pájaro.



80. *Nausicaä del Valle del Viento*: el tapiz de la profecía.



81. *Yuki's Sun* (1972), serie de la que sólo se realizó el episodio piloto, supuso el debut de Miyazaki en la dirección. En este plano, puede apreciarse el carácter «masculino» de la heroína, un rasgo común a todos los personajes femeninos que protagonizan las obras del cineasta japonés.



82. *El castillo en el cielo* (Hayao Miyazaki, 1986): protegida por la piedra levitatoria, Sheeta desciende suavemente a la tierra ante la mirada atónita de Pazu.



83. *La princesa Mononoke* (Hayao Miyazaki, 1997): San o la Alteridad ignota, temida y rechazada. Los patrones geométricos de su máscara recuerdan a los estilizados rasgos de las esculturas del período Jōmon (c. 14.000 - c. 300 a. C.), lo que vincula su figura a los mitos primigenios de la Antigüedad remota.



84. *La princesa Mononoke*: San y su madre adoptiva Moro, la perra montaraz, o una revisión oscura de *El libro de la selva* (*The Jungle Book*, Rudyard Kipling, 1894), en la que, a diferencia de Mowgli, la joven no sólo no regresa al final al mundo de los humanos, del cual procede, sino que, además, maldice a éstos en su conjunto y les declara la guerra a perpetuidad.



85. *Mi vecino Totoro* (Hayao Miyazaki, 1988): lo mágico, lo religioso y lo femenino se aúnan en esta escena en la que May, Satsuki y los *totoro* están a punto de ejecutar una cómica danza que hará germinar rápidamente las semillas plantadas con anterioridad.



86. Plantación ritual del arroz en el recinto de un templo sintoísta con acompañamiento de *kagura* a cargo de las *miko*.



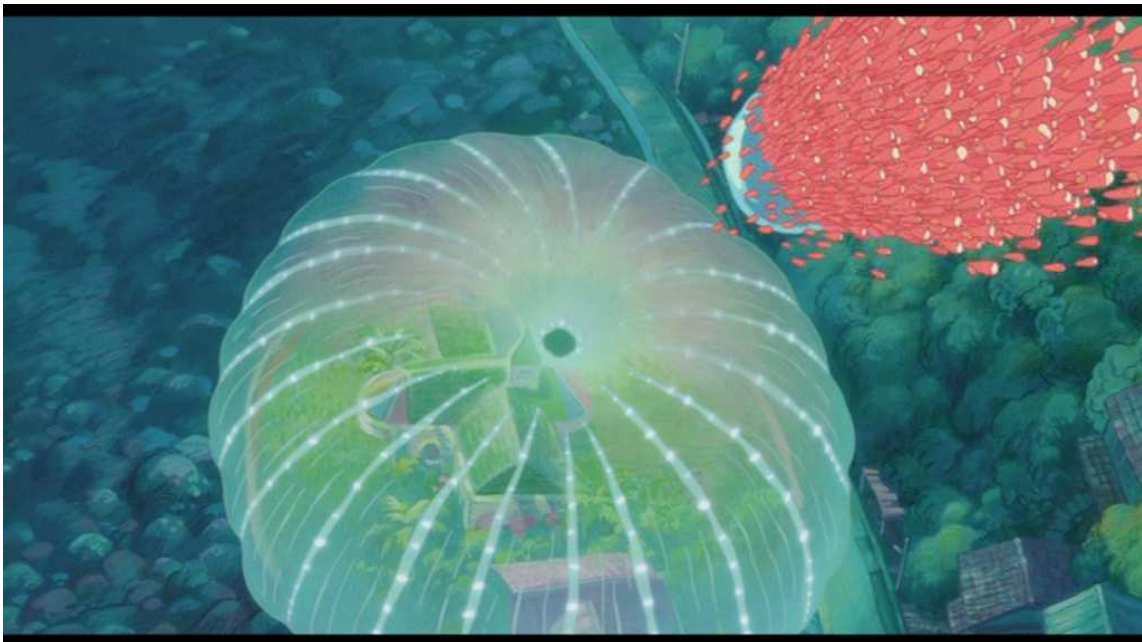
87. *Dengaku odori* en las inmediaciones de un santuario sintoísta. Obsérvese al fondo el *torii* o puerta de acceso al mismo y la *shimenawa* o sogá de fibra vegetal de la que cuelgan tiras de papel cortadas en zigzag (*shide*), indicando así el carácter sagrado del lugar.



88. *Mi vecino Totoro* (Hayao Miyazaki, 1988): May, fatigada y perdida, con la mazorca para su madre a cuestas, se sienta con gesto triste ante una fila de seis estatuas del *bosatsu Jizô* (*roku-Jizô*), que acudirá pronto en su ayuda bajo forma de «gatobús» –una posible interpretación que aúna lo sacro y lo maravilloso–.



89. *Ponyo en el acantilado* (Hayao Miyazaki, 2008): Fujimoto, el hechicero del mar, o el acto demiúrgico de la creación. El personaje constituye uno de los numerosos *alter ego* del realizador japonés.



90. *Ponyo en el acantilado*: escoltados por las hermanas de Ponyo, Sôsuke y Toki son conducidos hacia una enorme burbuja submarina en la que el niño va a reencontrarse con su madre, y la anciana, con sus compañeras de la residencia Himawari. El útero de la vida o la Naturaleza como punto de partida y de llegada en un eterno retorno.



91. *Mi vecino Totoro*: el santuario de Inari bajo la lluvia nocturna, con la estatua pétreo del zorro en primer plano, el *torii* rojo de madera detrás y la ofrenda de sake al fondo – el arroz es un producto consagrado, desde antiguo, a las divinidades sintoístas–.



92. Representación de Inari como una joven identificada con Dakiniten. Obsérvense el zorro blanco volador que le sirve de cabalgadura y las espigas de arroz que aparece portando y que vinculan su figura a los ritos agrarios.



93. – 94. *Las aventuras de Panda y sus amigos II* (Isao Takahata, 1973) y *Mi vecino Totoro* (Hayao Miyazaki, 1988): adviértase el parecido de Mimiko con May y el de los pandas con los *totoro*. La repetición de tipologías es frecuente en Miyazaki.



8. FUENTES CITADAS

8.1. Audiovisuales

8.1.1. Cine

A.I. Inteligencia Artificial (*A. I. Artificial Intelligence*, Steven Spielberg, 2001)

Ainu. Caminos a la memoria (Marcos Centeno, 2013)

Akira (Katsuhiro Ôtomo, 1988)

Alí Babá y los cuarenta ladrones (*Aribaba to yonjuppiki no tôzoku*, Hiroshi Shidara, 1971)

*Anchor*⁸⁴⁰

Arrietty y el mundo de los diminutos (*Karigurashi no Arietti*, Hiromasa Yonebayashi, 2010)

Atrapa a un ladrón (*To Catch a Thief*, Alfred Hitchcock, 1955)

Blade Runner (Ridley Scott, 1982)

Bloody Sunday (*Domingo Sangriento*) [Paul Greengrass, 2002]

Brazil (Terry Gilliam, 1985)

Breve encuentro (*Brief Encounter*, David Lean, 1945)

Casablanca (Michael Curtiz, 1942)

Chû-zumô (Akihiko Yamashita, 2010)

Cobra Space Adventure (*Kobura – Space Adventure Cobra*, Osamu Dezaki, 1982)

Crónica de un ser vivo (*Ikimono no kiroku*, Akira Kurosawa, 1955)

Cuentos de Terramar (*Gedo senki*, Gorô Miyakaki, 2006)

Cuentos de Tokio (*Tôkyô monogatari*, Yasujirô Ozu, 1953)

Donde sueñan las hormigas verdes (*Wo die grünen Ameisen träumen*, Werner Herzog, 1984)

El abrazo de la serpiente (Ciro Guerra, 2015)

El barco fantasma volador (*Soratobu yûrei-sen*, Hiroshi Ikeda, 1969)

El castillo ambulante (*Hauru no ugoku shiro*, Hayao Miyazaki, 2004)

⁸⁴⁰ Proyecto frustrado del Studio Ghibli del año 1985. Iba a ser un largometraje dirigido por Mamoru Oshii y producido por Hayao Miyazaki e Isao Takahata, pero el proyecto se abandonó por falta de acuerdo entre los tres autores.

El castillo en el cielo (Tenkû no shiro Rapyuta, Hayao Miyazaki, 1986)

El congreso se divierte (Der Kongref tanzt, Eric Charell, 1931)

El cuento de la princesa Kaguya (Kaguya-hime no monogatari, Isao Takahata, 2013)

El espíritu de la colmena (Víctor Erice, 1973)

El gato con botas (Nagagutsu wo haita neko, Kimio Yabuki, 1969)

El gato negro (Yabu no naka no kuroneko, Kaneto Shindô, 1968)

El hotel eléctrico (Segundo de Chomón, 1908)

El hotel encantado (The Haunted Hotel, James Stuart Blackton, 1907)

El mago de Oz (The Wizard of Oz, Victor Fleming, 1939)

El maquinista de La General (The General, Buster Keaton y Clyde Bruckman, 1926)

El planeta salvaje (La planète sauvage, René Laloux, 1973)

El recuerdo de Marnie (Omoide no Mânî, Hiromasa Yonebayashi, 2014)

El servicio expreso a domicilio de la bruja/Nicky, la aprendiz de bruja (Majo no takkyûbin, Hayao Miyazaki, 1989)

El sueño eterno (The Big Sleep, Howard Hawks, 1946)

El viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no kamikakushi, Hayao Miyazaki, 2001)

El viento (The Wind, Victor Sjöström, 1928)

El viento se levanta (Kaze tachinu, Hayao Miyazaki, 2013)

Fantasmas antes del desayuno (Vormittagsspuk, Hans Richter, 1928)

Father and Daughter (Michaël Dudok de Wit, 2000)

Fausto (Lekce Faust, Jan Švankmajer, 1994)

Firumu guru-guru (Hayao Miyazaki, 2001-2008)

Furia de Titanes (Clash of the Titans, Desmond Davis, 1981)

Gen el descalzo (Hadashi no Gen, Mori Masaki, 1983)

Gen el descalzo 2 (Hadashi no Gen 2, Toshio Hirata, 1986)

Ghost in the Shell (Kôkaku Kidôtai, Mamoru Oshii, 1995)

Ghost in the Shell 2: Innocence (Inosensu, Mamoru Oshii, 2004)

Guerreros del Viento (Warriors of the Wind)⁸⁴¹

Haru en el reino de los gatos (Neko no on-gaeshi, Hiroyuki Morita, 2002)

Historia del último crisantemo (Zangiku monogatari, Kenji Mizoguchi, 1939)

Hoshi wo katta hi (Hayao Miyazaki, 2006)

House Hunting/Looking for a Home (Yado-sagashi, Hayao Miyazaki, 2006)

⁸⁴¹ Véase *Nausicaä del Valle del Viento*.

Ibarâdo jikan (Naohisa Inoue, 2007)

Imaginary Flying Machines (*Kûsô no sora tobu kikitachi*, Hayao Miyazaki, 2002)

Jasón y los argonautas (*Jason and the Argonauts*, Don Chaffey, 1963)

Kemushi no Boro (Hayao Miyazaki, 2017)⁸⁴²

King Kong (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933)

Koro's Big Day Out (*Koro no ôsanpo*, Hayao Miyazaki, 2002)

Kûsô no kikitachi no naka no hakai no hatsumei (Hideaki Anno, 2002)

La brújula dorada (*The Golden Compass*, Chris Weitz, 2007)

La chica que saltaba a través del tiempo (*Toki wo kakeru shôjo*, Mamoru Hosoda, 2006)

La colina de las amapolas (*Kokuriko-zaka kara*, Gorô Miyazaki, 2011)

La Isla del Tesoro de los animales (*Dôbutsu Takarajima*, Hiroshi Ikeda, 1971)

La mano (*Ruka*, Jiří Trnka, 1965)

La mujer pantera (*Cat People*, Jacques Tourneur, 1942)

La princesa Mononoke (*Mononoke hime*, Hayao Miyazaki, 1997)

La Reina de las Nieves (*Snezhnaya koroleva*, Lev Atamanov y Nikolai Fiodorov, 1957)

La tortuga roja (*La tortue rouge*, Michaël Dudok de Wit, 2016)

La tumba de las luciérnagas (*Hotaru no haka*, Isao Takahata, 1988)

La venganza del camarógrafo (*Myest kinematograficheskogo operatora*, Vladislav Staryevich/Władysław Starewicz, 1912)

Las aventuras de Hols, el príncipe del Sol (*La princesa encantada*) [*Taiyô no ôji – Horusu no daibôken*, Isao Takahata, 1968]

Las aventuras de Panda y sus amigos I (*Panda Kopanda*, Isao Takahata, 1972)

Las aventuras de Panda y sus amigos II (*Panda Kopanda – Amefuri sâkasu no maki*, Isao Takahata, 1973)

Los mundos de Coraline (*Coraline*, Henry Selick, 2009)

Los siete magníficos (*The Magnificent Seven*, John Sturges, 1960)

Los sueños de Akira Kurosawa (*Yume*, Akira Kurosawa, 1990)

Luis II de Baviera (*Ludwig*, Luchino Visconti, 1972)

Luna de miel (*Honeymoon/The Lovers of Teruel*, Michael Powell, 1959)

Lupin III – El castillo de Cagliostro (*Rupan Sansei – Kariosutoro no shiro*, Hayao Miyazaki, 1979)

⁸⁴² Cortometraje para el Cine Saturno del Museo Ghibli. El estreno está previsto para junio/julio de este mismo año.

Matrix (The Matrix, Larry y Andy Wachowski, 1999)

May and the Kittenbus (Mei to koneko-basu, Hayao Miyazaki, 2002)

Metrópolis (Metoroporisu, Rintarô, 2001)

Mi vecino Totoro (Tonari no totoro, Hayao Miyazaki, 1988)

Mis vecinos los Yamada (Hôhokeyo Tonari no Yamada kun, Isao Takahata, 1999)

Nausicaä del Valle del Viento (Kaze no Tani no Naushika, Hayao Miyazaki, 1984)

Nostalgia (Nostalghia, Andrei Tarkovsky, 1983)

Nuevas luchas extravagantes (Nouvelles luttres extravagantes, George Méliès, 1900)

On Your Mark (On Yua Mâku, Hayao Miyazaki, 1995)

Pan-dane to Tamago-hime (Hayao Miyazaki, 2010)

Panda y la serpiente mágica (Hakujaden, Taiji Yabushita y Kazuhiko Okabe, 1958)

Pesadilla antes de Navidad (The Nightmare Before Christmas, Tim Burton, 1993)

Picnic en Hanging Rock (Peter Weir, 1975)

Planeta prohibido (Forbidden Planet, Fred M. Wilcox, 1956)

*Pokémon*⁸⁴³

Pompoko (Heisei tanuki gassen ponpoko, Isao Takahata, 1994)

Ponyo en el acantilado (Gake no ue no Ponyo, Hayao Miyazaki, 2008)

Porco Rosso (Kurenai no Buta, Hayao Miyazaki, 1992)

Rapsodia en agosto (Hachigatsu no kyôshikyoku, Akira Kurosawa, 1991)

Recuerdos del ayer/Jirones de recuerdos (Omohide poro-poro, Isao Takahata, 1991)

Río sin retorno (River of No Return, Otto Preminger, 1954)

Sacrificio (Offret, Andrei Tarkovsky, 1986)

Sobrevivir a la vida (teoría y práctica) [Přežít svůj život (teorie a praxe), Jan Švankmajer, 2010]

Solaris (Solyaris, Andrei Tarkovsky, 1972)

Steamboy (Suchîmubô, Katsuhiro Ôtomo, 2004)

Susurros del corazón/Si escuchas con atención (Yoshifumi Kondô, 1995)

Takara-sagashi (Takeshi Inamura, 2011)

Tenguri, the Boy of the Plains/Tenguri, Boy of the Grassy Plain (Sôgen no ko Tenguri, Yasuo Ôtsuka, 1977)

⁸⁴³ Para una lista detallada de las películas, que no aparecen citadas en la tesis, puede consultarse https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Películas_de_Pokémon

The King and the Mockingbird (*La bergère et le ramoneur/Le roi et l'oiseau*, Paul Grimault, 1953/1980)

The Kingdom of Dreams and Madness (*Yume to kyôki no ôkoku*, Mami Sunada, 2013)

The Whale Hunt (*Kujira-tori*, Hayao Miyazaki, 2001)

Titanic (James Cameron, 1997)

Un ladrón en la alcoba (*Trouble in Paradise*, Ernst Lubitsch, 1932)

Uncle Boonmee recuerda sus vidas pasadas (*Lung Boonmee raluek chat*, Apichatpong Weerasethakul, 2010)

Viaje a la Luna (*Voyage dans la Lune*, Georges Méliès, 1902)

Vidocq (Pitof, 2001)

Vivir (*Ikiru*, Akira Kurosawa, 1952)

*Wallace y Gromit*⁸⁴⁴

Water Spider Monmon (*Mizu-gumo Monmon*, Hayao Miyazaki, 2006)

Yanagawa horiwari monogatari (Isao Takahata, 1987)

Yo anduve con un zombi (*I Walked With a Zombie*, Jaques Tourneur, 1943)

Your Name (*Kimi no na wa*, Makoto Shinkai, 2016)

8.1.2. Televisión

Ana de las Tejas Verdes (*Akage no An*, Isao Takahata y Shigeo Koshi, 1979)

Astro Boy (*Tetsuwan Atomu*, Osamu Tezuka *et al.*, 1963-1966)

Conan, el niño del futuro (*Mirai shônen Konan*, Hayao Miyazaki, 1978)

Doctor Slump (*Dokutâ Suranpu*, VV. AA., 1997-1999)

Doraemon (Mitsuo Kaminashi, Tsutomu Shibayama y Kôzô Kusuba, 1973,1979-2005, 2005-...)

El lanzador estrella (*Samurai Jaiantsu*, Tadao Nagahama, 1973-1974)

El perro de Flandes (*Furandâsu no inu*, Yoshio Kuroda, 1975)

El secreto de Akko (*Himitsu no Akko-chan*, Hiroshi Ikeda, 1969-1970)

Fujimaru del Viento (*Shônen ninja Kaze no Fujimaru*, Daisaku Shirakawa y Kimio Yabuki, 1964-1965)

Heidi (*Arupusu no shôjo Haiji*, Isao Takahata, 1974)

⁸⁴⁴ Para una lista detallada de las películas (largometrajes y cortos), que no aparecen citadas en la tesis, puede consultarse https://en.wikipedia.org/wiki/Wallace_and_Gromit

Hustle Punch (Hassuru Panchi, Hiroshi Ikeda e Isao Takahata, 1965-1966)

Invasión América (Invasion America, Dan Fausett y Patrick Archibald, 1998)

Ironman 28 [Tetsujin 28-Gô (Shin), VV.AA. (dirección general: Tetsuo Imazawa), 1980-1981]

Kaiketsu Zoro (1982)⁸⁴⁵

Ket Pepito, el niño lobo (Ôkami shônen Ken, VV.AA., 1963-1965)

Kimba, el león blanco/El emperador de la selva (Janguru Taitei, VV.AA., 1965-1967)

La leyenda del Zorro (Kaiketsu Zoro, Katsumi Minoguchi, 1996-1997)

Le Chevalier D'Eon (Shevarie, Kazuhiro Furuhashi, 2006-2007)

Los caballeros del Zodiaco (Seinto Seiya, Kôzô Morishita y Kazuhito Kikuchi, 1986-1989)

Los Moomin (Mûmin, Masaaki Ôsumi y Rintarô, 1969-1970)

Los Simpson (The Simpsons, Matt Groening⁸⁴⁶, 1989- ...)

Los viajes espaciales de Gulliver (Garibâ no uchû ryokô, Masao Kuroda y Sanae Yamamoto, 1965)

Lupin III (Parte I) (Rupan Sansei, Hayao Miyazaki, Isao Takahata y Masaaki Osumi, 1971-1972)

Lupin III (Parte II) [Rupan Sansei (Shin), Tsutomu Teruki/«Telecom» (seudónimo de Hayao Miyazaki) et al., 1977-1980]

Marco (Haha wo tazunete sanzen ri, Isao Takahata, 1976)

Mazinger Z (Majingâ Zetto, Yûgo Serikawa, Toshio Katsuta, Tomoharu Katsumata, Takeshi Shirato y Nobuo Ônuki, 1972-1974)

Mitaka no Mori Jiburi Bijutsukan (Studio Ghibli, 2001)

Monkey-Style Jumper Ecchan/Ecchan the Ninja (Sarutobi Ecchan, VV.AA., 1971-1972)

Nagakutsushita no Pippi – Sekai ichi tsuyoi onna no ko⁸⁴⁷

Nan darô (Hayao Miyazaki, 1992)

Neon Genesis Evangelion (Shin seiki Evangerion, Hideaki Anno, 1995-1996)

O-uchi de tabeyô (Studio Ghibli, 2003-2004)⁸⁴⁸

⁸⁴⁵ Proyecto de serie de animación sobre el personaje de El Zorro que no llegó a ver la luz.

⁸⁴⁶ Aunque Matt Groening es el creador de la serie, sus capítulos han sido dirigidos por distintos realizadores.

⁸⁴⁷ Proyecto que sólo llegó a la fase de pre-producción.

*Padre de familia (Family Guy, Seth MacFarlane*⁸⁴⁹, 1999- ...)

*Pokémon*⁸⁵⁰

Puedo escuchar el mar (Umi ga kikoeru, Tomomi Mochizuki, 1993)

Rainbow Warrior Robin (Reinbô Sentai Robin, VV.AA., 1966-1967)

Rascal/Rascal, el mapache (Araiguma Rasukaru, Hiroshi Saitô, Seiji Endô y Shigeo Koshi, 1977)

Red-armored Suzunosuke/Redbreast Suzunosuke (Aka-dô Suzunosuke, Shigetsugu Yoshida, Tetsuo Imazawa, Minoru Okazaki e Isao Takahata, 1972-1973)

Rock el valiente (Wan Wan Chûshingura, Daisaku Shirakawa, 1963)

Sally, la maga (Mahôtsukai Sarî, Osamu Kasai, 1966-1968)

Sherlock Holmes/Detective Holmes (Meitantei Hômuзу, Hayao Miyazaki et al., 1984-1985)

Sora-iro no tane (Hayao Miyazaki, 1992)

*South Park (Trey Parker y Matt Stone*⁸⁵¹, 1997- ...)

*Wallace y Gromit*⁸⁵²

Wilderness Boy Isamu/Isamu the Wilderness Boy (Kôya no shônén Isamu, Kyôsuke Mikuriya y Yoshitaka Nitta, 1973-1974)

Yuki's Sun (Yuki no taiyô, Hayao Miyazaki, 1972)

8.1.3. Vídeo/DVD (OVAs)

El huevo del ángel (Tenshi no tamago, Mamoru Oshii, 1985)

Urotsukidôji: La leyenda del señor del mal (Chôjin densetsu Urotsukidôji, Hideki Takayama, 1987-1989)

⁸⁴⁸ Serie de siete anuncios publicitarios hechos entre los dos años señalados.

⁸⁴⁹ Seth MacFarlane es el creador de la serie, pero, en realidad, sus capítulos han sido dirigidos por distintos realizadores.

⁸⁵⁰ Para una lista detallada de las series de animación, que no aparecen citadas en la tesis, puede consultarse [https://es.wikipedia.org/wiki/Pokémon_\(anime\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Pokémon_(anime))

⁸⁵¹ Si bien Trey Parker y Matt Stone son los creadores de la serie, lo cierto es que, a excepción de los capítulos de la primera temporada, que sí fueron dirigidos, más o menos, de forma conjunta, el resto ha sido dirigido únicamente por Trey Parker.

⁸⁵² Para una lista detallada de las series televisivas, que no aparecen citadas en la tesis, puede consultarse https://en.wikipedia.org/wiki/Wallace_and_Gromit

8.2. Bibliográficas

8.2.1. Libros, monográficos, guías, diccionarios, almanaques, catálogos y cómics

AGUILAR, Daniel, *Japón sobrenatural. Susurros de la otra orilla*, Gijón, Satori, 2013.

ÁLVAREZ CRESPO, Jesús Carlos (ed. y trad.), anónimo, «*La dama que amaba los insectos*» y otros relatos breves del antiguo Japón, Gijón, Satori, col. Maestros de la literatura japonesa, 2015.

ANDERSEN, Hans Christian, *Cuentos completos*, vols. I-IV, Madrid, Anaya, 2004.

ANTONINI, Anna, *L'incanto del mondo. Il cinema di Miyazaki Hayao*, Pozzuolo del Friuli (UD), Il principe costante, 2003.

AOI, Hiroshi, 宮崎アニメの暗号 (*Miyazaki anime no angô*), 東京 (Tokio), 新潮社 (Shinchô-sha), 2004.

APPADURAI, Arjun, *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*, Mineápolis, University of Minnesota Press, 1996.

ARAI, Tsuneyasu, 日本の祭りと芸能 (*Nihon no matsuri to geinô*), 東京 (Tokio), ぎょうせい (Gyôsei), 1990.

ASAI, Ryôji, 江戸怪談集— 伽婢子・狗張子 (*Edo kaidan-shû: «Otogi bôko»*. «*Inuhariko*»), 東京 (Tokio), 鈴木出版 (Suzuki Shuppan), 2001.

ASHKENAZI, Michael, *Handbook of Japanese Mythology*, Santa Barbara, California, ABC-CLIO, col. Handbooks of World Mythology, 2003.

BARTHES, Roland, *El imperio de los signos*, Madrid, Mondadori, 1991.

BARTHES, Roland, *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*, Barcelona, Paidós, 2009.

BARTHES, Roland, *Le grain de la voix: entretiens, 1962-1980*, París, Éd. du Seuil, 1981.

BECKWITH, Martha W. (ed.), *Kepelino's Traditions of Hawaii*, monográfico en *Bishop Museum Bulletin*, vol. 95, Honolulu, Bernice Pauahi Bishop Museum Press, 1932.

BECKWITH, Martha W., *Hawaiian Mythology*, New Haven, Yale University Press, 1940.

BENCIVENNI, Alessandro, *Hayao Miyazaki, il dio dell'anime*, Génova, Le Mani, 2003.

BENEDICT, Ruth, *El crisantemo y la espada. Patronos de la cultura japonesa*, Madrid, Alianza Editorial, col. El Libro de Bolsillo, 515, 1974.

BERGSON, Henri, *La risa. Ensayo sobre el significado de la comicidad*, Buenos Aires, Ediciones Godot, col. Exhumaciones, 2011.

BETTELHEIM, Bruno, *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Barcelona, Editorial Crítica (en colaboración con Editorial Planeta), col. Booket, 3306, 2014.

BICHLER, Lorenz y TREDE, Melanie (eds.), *Hiroshige. Cien famosas vistas de Edo*, Colonia, Londres, Madrid, Nueva York, París y Tokio, Taschen, 2016.

BIETENHOLZ, Peter G., *Historia and Fabula. Myths and Legends in Historical Thought from Antiquity to the Modern Age*, Leiden, Nueva York y Colonia, E. J. Brill, 1994.

BLAVATSKY, Helena Petrovna, *Glosario teosófico*, Buenos Aires, Kier, 1982.

BLAVATSKY, Helena Petrovna, *La doctrina secreta*, vol. II («Simbolismo arcaico universal»), Madrid, Luis Cárcamo, 1978.

BLOOM, Harold, *Genios: Un mosaico de cien mentes creativas y ejemplares*, Bogotá, Norma, 2005.

BLYTH, Reginald H., *Oriental Humour*, Tokio, Hokuseidô Press, 1968.

BOLTON, Christopher, CSICSERY-RONAY Jr., Istvan y TATSUMI, Takayuki (eds.), *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*, Mineápolis, University of Minnesota Press, 2007.

BONNEFOY, Yves (ed.), *Asian Mythologies*, Chicago, University of Chicago Press, 1993.

BORGES, Jorge Luis, *Obras completas*, vol. I, Buenos Aires, Emecé, 1989.

BORGES, Jorge Luis y KODAMA, María (ed. y trad.), Snorri Sturluson, *La alucinación de Gylfi*, Madrid, Alianza Editorial, 1990.

BOUQUILLARD, Jocelyn y MARQUET, Christophe, *Hokusai, First Manga Master*, Nueva York, Abrams, 2007.

BRAZELL, Karen (ed.), *Traditional Japanese Theatre: An Anthology of Plays*, Columbia, Columbia University Press, 1998.

BRIFFAULT, Robert, *The Mothers: A Study of the Origins of Sentiments and Institutions*, vol. II, Nueva York, Macmillan, 1927.

BRU, Ricard (intr.), *Estampas japonesas en el Museo del Prado*, Madrid, Museo Nacional del Prado, 2013.

BURCH, Noël, *To the Distant Observer. Form and Meaning in the Japanese Cinema*, Berkeley y Los Angeles, University of California Press, 1979.

CAILLOIS, Roger (ed.), *Puissances du rêve. Textes anciens et modernes*, París, Club Français du Livre, 38, 1962.

CALDERÓN FELICES, José (ed. y trad.), Apolodoro, *Biblioteca mitológica*, Madrid, Akal, 1987.

CALLE, Ramiro (ed.), *Buda y su enseñanza*, Madrid, Edaf, col. Arca de Sabiduría, 2007.

CAMPBELL, Joseph, *Las máscaras de Dios: Mitología primitiva*, Madrid, Alianza Editorial, 1991.

CAMPBELL, Joseph y MOYERS, Bill (en diálogo), *El poder del mito*, Barcelona, Emecé Editores, col. Reflexiones, 1991.

CANSINOS ASSENS, Rafael (ed. y trad.), *Libro de las mil y una noches*, Madrid, Aguilar, 1971.

CARMONA, Ramón, *Cómo se comenta un texto fílmico*, Madrid, Cátedra, col. Signo e imagen, 21, 1991.

CARO BAROJA, Julio, *Las brujas y su mundo*, Madrid, Alianza Editorial, 1997.

CARROLL, Lewis, *Alicia en el País de las Maravillas*, Madrid, Alianza Editorial, col. Biblioteca Fundamental de Nuestro Tiempo, 1984.

CAVALLARO, Dani, *The Animé Art of Hayao Miyazaki*, Jefferson, Carolina del Norte y Londres, McFarland & Company, Inc., 2006.

CHALLAYE, Félicien Robert, *Contes et légendes du Japon*, Collection des contes et légendes de tous les pays, París, Fernand Nathan, 1963.

CHUAQUI, Carmen, *El texto escénico de Las ranas de Aristófanes*, México D. F., UNAM, 1996.

CIECKO, Anne Tereska (ed.), *Contemporary Asian Cinema: Popular Culture in a Global Frame*, Oxford, Berg, 2006.

COALDRAKE, Angela Kimi, *Women's Gidayû and the Japanese Theatre Tradition*, Londres y Nueva York, Routledge, 1997.

COLLODI, Carlo, *Las aventuras de Pinocho*, Madrid, Luis Vives (Edelvives), 2004.

CORNU, Philippe, *Diccionario Akal del Budismo*, Madrid, Akal, col. Diccionarios, 40, 2004.

CORRAL, Juan Manuel, *Hayao Miyazaki e Isao Takahata: Vida y obra de los cerebros de Studio Ghibli*, Palma de Mallorca, Dolmen Editorial, 2016.

CREDIFORD, Gene J., *Those Who Remain. A Photographer's Memoir of South Carolina Indians*, Tuscaloosa, The University of Alabama Press, 2009.

CUETO, Roberto (coord.), *Animatopía. Los nuevos caminos del cine de animación*, Donostia-San Sebastián, Donostia Zinemaldia-Festival de San Sebastián, 2013.

DAHL, Roald, *Cuentos completos. Edición definitiva*, Madrid, Alfaguara, 2013.

DAOUD, Yousef / MARTIN, Joe, *The Rose and the Lotus: Sufism and Buddhism*, Bloomington, Xlibris Corporation, 2009.

DAWKINS, Richard, *El gen egoísta. Las bases biológicas de nuestra conducta*, Barcelona, Salvat Editores, 2014.

DE AMICIS, Edmondo, *Corazón: Diario de un niño*, Ciudad de México, Porrúa, 2001.

DESCARTES, René, *Meditaciones metafísicas*, Quito, Libresa, col. Anthropos, 2003.

DESHIMARU, Taisen, *La práctica del Zen y cuatro textos canónicos Zen*, Barcelona, Kairós, 2008.

DEVEREUX, Georges, *Baubo. La vulva mítica*, Barcelona, ICARIA Editorial, 1984.

EÇA DE QUEIRÓS, José Maria de, *El mandarín*, Málaga, México D.F. y Buenos Aires, Sirio/Books4pocket, 2009.

ELIADE, Mircea, *El mito del eterno retorno. Arquetipos y repetición*, Madrid y Buenos Aires, Alianza Editorial / Emecé Editores, 1972.

ELIADE, Mircea, *Fragmentos de un diario*, Madrid, Espasa-Calpe, 1979.

ELIADE, Mircea, *Mefistófeles y el andrógino*, Madrid, Guadarrama, 1969.

ELIADE, Mircea, *Tratado de Historia de las religiones*, México D. F., Ediciones Era, 2007.

EVSLIN, Bernard, *The adventures of Ulysses*, Nueva York, Scholastic, 1989.

FAHR-BECKER, Gabriele (ed.), *Arte asiático*, Barcelona, Könemann, 2000.

FAHR-BECKER, Gabriele (ed.), *Grabados japoneses*, Colonia, Londres, Madrid, Nueva York, París y Tokio, Taschen, 1999.

FARRIS, William W., *Heavenly Warriors: The Evolution of Japan's Military, 500 – 1300*, Cambridge, Massachusetts, Harvard University Asia Center, 1992.

FERRERO, Jesús (intr.) / GATÓN, Enrique P. y HUANG-WANG, Imelda (trad.), anónimo, *Viaje al Oeste. Las aventuras del Rey Mono*, Madrid, Siruela, col. Tiempo de Clásicos, 18, 2014.

FILORAMO, Giovanni (ed.), *Diccionario Akal de las Religiones*, Madrid, Akal, col. Dictionarios, 28, 2001.

FONT, Domènec, *La última mirada. Testamentos fílmicos*, Valencia, Ediciones de la Mirada, 2000.

FORNANDER, Abraham y THRUM, Thomas G. (eds.), *Fornander Collection of Hawaiian Antiquities and Folk-lore*, monográfico en *Memoirs of the Bernice Pauahi Bishop Museum*, vol. V, III, Honolulu, Bernice Pauahi Bishop Museum Press, 1919.

FORTES GUERRERO, Raúl, *Guía para ver y analizar: «El viaje de Chihiro». Hayao Miyazaki (2001)*, Valencia y Barcelona, Nau Llibres / Octaedro, 2011.

FREUD, Sigmund, *Obras completas*, Buenos Aires y Madrid, Amorrortu Editores, 1978.

FROBENIUS, Leo Viktor, *Erlebte Erdteile: Ergebnisse eines deutschen Forscherlebens*, vol. VI («Monumenta Africana, Der Geist eines Erdteils»), Fráncfort del Meno, Frankfurter Societätsdruckerei, Abt. Buchverlag, 1929.

GENNEP, Arnold van, *Mythes et légendes d'Australie: études d'ethnographie et de sociologie*, París, Librairie Orientale & Américaine, E. Guilmoto, 1906.

GIMENO, Jorge, *Noventa y nueve iluminaciones de Nasrudín*, Valencia, Pre-Textos, 2015.

GOODWIN, James, *Akira Kurosawa and Intertextual Cinema*, Baltimore y Londres, Johns Hopkins University Press, 1994.

GUESE LAMSANG, *Consejos de corazón de un lama tibetano para la vida cotidiana*, Novelda, Ediciones Dharma, 2014.

GUTIÉRREZ-LARRAYA, Juan Antonio y MARTÍNEZ, Leonor (ed. y trad.), *Las mil y una noches*, Vilaur (Girona), Atalanta, col. Memoria Mundi, 88, 2014.

HAITANI, Kenjirô, 海の物語 (*Umi no monogatari*), 東京 (Tokio), 角川書店 (Kadokawa Shoten), 1999.

HAYDON, A. Eustace (ed.), *Modern Trends in World-Religions*, Chicago, The University of Chicago Press, 1934.

HEARN, Lafcadio, «*Kwaidan*». *Cuentos fantásticos del Japón*, Madrid, Alianza Editorial, col. Biblioteca de fantasía y terror, BT 8179, 2007.

HEARN, Lafcadio, *En el Japón espectral*, Madrid, Alianza Editorial, col. Biblioteca de fantasía y terror, BT 8182, 2008.

HEREDIA PITARCH, David, *Anime! Anime! 100 años de animación japonesa*, Madrid, Diábolo Ediciones, 2016.

HIROTA, Shuo, 宮崎アニメの女性たち: クラリスから千尋まで (*Miyazaki anime no joseitachi: Kurarisu kara Chihiro made*), 東京 (Tokio), 新風舎 (Shinpûsha), 2004.

HOGAN, Patrick Colm y PANDIT, Lalita (eds.), *Rabindranath Tagore: Universality and Tradition*, Madison, Teaneck y Londres, Fairleigh Dickinson University Press y Associated University Presses, 2003.

HOLTOM, Daniel C., *Un estudio sobre el shintô moderno, la fe nacional del Japón*, Barcelona, Paidós, 2004.

HOMERO, *Odisea*, Madrid, Gredos, 2010.

HOPE, Anthony, *El prisionero de Zenda*, Barcelona, Plaza & Janés, 2000.

HOPE, Anthony, *The Heart of Princess Osra*, Whitefish, Literary Licensing, LLC, 2014.

HOPE, Anthony, *Ruperto de Hentzau*, Barcelona, Iberia, 1928.

HORI, Tatsuo, 風立ちぬ (*Kaze tachinu*), 東京 (Tokio), ハルキ文庫 (Haruki Bunko), 2012.

HORIKOSHI, Jirô, *Eagles of Mitsubishi: The Story of the Zero Fighter*, Washington D.C., University of Washington Press, 1992.

IIDA, Michio, 田楽考: 田楽舞の源流 (*Dengaku-kô: Dengakumai no genryû*), 京都 (Kioto), 臨川書店 (Rinsen Shoten), 1999.

IWABUCHI, Kôichi, *Recentering globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Durham y Londres, Duke University Press, 2002.

IZUTSU, Toshihiko, *El koan Zen: ensayos sobre el budismo Zen*, Madrid, Eyras, 1980.

JIMÉNEZ MORENO, Luis, *El pensamiento de Nietzsche*, Madrid, Ediciones Pedagógicas, col. Historia de la Filosofía, 22, 1994.

JOHNSON-WOODS, Toni (ed.), *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, Nueva York y Londres, Continuum, 2010.

JONES, Diana Wynne, *El castillo ambulante*, Córdoba, Berenice, 2007.

JUNG, Carl G., *Modern Man in Search of a Soul*, Londres y Nueva York, Routledge, 2001.

JUNIPER, Andrew, *Wabi Sabi: The Japanese Art of Impermanence*, Boston, Tuttle Publishing, 2003.

KAEMPFER, Engelbert, *The history of Japan: giving an account of the ancient and present state and government of that empire, of its temples, palaces, castles and other buildings, of its metals, minerals, trees, plants, animals, birds and fishes, of the chronology and succession of the emperors, ecclesiastical and secular, of the original descent, religions, customs, and manufactures of the natives, and of their trade and commerce with the Dutch and Chinese: together with a description of the kingdom of Siam*, vol. II, libro III («Of the State of Religion In Japan»), Londres, Thomas Woodward, 1727.

KANÔ, Seiji, 宮崎駿全書 (*Miyazaki Hayao zensho*). *The Complete Miyazaki Hayao*, 東京 (Tokio), フィルムアート社 [Firumu Âto (Film Art)-sha], 2006.

KAPLAN, Elizabeth Ann, *Las mujeres y el cine: A ambos lados de la cámara*, Madrid, Cátedra, col. Feminismos, 1998.

KASHIWABA, Sachiko, 霧のむこうのふしぎな町 (*Kiri no mukô no fushigina machi*), 東京 (Tokio), 講談社 (Kôdan-sha), 2006.

KATÔ, Kazuhiko (Monkey Punch), ルパン三世 (*Rupan Sansei*), 全8巻 (vols. I-VIII), 東京 (Tokio), 中央公論社 (Chûô Kôron-sha), 1998.

KEY, Alexander, *The Incredible Tide*, Filadelfia, Westminster Press, 1970.

KIERKEGAARD, Søren A., *El concepto de la angustia*, Madrid, Espasa-Calpe, 1982.

KIPLING, Rudyard, *El libro de la selva*, Madrid, Alfaguara, col. Alfaguara Clásicos, 2015.

KOREN, Leonard, *Wabi-Sabi for Artists, Designers, Poets & Philosophers*, Punta Reyes, Imperfect Publishing, 2008.

KRAPPE, Alexandre H., *La genèse des mythes*, París, Payot, 1938.

KUROSAWA, Akira, *Autobiografía (o algo parecido)*, Madrid, Editorial Fundamentos, 1990.

KWOK WAH LAU, Jenny (ed.), *Multiple Modernities: Cinemas and Popular Media in Transcultural East Asia*, Filadelfia, Temple University, 2015.

LALOY, Louis (ed. y trad.), Zhìyuǎn Mǎ, *Le Rêve du Millet Jaune*, París, Desclée de Brouwer, 1935.

LaMARRE, Thomas, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, Mineápolis y Londres, University of Minnesota Press, 2009.

LANCASHIRE, Terence A., *An Introduction to Japanese Folk Performing Arts*, Londres y Nueva York, Routledge (Taylor & Francis Group), SOAS Musicology Series, 2016.

LANDAW, Jonathan y BODIAN, Stephan, *Budismo para dummies*, Barcelona, Planeta (por acuerdo con Wiley Publishing), 2010.

LANG, Andrew, *Mythes, cultes et religion*, París, F. Alcan, 1896.

LEBLANC, Maurice, *Arsène Lupin: La condesa de Cagliostro*, Barcelona, Edhasa, 2005.

LEBLANC, Maurice, *La señorita de los ojos verdes*, Barcelona, Península, 1974.

LEDOUX, Trish (ed.), *Anime Interviews. The First Five Years of 'Animerica, Anime & Manga Monthly' (1992-97)*, San Francisco, Cadence Books, 1997.

LEDOUX, Trish y RANNEY, Doug, *The Complete Anime Guide*, Issaquah, Tiger Mountain Press, 1997.

LÉVI-STRAUSS, Claude, *Antropología estructural*, Buenos Aires, Editorial Universitaria de Buenos Aires (Eudeba), 1977.

LÉVI-STRAUSS, Claude, *El pensamiento salvaje*, Santafé de Bogotá, D.C., Fondo de Cultura Económica (FCE), 1997.

LI, Fang *et al.* (comp.), 太平廣記 (*Tàipíng guǎngjì*), vols. I-X, 北京 (Pekín), 中華書局 (Zhōnghuá Shūjú), 1961.

LINDGREN, Astrid, *Pippi Calzaslargas. Todas las historias*, Barcelona, Blackie Books, 2015.

LÓPEZ MARTÍN, Álvaro y GARCÍA VILLAR, Marta, *Antes de Mi vecino Miyazaki. El origen de Studio Ghibli*, Madrid, Diábolo Ediciones, 2016.

LÓPEZ MARTÍN, Álvaro y GARCÍA VILLAR, Marta, *Mi vecino Miyazaki. Studio Ghibli, la animación japonesa que lo cambió todo*, Madrid, Diábolo Ediciones, 2014.

LOVELOCK, James E., *Gaia, una nueva visión de la vida sobre la Tierra*, Barcelona, Ediciones Orbis, 1985.

LOY, David R. y GOODHEW, Linda, *The Dharma of Dragons and Daemons: Buddhist Themes in Modern Fantasy*, Boston, Wisdom Publications, 2004.

LUNNING, Frenchy (ed.), *Mechademia 1: Emerging Worlds of Anime and Manga*, Mineápolis y Londres, University of Minnesota Press, 2006.

LYONS, Andrew P. y LYONS, Harriet D., *Irregular Connections: A History of Anthropology and Sexuality*, Lincoln y Londres, University of Nebraska Press, 2004.

MABILLE, Pierre, *Le Miroir du merveilleux*, París, Éditions de Minuit, 1962.

MacWILLIAMS, Mark W. (ed.), *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, Londres y Nueva York, Routledge, 2008.

MANN, Thomas, *La montaña mágica*, Barcelona, Edhasa, 2005.

- MANN, Thomas, *Señor y perro / Tonio Kröger / Tristán*, Barcelona, Edhasa, 2015.
- MARGULIS, Lynn, *Una revolución en la evolución*, Valencia, Universitat de València, col. Honoris Causa, 2003.
- MARRA, Michele (ed.), *Modern Japanese Aesthetics: A Reader*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 1999.
- MARRA, Michael F., *Essays on Japan: Between Aesthetics and Literature*, Leiden, Brill, 2010.
- MARTÍN SÁNCHEZ, Adelaida y María Ángeles (ed. y trad.), Hesíodo, *Teogonía, Trabajos y días, Escudo, Certamen*, Madrid, Alianza, 1995.
- MARTÍNEZ, Dolores P. (ed.), *The Worlds of Japanese Popular Culture: Gender, Shifting Boundaries and Global Culture*, Cambridge, Nueva York, Oakleigh, Madrid y Ciudad del Cabo, Cambridge University Press, 1998.
- McCARTHY, Helen, *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation. Films, Themes, Artistry*, Berkeley, Stone Bridge Press, 1999.
- McCAY, Winsor, *Little Nemo en el País de los Sueños*, vols. I-II, Barcelona, Norma Editorial, 1993.
- McDONALD, Keiko I., *Reading a Japanese Film*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 2006.
- MEDINA GALLARDO, Guillermo, *Abuelito, dime tú. Los dibujos animados de nuestra niñez*, Madrid, Diábolo Ediciones, 2011.
- MEDINA GALLARDO, Guillermo, *Mi mono Amedio y yo. Más series de nuestra niñez*, Madrid, Diábolo Ediciones, 2012.

MEDRANO, José Miguel (coord.), *Budismo, monjes, comerciantes y samuráis. 1.000 años de estampa japonesa*, Madrid, Centro Cultural Conde Duque, Centre Cultural Bancaixa y Museo Internacional de Arte Gráfico de la Ciudad de Machida, 2002.

MICHELET, Jules, *La bruja. Un estudio de las supersticiones en la Edad Media*, Madrid, Akal, col. Básica de bolsillo, 2004.

MILLER, Sukie / LIPSETT, Suzanne, *After Death: How People Around the World Map the Journey After Life*, Nueva York, Touchstone (Simon & Schuster), 1998.

MINAKAMI, Tsutomu, 「般若心経」を読む («*Hannya Shin-gyô*» wo yomu), 東京 (Tokio) y 京都 (Kioto), PHP 研究所 (PHP Kenkyûsho), 1991.

MIYAZAKI, Hayao, 風の谷のナウシカ (*Kaze no Tani no Naushika*), 全7巻 (vols. I-VII), 東京 (Tokio), 徳間書店 (Tokuma Shoten), 2003.

MIYAZAKI, Hayao, 風立ちぬ (*Kaze tachinu*), 東京 (Tokio), 大日本絵画 (Dai Nippon Kaiga), 2015.

MIYAZAKI, Hayao, 宮崎駿の雑想ノート (*Miyazaki Hayao no zassô nôto*), 東京 (Tokio), 大日本絵画 (Dai Nippon Kaiga), 1997.

MIYAZAKI, Hayao, 折り返し点 1997-2008 (*Orikaeshi-ten 1997-2008*), 東京 (Tokio), 岩波書店 (Iwanami Shoten), 2008.

MIYAZAKI, Hayao, シュナの旅 (*Shuna no tabi*), 東京 (Tokio), 徳間書店 (Tokuma Shoten), 2006.

MIYAZAKI, Hayao, 出発点 1979-1996 (*Shuppatsu-ten 1979-1996*), 東京 (Tokio), 徳間書店 (Tokuma Shoten), 1996.

MIYAZAWA, Kenji, «*El mesón con muchos pedidos*» y otros cuentos de Kenji Miyazawa, Tokio, Luna Books y 現代企画室 (Gendai kikaku-shitsu), 2000.

MIYAZAWA, Kenji, *La vida de Budori Gusko*, Gijón, Satori, col. Satori Ficción, 2013.

MIZUNO, Yûko, 知られざる芸能史 娘義太夫 — スキャンダルと文化のあいだ (*Shirarezaru geinô-shi: Musume-gidayû. Sukyandarû to bunka no aida*), 東京 (Tokio), 中公新書 (Chûkô Shinsho), 1998.

MOLINA, Andrés (ed.), *Guías visuales Peugeot: Japón*, Madrid, El País / Santillana, 2001.

MONTERO, Cecilia, *De la ciencia a la conciencia. Un viaje interior*, Buenos Aires, Editorial Sudamericana, 2016.

MONTERO PLATA, Laura, *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*, Palma de Mallorca, Dolmen Editorial, 2012.

MOORE, Daniel Abdal-Hayy, *Laughing Buddha, Weeping Sufi*, The Ecstatic Exchange, 2005.

MUELAS BERMÚDEZ, Gregorio y DE SYSMO, Heberto, *La soledad encendida*, Sevilla y Ciudad de México, Ultramarina Editorial, col. Poesía Ultramarina, 2015.

NAKAGAWA, Rieko, かえるのエルタ (*Kaeru no Eruta*), 東京 (Tokio), 福音館書店 (Fukuinkan Shoten), 1964.

NAKURA, Yasuhiro, 名倉靖博の世界 (*Nakura Yasuhiro no sekai*), 東京 (Tokio), SBクリエイティブ株式会社 (SoftBank Creative Corp), 2004.

NAPIER, Susan J., *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, Londres y Nueva York, Palgrave (Macmillan), 2001.

NAPIER, Susan J., *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, Londres y Nueva York, Palgrave Macmillan, 2005.

NAPIER, Susan J., *From Impressionism to Anime: Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*, Londres y Nueva York, Palgrave Macmillan, 2007.

NAVARRO, Antonio José (coord.), *Cine de animación japonés*, Donostia-San Sebastián, Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, 2008.

NERVAL, Gérard de, *Aurelia o el sueño y la vida*, Palma, José J. de Olañeta, Editor, col. Centellas, 34, 2011.

NIETZSCHE, Friedrich, *Joyful Wisdom*, Nueva York, Frederick Ungar Publishing Co., 1960.

NIETZSCHE, Friedrich, *Thus Spake Zarathustra*, Nueva York, Modern Library (Random House), 1950.

OKUMIYA, Masatake y HORIKOSHI, Jirô (con CAIDIN, M.), *Zero! The Story of Japan's Air War in the Pacific: 1941-1945*, Nueva York, E. P. Dutton and Co., 1956.

ONO, Sokyô, *Sintoísmo: El Camino de los Kami*, Gijón, Satori, 2008.

ONO, Yasuhiro *et al.* (eds.), *日本宗教事典 (Nihon shûkyô jiten)*, 東京 (Tokio), 弘文堂 (Kôbundô), 1985.

ORGER, Thomas (trad.), Ovidio, *Metamorphoses*, Londres, John Miller, 1814.

PAZ, Octavio, *Chuang-Tzu*, Madrid, Siruela, col. Biblioteca de Ensayo / Serie menor, 6, 1997.

PAZ, Octavio; MEDELLÍN, Alfonso y BEVERIDO, Francisco, *Magia de la risa*, México D. F., Secretaría de Educación Pública (SEP), col. SepSetentas, 1971.

PERSON, Ethel S., FONAGY, Peter y FIGUEIRA, Sérvulo A. (eds.), *On Freud's "Creative Writers and Day-Dreaming"*, Londres, Karnac Books y The International Psychoanalytical Association, 2013.

PLANCHART LICEA, Eduardo, *Lo sagrado en el arte: la risa en Mesoamérica*, Xalapa, Universidad Veracruzana, 2000.

POE, Edgar A., *Histoires grotesques et sérieuses*, París, Garnier, 1966.

POE, Edgar A., *Poesía completa*, Madrid, Hiperión, 2010.

POITRAS, Gilles, *The Anime Companion: What's Japanese in Japanese Animation?*, Berkeley, Stone Bridge Press, 1999.

POWELL, Arthur A., *The Astral Body and Other Astral Phenomena*, Chennai, Londres y Wheaton, The Theosophical Publishing House, 1927.

POWELL, Richard R., *Wabi Sabi Simple: Create Beauty. Value Imperfection. Live Deeply*, Avon (Massachusetts), Adams Media, 2005.

PROPP, Vladimir Yakovlevich, *Morfología del cuento*, Madrid, Fundamentos, 1971.

PUECH, Henri-Charles (ed.), *Histoire des Religions I*, París, Gallimard, col. Encyclopédie de la Pléiade, 1970.

QÚ, Yòu, 剪燈新話 (*Sentô shinwa*), 東京 (Tokio), 平凡社東洋文庫 (Heibon-sha, Tôyô Bunko), 48, 1965.

QUEVEDO, Francisco de, *Obras de Don Francisco de Quevedo Villegas, caballero del Habito de Santiago, secretario de Su Magestad, y señor de la villa de la Torre de Juan Abad*, vol. IV, Madrid, Antonio de Sancha, 1790.

RAMOS, Miguel Ángel y RUIZ DE SAMANIEGO, Alberto, *Estéticas de la animación*, Madrid, Fundación Luis Seoane y Maia Ediciones, 2010.

RECKFORD, Kenneth J., *Aristophanes' Old-and-New Comedy. Volume 1: Six Essays in Perspective*, Chapel Hill y Londres, The University of North Carolina Press, 1987.

REDFIELD, Robert, *Peasant Society and Culture. An Anthropological Approach to Civilization*, Chicago, The University of Chicago Press, 1956.

RIDGEON, Lloyd y SCHMIDT-LEUKEL, Perry (eds.), *Islam and Inter-faith Relations: The Gerald Weisfeld Lectures 2006*, Londres, SCM Press, 2007.

RIMER, J. Thomas y YAMAZAKI, Masakazu (ed. y trad.), *On the Art of the Nô Drama. The Major Treatises of Zeami*, Princeton, Princeton University Press, 1984.

ROBLES, Manuel, *Antología del Studio Ghibli. Volumen 1: De Nausicaä a Mononoke (1984-1997)*, Palma de Mallorca, Dolmen Editorial y Asociación Cultural del Cómic Japonés de Palma de Mallorca, col. Manga Books, 14, 2010.

ROBLES, Manuel, *Antología del Studio Ghibli. Volumen 2: De Los Yamada a Kokuriko (1999-2011)*, Palma de Mallorca, Dolmen Editorial y Asociación Cultural del Cómic Japonés de Palma de Mallorca, col. Manga Books, 26, 2013.

RODRÍGUEZ DE LEÓN, Rolando José, *Los inicios del cine de animación en Japón*, Madrid, MnK Books / Adama Comics, 2009.

ROSS, Nancy Wilson, *Buddhism: A Way of Life and Thought*, Nueva York y Toronto, Random House, 1981.

ROSSETTI, Christina G., *Sing-Song: A Nursery Rhyme Book*, Mineola (Nueva York), Dover Publications, 1968.

RUBIERA, Javier y HIGASHITANI, Hidehito (ed. y trad.), *Fûshikaden: Tratado sobre la práctica del teatro Nô y cuatro dramas Nô*, Madrid, Trotta, 1999.

RUBIO, Carlos (ed. y trad.) y TANI MORATALLA, Rumi (trad.), *Heike monogatari (Cantar de Heike)*, Barcelona, Gredos, 2006.

RUSSELL, Jeffrey Burton, *El príncipe de las tinieblas. El poder del mal y del bien en la historia*, Santiago de Chile, Andrés Bello, 1996.

RUSSELL, Jeffrey Burton, *Historia de la brujería: hechiceros, herejes y paganos*, Barcelona, Laertes, 1998.

SAID, Edward Wadie, *Orientalismo*, Barcelona, Debolsillo (Penguin Random House), 2016.

SAMANIEGO, Félix María de, *Fábulas*, Madrid, Cátedra, 2005.

SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente, *Sombras de Weimar: contribución a la historia del cine alemán 1918-1933*, Madrid, Verdoux, 1990.

SASAKI, Takashi, 「宮崎アニメ」秘められたメッセージ—『風の谷のナウシカ』から『ハウルの動く城』まで (“Miyazaki anime” himerareta messêji. «Kaze no Tani no Naushika» kara «Hauru no ugoku shiro» made), 東京 (Tokio), KKベストセラーズ (KK Best-sellers), 2005.

SCHMIDT, Wilhelm, *Der Ursprung der Gottesidee. Eine historisch-kritische und positive Studie*, vol. II, Münster, Aschendorff.

SCHODT, Frederik L., *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics*, Tokio, Kodansha International, 1983.

SHAH, Idries, *Las sutilezas del inimitable Mulá Nasrudín*, Barcelona, Kairós, col. Sabiduría perenne, 2004.

SHAKESPEARE, William, *The Tempest*, Cambridge, Cambridge University Press, 1961.

SHIBA, Ryôtarô, *Clouds Above the Hill. A Historical Novel of the Russo-Japanese War*, vols. I-IV, Oxon y Nueva York, Routledge, 2013/2014.

SMYERS, Karen A., *The Fox and the Jewel: Shared and Private Meanings in Contemporary Japanese Inari Worship*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 1998.

SPENCER, Walter B. y GILLEN, Francis J., *The Native Tribes of Central Australia*, Londres, Macmillan, 1899.

STUDIO GHIBLI (ed.), *The Art of Miyazaki's Spirited Away*, Tokio, Studio Ghibli / Tokuma Shoten, 2001.

STUDIO GHIBLI (ed.), 風立ちぬ — ビジュアルガイド (*Kaze tachinu — Bijuaru gaido*). *The Wind Rises Visual Guide*, 東京 (Tokio), 角川書店 (Kadokawa Shoten), 2013.

SUZUKI, Daisetsu Teitarô, *Manual de budismo zen*, Buenos Aires, Kier, 2007.

SUZUKI, Shunryû, *Zen Mind, Beginner's Mind*, Nueva York y Tokio, Weatherhill, 1995.

SUZUKI, Toshio (ed.), 虫眼とアニメ—養老孟司対談宮崎駿 (*Mushime to anime. Yôrô Takeshi taidan Miyazaki Hayao*), 東京 (Tokio), 徳間書店スタジオジブリ事業本部 (Tokuma Shoten Studio Ghibli Jigyô Honbu), 2002.

TAKAHASHI, Takashi, 蝦夷 — 古代東北人の歴史 (*Emishi — Kodai Tôhoku-jin no rekishi*), 東京 (Tokio), 中央公論新社 (Chûôkôron Shinsha), 1986.

TAKI, Shûzô, おんなたちの源平恋絵巻 (*Onnatachi no Genpei koi emaki*), 京都 (Kioto), 京都新聞出版センター (Kyôto Shinbun Shuppan Sentâ), 2004.

TELOTTE, Jay P., *Replications: A Robotic History of the Science Fiction Film*, Urbana y Chicago, University of Illinois Press, 1995.

TODOROV, Tzvetan, *Introducción a la literatura fantástica*, Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo, 1972.

TODOROV, Tzvetan, *Los abusos de la memoria*, Barcelona y Buenos Aires, Paidós, col. Asterisco, 3, 2000.

TODOROV, Tzvetan, *Memoria del mal, tentación del bien. Indagación sobre el siglo XX*, Barcelona, Península, 2002.

TRASHORRAS, Antonio, *Hayao Miyazaki*, Barcelona, Festival de Cine de Sitges / Festival Internacional de Cinema Fantàstic de Catalunya, 2002.

TREAT, John, *Contemporary Japan and Popular Culture*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 1996.

TRUNGPA, Chögyam, *Loca sabiduría*, Barcelona, Kairós, col. Sabiduría perenne, 2005.

TSUKAMOTO, Tetsuzô (ed.), 古事記・祝詞・風土記 (*Kojiki, Norito, Fudoki*), 東京 (Tokio), 有朋堂書店 (Yûhôtô Shoten), 1915.

VALÉRY, Paul, *El cementerio marino*, Madrid, Alianza Editorial, col. Biblioteca Fundamental de Nuestro Tiempo, 1984.

VALMIKI, *El Ramayana*, México, Editorial Porrúa, 2005.

VARONA NARVIÓN, Carlos (ed. y trad.), Ibn'Arabî, *El esplendor de los frutos del viaje*, Madrid, Siruela, col. El Árbol del Paraíso, 60, 2008.

VERGER, Pierre F., *Lendas africanas dos Orixás*, Salvador de Bahía, Corrupio, 1997.

VIDAL ESTÉVEZ, Manuel, *Akira Kurosawa*, Madrid, Cátedra, col. Signo e Imagen / Cineastas, 2000.

VOGLER, Christopher, *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*, Barcelona, Ediciones Robinbook – Ma non troppo, col. Creación, 2002.

VOLOSHINOV, Valentin N., *El marxismo y la filosofía del lenguaje*, Madrid, Alianza, 1993.

VV.AA., *Dibujos en el vacío. Claves del cine japonés de animación*, Valencia, IVAM, col. IVAM Documentos, 11, 2003.

VV.AA., *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*, Barcelona, Buenos Aires y México, Paidós (en colaboración con Sitges-Festival Internacional de Cinema de Catalunya y The Japan Foundation), 2003.

VV.AA., *Las brujas y su mundo/Les bruixes i el seu món*, Valencia, MuVIM, 2013.

VV.AA., 二十世紀アニメ大全: 来世紀に伝えたいあの名作 (*Nijû-seiki anime taizen: rai-seiki ni tsutaetai ano meisaku*), 東京 (Tokio), 双葉社 (Futaba-sha), 2000.

VV.AA., *Stop Motion Don't Stop*, Valencia, MuVIM, 2013.

WELLS, Paul, *Understanding Animation*, Londres, Routledge, 1998.

WESTALL, Robert A., *Break of Dark*, Londres, Definitions, 2009.

8.2.2. Artículos, ensayos, entrevistas y otros textos en libros, periódicos, boletines, catálogos, revistas y páginas web

ABBOTT, Megan, «*Picnic at Hanging Rock: What We See and What We Seem*», en <https://www.criterion.com/current/posts/3202-picnic-at-hanging-rock-what-we-see-and-what-we-seem>

ALTHUSSER, Louis, «Ideología y aparatos ideológicos de Estado», en *Ensayos*, Barcelona, Laia, 1978.

AMIGUET, Lluís y MESSORI, Vittorio (en diálogo), «La contra: “Trato de demostrar que ser cristiano no es ser cretino”», en *La Vanguardia*, 30 de marzo de 2010, en http://www3.escolacristiana.org/wp_recullpremsa/2010/03/la-vanguardia-la-contra-trato-de-demostrar-que-ser-cristiano-no-es-ser-cretino/

ANDRÉS TOLEDO, Miguel Ángel, «*Jahī*: la prostituta en los textos zoroástricos», en C. Alfaro Giner y Á. Aleixandre Blasco (eds.), «Espacios de infertilidad y *agamia* en la antigüedad», *SEMA (Seminarios de Estudios sobre la Mujer en la Antigüedad)*, vol. V, Nº VII-VIII, Valencia, 2007.

AUBRON, Hervé, «La guerra de los mundos (réquiem por los humanos)», en *Cahiers du cinéma – España*, Nº 22, abril 2009.

BROPHY, Philip, «Ocular Excess: A Semiotic Morphology of Cartoon Eyes», en *KABOOM! Explosive Animation from America & Japan*, Sydney, Museum of Contemporary Art Publications, 1994.

CANTALAPIEDRA, María José, «Los medios de la lengua», en *Glosas didácticas. Revista electrónica internacional*, Nº 13, invierno 2005, en http://www.um.es/glosasdidacticas/GD13/GD13_02.pdf

CAPUS, Auguste, «Contes, chants et proverbes des Basumbwa dans l’Afrique Orientale», en *Zeitschrift für afrikanische und oceanische Sprachen*, vol. 3, Berlín, Geographische Verlagshandlung Dietrich Reimer, 1897.

CENTENO MARTÍN, Marcos Pablo, «Views of Modern and Postmodern Tokyo: Dehumanization, Urban and Body Changes», en E. Biserna y P. Brown (eds.), *Cinema, Architecture, Dispositif*, Pasian di Prato, Campanotto Editore, 2011.

CENTENO MARTÍN, Marcos Pablo, «Desmitificando el mito de la japonesidad: el documental “Ainu. Caminos a la memoria”», en *Eikyô. Influencias japonesas*, Nº 13, 2014.

CENTENO MARTÍN, Marcos Pablo, «Las grietas de la imagen. Una mirada a la trastienda de los primeros documentales etnográficos sobre el pueblo *ainu* (1897-1936)», en *Secuencias. Revista de historia del cine*, Nº 40, 2014.

CHAPLIN, Julia, «Hidden Tokyo», en *The New York Times nytimes.com*, 17 de junio de 2007, en <http://travel.nytimes.com/2007/06/17/travel/17tokyo.html?pagewanted=print>

CHESTER, Cathy, «A Path to Healing: The Wound is the Place Where the Light Enters You», en *The Huffington Post*, 4 de agosto de 2015, en http://www.huffingtonpost.com/cathy-chester/a-path-to-healing-the-wou_b_7916968.html

CID LUCAS, Fernando, «Poetizando en pentasílabos y heptasílabos: apuntes antropológicos y lingüísticos sobre la métrica japonesa», en *HELA (Hojas en la acera). Gaceta internacional de haiku*, Nº 2, marzo 2013, Año I.

CORLISS, Richard, «Amazing Anime», en *Time*, Nº 154, noviembre 1999.

DE LAURETIS, Teresa, «Tecnologías del género», en «Diferencias. Etapas de un camino a través del feminismo», en *Horas y horas, Cuadernos inacabados*, Nº 35, Madrid, 2000.

DENISON, Rayna, «The Global Markets for *Anime*: Miyazaki Hayao's *Spirited Away* (2001)», en A. Phillips y J. Stringer (eds.), *Japanese Cinema: Texts and Contexts*, Londres y Nueva York, Routledge, 2007.

Dokan, Año 4, N° 41, febrero 2002.

«Entrevistamos a... Raúl Fortes Guerrero», en *HELA (Hojas en la acera). Gaceta internacional de haiku*, N° 24, diciembre 2014, Año VI.

FORTES GUERRERO, Raúl, «El budismo en el cine de Hayao Miyazaki», en «*Kokoro*». *Revista para la difusión de la cultura japonesa*, N° 18, mayo-agosto 2015.

FORTES GUERRERO, Raúl, «Invisibility, Ghostliness, Unreality, and Emptiness: Avatars of the Body in *Nô* Theatre», en K. Adachi-Rabe y A. Becker (eds.), *Körperinszenierungen im japanischen Film/Presentation of Bodies in Japanese Films*, Darmstadt, BÜCHNER-Verlag, 2016.

FORTES GUERRERO, Raúl, «Viento del Este, viento del Oeste. La influencia de la estética nipona en el arte occidental, la construcción europea de la "japonesidad" y su viaje de vuelta a Oriente», en *Massao Okinaka. Mirar lo visible y lo invisible/Massao Okinaka. Mirar allò visible i invisible*, Valencia, MuVIM, 2016.

FROBENIUS, Leo Viktor, «Der westafrikanische Kulturkreis», en *Petermanns Geographische Mitteilungen*, vol. 43, Gotha, Hermann Haack, 1897.

GARCÍA, Raúl, «Entrevista a Hayao Miyazaki», en *Cinevídeo 20. Revista profesional de los medios audiovisuales*, N° 157, enero 1999.

GIBSON, William, «The Future Perfect», en *TIME.com*, 30 de abril de 2001, en <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1956774,00.html>

GRAHAM, Terry, «Los orígenes sufíes de San Juan de la Cruz», en *Sufí*, N° 8, otoño-invierno 2004.

HASHIMOTO CORDARO, Madalena, «*Ukiyo-e*, “imágenes del mundo flotante”. La transición de una era en su más florida expresión», en *Massao Okinaka. Mirar lo visible y lo invisible/Massao Okinaka. Mirar allò visible i invisible*, Valencia, MuVIM, 2016.

HASHIMOTO CORDARO, Madalena, «*Shun-ga*, “pintura de primavera”. La representación de los caminos del amor», en *Massao Okinaka. Mirar lo visible y lo invisible/Massao Okinaka. Mirar allò visible i invisible*, Valencia, MuVIM, 2016.

KEEGAN, Rebecca, «“The Wind Rises”: Hayao Miyazaki’s new film stirs controversy», en *Los Angeles Times*, 15 de agosto de 2013, en <http://www.latimes.com/entertainment/movies/moviesnow/la-et-mn-the-wind-rises-trailer-miyazaki-20130815-story.html>

KEIRSTEAD, Thomas y LYNCH, Deidre, «*Eijanaika: Japanese Modernization and the Carnival of Time*», en R. Rosenstone (ed.), *Revisioning History*, Princeton, Princeton University Press, 1995.

国立能楽堂 (*Kokuritsu Nôgaku-dô*), N° 269, enero 2006.

LIGHTBURN, Jane A., «In the Footsteps of Baba Yaga: From Russian Folktale to Hayao Miyazaki’s *Sen to Chihiro no Kamikakushi (Spirited Away)*», en *The Journal of Aichi Gakuin University. Humanities & Sciences*, vol. 53, N° 3 (Whole Number 149), Nagoya, Aichi Gakuin University, 2006.

LÓPEZ BARALT, Luce, «Simbología mística musulmana en San Juan de la Cruz y Santa Teresa de Jesús», Editorial del Cardo. Biblioteca Virtual Universal, 2006, en <http://www.biblioteca.org.ar/libros/134666.pdf>

LUKAVSKÁ, Eva, «¿Lo real mágico o el realismo maravilloso?», en *Sborník Prací Filozofické Fakulty Brněnské Univerzity Studia Minora Facultatis Philosophicae Universitatis Brunensis*, L 12, 1991 (ERB XXI).

Manga Max, vol. 1, N° 2, enero 1999.

McCURRY, Justin, «Japanese animator under fire for film tribute to warplane designer», en *The Guardian*, 23 de agosto de 2013, en <https://www.theguardian.com/world/2013/aug/23/hayao-miyazaki-film-wind-rises>

McGRAY, Douglas, «Japan's Gross National Cool», en *Foreign Policy*, Nº 130, mayo-junio 2002.

MONNET, Livia, «Towards the feminine sublime, or the story of “a twinkling monad, shape-shifting across dimension”: intermediality, fantasy and special effects in cyberpunk film and animation», en *Japan Forum: The International Journal of Japanese Studies*, vol. 14, Nº 2, septiembre 2002.

MUKAI, Haruka, «Kaze tachinu», en *Eikyô, influencias japonesas*, Nº 12, invierno 2014.

MURASE, Hiromi, 『曇りなき澄んだ眼で見つめる「性の闇」：宮崎アニメの女性像』 («Kumorinaki sunda manako de mitsumeru “sei no yami”»: Miyazaki anime no joseizô»), en *Pop Culture Critique*, Nº 1, 1997.

NEWITZ, Annalee, «Anime Otaku: Japanese Animation Fans Outside Japan», en *Bad Subjects*, Nº 13, abril 1994.

日本經濟新聞中文版 (*Ribēn Jīngjì Xīnwén Zhōngwén-bǎn*), 12 de agosto de 2013, en <http://zh.cn.nikkei.com/trend/traditional-culture/6141-20130812.html>

OSHII, Mamoru, ITÔ, Kazunori y UENO, Toshiya, 「映画とは実はアニメーションだった」 («Eiga to wa jitsu wa animêshon datta»), en *ユーリカ (Yûrika)*, vol. 28, Nº 9, agosto 1996.

PARKES, Graham, «Body-Mind and Buddha-Nature: Dôgen's Deeper Ecology», en J. W. Heisig y R. Raud (eds.), *Frontiers of Japanese Philosophy: Classical Japanese Philosophy*, Nagoya, Nanzan Institute for Religion and Culture, 2010.

PÉREZ-GUERRERO, Ana María, «La aportación de los personajes femeninos al universo de Hayao Miyazaki», en <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/27471/1428-3960-1-PB.pdf?sequence=1>

PERSON, Lawrence, «Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto», en <http://slashdot.org/features/99/10/08/2123255.shtml>

POINTON, Susan, «Transcultural Orgasm as Apocalypse: *Urotsukidôji*: The Legend of the Overfiend», en *Wide Angle*, vol. 19, Nº 3, 1997.

SACHS, Ben, «*The Wind Rises*: On a higher plane», en *Chicago Reader*, 19 de febrero de 2014, en <http://www.chicagoreader.com/chicago/the-wind-rises-hayao-miyazaki-jiro-horikoshi/Content?oid=12535079>

SALA, Ángel, «Ghibli: El *anime* como integrador de géneros», en *Nosferatu*, Nº 36-37, agosto 2001.

SHKLOVSKY, Viktor B., «Art as Technique», en L. T. Lemon y M. J. Reis (eds. y trads.), *Russian Formalist Criticism: Four Essays*, Lincoln y Londres, University of Nebraska Press, 1965.

STERLING, Bruce, «Cyberpunk in the Nineties», en <http://www.streettech.com/bcp/BCPtext/Manifestos/CPInThe90s.html>

SUDÔ, Yôko, «“Frozen” Ranks as Third-Biggest Hit in Japan», en *The Wall Street Journal*, 4 de junio de 2014, en <http://blogs.wsj.com/japanrealtime/2014/06/04/frozen-ranks-as-third-biggest-hit-in-japan/>

TSUNODA REIDER, Noriko, «The Appeal of Kaidan, Tales of the Strange», en *Asian Folklore Studies*, vol. 59, Nº 2, Nagoya, Nanzan University, 2000.

VICENTE, Alex, «Muere en París el pensador Tzvetan Todorov a los 77 años», en *El País*, 9 de febrero de 2017, en http://cultura.elpais.com/cultura/2017/02/07/actualidad/1486476935_801709.html

WELLS, Paul, «Hayao Miyazaki: Floating Worlds, Floating Signifiers», en *Art and Design*, Nº 53, 1997.

WOOLGER, Roger J., «Beyond Death: Transition and the Afterlife», en <http://www.rcpsych.ac.uk/PDF/RWoolgerTransition.pdf>

Yahoo! 奇摩 (*Yahoo! Qímó*), 18 de septiembre de 2013, en <https://tw.news.yahoo.com/人物專訪／風起了-聽宮崎駿內心的聲音上-040127364.html>

YAMAGUCHI, Masao, «La dialéctica del *Nô* y del *Kabuki*», en «Japón. Tradición y modernidad», en *Cuadernos El Público*, Nº 26, 1987.

YAMASHITA, Yoshitarô, «The Influence of Shintô and Buddhism in Japan», en *Transactions and Proceedings of the Japan Society of London*, vol. 4, Londres, Kegan Paul, Trench, Trübner & Co., 1900.

YÉBENES CORTÉS, Pilar, «Hayao Miyazaki. La voz de los dioses», en A. Fijo (ed.), *Breve encuentro. Estudios sobre 20 directores de cine contemporáneo*, Madrid, Cie Inversiones Editoriales Dossat 2000, 2004.

ユーリカ (*Yûrika*), vol. 29, Nº 11, 1997.

8.2.3. Otras

CUETO, Roberto, «Introducción al ciclo Anime», en *Cine de animación japonés*, folleto 518, Valencia, La Filmoteca del IVAC, 2004.

FORTES GUERRERO, Raúl, *De Zeami a Kitano. Influencia de las artes escénicas japonesas en el cine nipón* (tesina dirigida por la Dra. D^a. Pilar Pedraza Martínez y

depositada en el Departamento de Historia del Arte de la Universitat de València en julio de 2005).

HARTMANN, Nan Ma, *From Translation to Adaptation: Chinese Language Texts and Early Modern Japanese Literature* (tesis doctoral dirigida por el Dr. Haruo Shirane y depositada en el Departamento de Lenguas y Culturas de Asia Oriental de la Universidad de Columbia en 2014).

HERNÁNDEZ PÉREZ, Manuel, *La narrativa cross-media en el ámbito de la industria japonesa del entretenimiento: estudio del Manga, el Anime y los Videojuegos* (tesis doctoral dirigida por el Dr. D. Juan Antonio Suárez Sánchez y el Dr. D. José Gabriel Ferreras Rodríguez, y depositada en el Departamento de Información y Documentación de la Universidad de Murcia en julio de 2013).

HORNO LÓPEZ, Antonio, *Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales* (tesis doctoral dirigida por el Dr. D. Jesús Pertíñez López y depositada en la Facultad de Bellas Artes Alonso Cano de la Universidad de Granada en diciembre de 2013).

心の花 (*Kokoro no hana*), vol. 1.331, septiembre 2009.

LOSILLA, Carlos, «Max Ophüls: carné de baile», en *La Filmoteca*, Nº 385, Valencia, CulturArts Generalitat, 2013.

MONTERO PLATA, Laura, *La construcción de la identidad en la obra de Hayao Miyazaki: memoria, fantasía y didáctica* (tesis doctoral codirigida por el Dr. Alberto Elena Díaz y la Dra. María Luisa Ortega Gálvez, y depositada en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Autónoma de Madrid en noviembre de 2011).

MORIKAWA, Tomonori (ed.), *Manga and Anime: Expressions of Japanese Culture and Society* (dossier de la asignatura homónima de la Universidad de Waseda cursada en el primer cuatrimestre del año académico 2002-2003).

8.3. Digitales

<http://www.rae.es/recursos/diccionarios/dpd>

https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Películas_de_Pokémon

[https://es.wikipedia.org/wiki/Pokémon_\(anime\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Pokémon_(anime))

https://en.wikipedia.org/wiki/Wallace_and_Gromit

<https://www.youtube.com/watch?v=iuNkFTGtysw>

http://www.nausicaa.net/miyazaki/oym/interview_oym.txt

http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/miyazaki_moebious.html

<http://www.animenewsnetwork.com/news/2003-05-28/miyazaki-tv-commercial>

http://www.fandecomix.com/index.php?option=com_content&task=view&id=265&Itemid=26

<http://www.ursulakleguin.com/GedoSenkiResponse.html>

<http://www.theblackmoon.com/Deadmoon/spiritedaway.html>

<http://www.theblackmoon.com/Deadmoon/spiritedaway2.html>

<http://www.ghibliworld.com/newsarchive.html>

<http://www.honolulustransit.org/media/199881/20132608-Airport-AISR-Sec2.pdf>

<http://dle.rae.es/?id=OBSM3PH|OBSjmj4|OBTib4V>

<http://dle.rae.es/?id=LcKpIsB>

<http://www.onmarkproductions.com/html/oinari.shtml>

http://www.depourense.es/phocadownloadpap/Discursos/discurso_manuel_baltar_investidura_14072015.pdf

<http://www.audiovisual451.com/aurum-producciones-dejka-de-existir-y-pasa-a-denominarse-eone-films-spain/>

https://es.wikipedia.org/wiki/Dibujo_animado#Layout

<http://cooljapan.es/guia-para-ver-y-analizar-el-viaje-de-chihiro/>

<http://web.archive.org/web/20130906221046/http://www.tomuraya.co.jp/wakamiya.htm>

<https://www.youtube.com/watch?v=iuNkFTGtysw>

<http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelicula.asp?id=40560>

<http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelicula.asp?id=1167>

<http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelicula.asp?id=9527>

<http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelicula.asp?id=5517>

<http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelicula.asp?id=19051>

<http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelicula.asp?id=8824>

<http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelicula.asp?id=21884>

<http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelicula.asp?id=20111>

<http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelicula.asp?id=23909>

<http://tecnoslave.com/otaku/analisis-lupin-iii-el-castillo-de-cagliostro/2/>

<http://www.nytimes.com/1992/07/03/movies/review-film-a-wolf-a-princess-a-castle-in-the-alps.html>

<http://www.panorama-cinema.com/html/critiques/lupinthethirdcastle.htm>

<http://www.filmaffinity.com/es/pro-reviews.php?movie-id=835261>

<http://www.scifijapan.com/articles/2013/09/08/the-wind-rises-production-notes/>

<http://www.ghibli.jp/docs/0718kenpo.pdf>

<https://www.casadellibro.com/libro-la-conferencia-de-los-pajaros/9788484450450/863175>

http://www.ebay.com/itm/Nausica-of-the-Valley-of-the-Wind-/232261332003?_ul=CR

<http://www.efilmcritic.com/review.php?movie=11758>

https://www.rottentomatoes.com/m/nausicaa_of_the_valley_of_the_wind/

http://www.washingtonpost.com/wp-srv/style/longterm/movies/videos/laputacastleintheskynrharrington_a0aac9.htm

<http://www.nausicaa.net/miyazaki/laputa/impressionsold.html>

<http://www.combustiblecelluloid.com/classic/myntotoro.shtml>

<http://www.nytimes.com/movie/review?res=9F0CE7DC1430F937A25756C0A965958260>

<http://www.japantimes.co.jp/culture/1989/08/29/films/film-reviews/majo-delivers-innovative-world-of-animation/>

<http://www.nausicaa.net/miyazaki/kiki/reviews.html>

<http://www.nausicaa.net/miyazaki/porco/impressions.html>

<http://www.nytimes.com/2011/12/23/movies/porco-rosso-directed-by-hayao-miyazaki-review.html>

<http://www.nausicaa.net/miyazaki/mh/reviews.html>

<http://www.nausicaa.net/miyazaki/mh/impressions6.html>

[http://www.nausicaa.net/wiki/Princess_Mononoke_\(US_reviews_-_page_4\)](http://www.nausicaa.net/wiki/Princess_Mononoke_(US_reviews_-_page_4))

http://www.nausicaa.net/miyazaki/mh/reviews_uk.html

<https://www.theguardian.com/film/movie/89834/princess.mononoke>

<https://escritouncine.wordpress.com/2013/01/06/el-viaje-de-chihiro-2001-cine-y-arte-en-mayusculas/>

<https://riotheatretickets.ca/events/5953-howl-s-moving-castle>

[http://www.nausicaa.net/wiki/Howl%27s_Moving_Castle_\(articles_-_page_1\)](http://www.nausicaa.net/wiki/Howl%27s_Moving_Castle_(articles_-_page_1))

<http://www.telegraph.co.uk/culture/film/filmreviews/7220710/Ponyo-review.html>

<https://www.theguardian.com/film/2010/feb/14/philip-french-ponyo-battle-for-terror>

<http://www.newsday.com/entertainment/movies/ponyo-is-an-unlikely-love-story-1.1365203>

<http://www.tokuma.jp/>

<http://www.ghibli-museum.jp/>