

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“Entendiendo La tortuga roja: El cine de Michaël Dudok de Wit y su relación con Studio Ghibli”

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a:

Ignacio Milán García

Tutor/a:

Raúl Gonzalez Monaj

GANDIA, 2018

Resumen:

Se planteará con este trabajo el análisis de la obra de Michaël Dudok de Wit para poner en común los rasgos poéticos, narrativos, temáticos y técnicos de su cine con el de Studio Ghibli, y seguir el camino que ha hecho que trabajen juntos en el largometraje *La tortuga roja*. Así, se profundizará en las formas de expresión de ambas partes de las que es heredera la película, a la vez que se analizarán los motivos por los que el autor independiente y el estudio han colaborado en esta producción. Además, se estudiarán la repercusión de la película y otros ejemplos de coproducciones eurojaponesas en el campo de la animación con el fin de desentrañar las ventajas y cambios que estas pueden provocar.

Palabras clave:

Michaël Dudok de Wit, Studio Ghibli, Animación, *La tortuga roja*, Coproducción

Abstract:

The aim of this thesis is to analyze Michaël Dudok de Wit films in order to compare their poetic, narrative, thematic and technical aspects with Studio Ghibli's films, following the path that lead to both Dudok de Wit and Studio Ghibli to work together in 'The Red Turtle'. That way the research will go deeper in the resources used by both parties that can be seen in the film, and it will also analyze the reasons why the indie animator and the studio have worked together in this film. Furthermore, other examples of international coproductions between Europe and Japan in the animation industry will be examined in order to find the advantages and changes that they can lead to.

Key words:

Michaël Dudok de Wit, Studio Ghibli, Animation, Feature film, Coproduction

Índice

1. Introducción	3
1.1. Objetivos	4
1.2. Metodología.....	4
2. La obra de Michaël Dudok de Wit.....	5
2.1. Contexto histórico-cultural: Las influencias artísticas entre Europa y Asia	5
2.2. Influencias culturales y referentes visuales en la obra de Dudok de Wit	7
2.3. Tom Sweep, 1992.....	11
2.4. El monje y el pez (Le Moine et le Poisson), 1994	12
2.5. Padre e hija (Father and Daughter), 2000.....	16
2.6. The Aroma of Tea, 2006.....	21
2.7. Trabajos publicitarios.....	22
3. La obra de Studio Ghibli	24
3.1. Influencias europeas en el cine de Studio Ghibli.....	24
3.2. Ghibli y Dudok de Wit: Animación, nostalgia y tiempo	29
4. La relación entre Europa y Japón en la animación	32
4.1. Co-producciones eurojaponesas	32
4.2. Intercambio de influencias entre la animación japonesa y europea	35
5. La tortuga roja.....	37
5.1. Ficha técnica	37
5.2. Historia y características de la coproducción	38
5.3. Resultados artísticos de la coproducción: Características de Ghibli y Michaël Dudok de Wit presentes en la película.	40
5.4. Resultados económicos y recepción de <i>La tortuga roja</i>	43
6. Conclusiones	46
7. Bibliografía.....	48
8. Filmografía	49

1. Introducción

Michaël Dudok de Wit (Abcoude, Holanda, 1953) es un animador, director e ilustrador con una amplia trayectoria profesional. En su juventud, el animador holandés decidió que quería viajar, por lo que comenzó su formación como ilustrador en la Geneva School of Fine Arts. Más tarde, estudiaría en la anteriormente conocida como West Surrey College of Art (actualmente University for the Creative Arts), donde se graduaría en 1978 con su primera obra animada, *The Interview*. Sus cortos, a pesar de no ser numerosos, han sido ampliamente aclamados tanto por el público como por la crítica, llegando a ganar un Óscar por su cortometraje *Father and daughter* (2000), debido a la fuerte impronta personal del director en sus trabajos. En su filmografía destaca especialmente un estilo visual influenciado por la tradición artística oriental, valiéndose de la simplicidad en el dibujo, puestas en escena sencillas y un extendido uso de la metáfora visual. Cabe destacar que, pese a mostrarse abiertamente más interesado en el campo de la ficción cinematográfica, también cuenta con una larga trayectoria como animador para publicidad (en parte motivada por su éxito como director y animador), lo que se suma a sus colaboraciones en distintas películas y producciones para televisión de renombre del mundo de la animación.

En 2006, el mismo año de realización de su último cortometraje, *The aroma of tea*, Michaël Dudok de Wit recibió una propuesta de uno de los estudios de animación más relevantes de las últimas décadas, Studio Ghibli, para la realización de un largometraje. El animador, que hasta ese momento no se había planteado seriamente salir del campo del cortometraje, aceptó la oferta, al ver abierto el camino hacia una colaboración muy poco habitual y con muchas posibilidades a nivel artístico. Diez años más tarde la película se estrenó con el nombre de *La tortuga roja* (*The red turtle* o *La tortue rouge*), no dejando indiferente a nadie por su calidad artística y narrativa y por las circunstancias de su realización. Respecto a esto último es muy importante señalar que estamos ante el primer caso de dirección encargo por parte de Studio Ghibli. Así, aunque *La tortuga roja* fue la responsabilidad creativa de Michaël Dudok de Wit, esta nace a instancias y por el deseo de colaborar con el autor del estudio japonés, en el único caso (hasta la fecha) en el que este ha confiado una producción a alguien ajeno a su estructura, lo que es especialmente llamativo al tener en cuenta las diferencias culturales y artísticas que existen entre ambas partes.

¿Qué motivó, entonces, a Studio Ghibli a proponerle este proyecto a Dudok de Wit? En este trabajo se tratará de responder a esta pregunta mediante el análisis en profundidad de los rasgos definitorios de la filmografía del animador holandés, y la puesta en común con los de Studio Ghibli. También se analizará *La tortuga roja*, con el fin de distinguir los posibles rasgos de Dudok de Wit y Studio Ghibli presentes en el filme. De la película se estudiarán, con el objetivo de determinar si la coproducción es susceptible de considerarse como exitosa, distintos datos objetivos relacionados con su recaudación en taquilla y aceptación general por la crítica y el público. Además, se tratará de establecer una base sólida para esta investigación contextualizando qué significa esta oferta por parte de Studio Ghibli en el marco de las coproducciones eurojaponesas en el mundo de la animación, analizando distintos títulos que hayan sido resultado de cooperaciones similares, y sus resultados a nivel general.

1.1. Objetivos

Principales:

-Extraer y analizar los puntos clave de la filmografía de Michaël Dudok de Wit que llevaron a Studio Ghibli a proponerle la primera dirección de encargo de su historia a un autor ajeno al estudio, además de foráneo.

Secundarios:

-Establecer similitudes estilísticas entre la filmografía de Dudok de Wit y Studio Ghibli, a través de sus respectivos referentes culturales, e identificar dichos puntos en común en *La tortuga roja*.

-Contextualizar la realización de *La tortuga roja*, analizando distintos precedentes de coproducciones eurojaponesas en el mundo de la animación.

-Definir el impacto que ha tenido la película *La tortuga roja* tanto a nivel artístico y cultural como a nivel económico y de producción, y dilucidar la pertinencia de más coproducciones de esta naturaleza.

1.2. Metodología

Para este trabajo se ha hecho especial hincapié en la figura de Michaël Dudok de Wit como animador, con el fin de responder a la pregunta de qué fue de él lo que llamó la atención de Studio Ghibli. A través de su corta filmografía se extraerán de forma crítica los puntos clave que conforman el sello de identidad del animador, poniendo en relieve aquellos que tengan relación con sus referentes visuales. Este análisis será realizado en gran parte por mí, con apoyo especialmente en artículos y entrevistas, ya que la bibliografía sobre el autor es escasa, y ninguna referencia encontrada profundiza en las formas y narrativa del director al nivel que requiere esta investigación. Esto significa que la investigación comienza con el visionado y análisis exhaustivo de la filmografía de Michaël Dudok de Wit. De forma paralela se investigarán los referentes visuales del animador, de forma que se pudiera profundizar en las características derivadas de dichos referentes una vez concluido el análisis de su filmografía. Se comenzará analizando el corto *Tom Sweep* (1992), ya que no ha sido posible encontrar información sobre *The Interview*.

Para el correcto análisis de la filmografía de Studio Ghibli, primero se investigarán las películas del estudio con una mayor influencia europea, ya sea por la inclusión de marcadores culturales propios de Europa como por estar influidas de alguna manera por artistas europeos. Posteriormente se procederá al visionado y análisis de esas películas desde una óptica lo más aproximada al cine de Dudok de Wit posible, de forma que sean fácilmente identificables tanto las similitudes, en las que se hará hincapié; como las diferencias, en las que se profundizará en menor medida a lo largo del trabajo. Finalmente, se estudiarán y analizarán conjuntamente los puntos en común entre Dudok de Wit y Ghibli, tratando de identificar las características que pusieron a Michaël Dudok de Wit en el punto de mira del estudio. Es necesario destacar que, debido

a la inmensa cantidad de información ya existente sobre el estudio y las limitaciones de la investigación, se han obviado algunos factores creativos y estructurales de menor interés para este trabajo.

Una vez determinadas las similitudes y diferencias entre el animador y el estudio se estudiarán, a través de artículos y la información publicada por las propias productoras y estudios involucrados, distintas coproducciones eurojaponesas de animación de especial interés por el calado es sus espectadores, por su éxito comercial, o ambos.

Posteriormente, habiendo contextualizado *La tortuga roja* a través de su director, del estudio que la produce y del marco histórico de las coproducciones eurojaponesas, la película será analiza, de nuevo, de forma crítica por mí. A partir de este análisis crítico, de nuevo respaldado por entrevistas y artículos de crítica, se tratará de determinar cuánto hay en la película de Dudok de Wit y cuánto de Ghibli. Por último, se estudiarán los datos económicos de la película y su recepción en taquilla por parte del público para comprobar si esta unión ha sido fructífera o si habría de considerarse como un fracaso comercial.

2. La obra de Michaël Dudok de Wit

2.1. Contexto histórico-cultural: Las influencias artísticas entre Europa y Asia

Para el correcto análisis de la obra de Michaël Dudok de Wit es necesario comprender las influencias del autor. Al haber nacido, estudiado y vivido en distintos países no es sorprendente que sus referentes vengan de la mano de diversas culturas y estilos. Sin embargo, hay una vertiente de la que se ha nutrido especialmente: el arte y la cultura asiáticos. No obstante, el animador no es el primer artista europeo en mostrar interés por el arte asiático. En Europa existe una larga tradición de lo que el autor Pau Secarrant (2017) denomina como un “festival de influencias culturales”, en el que artistas de ambas partes han influido en sus colegas extranjeros y viceversa. Es importante recalcar que estas influencias tienen una gran importancia en el desarrollo gráfico de las artes en ambos continentes, pero no se limitan a lo meramente estético, sino que también exploran y beben de algunos de los temas que tratan. Se profundizará en este aspecto a medida que se estudien las distintas influencias culturales.

El diálogo constante entre el arte japonés y el arte europeo comenzó en su forma más manifiesta en el s. XVIII, cuando el comercio entre Europa y Japón llevó a distintos artistas japoneses a conocer, y a partir de entonces, trabajar, aspectos como la perspectiva o determinados colores propios del arte europeo. El descubrimiento de los artistas japoneses de nuevos métodos hizo que sus obras llegaran con mayor facilidad a Europa. Como consecuencia, en el s. XIX se popularizaron las estampas japonesas y, por tanto, las características del arte nipón comenzaron a calar en el arte europeo. La asimetría, la abundancia de siluetas o la viveza de los colores fueron algunos de los elementos que llamaron la atención de los artistas europeos de la época. Estos artistas utilizaron lo que habían aprendido de sus colegas asiáticos, los ukiyo-e, y lo aplicaron a su obra, generando un enorme impacto en uno de los principales movimientos de vanguardia europeos: el impresionismo.

El arte japonés ayudó a moldear el desarrollo y la evolución del arte europeo de la época, abriendo los horizontes a artistas tan reseñables como Manet, Pissarro o Degás, quienes adoptaron algunas de las formas y temas nipones a sus obras. Los ejemplos más claros serían los de Claude Monet y Vincent Van Gogh, que, en lugar de simplemente aplicar el estilo de los artistas japoneses a sus pinturas, reprodujeron imágenes típicas de Japón, o hicieron sus propias versiones de grabados japoneses.

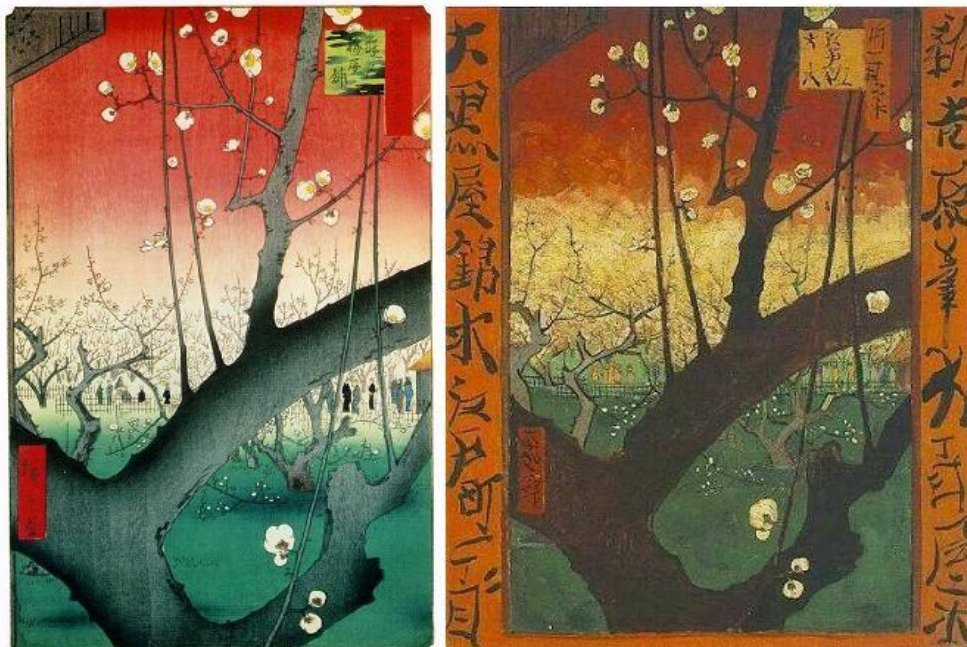


Fig. 1: Comparación del grabado "Ciruelo en flor". A la izquierda, la versión europeizada de V. Van Gogh; a la derecha la obra original de Hiroshige.

Esta fascinación exacerbada por el arte de los ukiyo-e continuó hasta el modernismo, sirviendo como apoyo para la ruptura con el academicismo y el estilo barroco imperante, y llevando a la creación de una forma artística sencilla que trataba de huir de la masificación de la revolución industrial. A partir de entonces el japonismo en Europa quedaría reducido a una mera atracción estética y exótica hasta que Japón volviera a abrirse al mundo tras la Segunda Guerra Mundial, momento a partir del cual las influencias entre el país nipón y el resto del mundo serían recurrentes.

No obstante, este nuevo diálogo entre lo europeo y lo japonés no sólo implicaría una influencia pictórica, sino que también estaría abierto al cine. Antes de la Segunda Guerra Mundial Japón se había estado nutriendo del cine occidental, que ayudó a configurar el cine japonés del mismo modo que los ukiyo-e lo hicieron con el impresionismo europeo. Sin embargo, el cine japonés consiguió alcanzar tal nivel de autoridad propia que en Japón llegaron a ser criticados artistas como Akira Kurosawa (Japón, 1910-1998) por exceso de occidentalización en su filmografía. Curiosamente fue esta occidentalización lo que permitió a Kurosawa calar en el mercado europeo y popularizar las formas cinematográficas japonesas en Europa, influyendo inevitablemente en los artistas europeos posteriores. De esta manera, las influencias cinematográficas se intercambiarían constantemente, expandiendo el imaginario y la técnica tanto de europeos como japoneses, pero siempre manteniendo una línea que delimitara lo propio de cada una de esas culturas.

2.2. Influencias culturales y referentes visuales en la obra de Dudok de Wit

Michaël Dudok de Wit ha ejercido como director en pocas ocasiones. **Para el animador es difícil capitanear una producción en la que no pueda entregarse por completo emocionalmente, o que parta de una idea que no le obsesione.** Sin embargo, esto no le ha impedido dirigir cortometrajes y anuncios que han sido tanto nominados como galardonados con decenas de premios. Esto ha sido consecuencia de una filmografía con un sello de identidad inconfundible por parte del autor, tanto a nivel visual como en las historias que ha planteado. Pero, ¿qué hace que la obra de Michaël Dudok de Wit sea tan atractiva? ¿Cuáles son las claves que han hecho del autor uno de los animadores más aclamados de las últimas décadas?

Hablando de sus influencias visuales Dudok de Wit (2009) señala lo siguiente:



Fig. 2: Pintura a pincel de Sesshū Tōyō (Japón, 1420-1506), monje budista.

In my twenties I saw brush drawings by [...] japanese buddhist monks, and then, later, I saw Chinese comics -political comics-, and they were [...] exquisite. They were an eye-opener for me, specially the drawings done by monks, because they were very simple but not childish: they were extremely mature and they [...] captured the spontaneity and freshness [...]. I think if I could go back on mature influence that would have been making the biggest influence

Aquí se encuentra la primera clave del estilo pictórico de Michaël Dudok de Wit: la recreación en lo sencillo y lo sutil. Dudok de Wit se deja influir por el arte asiático porque ambos encuentran placer en lo aparentemente pequeño, en el detalle.

Resulta llamativo cómo el autor no sólo se nutre de la sencillez de sus referentes, sino también de sus técnicas. Como se estudiará a lo largo de este trabajo, Dudok de Wit es un gran apasionado del dibujo con pincel, debido a la riqueza que esta herramienta les atribuye a las líneas. No obstante, Dudok de Wit hace énfasis en que no es sólo la propia línea lo que le parece atractivo del uso del pincel, sino también el espacio negativo que deja. Más tarde, en otra entrevista, se pronunciaría sobre esto (Dudok de Wit, 2009), en la que afirma que, en su opinión, esta forma de entender la línea y su espacio negativo es propia de la cultura asiática, y que en los países europeos “como mucho nos podemos dejar influir por ella”. Resulta reseñable el hecho de que Dudok de Wit aplique este concepto a todas sus obras, ya que es evidente que el animador bebe del estilo gráfico de las obras clásicas a pincel japonesas, aunque mezcla esta estética con un estilo propio manifiestamente europeo. Finalmente, cabe destacar que esta fascinación por la propia línea del pincel y el espacio negativo que genera alrededor tiene como consecuencia que todos sus cortos y la mayoría de sus trabajos publicitarios estén dibujados con esta técnica.

También es reseñable que Michaël Dudok de Wit no sólo se inspira del arte oriental de forma directa. El intercambio cultural anteriormente mencionado entre los artistas europeos del s. XIX y los ukiyo-e caló, como se ha podido comprobar, en la cultura europea. Este calado se fue extendiendo más allá de lo meramente pictórico, tal y como indica el periodista Jesús Palacios (2017)¹:

Todos los grandes del grabado, la ilustración y el cartelismo de finales del siglo XIX y principios del XX acusaron, tanto o más que los pintores simbolistas, impresionistas y postimpresionistas -a veces todos uno y lo mismo-, esta invasión nipona, especialmente en Francia y alrededores: Toulouse-Lautrec, Alphonse Mucha, Felix Vallotton, el británico Aubrey Beardsley y un largo etcétera no solo reflejaron la influencia del grabado japonés, sino que la absorbieron y convirtieron en algo propio, parte de su esencia singular. Y esa esencia pasó también de forma natural y orgánica a la historieta o, por mejor decir en este caso, a la bande dessinée, que desde sus inicios en Francia, Bélgica y los Países Bajos adoptó modos y estilemas heredados de esta tradición, que acabaría cristalizando en la conocida como “línea clara” francobelga, encabezada por Hergé y su Tintín, en la que destacan también otros como Bob de Moor, Jacques Martin, E. P. Jacobs o los holandeses Theo van den Boogaard, Joost Swarte, etcétera. En todos ellos la huella del japonismo es bien visible, mostrando una fascinación mutua entre ambos mundos que se remonta a las primeras ediciones de manga en Europa, a cargo de revistas francesas como Métal Hurlant, o a la admiración e influencias recíprocas entre artistas como Jean “Moebius” Giraud y Katsuhiko Otomo... o el mismísimo Hayao Miyazaki.

De las palabras del periodista se puede extraer que, si bien Dudok de Wit bebe de forma consciente de la estética japonesa, existe también un trasfondo de intercambio cultural especialmente reseñable en la zona de origen del autor, que ha derivado en la europeización de dicha estética. El animador, por tanto, ha vivido y crecido en un país donde esta estética tiene una presencia mayor que en otros lugares de Europa, por lo que no sería erróneo asumir que parte de su fascinación por lo oriental podría venir de la mano de esta larga tradición de intercambio cultural con Japón.

Sin embargo, el arte oriental no influye a Dudok de Wit únicamente en lo visual: El artista aprecia e incluye en su filmografía conceptos arraigados en la tradición Zen y en las culturas japonesa y china. Uno de los temas que tratará Dudok de Wit en sus cortometrajes, por ejemplo, será la repetición, lo cíclico. Pero el animador no trabaja este concepto como una mera repetición continua e infinita de sucesos, sino que lo hace recreándose en cómo la vida es un ciclo de evolución constante, en la que se han de repetir para avanzar poco a poco. Para el autor, la idea de que el tiempo sea cíclico no es excluyente de que también sea lineal. Esta forma de entender el ciclo de la vida está presente en la ya mencionada tradición zen, a través del ensō. El ensō es una figura que en la caligrafía zen



Fig. 3: Ensō dibujado por Kanjūrō Shibata XX (Japón, 1921-2013)

¹ Palacios, J. (2017): “Nadando entre dos mundos” en *El cultural*. Madrid. <<https://www.elcultural.com/revista/cine/Nadando-entre-dos-mundos/39102>> [Consulta: 25 de abril de 2018]

japonesa debe ser dibujada rápidamente con un pincel sobre una superficie blanca, para captar lo perfecto de uno mismo y lo imperfecto de su entorno en el momento concreto en el que se dibuja. La figura tiene una gran cantidad de significados arraigados en la cultura japonesa, pero quizás los más importantes dentro de esta puesta en común con la obra de Dudok de Wit sean el tiempo y la búsqueda de la luz interior. Estos son conceptos plasmados en la filmografía del animador, estando el tiempo presente como tema, y la iluminación como tema y forma misma de entender su obra.

A continuación, se examinará un ejemplo de cómo la cultura asiática (la china, en este caso), y los conceptos que se han planteado hasta ahora, ha influido en la obra del animador. Sobre los poemas chinos conocidos como *La doma del buey*, Dudok de Wit (2009) diría lo siguiente:

It's basically Zen Buddhist or Taoist teaching condensed in a sequence of images. The story is about a man trying to catch a lost ox. He finds the ox, catches it, and you would think that this is the end of the story, but you're only halfway. The images that follow represent the essence of the Zen philosophy. It's very, very beautiful. That was the inspiration for the film, though the film doesn't go as far as these pictures because they are so profound that I can't reproduce the same sequence with my own authority. The Monk and the Fish is not a story about the solution of a conflict, it's more about the rise above the conflict, the rise above duality.

El animador expone el trasfondo de los poemas, y explica cómo su tema, y la forma en la que están representados, fueron una inspiración directa para su cortometraje *El monje y el pez* (1994). Este corto es, de toda la filmografía del autor, el que tiene una relación más directa y evidente con el arte asiático, ya que toma referencias tanto a nivel visual como narrativo. A continuación, se establecerán los paralelismos más significativos a nivel narrativo y visual (no se debe olvidar que los poemas van acompañados de ilustraciones). Dudok de Wit bebe de una manera muy evidente de los poemas de *La doma del buey* en la poetización del animal al que se persigue. En *La doma del buey*, el animal es una metáfora de la luz interior y la mente, y su persecución y posterior doma supone un cambio en la vida del campesino; mientras que, en *El monje y el pez*, la historia termina con hombre y animal en comunión, sin que el segundo tenga atribuida ningún significado en concreto, lo que se estudiará con mayor detenimiento al analizar el cortometraje en sí. Aun así, el entrar en comunión con el animal es, en ambas obras, mostrado como un paso más en la vida del personaje que lo persigue, no como un desenlace explosivo, sino como una resolución tranquila y pacífica.

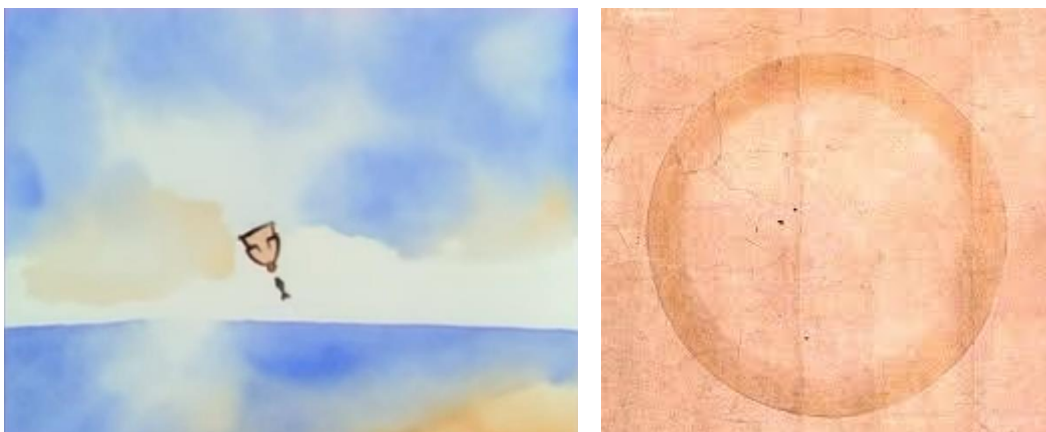


Fig. 4: Comparación entre la trascendencia entre la trascendencia hombre-animal en *El monje y el pez* y en *“La doma del buey”*

En la figura anterior (Fig. 4) se muestra el momento de comunión entre el hombre y animal, que en cada una de las historias representa algo distinto, y sin embargo el paralelismo es más que evidente. Dudok de Wit adopta el espacio negativo que le resulta tan especial del arte japonés, y lo adapta a su estilo propio, a través del uso de acuarelas para el fondo, que tienen una estética ligera y poco cargada. Por otro lado, en *La doma del buey*, este espacio negativo está llevado a su máxima expresión, al estar el marco de la ilustración acompañado de un círculo de un color algo más oscuro que el fondo. En ambos casos el significado de la imagen no reside tanto en lo que el receptor ve, sino en lo que le despierta la propia imagen en su interior.

También cabe destacar que sus referentes asiáticos incluyen ciertos autores de cine, lo que, como se podrá comprobar, enriquecerá el estilo cinematográfico del animador (Dudok de Wit, 2016):

Una película decisiva en mi vida fue *Los siete samuráis*. Me asombró mucho cómo Kurosawa, de repente, se paraba a filmar simplemente el viento que agita las hojas de los árboles. Me di cuenta entonces de que los japoneses tenían una sensibilidad hacia la naturaleza con la que podía identificarme.

Esta forma de hacer cine, desde una perspectiva más “contemplativa”, está presente en mayor o menor medida en su obra, pero es especialmente evidente en su cortometraje *Padre e hija*, donde el animador muestra el paso del tiempo mediante la naturaleza. En este corto el paso del tiempo y lo cíclico vuelven a tener una gran importancia, y se muestra cómo la protagonista prosigue con su vida a través de los cambios estacionales y recreándose en cómo la naturaleza cambia con ellos. El animador incluso rinde homenaje al plano que menciona en la cita, animando en *Padre e hija* cómo el viento mueve las hojas de los árboles.



Fig. 5: Ejemplo de paso del tiempo a través de la naturaleza en el cortometraje "Padre e hija".

Basta con un simple vistazo a las referencias del autor para entender las similitudes con su obra a nivel visual. Tanto Dudok de Wit como los referentes mencionados por él mismo se valen de herramientas de aparente simpleza, pero utilizadas de tal modo que derivan en un acabado sutil y potente. Esta sencillez es precisamente lo que a primera vista resulta más destacable en la obra de Dudok de Wit. Desde el diseño de los personajes hasta su movimiento mismo, pasando por sus fondos y narrativa, el animador denota un estilo sugestivo y sutil que hacen de sus producciones algo único a nivel visual.

2.3. Tom Sweep, 1992

Tom Sweep es el primer corto de Michaël Dudok de Wit. En esta breve historia se nos presenta a un barrendero que trata de mantener la calle libre de basura. Su tarea se dificulta al no contar con la colaboración de los transeúntes, que arrojan sus desperdicios al suelo sin contemplar el cubo de basura que hay en la calle. La trama avanza con cada vez más transeúntes entorpeciendo la labor del protagonista, y añadiendo situaciones rocambolescas.



Fig. 6: Ejemplo de sencillez en color y puesta en escena. Fotograma del corto "Tom Sweep".

El corto, a diferencia de la obra posterior del artista, no tiene un carácter trascendente ni espiritual, muy al contrario: es una comedia *slapstick* y de humor gestual sin más pretensión que la de hacer reír al espectador. No obstante, este corto constituye ya un ejercicio de estilo en el que es fácil discernir algunas de las características más importantes de las formas del autor.

En primer lugar, llama la atención la sencillez de la puesta en escena. El director sitúa el corto en un espacio abstracto y bidimensional, sin más movimientos ni colores que los que participan de forma activa en el transcurso de la historia. Esto está estrechamente relacionado con la fascinación del autor por el arte asiático, ya que, al igual que este, presenta una estética simple (no necesariamente infantil) y que a la vez está llena de vida y contenido. El espectador no tiene más estímulo que el que realmente importa: el de la historia. Toda la información anecdótica o contextual pasa a un plano mucho menos relevante, o es directamente eliminado. Un ejemplo de esto sería el uso que Dudok de Wit le da al color y la luz en este corto. El metraje está lleno de personajes pintorescos y coloridos que se mueven en un entorno amarillo y completamente iluminado. Con una breve mirada a la figura anterior (Fig. 6) ya es posible apreciar la sencillez de la que hace gala el autor: sustituye cualquier elemento urbano, ya sea asfalto, ladrillo o calzada, por esa textura amarillenta que llena el fotograma. Además, el espacio está simplificado en su máxima expresión, ya que lo único que distingue la zona que corresponde al suelo de la que corresponde al fondo es un trazo negro y alguna pequeña mancha. Aunque en *Tom Sweep* este aspecto es bastante evidente, Dudok de Wit lo lleva más allá en su obra posterior y, como veremos más adelante, simplifica sus paletas de color y la intensidad de estas significativamente.

En segundo lugar, Dudok de Wit pone en práctica en este cortometraje uno de sus recursos más significativos: la falta de diálogos. El animador cuenta la historia únicamente con los movimientos de sus personajes, que están acompañados por música. Incluso cuando dentro de la acción habría cabida para un diálogo, estas situaciones se resuelven con una gran economía gestual y de recursos narrativos: de nuevo, el estilo de Dudok de Wit se presenta como sencillo y directo. En sus siguientes cortos se estudiará cómo el animador combina la falta de diálogos con una narrativa poética y simbólica.

En tercer lugar, *Tom Sweep* resulta especialmente interesante como opera prima del artista por una razón muy simple: el tema que plantea. A diferencia del resto de la obra del animador, *Tom Sweep* se mantiene al margen de metáforas y simbolismos, y

parece huir de toda trascendencia en su planteamiento. Sin embargo, en este cortometraje se presenta uno de los temas que serán recurrentes en el autor: la repetición y lo cíclico. A lo largo de todo el metraje, el protagonista trata una y otra vez de mantener la calle limpia sin éxito, ya que siempre aparece alguien que vuelve a arrojar basura al suelo. No importa cuántas veces recoja la basura, cuántas veces parezca gritar con sus gestos o intimide a los transeúntes, siempre aparece alguien que ignora el cubo de basura y le hace correr a otro lado para recoger sus desperdicios. Incluso al final del corto, cuando parece que el protagonista puede irse habiendo desempeñado su tarea, aparece un personaje que lo vuelve a esparcir todo por el suelo. Toda esta sucesión de eventos no sería más que una forma de hacer comedia si no fuera porque Dudok de Wit emplea la repetición en prácticamente la totalidad de su filmografía. No obstante, en *Tom Sweep* la repetición no tiene el carácter místico y trascendente que sí que tendrá en sus obras posteriores.

2.4. El monje y el pez (Le Moine et le Poisson), 1994

El segundo corto de Michael Dudok de Wit supuso un gran avance en su obra. Su estilo, que apenas se había esbozado en *Tom Sweep*, se presentaba ahora sólido y en un estado casi definitivo. Esto se tradujo directamente en una gran aceptación por el público, haciéndole merecedor de una nominación a mejor cortometraje animado en los Oscars; varios premios a nivel internacional, como el Cesar (premio de la academia del cine francés) y el Cartoon d'Or (premio de animación a nivel europeo) entre otros.

El corto narra la historia de un monje que se obsesiona con atrapar a un pez que vive en las aguas de su monasterio. El monje intenta capturar al animal de distintas formas, y trata de alertar al resto de monjes, siempre sin el menor resultado. Al final, el monje persigue al pez, y lo que comienza siendo una persecución acaba en un paseo en comunión entre el hombre y la naturaleza. Ambos terminan volando juntos, en paz, perdiéndose en la lejanía.



Fig. 7: Fotograma de "El monje y el pez"

En este cortometraje el animador cambia ligeramente de registro: *El monje y el pez* no es una comedia de la misma forma que lo era *Tom Sweep*, sino que avanza hacia un tono de mayor misticismo y profundidad emocional a medida que progresa la historia. El cortometraje funciona a la perfección porque ha presentado de forma cómica la persecución del monje y el pez antes de

llegar a su estado más poético y meditativo, en el que Dudok de Wit planta una semilla en la mente del espectador, quien debe encontrar en sí mismo el significado del final. El director opta por una narrativa poética, con un estilo e imágenes sugestivas y con las que el espectador debe sentirse identificado ¿Significa el final del corto que el monje muere y se encuentra con Dios? ¿Es el pez una metáfora de la fe? Casi cualquier

planteamiento es válido si el espectador busca dentro de sí y completa el corto con sus propias vivencias, según lo explica el propio director.

El monje y el pez sería la primera de sus obras como director en la que esta forma de conectar con la audiencia estaría presente, dando un paso más hacia la consolidación de su estilo como autor. Dudok de Wit se pronunció sobre esta narrativa sugestiva en una entrevista:

That's on purpose, and it's very tricky, because I want to be very clear and transparent and explicit. On the other hand, I want the individual who sees the film to relate it to his or her own experience and understanding. So for instance, a particular event in the story may be recognized by one individual as physical death, whereas another individual may not relate it to death at all. Both are right. It all depends on each person's own perception of death. You give people the opportunity to make their own interpretation, but it's dangerous, because it can also become a lazy way of storytelling. Almost like, "I do what I like, and you figure it out yourself. I don't care."

El animador nos da aquí la respuesta a uno de los enigmas de su obra: la metáfora visual. Igual que sucedería en un poema escrito, el animador hace uso de imágenes que se presentan al receptor. Estas imágenes o conceptos pueden tener un significado concreto para el animador, que puede ser totalmente distinto a la del espectador, haciendo posibles así varias interpretaciones distintas del mismo cortometraje.

En otra entrevista, Dudok de Wit detalla que esta forma de comunicación entre la obra y el espectador surgió de un momento de contemplación de la naturaleza, en la que él, al observar las nubes, recordaba a su abuela. Esto despertó en el animador un sentimiento de conexión entre la naturaleza y él mismo, quien no se limitaba a mirar las nubes o un paisaje, sino que establecía un diálogo con aquello que le rodeaba. Ese es el principio que Dudok de Wit aplica a su obra, y es por el origen que él le atribuye por lo que está, en muchas ocasiones, ligado a la naturaleza. A partir de *El monje y el pez* Michaël Dudok de Wit volvería a utilizar la naturaleza como principal fuerza evocadora de la misma manera que lo hizo en este cortometraje, hasta que dirigió *La tortuga roja*, donde, como veremos más adelante, el papel sugestivo de esta pasaría a jugar un papel principal en el desarrollo de la historia.

Sin embargo, este salto hacia una narrativa poética no está constituido únicamente por la importancia de la naturaleza en la historia. Si bien es cierto que el papel que juega el pez (un agente de la naturaleza) en este corto es fundamental, Dudok de Wit hace uso de más recursos para estimular el diálogo con el espectador. Tomaremos como ejemplo en primer lugar la puesta en escena de este cortometraje. El animador se detiene en esta ocasión en más detalles que en su obra anterior, situando la acción en un espacio que es, a todas



Fig. 8: Ejemplo de escenario onírico en el cortometraje "El monje y el pez"

luces, un monasterio, alejándose así del espacio

abstracto que planteaba en *Tom Sweep*. Aunque Dudok de Wit nunca abandona su estilo sencillo, se aprecia una regresión en lo que a la complejidad de los escenarios se refiere a medida que avanza la historia, desplazando todo lo que antes rodeaba al monje a un segundo plano y centrándose así en la persecución del animal. Sin embargo, esta no se traslada a un plano abstracto, sino que avanza a través de distintos escenarios que parecen corresponder a un plano onírico y que nada tendrían que ver con el planteamiento inicial del corto. Vemos cómo el monje continúa su persecución a través de espacios cada vez menos verosímiles y alejados del monasterio que se plantea al comienzo: se deja llevar por la corriente del acueducto en el que se encuentra el pez y a partir de entonces su viaje juntos continúa por ríos, terrazas de cultivo, un almacén de tinajas llenas de agua, y un espacio amplio con pirámides al fondo. El viaje concluye con el monje abriéndole una puerta al pez, que ahora en lugar de nadar flota en el aire, y juntos atraviesan un hueco en un muro, volando y perdiéndose juntos en el cielo. Una vez más, todos estos escenarios y sucesos sin significado explícito dejan al espectador a merced de la obra y viceversa. No obstante, la puesta en escena no es la única forma que tiene el autor de sugerir al espectador. El movimiento mismo de los personajes, o la calidad que les imprime Dudok de Wit, están directamente relacionados con las emociones que pretende transmitir el animador.



Fig. 9: Dibujos que forman la animación del monje en el cortometraje "El monje y el pez"

Al comienzo del corto, cuando éste busca conectar con el espectador a través de la comicidad, los movimientos del monje son rápidos y están formados por dibujos en los que su forma se aplasta y se estira mucho. Esto otorga al personaje una cualidad elástica que hace parecer que está hecho de goma, lo que genera simpatía hacia el personaje y le imprime comicidad. El monje conserva

esta elasticidad a lo largo de todo el cortometraje -ya que es parte de lo que conforma su personalidad como personaje animado- pero resulta curioso cómo hay fragmentos de la obra en las que su forma de moverse es ligeramente distinta, como si dicha comicidad pasara a un segundo plano a favor de un movimiento más pausado y fluido. No es baladí que estos instantes estén en los últimos minutos del corto, y correspondan a un punto de inflexión en el que se muestra al monje tan distraído por el pez que no puede dedicarse a sus labores de estudio, y al propio final del corto, cuando su actitud cambia, y en lugar de intentar atrapar al pez parece limitarse a caminar junto a él. En el primer caso se encuentra leyendo en soledad, y la animación, aunque sigue mostrando cierta elasticidad en los dibujos, parece darle más importancia a mostrar cómo el pez afecta al monje, separándolo de su plasticidad anterior, y marcando así un antes y un después en el personaje. Este cambio es muy importante, ya que adelanta al espectador que lo que preocupa al monje va más allá de lo meramente cómico o superficial. No obstante, es el movimiento durante el final del corto lo que realmente marca la diferencia y nos plantea, junto a la puesta en escena ya comentada, esa dicotomía entre lo real y lo onírico. El monje vuelve a perder parte de su elasticidad, sus movimientos son menos frenéticos y no en pocas ocasiones parece empezar a flotar, antes de volar junto al pez.

Los límites entre lo real y lo imaginario se desdibujan, y el monje, que aún conserva el movimiento característico de su personaje, adquiere nuevas propiedades acordes al registro que adquiere el corto.

Es de suma importancia para el análisis de la obra, y para la materia de estudio de este trabajo, profundizar ahora en la técnica de animación de Michaël Dudok de Wit. Como ya se ha comprobado, el animador siente predilección por el uso del pincel y la tinta negra, y sobre *El monje y el pez* dijo lo siguiente (Dudok de Wit, 2016):

The visual style is basically brush and black ink on cell. I was inspired by Japanese and Chinese calligraphy and [...] traditional brush painting. The purity of it, and the richness, and the emotion of that technique inspired me. So I used the brush in my own western way and explored it, and the use of empty space [...] is very, very present in oriental cultures, was my main inspiration. The power of empty space in an image. So I learned from that and that has become like my permanent main inspiration, still today, and you can see that in my film 'The Monk and the Fish'.

Resulta llamativo cómo, en palabras del propio autor, él toma como inspiración el arte y el estilo japonés, pero lo adapta a su concepción occidental del dibujo y la animación. De esta mezcla de estilos surge una estética que se aprecia como altamente representativa de la obra del animador, al igual que ocurría con los distintos artistas expresionistas y los ukiyo-e durante el s. XIX.

Para finalizar el análisis de esta obra, se estudiará brevemente la evolución de la obra del autor en el plano sonoro, al considerarse también de interés por su crecimiento como artista, y por la relación que tiene su uso con el resto de su obra, tanto en los temas como en su relación con la imagen en sí. *El monje y el pez* resulta un gran avance en el uso de la música en comparación con *Tom Sweep*, principalmente por la calidad narrativa que en este caso le aporta. En *Tom Sweep* la música era un mero acompañamiento de la acción, y estaba limitada a unos compases que se repetían sin apenas variar a lo largo de todo el metraje. Dudok de Wit (2009) fue más allá en *El monje y el pez*, pidiendo que se hiciera una adaptación de La Follia:

I knew then that it would be perfect for an animated film because it has a whole range of emotions. It's basically one tune repeated over and over again, so you can mold it perfectly to what you want. So when I wrote *The Monk and the Fish*, I knew already that I wanted that music. I gave the composer a selection of recordings that I liked, mostly Corelli's and Vivaldi's variations. I said, "These are the variations I like, this is the structure of the story, please make your version of it."

Tal y como expresa el autor, la adaptación para *El monje y el pez* fue realizada a partir de la estructura del propio corto, y es presumible que éste se animó a partir de la propia adaptación, ya que la música y el movimiento van constantemente de la mano, en una suerte de *mickey-mousing*². Más allá de esto, el uso de la música en este corto es especialmente relevante por su sentido narrativo, ya que la fascinación por lo cíclico del autor se lleva también al plano sonoro. Cabe destacar que en este corto Dudok de Wit prescinde por completo de efectos de sonido, sustituyendo cualquier posible efecto por la propia instrumentación en la música. De igual forma pasa con el diálogo, que una

² Técnica que consiste en una excesiva sincronía entre la música y la imagen, hasta el punto en que los efectos sonoros son sustituidos por recursos musicales (Por ejemplo, una música con pizzicato se superpone a la imagen de un personaje caminando de puntillas).

vez más es omitido a favor del movimiento de los personajes y el acompañamiento musical.

Tras este análisis no resulta sorprendente que a partir de *El monje y el pez* Dudok de Wit se consagrara como autor y destacara por su estilo perfeccionista en una mezcla idónea entre su estilo propio y el de sus referentes orientales. Casi obsesionado con su obra, el animador seguiría buscando a partir de entonces el equilibrio perfecto entre lo sugestivo y lo narrativo, entre lo onírico y lo real. No obstante, aún tendría que animar el corto que le serviría de trampolín hacia *La tortuga roja: Padre e hija* (2000).

2.5. Padre e hija (Father and Daughter), 2000

Tras el éxito de *El monje y el pez* Michael Dudok de Wit dirigió *Padre e hija*, que acabó siendo el cortometraje más aclamado en su carrera. *Padre e hija* consiguió más de veinte premios a nivel internacional, incluyendo un Oscar en la categoría de mejor cortometraje y un BAFTA por mejor cortometraje animado. La relevancia del corto para este trabajo, no obstante, no reside tanto en su éxito comercial o su aceptación por el público como en su papel hacia la realización de *La tortuga roja*. Siendo *Tom Sweep*, *El monje y el pez*, *The Aroma of Tea*, y sus trabajos publicitarios fundamentales para entender el estilo de Michaël Dudok de Wit, *Padre e hija* es el corto de mayor interés para esta investigación por la fascinación que logró causar a los responsables de Studio Ghibli, y que les empujó a querer encargarle y producirle un largometraje al animador holandés. No deben de pasar desapercibidos, pues, los motivos por los que el corto fue tan exitoso, llegando a convertirse en un clásico moderno, por lo que a continuación se valorará la evolución del autor en este cortometraje en relación con sus obras anteriores.

Padre e hija cuenta la historia de una niña que espera el regreso de su padre a lo largo de toda su vida. El corto comienza con el hombre y su hija montando en bicicleta juntos, hasta llegar a un árbol al lado de la orilla del mar, donde el padre se despide de su hija y se aleja remando, perdiéndose en el horizonte. La hija pedalea repetidamente hacia ese punto, actuando de forma distinta según su edad, hasta que en su vejez se adentra en el mar, que en ese momento se ha convertido en un polder, y encuentra la barca de su padre. La hija, ahora anciana, se duerme dentro de la barca. Al despertar ve a su padre esperándola, por lo que ella corre hacia él. El corto termina con ambos abrazándose.



Fig. 10: Ejemplo de mezcla de técnicas en el cortometraje "Padre e hija"

El cortometraje carece por completo de sentido si se entiende su historia (o su mensaje) de una forma literal, por lo que a primera vista se puede comprobar que el autor vuelve a optar por una narrativa metafórica y sugestiva. Si en *El monje y el pez* Dudok de Wit ya había comenzado a trabajar el simbolismo para contar su historia, en *Padre e hija* el animador lo lleva a un nivel más elevado y complejo, haciendo

un mayor uso del lenguaje cinematográfico y depurando todos los recursos estilísticos que se han estudiado hasta este punto.

En este cortometraje el artista vuelve a utilizar el dibujo a pincel, técnica que en ese momento ya dominaba y había utilizado en sus trabajos anteriores, como se ha estudiado previamente. Sin embargo, también aplica, por primera vez, el dibujo y la inclusión de detalles a carbón. Tal y como se puede observar en la figura 10, Dudok de Wit sigue pintando a sus personajes, las sombras y los elementos escénicos tinta negra y acuarela, pero el fondo, que en *Tom Sweep* y *El monje y el pez* estaría pintado con acuarela, están conseguidos manchando el papel con las manos llenas de carbón, aproximándose mejor a la idea de espacio negativo que Michaël Dudok de Wit persigue en su obra, e imprimiendo una textura única y artesanal. Además, el animador deja a un lado parcialmente las sombras opacas conseguidas con tinta y pincel, e incluye sombras de un carácter translúcido, a partir del carbón y lápiz, materiales que también utiliza para la ropa de los personajes. Esta diferenciación entre sombras opacas y translúcidas viene, aparentemente, de la necesidad de crear un contraste entre las sombras que proyectan los cuerpos y objetos, y una iluminación efectista. Dudok de Wit decide llevar su idea de sencillez al plano de la iluminación, resultando en una cinta llena de siluetas y figuras a contraluz, dejando muy poco espacio a los detalles físicos de los personajes, y prestando mayor atención al movimiento mismo de estos.

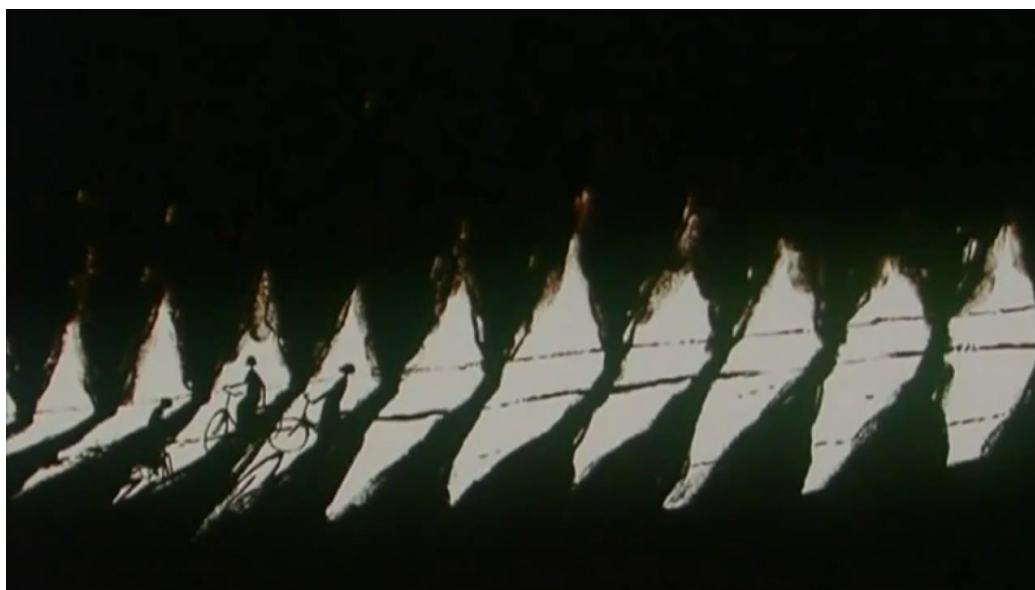


Fig. 11: Ejemplo de animación con siluetas en "Padre e hija".

Este corto supone un cambio de dirección radical en lo que a tono se refiere, en comparación con la obra anterior de Dudok de Wit. Si en *Tom Sweep* el autor había animado una cinta como mero divertimento y en *El monje y el pez* había utilizado el humor como camino hacia un final poético, en *Padre e hija* abandona casi por completo el registro cómico para centrarse en otro tipo de emociones. En este filme Dudok de Wit aborda sin ningún tipo de complejos sus temas y su estilo preferidos, a los que ya se había aproximado de forma más discreta en *El monje y el pez*: la melancolía, la repetición y la muerte. El autor (Dudok de Wit, 2016) se pronunció sobre la génesis misma del corto y su acercamiento a la nostalgia que desprende:

The question I asked myself, 'what would I like to express most?', the answer was 'the emotion of longing'. Not longing something in the near future, or something

material, but a deep, deep longing. And you don't always know what the longing is for and it doesn't matter, you just recognize the longing. It's kind of suffering, it has some painful edge to it, and yet there's something pure and very beautiful about it [...]. Together with love, I thought that was the most important emotion. [...] That quickly became the longing of the daughter for her father, something we can empathize well even if our father is alive. It's kind of archetypal longing.

Esta expresión del anhelo queda plasmada en el corto no como algo que impida a la protagonista continuar con su vida con normalidad, sino como un ciclo. El espectador ve a la hija volver al lugar de partida de su padre a través de distintas etapas de su vida, y queda patente en todo momento que la marcha del padre ha hecho mella en ella. Sin embargo, en *Padre e hija* este retorno constante no supone una obsesión cegadora como sí que lo era en *El monje y el pez*, sino que la protagonista sigue adelante con su vida, con sus amistades y su familia. Este hecho es fácilmente apreciable en cómo afronta la hija cada visita al punto de partida de su padre: en un comienzo pedalea únicamente para visitarlo, y a medida que avanza el corto se convierte progresivamente en un mero punto de paso, aunque siempre reaccione emocionalmente a él: el anhelo no rompe la voluntad de la hija, sólo le recuerda lo que una vez tuvo. El mensaje que plantea Dudok en el corto se presenta claramente como una suerte de oda a la nostalgia y al anhelo, pero vistos desde la perspectiva del autor, quien entiende estos conceptos como algo bello y necesario.

El paso a un registro dramático no sólo queda plasmado en el tratamiento de la historia, también es apreciable en la propia animación. Si en *Tom Sweep y El monje y el pez* los personajes se aplastaban y estiraban al caminar para dar la impresión de plasticidad, resultando en movimiento cómicos, en *Padre e hija* la forma de moverse de los personajes es, por lo general, mucho más natural. Exceptuando a los distintos niños que salen a lo largo del corto, que mantienen esa plasticidad cómica y se mueven en pocos dibujos, todos los personajes tienen ahora fluidez en su movimiento. El hecho de que los personajes se muevan con mayor discreción que en su trabajo anterior no significa bajo ningún concepto que estos pierdan expresividad. El director y animador William Gadea (2017) habla sobre esta forma de comunicación con la audiencia:

Before I started working in animation, I worked in the theatre. There we would call it The Power of Mask. There is no expression in a mask, but the imagination of the audience completes the drama by superimposing imagined emotions over forms that are not exactly empty – because in the theatre, voice and movement can be extremely expressive – but they are forms, these masks, which require completion. By requiring more of our participation, masks can sometimes be more affecting than the full profile of expression, which requires less from our imagination.^{3 4}

El director no se refiere tan solo a la calidad que Dudok de Wit le imprime al movimiento de los personajes, también habla del hecho de que nunca lleguemos a ver

³ GADEA, W. (2017): "Father and Daughter and the Power of Mask" en *Idea Rocket*. Nueva York. <<https://idearocketanimation.com/12270-father-and-daughter-and-the-power-of-mask/>> [Consulta: 10 de mayo de 2018]

⁴ En el enlace, William Gadea habla además del cortometraje como si no tuviera música, y adjunta una versión que únicamente contiene efectos sonoros, lo que podía indicar que hay, al menos, dos versiones del corto. Sin embargo, todo apunta a que la versión oficial y definitiva es la que tiene un vals como fondo musical a lo largo de toda la cinta.

sus expresiones faciales y estos se comuniquen (tanto entre ellos como con la audiencia) tan sólo mediante gestos. El concepto de “la máscara” que llevan los personajes en *Padre e hija* es especialmente potente y acertado en lo referente a la obra de Dudok de Wit, ya que concuerda con la necesidad del espectador por completar el diálogo con el corto. Esta “máscara” se traduce en los cortometrajes de Dudok de Wit en la falta de diálogo y la ausencia de expresiones faciales, dejando la historia a merced de la música, el movimiento y su planteamiento cinematográfico (como puede ser el montaje o la planificación). Las razones que llevan a Dudok de Wit a usar esta “máscara” están en conceptos que ya se han estudiado y aplicado en *El monje y el pez*, como son la búsqueda de la sencillez y lo esencial. Así, el animador utiliza, en teoría, pocas herramientas para atajar hacia lo más profundo del tema que trata.

Sin embargo, “la máscara” no es una característica única de lo que compete a los personajes, sino que al animar lo aplica a la forma misma de contar la historia mediante el lenguaje poético. Dudok de Wit vuelve a utilizar esta fórmula narrativa a través de la cual el autor centra sus esfuerzos en hacer llegar al espectador una emoción. Este lenguaje poético está compuesto, como ya se ha estudiado, por imágenes sugestivas que tratan de despertar determinadas ideas en el espectador. No obstante, existe una diferencia fundamental entre el planteamiento de esta narrativa poética en *El monje y el pez* y *Padre e hija*, ya que, si bien en *El monje y el pez* el animal se podría entender de entrada como una metáfora, el lenguaje cinematográfico que plantea Dudok de Wit es sencillo y susceptible de ser entendido de forma literal. Por el contrario, en *Padre e hija* Dudok de Wit cuenta la historia utilizando tanto simbología y lenguaje poético como artificios propios del lenguaje cinematográfico (como fundidos encadenados o superposición de imágenes) para invitar al espectador al diálogo con el corto desde su comienzo.

Respecto al lenguaje poético hay varios aspectos destacables sobre *Padre e hija*. Si en *El monje y el pez* la transición a la parte poética y meditativa estaba marcada principalmente por los cambios a escenarios progresivamente menos verosímiles, en *Padre e hija* es el propio montaje y la forma que tiene Dudok de Wit para yuxtaponer las distintas imágenes lo que plantea el diálogo con el espectador, y lo que le transmite el anhelo y la melancolía de la protagonista. En este caso, las imágenes que nos muestra Dudok de Wit son principalmente propias del paisaje y la naturaleza neerlandeses, en los que se profundizará más adelante. Además, el animador también hace uso de metáforas visuales que conectan el contenido del plano con las emociones del espectador, y recurre a una simbología propia para ello. Por ejemplo, en varias ocasiones se centra la atención de la audiencia en las ruedas de las bicicletas. Estas simbolizan, según el propio autor, el carácter cíclico del tiempo (uno de sus temas recurrentes), que tal y como se ha estudiado estaría estrechamente relacionado con la figura circular del ensō, y se nos presentan de distintas formas a lo largo del cortometraje: con las ruedas del padre y la hija alineadas justo antes de despedirse, la rueda de la hija pasando por encima de un charco en el que se reflejan pájaros volando, la rueda sobrepresionada sobre la hija (ya anciana) justo antes de adentrarse en el pólder. El corto está repleto de referencias al paso del tiempo y a la cualidad circular que el autor entiende, desde las metáforas visuales mencionadas antes hasta la forma misma de contar la historia (Dudok de Wit, 2009):

I just love expressing the feeling of time. On my films time is linear. It starts in one point and finishes in other point, and you travel in straight line from one point to the

second. But in 'Father and Daughter' the time is also circular and the two don't contradict each other. Things just come back again in the same way, just like the seasons do. And another way of doing it is showing a lot of moments in nature.

Otro guiño al ciclo de la vida y su relación con el tiempo es la forma en la que el animador refleja la soledad de la protagonista. Cada elipsis temporal corresponde a una nueva etapa de su vida, y en tres ocasiones vuelve a la costa donde parte su padre acompañada, una vez con amigas, otra con su pareja, y otra con su pareja e hijos. Sin embargo, incluso cuando vuelve sola está acompañada en la carretera. Cada vez que vuelve, la protagonista se cruza con una mujer distinta, cada vez de una edad contraria a la suya. Así, la primera vez que va, cuando todavía es una niña, se cruza con una anciana, y cuando ella misma vuelve como anciana, es una niña quien pedalea en sentido contrario a ella. Esto no hace sino transmitir la manera que describe el animador de entender el paso del tiempo al espectador.

En lo referente al uso del lenguaje cinematográfico, este está principalmente ligado al posicionamiento de la cámara. Tal y como sucedía con *Tom Sweep* y *El monje y el pez*, la cámara en *Padre e hija* está situada lejos de la acción la mayoría del tiempo, e incluso mantiene una posición distanciada cuando más cerca está. Es innegable que la tendencia de Dudok de Wit a situar la cámara lejos de los personajes está estrechamente ligada a su atracción por el uso del espacio negativo en la animación, y, aun así, no se limita a usarlo como un mero recurso estético. Por el contrario, el animador consigue utilizar la misma herramienta de distintas maneras, dependiendo de las necesidades narrativas de la historia que maneja. Este hecho tan simple, que en los cortometrajes anteriores tenía como intención el distanciamiento de los personajes con un fin humorístico, en *Padre e hija* se manifiesta como una forma de mostrar y recrearse en la soledad de la protagonista.



Fig. 12: Ejemplo de cámara alejada de la acción en el cortometraje "Padre e hija". La protagonista observa cómo su padre se pierde en la lejanía.

Además, cómo consigue Dudok de Wit transmitir estas emociones a través del distanciamiento está relacionado con el lugar donde transcurre la historia (Dudok de Wit, 2016):

I thought immediately of the country where I grew up, the Netherlands. [...] Empty landscapes [...] with huge, endless fields of grass. I love that. I love the open skies; I just love to see the horizon in the distance

El animador resuelve el problema de dónde situar la historia recurriendo a su Holanda natal, debido a sus paisajes naturales amplios. Este aspecto tan característico del paisaje holandés no sólo facilita enormemente el posicionamiento de cámara que busca Dudok de Wit, sino que además ofrece dos ventajas que lo hacen único y perfecto para *Padre e hija*. En primer lugar, a nivel narrativo permite que la línea entre lo real y lo metafórico sea aún más difusa. Esto se debe principalmente a que cuando la hija, ya anciana, se adentra en la hierba que antes era mar, es igual de probable que se trate

de una metáfora sobre la muerte, de un polder⁵ literal, o ambas. Si el espacio en el que se hubiera situado la historia hubiera sido abstracto, igual que en *Tom Sweep*, el sentido de lo literal tendría una menor relevancia para la historia, y el hecho de que el mar se secara podría ser una consecuencia de ese lugar irreal.



Fig. 13: Paralelismo entre fotogramas del cortometraje "Padre e hija". A la izquierda, la orilla del mar cuando la protagonista es una niña; a la derecha, el polder completamente formado, una vez la protagonista es anciana.

En segundo lugar, es presumible que el hecho de que parte de la nostalgia que Dudok de Wit se esfuerza en impregnar la historia venga de la mano de vivir fuera de su tierra natal. A pesar de que el artista siempre ha demostrado interés por viajar, y se ha mostrado más que conforme con su trabajo en el extranjero, el recuerdo de su tierra natal encaja a la perfección con el tipo de anhelo que él mismo describe.

También tiene una gran importancia la forma que tiene Dudok de Wit de aportar color al corto. Como se podrá comprobar a través de las distintas figuras, la evolución del animador en este aspecto consiste en un uso progresivamente más limitado de la paleta de color, siendo *Tom Sweep* muy colorido, *El monje y el pez* ligeramente más discreto, y desembocando en *Padre e hija*, que roza lo monocromo. Exceptuando discretos detalles de color en la ropa de los personajes (presumiblemente para diferenciar a la protagonista del resto de siluetas), el corto es predominantemente negro, blanco y marrón.

En el plano sonoro, Dudok de Wit vuelve a optar por una música de carácter cíclico. En esta ocasión la banda sonora está constituida por un vals, cuyo ánimo parece cambiar de forma progresiva, de acuerdo a las imágenes que nos presenta el animador.

2.6. The Aroma of Tea, 2006

Seis años después de su éxito *Padre e hija*, Michaël Dudok de Wit lanzó su corto más abstracto hasta la fecha: *The Aroma of Tea*. Por primera vez el animador se sale del marco de lo antropomórfico y anima únicamente puntos. Es, probablemente, el cortometraje menos exitoso del director⁶. Esto se debe a su extrema sencillez, que el animador lleva hasta un punto impropio de su filmografía anterior. No obstante, la lectura del corto y su concepción misma siguen los principios que definen la obra del animador (Dudok de Wit, 2009):

⁵ RAE: "Terreno pantanoso ganado al mar y que una vez desecado se dedica al cultivo". Esta modificación artificial del terreno es propia de la agricultura holandesa.

⁶ A diferencia de su obra adulta (*El monje y el pez* y *Padre e hija*), *The aroma of tea* no cuenta con ningún premio, y fue acogido con cierto escepticismo entre la crítica y el público general.

Stories that I have told in my films –I’m thinking even my film *The Aroma of Tea*, which is almost non narrative– they are so simple, so basic, it’s basically about separation and union. That’s all. That’s probably the most common theme in many stories –in love stories and all stories–. They are so simple that I identify very strongly about them. I don’t feel like I now want to tell very beautifully complex story or beautifully original story, I just wanted to express that. During the whole story there’s separation –in other words, it’s not harmonious–, and at the end there’s union, and it’s very simple, and anyway that’s all I want to say.



Fig. 14: Fotograma del cortometraje "The aroma of tea". Dibujo a pincel con té.

De acuerdo con las palabras del autor, el punto apareciendo en un lugar y moviéndose para desaparecer en otro distinto no es más que una historia de unión. El animador se libera aquí de metáforas visuales para presentar al espectador, literalmente, un paseo por la vida del personaje.

Al tratarse de la obra más sencilla (y como dice él mismo, casi no narrativa), los aspectos a

analizar del corto se limitan casi únicamente a la interpretación y el mensaje que esconde (ya analizados anteriormente) y a su estética. Respecto a su estética resulta llamativo cómo en *The aroma of tea* el animador recurre una vez más a la técnica del dibujo con pincel, ocupando ahora un lugar totalmente protagonista. Dudok de Wit explica que para la realización de este corto va a la raíz de sus influencias orientales, mezclando el dibujo a pincel oriental, que está claramente presente en el cortometraje, y el té. El animador hace uso del té como materia prima del dibujo mismo, a modo de tinta, y explica que, para él, esta es una sustancia paradójica al ser enormemente sencilla, pero esconder algo complejo, y que tiene una clara conexión con la cultura oriental. Así, los distintos escenarios por los que se mueven los puntos están configurados por líneas de color marrón dibujadas manifiestamente a pincel, resultando en imágenes que recuerdan enormemente a las pinturas de monjes budistas⁷ que tanto han inspirado al animador.

La música de este corto es, una vez más, de un carácter cíclico y repetitivo, que marca la velocidad y el ritmo del punto, que se mueve en perfecta sincronía con la música en todo momento.

2.7. Trabajos publicitarios

Los trabajos publicitarios de Michaël Dudok de Wit son especialmente interesantes por mostrar cómo el estilo del autor, a pesar de ser relativamente sólido desde un inicio, ha evolucionado con los años. El estudio de sus trabajos publicitarios, aunque breve, es de interés para este trabajo por lo que el mismo animador menciona en una entrevista (Dudok de Wit, 2017):

⁷ Ver Fig.2

I went back to London to do lots of commercials, year after year. It was a very flourishing industry, especially artistic commercials. There was a taste in England for advertising in a subtle way, you would hardly mention the product. And, in other words you really adored the spectator into the film itself, and then they get the idea of the product. And I blossomed there, I loved that. Really artistic commercials [...] it was always something interesting to learn [...] I learned a lot from that. That's when I became an animator, by doing commercials and literally editing to the frame.

Según las palabras del propio Dudok de Wit, sus trabajos para publicidad podrían ser otra de las fuentes de inspiración que han hecho de sus cortos lo que es hoy en día. Si bien el animador ha encontrado desde el inicio de su carrera placer por lo sutil y sencillo, el período de tiempo que empleó trabajando para publicidad es, en parte, responsable de que su estilo se haya moldeado de una manera en particular, y ayudándole a encontrar formas ágiles de contar sus historias, economizando en recursos narrativos.

Es difícil determinar hasta qué punto los trabajos publicitarios de Dudok de Wit se diferencian de sus cortos por la evolución personal y artística del animador o por limitaciones creativas a la hora de anunciar un producto o empresa. Sin embargo, en más de una ocasión el animador utiliza en sus cortometrajes conceptos visuales o temas a los que ha recurrido anteriormente o que trataría con mayor profundidad en alguna de sus obras de ficción. Tal y como se ha estudiado, el paso del tiempo es un tema muy importante en la filmografía de Dudok de Wit, y el animador aprovecha en al menos dos de sus trabajos publicitarios para explorar este tema, lo que posteriormente le serviría para su cortometraje *Padre e hija*. Estos anuncios son *A life* (2014), para United Airlines y *Catch* (2010), para AT&T.

Basta con un simple visionado de ambos anuncios para apreciar paralelismos visuales y narrativos con *Padre e hija*. Tanto en *A life* como en *Catch* se cuenta en apenas un minuto la vida entera de sendos protagonistas. En ambos casos el paso del tiempo se produce por rápidas elipsis temporales, siendo éstas especialmente interesantes en *Catch* por su carácter simbólico. En el anuncio, un padre y un hijo juegan a lanzarse una pelota de béisbol, y cada vez que el padre se la lanza de vuelta a su hijo este es un poco mayor, hasta que al final el hijo, ya adulto, la lanza tan lejos que el padre tiene que ir corriendo tras la pelota. Este, lejos de llegar a cogerla, termina frente a un teléfono, que descuelga para llamar a su hijo. Salvando las evidentes diferencias entre ambas piezas, *Catch* parece ser un ejercicio de estilo que previamente Dudok de Wit habría desarrollado de forma más personal y artística en *Padre e hija*, dando rienda suelta a lo que él pretendía contar, y sin estar sujeto a las necesidades publicitarias.

Dudok de Wit no solo ejercita los temas que le interesan en sus anuncios: también les aplica el tono que estaría presente en sus cortos y su largometraje. Concretamente, el animador trabaja la nostalgia y el humor en distintos de sus trabajos publicitarios. *Catch*, *Cricketts* (2010), o *I'm Okay* (2010) son sus anuncios más nostálgicos. En estos anuncios se profundiza en la nostalgia a través del esquema argumental típico del autor: se trata de personas que están separadas y que acaban unidas, en este caso gracias al servicio de telefonía que anuncia. También para AT&T animó los anuncios *Wheels* (2010) y *Campus Family* (2010), en los que Dudok de Wit ejercita su capacidad para crear situaciones e imágenes entrañables, pintorescas y humorísticas, recurso que utilizaría en prácticamente todos sus trabajos de ficción.

A nivel visual, la impronta de Michaël Dudok de Wit es más que evidente. El animador no abandona el dibujo a pincel ni la acuarela, y comienza a utilizar el carbón para aportar textura a los elementos de la animación, técnica que seguiría usando en *La tortuga roja*. En la siguiente figura es apreciable cómo el estilo de Dudok de Wit se mantiene igual en términos de composición, distanciamiento de la cámara y uso del espacio negativo; desde sus trabajos publicitarios hasta sus cortometrajes.



Fig. 15: Ejemplo de mezcla de técnicas y simplicidad de color en el anuncio "A life", para United Airlines.

El uso del color en los anuncios de Dudok de Wit es ligeramente distinto al de sus cortometrajes para ficción. Mientras que en *Tom Sweep*, *El monje y el pez* y *Padre e hija* el animador utilizaba paletas de color acordes al tono y las necesidades narrativas, en sus trabajos para publicidad se nota (en la mayoría de los casos) una limitación en cuanto al uso

tonal, viéndose en numerosas veces restringido a los colores corporativos del anunciante. Esto se nota de forma más evidente en los anuncios animados para AT&T, donde todo es azul y el espacio negativo es estrictamente blanco. Sin embargo, es en esa combinación entre color y espacio negativo donde el animador impone su estilo personal, consiguiendo un equilibrio perfecto entre lo coloreado y lo negativo.

3. La obra de Studio Ghibli

3.1. Influencias europeas en el cine de Studio Ghibli

Studio Ghibli es uno de los estudios de animación más relevantes a nivel internacional desde prácticamente el inicio de su andadura en 1986. Su filmografía, en la que el estudio ha conseguido diseñar y aplicar un imaginario propio, es tan diversa como extensa, y ha logrado captar el interés del público y la crítica a lo largo de toda Asia, Europa y América. Dicha fascinación se debe a numerosos factores, entre los cuales no ha pasado desapercibida la enorme presencia de elementos europeos en sus películas. En este punto se tratará de contextualizar esta influencia europea en la filmografía de Studio Ghibli, además de ponerla en relación con los elementos que conforman el sello de identidad del estudio japonés.

Esta europeización de su filmografía viene principalmente de la mano de la profunda admiración que siente Hayao Miyazaki (Japón, 1941), co-fundador de Studio Ghibli y uno de sus directores más prolíficos, por la cultura y la estética tradicionalmente europeas. Sin embargo, el interés de los animadores no se limita a lo meramente estético, ya que Miyazaki se ha nutrido desde el inicio de su carrera tanto de la literatura como del cine europeos, que han tenido una enorme resonancia en su obra posterior. Esto no significa, no obstante, que el animador deje a un lado su propia cultura a favor de la europeización de sus películas. Muy al contrario, el cine de Miyazaki podría considerarse

uno de los mayores exponentes de ese intercambio cultural que, como ya se ha estudiado, es frecuente entre Europa y Asia (Secarrant, 2017):

[...] a lo largo de su vida y de su filmografía la mirada de Miyazaki ha tendido a desplazarse de Europa hacia Japón; y en cualquier caso el cineasta siempre ha tomado prestadas las obras europeas para interpretarlas a partir de su experiencia y sus intereses u mezclarlas con obras, personajes y tradiciones japonesas. [...] la filmografía de Miyazaki debe ser entendida como una obra contemporánea fruto del contexto transcultural estimulado por la globalización.

La mezcla de elementos estéticos y culturales de Japón y Europa tienen como resultado un estilo indudablemente propio, tanto a nivel visual como narrativo. A continuación, se destacarán algunos de los autores que más han influido en la obra de Miyazaki.

Let Atamanov (Rusia, 1905-1981) y Paul Grimault (Francia, 1905-1994) fueron directores y animadores de las películas *La reina de las nieves* (1957) y *La Bergère et le Ramoneur* (1953), respectivamente. Estas dos películas fueron las que hicieron que Miyazaki se reafirmara en su decisión de convertirse en animador, y le ayudaron tanto a él como a Isao Takahata⁸ (Japón, 1935-2018), quien también ha mostrado un gran interés por la cultura europea, a entender la animación del modo en el que lo harían a lo largo de su trayectoria profesional de dos formas muy concretas. Ambos directores visionarían estas películas y las analizarían constantemente para utilizarlas como fuente de inspiración en varias de las producciones del estudio.

La primera es que, al ver *La reina de las nieves* por primera vez, Miyazaki recuperó el sentimiento que le llevó a ser animador en un primer lugar, y a partir de entonces consagró su obra a mostrar lo mejor de las personas. La segunda forma en la que estas películas influyeron en la obra de Studio Ghibli fue a través de su tono. Gracias a *La reina de las nieves* y *La Bergère et le Ramoneur* tanto Miyazaki como Takahata comprendieron que la animación no siempre tenía que estar dirigida a un público infantil.

Además, *La Bergère et le Ramoneur* contiene, según Secarrant (2017), una serie de recursos que Ghibli, y especialmente Miyazaki, incluiría en sus películas en más de una ocasión, fruto de la enorme fascinación que les provocó y el estudio que le dedicaron. En primer lugar, destaca la **mezcla** de distintas temporalidades y mundos. Forma parte del imaginario de Ghibli conjugar lo real con lo fantástico, o incluso añadir elementos de una época en otra anterior. Un ejemplo sería *Nausicaä del valle del viento* (Miyazaki, 1984), en el que la historia se desarrolla en un mundo fantástico en que se entrelazan elementos propios de la Edad Media, como soldado con armadura y espada; con otros de una calidad más moderna, como aeronaves de guerra o armas de fuego. Esta mezcla de elementos de distintas épocas y entre lo onírico y lo real estaría presente en muchas



Fig. 16: Ejemplo de mezcla entre elementos anacrónicos. Lady Kushana sostiene un arma de fuego vestida con una armadura medieval, montada en una aeronave. Fotograma de "Nusicaä del valle del viento".

⁸ Co-fundador de Studio Ghibli y director de varias de sus producciones.

otras películas del estudio japonés, y tendría una estrecha relación con la forma de conseguir esa mezcla de *La Bergère et le Ramoneur*. En la película de Grimault no sólo se conjugan elementos típicos de distintos tiempos, sino que también mezcla lo onírico con lo real, y hasta incluye elementos de distintas zonas del mundo en sus escenarios. Todos estos elementos mezclados se yuxtaponen de manera que interactúan entre ellos con total normalidad haciendo énfasis en la historia más que en la mezcla en sí misma, fórmula que aplicaría Studio Ghibli a sus películas y que resultaría ser muy efectiva.

En segundo lugar, destacaría **el papel de la tecnología** en el cine de Studio Ghibli. En *La Bergère et le Ramoneur*, la tecnología creada para la guerra se vuelve contra los humanos y destruye a quienes la utilizan. Sin embargo, Grimault también le atribuye a la tecnología un carácter humanista que puede acabar siendo “un modelo de conducta para los humanos” (Secarrant, 2017). Miyazaki incluiría en varias de sus películas una forma parecida de entender la tecnología, lo que además se entrelaza con su relación con la naturaleza, en la que se profundizará más adelante. Tanto en *La Bergère et el Ramoneur* como en el cine de Studio Ghibli la tecnología no es “buena” o “mala” por el mero hecho de ser tecnología, sino que es para lo que se ha ideado y el uso que se le da lo que la define, lo que podría entenderse en ambos casos de forma literal o metafórica. Miyazaki reforzaría, además, su concepción de la tecnología a través de la literatura de Jonathan Swift (Irlanda, 1667-1745). En la bibliografía de Swift, la tecnología tiende a resultar en consecuencias dañinas para el ser humano, a pesar de tener aplicaciones beneficiosas en ocasiones.

Esto enlaza con la forma de representar el **poder** en ambas partes. En palabras de Pau Secarrant (2017) son los poderes absolutos y la ambición de sus tiranos los acaban siendo conducidos hasta un final trágico. *Nausicaä del valle del viento* ejemplifica este aspecto de manera muy clara, ya que los invasores del reino de Tormekia acaban siendo destruidos por la naturaleza con la que se habían propuesto acabar, y por los habitantes del valle que han conquistado y oprimido.

Estos conceptos y recursos no sólo son una gran inspiración para Takahata y Miyazaki por los valores que comulgan, sino que además provienen de referentes de la animación, por lo que, a diferencia de otras influencias de autores u obras europeas, la inspiración vendría de la mano del mismo medio al que luego se aplicaría.

No obstante, la literatura europea ha sido la mayor fuente de inspiración para la filosofía del cine de Miyazaki y su estudio. Varias de las películas de Studio Ghibli, y especialmente las de Hayao Miyazaki. Es especialmente reseñable cómo el estudio japonés no se limita a adaptar obras europeas desde su perspectiva nipona. Por el contrario, apenas son unos pocos paralelismos los que unen su filmografía con las obras que toman como referencia Studio Ghibli va a la raíz de lo que hacen especiales a esas historias y lo aplican a sus películas desde el enfoque propio del estudio. Por ejemplo, tanto *La reina de las nieves* como *La Bergère et le Ramoneur* son adaptaciones cinematográficas de distintos cuentos del escritor danés Hans Christian Andersen (1805-1875), a quien Miyazaki también estudió y referencia en una de sus películas, *Ponyo en el acantilado* (Miyazaki, 2008):

Finalmente, en palabras del propio cineasta japonés, “*Ponyo en el acantilado* sitúa *La sirenita* de Hans Christian Andersen en el contexto japonés contemporáneo”. Ciertamente, la película de Miyazaki está directamente inspirada en un relato de la escritora japonesa R. Nakagawa, pero Miyazaki explica que es después de escribir el guion cuando se da cuenta de que está muy influido por la obra de Andersen. Cuenta el

cineasta que la leyó con nueve años y le impresionó mucho, y que cree que la historia debió de permanecer oculta dentro de él hasta que hizo la película. (Secarrant, 2017)

Así, Studio Ghibli toma de Andersen, y del resto de autores en los que se inspiran, elementos concretos dentro de la historia, siendo en ocasiones paralelismos y referencias, y en otros, aspectos emocionales de los personajes o moralejas. En palabras de Pau Secarrant (2017), lo que ejerce una mayor influencia en la obra de Miyazaki en relación con la de Andersen es: “la pureza de los sentimientos y acciones de los protagonistas”. Esta pureza está presente en la mayoría de los personajes de Studio Ghibli, que se muestran sinceros con sus sentimientos y coherentes en sus formas de actuar. En esta línea emocional, Miyazaki también bebería de la obra de Paul Valéry (Francia, 1871-1945). Concretamente, Studio Ghibli adaptaría la filosofía principal del escritor francés, que reivindica la importancia del futuro en contraposición al poco peso que, considera, debe tener el presente. Así, tanto la filmografía del estudio japonés como la bibliografía del escritor presentan “la obligación moral de tratar de dar lo mejor de uno mismo, aun siendo conscientes de lo insignificantes que pueden ser nuestras acciones” (Secarrant, 2017)

Otros autores han influido en la filmografía en un espectro más político, como es el caso de George Orwell (Inglaterra, 1903-1950). Tanto Orwell como Miyazaki padecieron un progresivo desencanto con el comunismo y la ideología de izquierdas, que en el caso del animador culminó al leer al escritor inglés. Sin embargo, este desencanto con el modelo social y político comunista no fue el único legado que Studio Ghibli recogió de Orwell. En la filmografía del estudio japonés es un tema recurrente (ya sea de forma explícita o subtextual) el mantenerse fiel a los principios de uno mismo, pero mediante la aceptación de las imperfecciones y contradicciones del mundo. Además, las críticas al totalitarismo en la filmografía de Studio Ghibli están en parte basadas en la obra de Orwell.

En un aspecto más estético, Julio Verne (Francia, 1828-1905) y Albert Robida (Francia, 1848-1926) influyeron en el cine de Miyazaki a través de sus maquinarias de ciencia ficción. En la mezcla de estilos y temporalidades que se ha mencionado anteriormente en este mismo apartado destaca en la filmografía de Ghibli la inclusión de elementos *steampunk* en entornos medievales o incluso contemporáneos, inclinándose hacia una representación “retrofuturista” de la tecnología. A menudo estos elementos están inspirados en ilustraciones de las novelas de estos escritores, o en la interpretación que Miyazaki hace de los mismos. Por ejemplo, tal y como destaca Pau Secarrant (2017): “Miyazaki ordenó a sus colaboradores que para realizar los diseños de los aparatos y aeronaves de *El castillo ambulante* tomaran como referencia las ilustraciones de [...] *La guerra au vingtième siècle* y *La vie électrique*”. Sin embargo, esta influencia *steampunk* decae progresivamente a lo largo de la filmografía a favor de una estética más natural, teniendo una presencia muy notable en trabajos tempranos como *Nausicaä del valle del viento*, e incluso anteriores a su entrada en el cine, como *Detective Sherlock*, serie animada de televisión que se estudiará más adelante. Asimismo, el carácter aventurero de muchas obras de Studio Ghibli y la visión de la vida submarina en *Ponyo en el acantilado* están inspiradas en los viajes y aventuras de Julio Verne.

La cultura europea está presente en la obra de Ghibli de otras muchas maneras y a través de la obra de una gran cantidad de autores de diversa índole y formatos, desde Homero hasta Wagner. La siguiente influencia es, tal vez, algo más tangencial, y

no viene de la mano de ningún autor o artista. Sin embargo, es innegable que la presencia de los espacios abiertamente europeos, como en *Porco Rosso* (1992) o influidos por el paisaje europeo, como *Nicky, la aprendiz de bruja* (1989), tienen un gran peso en la filmografía del estudio. Así lo explica Pau Secarrant (2017):

Del mismo modo que desde Occidente a veces se tiene una visión idealizada de Japón u Oriente, lo mismo ocurre a la inversa. El concepto *akogare no Paris* refleja esta idealización de lo europeo en Japón: se refiere al “París de nuestros sueños”, la visión positivamente estereotipada que algunos japoneses tienen de la capital francesa, o como mínimo aquello que van a buscar cuando la visitan. En sus películas, Miyazaki extiende el concepto al conjunto de Europa, y lo hace con sus ciudades, arquitectura y paisajes, y a partir de recreaciones de lugares concretos y de mezclas imposibles. Es decir, muestra un compendio de la Europa ideal desde una visión oriental análoga a la de Oriente propia del japonismo europeo.

Este uso del paisaje estereotípico europeo responde a un desencanto con el Japón natal de Studio Ghibli. Para Miyazaki, la función esperanzadora y humanista de su filmografía requiere de un espacio donde se puede encontrar dicha esperanza, que en este caso se encuentra en los espacios y paisajes europeos idealizados, a modo de muestra en el que un futuro mejor es posible.

Por último, es imprescindible hablar de los primeros trabajos de Miyazaki y Takahata antes de formar Ghibli. Aunque es evidente que el interés de ambos animadores por la cultura y estética europeas era más que notable antes de empezar sus carreras, ambos trabajaron como animadores en aclamadas series de televisión (algunas de las cuales serán tratadas en otros apartados) que ya estaban ambientadas en Europa o bebían de la cultura europea. Por tanto, aunque estas series no pertenecen a la tradición cultural europea que se ha puesto en relación con Ghibli a lo largo de este apartado, han participado en la formación del imaginario del estudio tal y como es hoy en día. En varias ocasiones se ha señalado cómo Miyazaki ha rescatado sus propios conceptos y diseños para dichas series de televisión y las ha remodelado para su obra posterior en Ghibli⁹. Muchas de estas series, como *Lupin III* (1971), *Heidi* (1974), *Ana de las tejas verdes* (1979) o *Detective Sherlock* (1984) tomarían como referencia personajes de la literatura europea y serían adaptadas por la televisión japonesa para ajustarse a su propio estilo y narrativa. Cabe recordar que, aunque Miyazaki y Takahata desempeñaron labores importantes en estas series, además de otras muchas de características similares, no fueron sus creadores ni impulsores de dichos proyectos. Sin embargo, ambos animadores aprovecharon la experiencia y su propio trabajo en estas producciones para aplicarlo más tarde a la filmografía de su estudio.

En este apartado se han tratado aquellos autores y elementos de la cultura europea con una influencia más evidente, con mayor peso dentro de la filmografía de Studio Ghibli, o con una relación más importante para su estudio en comparación con la filmografía de Michaël Dudok de Wit. A pesar de haberse seleccionado tan solo una pequeña parte de las influencias europeas de Studio Ghibli, es posible comprobar cómo, al igual que haría Dudok de Wit con su japonismo, el estudio se ha nutrido de varios elementos de nuestra cultura para darle una forma propia y configurar una filmografía de gran valor artístico.

⁹Renton, M (2017): “Hayao Miyazaki: de aquellas series, estas películas” en *Serializados*. Barcelona. <<https://serializados.com/hayao-miyazaki-aquellas-series-estas-peliculas/>> [Consulta: 20 de mayo de 2018]

3.2. Ghibli y Dudok de Wit: Animación, nostalgia y tiempo

Una de las razones que han llevado al éxito a Studio Ghibli ha sido la fuerte impronta personal en sus películas. Como el propio Dudok de Wit (2017) diría: “they make director films”. Este hecho es un rasgo común entre la filmografía del estudio y el animador, en cuyas respectivas filmografías es apreciable una gran libertad creativa. En este apartado se estudiarán algunas de las formas y temas comunes entre Ghibli y Dudok de Wit, explicando brevemente las similitudes y diferencias entre ambos.

Una de las similitudes más importantes, y quizás menos aparente, es la forma en la que Ghibli y Dudok de Wit entienden la función de la **animación** en sí. Ambas partes niegan que exista un mensaje moralizante en sus obras (Secarrant, 2017):

[...] a menudo Miyazaki se ha mostrado reticente a admitir la dimensión ética de su obra. Ha llegado a decir que no hace películas “con la intención de enviar mensaje a la humanidad. El único objetivo que tengo es que la gente vuelva a casa contenta”; y también que “es banal pensar que podemos afrontar los problemas del mundo adulto a través de la animación”¹⁰

Dudok de Wit se distancia de igual manera del concepto de moraleja en su filmografía. El propio animador reconoce que no “está interesado en hacer películas con una gran conclusión filosófica”, y que no está de acuerdo con que se le atribuyan moralejas a su obra. A pesar de que ambos autores reniegan de la moraleja en sus respectivas filmografías, esto no significa que estén carentes de mensaje o no inviten a la reflexión. Muy al contrario, y como ya se ha estudiado sobre Dudok de Wit, el animador holandés hace uso del medio para sugerir al espectador y hacer que profundice en sí mismo sobre un tema o sentimiento en concreto. Esto no supone una moraleja como tal, y sin embargo hace que tanto sus cortometrajes como su película (y no sería descabellado extenderlo a algunos de sus anuncios) estén cargados de contenido y marquen un antes y un después en la audiencia. De forma similar sucede con el cine de Studio Ghibli, en el que, a pesar de no transmitir una moraleja como tal, los personajes actúan de maneras muy concretas con un fin en particular. Miyazaki busca crear en sus películas un modelo de conducta para los niños y adolescentes, incitándoles a “independizarse” de sus padres y a evitar que éstos los coarten. El animador japonés, a pesar de no establecer una moraleja ni mensaje final en cada una de sus películas, tiende a mostrar formas de actuar y reacciones propias de cómo le gustaría a él que fuera el mundo. Esto tiene como resultado películas que, a pesar de no ser manifiestamente ecologistas, anti bélicas o humanistas, desprenden estos sentimientos y calan en el espectador a través de las palabras y acciones de sus personajes.

Esta forma de entender las distintas funciones de la animación está estrechamente relacionada con la forma en que la viven tanto el animador holandés como el estudio japonés. Dudok de Wit (2009), por ejemplo, a pesar de haber trabajado

¹⁰ Las citas están extraídas de: “Antonini, A. (2006). *L’incanto del mondo: Il cinema di Miyazaki Hayao*. Milano: *Il principe costante*”, y “Miyazaki, H. (2014). *Starting Point 1979-1996*. San Francisco: VIZ Media. P.50”, respectivamente.

como animador para publicidad, asegura que es incapaz de emprender un proyecto propio si no se obsesiona con la idea:

For me, I can't... I can't just do a film just because it's fun. Although I enjoy animating and sometimes I enjoy it a lot, if I make my own film I have to be totally, totally, madly in love with the idea. And it becomes an obsession: my only one wish is to make the film and to see it coming to life and to see it complete.

Resulta llamativo cómo esta forma de vivir el medio se asemeja tanto a la de Hayao Miyazaki (1979):

If I were asked to give my view, in a nutshell, of what animation is, I would say it is "whatever I want to create." The world of animation is wide, and it includes not only animated series for television, but also commercials, experimental films, and theatrical features. But no matter what others may say, if it isn't something I really want to work on, it isn't animation to me. [...] I'm talking about doing something with animation that can't be done with manga magazines, children's literature, or even live-action films. I'm talking about building a truly unique imaginary world, tossing in characters I like, and the creating a complete drama using them. Simply put, this is what animation is to me.

Ambos autores entienden, por tanto, la animación como un arte totalmente personal en el que volcarse por completo. A pesar de haber trabajado ambos en proyectos ajenos (Dudok de Wit en publicidad y Miyazaki en series de televisión) antes de dedicarse a sus propias producciones, Dudok de Wit y Miyazaki trabajan la animación desde una óptica muy personal.

Otro aspecto que une las animaciones de Studio Ghibli y Dudok de Wit es la **técnica**. En Studio Ghibli siempre se ha utilizado el método de animación tradicional, mediante el cual se dibujan a mano todas las poses que conforman el movimiento de los personajes y los distintos elementos dentro del encuadre. La razón principal por la que se han mantenido fieles a esta técnica es que, para los creativos del estudio, la animación no debe buscar nunca parecerse a la realidad, sino que ha de reflejar la visión que tiene el artista del mundo. Para Hayao Miyazaki esto es de especial importancia, hasta el punto de despreciar la animación que busca imitar lo real. Según Pau Secarrant (2017), no se comenzaron a integrar imágenes generadas digitalmente en las películas de Ghibli hasta que no se aseguraron de que la digitalización de algunas partes del proceso tendría como fin únicamente agilizar la producción, y nunca buscar el realismo.

La visión de Dudok de Wit en este aspecto es algo menos extrema. El animador holandés elige la animación tradicional en dos dimensiones no por una cuestión de realismo (o falta de él en su caso), sino por la conexión emocional que el autor tiene con este proceso. Como se habrá podido comprobar (y se seguirá estudiando), Michaël Dudok de Wit es un animador que se deja llevar por lo emocional en su filmografía, tanto a la hora de embarcarse en un proyecto como para conectar con el espectador. En su caso, pues, la técnica con la que más empatiza es la del dibujo fotograma a fotograma. El propio Dudok de Wit (2017) habla sobre esta preferencia en una entrevista:

I just love drawings. Human beings have been drawing for tens of thousands of years; that's incredible. I love the beauty of a line and the way the artist tries to stylize reality,

and I'm impressed by the way this art can have an immediate impact on our intuitive sensitivity.¹¹

El hecho de poderle imprimir a la línea dibujada una mayor personalidad y carácter propio es lo que fascina al animador de esta técnica. Sin embargo, Dudok de Wit no se posiciona en contra de otras formas de animación ni presenta una visión tan purista como la de Studio Ghibli, sino que aprecia toda técnica de animación. Esta convergencia de opiniones respecto a la técnica entre Studio Ghibli y Dudok de Wit tiene como resultado que *La tortuga roja* esté animada casi completamente a mano, pero integrando elementos generados por ordenador, como se estudiará con mayor profundidad en el siguiente capítulo.

Por otra parte, para la filmografía de Dudok de Wit el **tiempo** es un factor clave. Como ya se ha estudiado en apartados anteriores, la forma circular y repetitiva, a la vez que lineal, en la que el animador entiende el tiempo mismo juega un gran papel dentro de sus historias y en la manera en las que el espectador las percibe. El cine de Studio Ghibli hace gala de una temporalidad lineal en la mayoría de los casos, y aun así hay elementos y detalles en varias de sus películas que reflejan la concepción circular del tiempo tan extendida en la cultura asiática. Si bien no queda reflejada de la misma manera que en la obra de Dudok de Wit, la temporalidad en la filmografía de Ghibli se ve alterada por la mezcla de estilos y tiempos presentes en películas como *Nausicaä del valle del viento* (1984) o *El castillo ambulante* (2004). Según Secarrant (2017), la nostalgia por el futuro es típica del género *steampunk* del que bebe Hayao Miyazaki, y está ampliamente extendida por su filmografía. La mezcla de espacios y elementos de distintas épocas sería, según el autor, una consecuencia de la concepción circular del tiempo. Como ejemplo para este aspecto, es especialmente reseñable cómo *Nausicaä del valle del viento* transcurre en un futuro lejano, en el que el planeta ha sido prácticamente asolado por una Guerra Mundial, y en el que la humanidad ha sufrido una regresión hacia la Edad Media, pero con tecnología más avanzada.

Por otro lado, la **nostalgia** en el cine de Ghibli va mucho más allá de la mezcla de distintas temporalidades y espacios. Miyazaki (2014) entiende la animación como una representación de “un mundo de posibilidades perdidas”, que se manifiesta a través de nuestras fantasías y anhelos. Los modelos de conducta mencionados anteriormente son en gran parte los responsables de la nostalgia que desprenden gran parte de las obras de Studio Ghibli. Los personajes de Ghibli, y más concretamente de Miyazaki, tienen comportamientos que pueden considerarse como poco verosímiles a ojos del espectador medio, como consecuencia de una idealización del comportamiento humano. Los protagonistas de Ghibli no actúan como lo haría una persona del mundo en el que vivimos, sino que lo hacen de acuerdo a los valores y conductas que Miyazaki anhela en la sociedad (Secarrant, 2017):

Se percibe su mundo como expansivo y abierto a nuevas posibilidades que permiten la mejora personal y colectiva. Muchas de sus películas muestran el proceso de cambio y maduración del protagonista, que consigue superar sus problemas a partir de seguir el *bushido*, es decir, ponerse al servicio de los demás. Los samuráis de

¹¹ Anjum, H.(2016): Michael Dudok de Wit interview: “I don't think I need to keep the art of hand drawn animation alive” en *Easternkicks*. <<https://www.easternkicks.com/features/michael-dudok-de-wit-interview>> [Consulta: 22 de mayo de 2018]

Miyazaki no intentan vencer sino comprender, aceptar, y mediar. Es decir, devolver la esperanza.

Como es posible comprobar, el concepto de anhelo en Studio Ghibli no se distancia mucho del de Dudok de Wit. Si bien es cierto que en la filmografía de Ghibli el anhelo está más focalizado en la propia condición humana, tanto el estudio japonés como Dudok de Wit se recrean en esa nostalgia que consiguen plasmar en sus respectivas obras para transmitirla en el espectador y provocar la reflexión.

Merecen una especial mención la forma en la que Ghibli y Dudok de Wit tratan **la naturaleza** y **lo onírico**. La relación del animador holandés con la naturaleza es de profundo respeto, pero en un sentido contemplativo y de admiración al paisaje; mientras que Studio Ghibli representa a la naturaleza como un agente divino al que no hay que tratar de dominar. En el caso del estudio japonés esto es consecuencia de su tradición cultural con la religión shinto¹², en la que se reverencia a la naturaleza como un entramado espiritual que lo une todo. Así, aunque en ambos casos esta tiene un peso importante, Ghibli la incluye dentro de la temática de su filmografía, mientras que Dudok de Wit la utiliza más como herramienta sugestiva y de transición.

Respecto al plano onírico, tanto Miyazaki como Dudok de Wit hacen uso de una dualidad entre la realidad y la fantasía a través de secuencias oníricas que aportan o, en el caso de Ghibli, verbalizan las claves subtextuales de las diferentes tramas de su filmografía¹³. Aunque en Ghibli también se tiende a mezclar lo fantástico con lo real, lo verdaderamente relevante de esta comparación es cómo el estudio y el animador utilizan las inserciones oníricas de sus filmografías para guiar al espectador por la obra.

4. La relación entre Europa y Japón en la animación

4.1. Co-producciones eurojaponesas

Ahora que se conocen en profundidad las dos figuras más importantes en el proceso de realización de *La tortuga roja* es importante, con el fin de resaltar la relevancia de la propia película, contextualizar el concepto de coproducción en un marco eurojaponés. No son pocos los casos de coproducciones entre distintos países de Europa y Japón, por lo que en este apartado se seleccionarán los casos más importantes para explicar brevemente las razones de sus éxitos o los resultados obtenidos con cada una de ellas.

Las coproducciones entre Europa y Japón comenzaron a abrirse camino a partir de la década de los años setenta. Éstas estaban formadas casi en su totalidad por series animadas para televisión, en pocas ocasiones con más de una temporada. La serie que marcó el inicio de un período de fructíferas coproducciones eurojaponesas fue *Oum le*

¹² Wisecrack, "The Philosophy of Miyazaki – Wisecrack Edition" en *YouTube*.

<<https://www.youtube.com/watch?v=es8iacHu1PA&t=148s&list=LLWjJrSE1ZGsOJrtb0dPhVRQ&index=4>>

[Consulta: 28 de mayo de 2018]

¹³ Por ejemplo, en *El viento se levanta* (2013) el protagonista encuentra la resolución de uno de sus conflictos internos a través de una secuencia onírica en la que se le dan las claves para entender mejor el mundo que le rodea.

dauphin blanc (1971)¹⁴, que únicamente contó con 13 episodios, pero que años después tendría su propio remake en animación 3D. Fue a partir de entonces que se produjeron algunas series de gran relevancia en las televisiones europeas y japonesa:

- **Calimero y Priscilla** (1971-1972): El personaje fue creado por Carlo Peroni (Italia, 1929-2011) y los hermanos Nino y Toni Pagot (Italia, 1921-2001) en 1963. Calimero ha pasado por tres series infantiles distintas, la original de 1972, *Calimero y Priscilla*; una posterior en 1992, *Calimero y Valeriano*; y otra generada por ordenador en 2014, *Calimero*. Las dos primeras series fueron fruto de la compra del personaje por el estudio Toei Animation, en Japón, que llegó a acuerdos de distribución en distintos países europeos¹⁵. Las series de este personaje son unos de los pocos ejemplos de coproducciones eurojaponesas que hayan perdurado en el tiempo, y su continuada renovación es síntoma inequívoco de su éxito y aceptación por el público.
- **Heidi** (1974): Esta coproducción entre Nippon Animation (Japón) y Zweites Deutsches Fernsehen (Alemania) adaptó a la pequeña pantalla la novela de Johana Spyri (Suiza, 1827-1901), y es probablemente el ejemplo más reseñable de coproducción eurojaponesa. *Heidi* fue en su fecha de estreno una serie muy exitosa, hasta el punto de convertirse en una serie infantil indispensable. Tal y como sucedería con otros clásicos, fue retomada de nuevo como serie de animación 3D. Los propios Isao Takahata y Hayao Miyazaki trabajaron en esta serie, encargándose de la dirección y el *layout*, respectivamente.
- **Érase una vez...** (1978): Se trata de una coproducción eurojaponesa peculiar, ya que colaboraron varios estudios de distintos países europeos, un estudio canadiense y otro japonés (Tatsunoko Production). Se trata una saga de series infantiles creada por Albert Barillé (Francia, 1920-2009), de aproximadamente 25 capítulos cada una. Cada entrega de la saga profundiza en distintos aspectos culturales como la historia o el cuerpo humano con un fin didáctico hacia el público infantil. Al igual que sucede con *Calimero*, queda demostrado el éxito de la saga *Érase una vez...* con sus constantes renovaciones hasta el año 2000.
- **Ulises 31** (1982): Creada por Nina Wolmark (Bielorrusia, 1941) y Jean Chalopin (Francia, 1950), y producida por DiC Entertainment (Francia) y Tokyo Movie Sinsha (Japón). Ulises 31 es una adaptación de *La Odisea* de Homero al género

¹⁴ Japan Expo Paris (2017): "True facts about animation: Europe-Japan anime co-productions". París. <https://www.japan-expo-paris.com/en/actualites/true-facts-about-animation-europe-japan-anime-co-productions_104773.htm> [Consulta: 28 de mayo de 2018]

¹⁵ Anime News Network: "Calimero (TV 1/1972)" y "Calimero (TV 2/1992)" <<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=1234>> y <<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=1235>> [Consulta: 28 de mayo de 2018]

de la aventura espacial¹⁶. Esta serie tuvo una gran repercusión al ser el primer anime eurojaponés con las características tan propias de la animación japonesa (ojos grandes, labios desdibujados, pocos dibujos por segundo...).

- ***D'Artacán y los tres mosqueperros*** (1981-1982): Esta adaptación de la obra de Alexandre Dumas (1802-1870) fue producida por BRB Internacional, una compañía española, y la ya conocida Nippon Animation, que decidiría lanzarse a una segunda coproducción tras el éxito de Heidi. La serie ha logrado calar en el público infantil de la época y actual, teniendo un éxito prolongado durante más de treinta años¹⁷.
- ***Detective Sherlock*** (1984): *Detective Sherlock* es de especial importancia para esta investigación no sólo por su éxito, sino por tratarse de la última producción para televisión en la que trabajó Miyazaki antes de iniciar Studio Ghibli, y suponer un cierre en el período de coproducciones internacionales eurojaponesas¹⁸. La serie fue producida por la japonesa TMS Entertainment y la italiana RAI, motivadas por el éxito de las coproducciones anteriores. En *Detective Sherlock* se adaptan las historias del personaje Sherlock Holmes al público infantil, con animales antropomórficos como personajes principales. La elección de adaptar la novela de Arthur Conan Doyle (Reino Unido, 1859-1930) a la pequeña pantalla vino de la mano de dos razones principalmente: la de satisfacer la fascinación del público japonés por el personaje de Sherlock Holmes¹⁹ y la de acercar la cultura a los niños.

Estos son sólo algunos ejemplos de las series más relevantes durante este período de tiempo. Sin embargo, hubo otras muchas coproducciones de características similares, como *Las aventuras de Tom Sawyer* (1980) o *La vuelta al mundo de Willy Fog* (1983). Cabe preguntarse por qué, si estas series tuvieron una aceptación tan amplia, el período de coproducciones entre Japón y Europa fue tan corto. María Lorenzo (2008) trata de darle una explicación a este final:

However, the animated adaptation of literary works is a nearly extinct genre in present day TV. Among all factors that contributed to its expiration, the multiplication of TV channels has given prevalence to other kind of animated shows, as Japanese animated science-fiction and fantasy series such as Akira Toriyama's Dragon Ball (Doragon Bôru Daisuke Nishio, 1986), which format approaches to soap opera; or the

¹⁶ ABC Hemeroteca: "«Ulyses 31», una nueva serie de dibujos animados" en ABC. Madrid. <<http://hemeroteca.abc.es/nav/Navigate.exe/hemeroteca/madrid/abc/1982/09/30/109.html>> [Consulta: 28 de mayo de 2018]

¹⁷ Álvarez, I. (2012): "'D'Artacán y los tres mosqueperros': treinta años persiguiendo al malvado" en *20 minutos*. Madrid. <<https://www.20minutos.es/noticia/1612103/0/dartacan-mosqueperros/aniversario/30-anos/>> [Consulta: 5 de junio de 2018]

¹⁸ En palabras de la Doctora María Hernández Lorenzo, *Detective Sherlock* es "the end firecracker of this Golden Age", refiriéndose a la década de fructíferas coproducciones eurojaponesas.

¹⁹ Robert Smith, I. (2012): "Sherlock Hound and the Transnational" en *Alluvium journal* <<https://www.alluvium-journal.org/2012/08/01/sherlock-hound-and-the-transnational/>> [Consulta: 5 de junio de 2018]

animated sitcoms re-emerging in 1988 as a successful model of prime time series with *The Simpsons* (Matt Groening). Ironically, DVD, Wire TV and Digital TV channels have created new spaces for old series, a diversified cultural offering that appeals again to youngsters, but especially to adult audiences that want to re-visit the myths from their childhood.

De las palabras de la Doctora Lorenzo se puede extraer, además, un concepto muy importante que no hace sino demostrar la importancia de estas series para el público infantil de su época: se han seguido comercializando, y tal y como se ha comprobado anteriormente, se han adaptado al público moderno, también con una gran aceptación. Dados estos precedentes históricos resulta evidente que la decisión de Ghibli de contactar con un director extranjero, a pesar de ser arriesgada, estaba tomada sobre una base sólida de coproducciones eurojaponesas de enorme éxito.

4.2. Intercambio de influencias entre la animación japonesa y europea

El intercambio cultural entre Japón y Europa adquiere a partir de la década de los 70 un nuevo matiz. La **animación** se suma al tráfico de referentes, bebiendo por completo de la cultura europea, a través de la cual se materializan las series producidas, y dándole forma a través del anime japonés. Resulta llamativo cómo la mayor parte de los ejemplos destacados en el apartado anterior corresponden a adaptaciones de obras literarias europeas. La razón detrás de este hecho es que las series pretendían cumplir una función educativa a la vez que entretenían. Al tratarse de obras simplificadas tanto en contenido y forma, es más fácil para el público infantil conectar con estas historias y acercarse a la literatura. Sin embargo, el Doctor Iain Robert Smith (2012) señala que el uso continuado y descuidado de estos referentes internacionales puede tener sus consecuencias perversas:

Firstly, I would like to consider Sherlock Holmes in relation to the notion of 'cultural discount'. [...] this notion suggests that programmes which are rooted in a particular culture have diminished appeal elsewhere as 'viewers find it difficult to identify with the style, values, beliefs, institutions and behavioural patterns of the material in question' [...]. While this argument risks cultural essentialism, and would not be able to account for the global popularity of a character like Sherlock Holmes, it has been usefully developed by Koichi Iwabuchi who utilises the notion of 'cultural odour' to understand the associations between a particular product and 'the cultural features of a country of origin and images or ideas of its national... way of life' [...] Iwabuchi argues that the 'bodily, racial and ethnic characteristics are erased or softened' (Iwabuchi 28) in much of the anime that is exported around the world. In other words, the 'cultural odour' of these texts has been reduced as part of an internationalisation strategy to produce works which will be accepted outside of the Japanese market. As he argues, such a strategy has led a number of critics to position anime with the word 'mukokuseki' (stateless) to suggest that these are works without a national identity. It should be noted, however, that 'mukokuseki' is used in Japan in two different, though not mutually exclusive ways: to suggest the mixing of elements of multiple cultural origins, and to imply the erasure of visible ethnic and cultural characteristics' (Iwabuchi 71).

Según la tesis de Smith, (que en este caso está dirigida al personaje Sherlock Holmes, pero es perfectamente aplicable a cualquiera de los casos anteriores) la repetición e internacionalización de personajes o referentes propios de una cultura

podría acabar desdibujando algunos de sus valores esenciales a favor de una mayor aceptación en el mercado, creando un producto que, aparentemente, no procede de ningún lugar. Smith habla de este fenómeno especialmente en referencia a cómo en estas coproducciones se tienden a eliminar marcadores raciales de los personajes.

Por otro lado, y al igual que sucedería con Studio Ghibli, estas coproducciones se adaptarían en su mayoría situándose en espacios europeos. A excepción de *Ulises 31*, todas estas series estaban adaptadas en paisajes naturales y urbanos propios de la tradición y geografía europeas, en lugar de adaptarse a entornos completamente nuevos o asiáticos. Esto cumpliría la doble función de presentar entornos exóticos para el público asiático y conectar mejor con el europeo, al mostrar entornos reconocibles. A pesar de que, como ya se ha estudiado, la relación textual entre Europa y Japón perdiera su peso, este aspecto concreto de la influencia cultural ha perdurado hasta la actualidad, de forma que se siguen produciendo animes que, a pesar de no ser fruto de coproducciones eurojaponesas, recurren al espacio europeo para situar sus historias. Algunos ejemplos de animes exitosos que hayan recurrido a esta europeización del espacio serían *Fullmetal Alchemist* (2003), *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (2009), o *El ataque de los titanes* (2013), que a pesar de estar situadas en mundos de fantasía se desarrollan en espacios de aspecto europeo, tomando como principal referencia paisajes urbanos alemanes.

5. La tortuga roja

5.1. Ficha técnica

Título: *La tortuga roja* (*The red turtle*)

Año: 2016

Duración: 80 minutos

Dirección: Michaël Dudok de Wit

Guion: Michaël Dudok de Wit y Pascale Ferran

Estudios: Wild Bunch, Why Not Productions, Studio Ghibli

Países: Francia y Japón

Sinopsis:

Un hombre naufraga en una isla desierta. Allí se adapta para sobrevivir y construye una barca para escapar. Sin embargo, sus intentos se ven frustrados por una tortuga marina roja. Tras un suceso violento la tortuga muere varada en la arena, transformándose en una mujer. El náufrago y ella forman una familia y viven juntos en la isla.

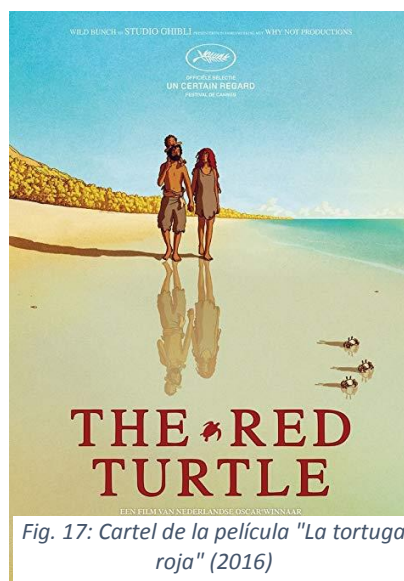


Fig. 17: Cartel de la película "La tortuga roja" (2016)

Premios y nominaciones²⁰:

Premios Oscar: Nominado a mejor largometraje animado (2016)

Festival de Cannes: Un Certain Regard²¹ (2016)

Premios Annie: Mejor película independiente. 5 nominaciones. (2016)

Premios César: Nominada a Mejor film de animación (2016)

Critics Choice Awards: Nominada a mejor película de animación (2016)

Críticos de Los Angeles: Nominada a mejor film de animación (2016)

Asociación de Críticos de Chicago: Nominada a Mejor film de animación (2016)

Premios del Cine Europeo: Nominada a mejor film de animación europeo (2016)

Festival de Gijón: Nominada a mejor largometraje de animación (2016)

Satellite Awards: Nominada a Mejor largometraje de animación (2016)

Premios Gaudí: Nominada a Mejor película europea (2017)

²⁰ Filmaffinity España: "La tortuga roja" <<https://www.filmaffinity.com/es/film932838.html>> [Consulta: 7 de junio de 2018]

²¹ Nombre que recibe el premio especial del jurado en el festival de Cannes

5.2. Historia y características de la coproducción

La tortuga roja es, como ya se ha comentado, fruto de una coproducción difícil de concebir en un principio. En este apartado se estudiarán los pasos que se siguieron para dar fruto a esta coproducción, haciendo especial énfasis en la gestión de la idea, así como los diferentes aspectos en los que tuvieron que colaborar Studio Ghibli y Michaël Dudok de Wit para llevar a cabo *La tortuga roja* de forma exitosa. Así, no se profundizará tanto en el proceso de creación de la película como en los factores y decisiones que competen exclusivamente a Michaël Dudok de Wit y Studio Ghibli.

En 2006 Michaël Dudok de Wit recibió un mensaje de Studio Ghibli, preguntándole si estaría interesado en dirigir una película para el estudio²². En Studio Ghibli no estaban interesados en encargarle una película a partir de un guion o una idea que tuvieran preparada. Muy al contrario, querían que él ideara una película desde el principio (Dudok de Wit, 2017):

It was their initiative -- they wrote to me. I wouldn't even think of writing to them saying, "Can we work together?" They wrote to me out of the blue, literally saying, "Have you thought of making a feature film? Because we like your short film *Father and Daughter* a lot. If you're thinking of making a feature film, we would like to co-produce it with *Wild Bunch* in Paris." *Wild Bunch* has been their distributor for decades. [...] My next question was, "Do you have a story you want me to translate into a film? Do you want me to make it in Japan? Do you want the film to look Japanese?" Every time they said, "No, no. You propose the story, you propose the visual style. The idea is not to make this at Studio Ghibli. We've got buildings full of our own projects. You stay in Europe and make it there."

Studio Ghibli sabía que era una decisión arriesgada, pero su interés no residía, en producir una película que se pudiera entender como “típica” del estudio, sino en producir algo completamente distinto, desde un punto de vista diferente. Por eso Isao Takahata y Toshio Suzuki, co-fundadores de Studio Ghibli junto a Hayao Miyazaki, entablaron conversaciones con el animador holandés en relación a la historia y los procesos de producción. Para acercarse más a la visión del estudio, Dudok de Wit pidió que este supervisara la película²³, por lo que Isao Takahata asumió el rol de “productor creativo” del filme. La fluida colaboración a partir de ese momento hizo que, pese a ser Dudok de Wit quien tenía total control creativo sobre la película, el estudio tuviera potestad para sugerir cambios y aportar su propia visión sobre el proyecto (Dudok de Wit, 2017):

So on several levels, I asked for their feedback, which they gave. Politely, they said, "You know, this is what we feel." Sometimes they even disagreed with each other,

²² Vincent Maraval, director de *Wild Bunch*, cuenta, por otro lado, que a Dudok de Wit le llegó la noticia a través de él. Según Maraval, Miyazaki le había encargado contactar con el animador holandés para hacerle la proposición. De acuerdo con el productor, Miyazaki le dijo: “If one day Studio Ghibli decides to produce an animator from outside the studio, it will be him”. Dado que no hay más registro de esta conversación que una pequeña cita en un artículo, cabe pensar que la versión de la historia de Maraval sea una estrategia de marketing para crear intriga alrededor de la película, por lo que se tomará la versión oficial de Dudok de Wit como la oficial.

²³ Este interés por parte de Dudok de Wit en buscar consejo y opiniones por parte del estudio desconcertó en un principio a Suzuki y Takahata, quienes, siguiendo la política habitual del estudio, tenían la intención de dar libertad creativa absoluta al director.

but they told me simply what they felt. At the end of each feedback, they would say, "So this is our opinion, but you're the director, so you decide." They didn't put pressure on me. Sometimes they felt strongly about something. For example, they once asked me, "Are you sure you want to do that? We really liked what you did in the previous version of the storyboard." Because they trusted me so much, in return, I trusted them a lot. I listened a lot. I asked them questions. I needed to hear from them because sometimes the sheer exhaustion, the sheer relentlessness of doing a storyboard, year after year, you don't see the bigger picture.

Como es lógico, todas las conversaciones a las que hace referencia Dudok de Wit estuvieron sujetas a una serie de dificultades en lo que a la comunicación entre ambas partes se refiere. El animador relata que hubo un lento proceso de adaptación en el que tuvo que acostumbrarse a la forma de dialogar y negociar con sus compañeros japoneses, a lo que se sumaba la dificultad de conversar a través de una intérprete. Dudok de Wit (2017) cuenta que, las conversaciones con Suzuki y Takahata pronto giraban en torno a sentimientos, filosofía y simbolismo, temas en los que el autor está acostumbrado a "hablar entre líneas". El animador relata cómo tuvo que adaptar también la forma de afrontar esos temas en aras de un correcto desarrollo de las conversaciones con sus productores japoneses.²⁴

Tal y como se ha estudiado, Ghibli no buscaba contar una historia en concreto, sino que querían que Dudok de Wit planteara algo con lo que se sintiera cómodo y pudiera liberar su creatividad, por lo que le pidieron que propusiera una él mismo. El animador cuenta que la inspiración le vino de la nada: se propuso escribir un guion sobre un naufrago en una isla desierta. Según el propio Dudok de Wit, una vez tuvo la idea fue fácil escribir un primer borrador de la película, al haberse nutrido desde pequeño de cuentos de distintos lugares del mundo, además de mitología griega y romana. Dudok de Wit destaca también los cuentos recopilados en *Kwaidan* (Lafcadio Hearn), libro que recibió como regalo por parte de Ghibli, de los que extrajo varias ideas que le inspiraron para el desarrollo de *La tortuga roja* por su estrecha relación con la naturaleza y lo onírico.

Otro aspecto fundamental en esta coproducción fue la dimensión que desde un principio se le trató de dar al proceso de creación de la película. Tanto Studio Ghibli como Dudok de Wit sabían que un proyecto de estas características requería tiempo y mucho esfuerzo por ambas partes, por lo que decidieron dedicarle una atención especial. Esta atención consistía principalmente en el tamaño del equipo y el tiempo que se le destinaría a la producción del filme (Dudok de Wit, 2017):

I don't know who mentioned it first, whether it was them or me, but they agreed: this is not the kind of film where you have a big team and just get going and finish in a couple of years. This is a film where you need a small team, because I as a director like to keep on exploring as we started. You have the luxury to make some errors and correct them and continue.

Aunque siguiendo las palabras del animador no es posible saber quién propuso trabajar con un equipo reducido en un primer momento, sí que es evidente que en Studio

²⁴ Ver nota 11

Ghibli estuvieron dispuestos a darle el margen de tiempo necesario a Dudok de Wit para que pudiera explorar todo lo posible su idea y alcanzar el máximo potencial creativo del director. Además, Dudok de Wit tenía un especial interés en contar con un equipo reducido. Según explica el propio animador, para él era muy importante poder compenetrar bien con su equipo y que todos los animadores que trabajaran en la película estuvieran al corriente de qué procesos se estaban llevando a cabo, además del estado general de la película. Para conseguir esto, tanto Dudok de Wit como Ghibli estuvieron de acuerdo en que lo mejor sería contar con un equipo reducido de animadores que trabajarían con el director en el estudio Prima Linea, en París. Además de las razones mencionadas anteriormente, cabe destacar que Dudok de Wit estaba acostumbrado a trabajar en proyectos de una envergadura mucho menor, con equipos aún más pequeños que el que contaban para *La tortuga roja*, y que esto ya suponía un reto para él, quien ha manifestado en varias ocasiones que se siente más cómodo trabajando solo.

Así pues, se puede extraer de lo que se ha estudiado en este apartado que el proceso de creación de *La tortuga roja* fue poco común, no sólo por tratarse Dudok de Wit del primer director ajeno al propio estudio, además de europeo, al que Studio Ghibli le encargaba un proyecto, sino por la confianza que depositaron en él desde un principio. El estudio japonés demostró en varias ocasiones que su intención era la de dejar que el director holandés creara libremente, motivo por el cual Dudok de Wit respondió con ganas de colaborar y de recibir consejo de Ghibli, dando lugar a una película con mucho de ambas partes.

5.3. Resultados artísticos de la coproducción: Características de Ghibli y Michaël Dudok de Wit presentes en la película.

A pesar de ser el resultado de una coproducción entre Dudok de Wit y Studio Ghibli, *La tortuga roja*, en palabras del crítico de cine Robbie Collin (2017), no se parece a ninguna película anterior de Ghibli. Esto es consecuencia de la libertad creativa de la que disponía el animador holandés durante la realización de la película, tal y como se ha estudiado en el apartado anterior. No obstante, es posible observar cómo esta película conecta con los temas recurrentes (y casi definitorios), además de los estilos de la filmografía de Dudok de Wit y Studio Ghibli. En este apartado se estudiarán los aspectos de la película que conectan con dichos temas, exponiendo de qué valores e idiosincrasias es heredera la película, y cómo la cooperación entre ambas partes ha transformado algunas de esas características para dar lugar a algo nuevo.

En primer lugar, es preciso hablar del estilo visual de *La tortuga roja*. A simple vista, la película se aleja mucho del registro gráfico de Dudok de Wit o de Studio Ghibli. Esto se debe a la voluntad del animador de imprimirle un carácter propio a la película (Brewer, 2017):

With free rein on the style of animation, Michael couldn't help but be influenced by the studio's aesthetics but also avoided directly following their techniques. "I was influenced by Japanese sensibility by osmosis, so if there's something in *The Red Turtle* that reminds us of the far east that's because I love the beauty of it. But the purpose of this exercise is to have a fresh angle, something different."

Aunque Dudok de Wit nunca se ha alejado de sus referentes asiáticos a la hora de abordar el estilo gráfico de sus cortometrajes, en *La tortuga roja* retoma el estilo de dibujo del que ya haría uso en algunos de sus trabajos publicitarios, basado en la *ligne claire* popularizada por Hergé (1907-1983). El animador holandés adopta, tratando de alejarse de un estilo gráfico manifiestamente japonés (tanto él como Studio Ghibli estaban de acuerdo en que tratar de emularlo sería un error), una técnica que le es familiar por su tradición cultural y por haberla usado en al menos una ocasión anterior. Sin embargo, tal y como menciona Brewer, Dudok de Wit ha bebido desde los comienzos de su carrera de la ilustración asiática, por lo que no es sorprendente que la película guarde ciertas similitudes en algunos aspectos con estas formas. Tampoco sorprende la elección de esta técnica teniendo en cuenta la herencia japonista de la que proviene, tal y como se ha estudiado en el primer punto de la investigación a través de las palabras de Jesús Palacios. Destaca especialmente el uso del espacio negativo en el encuadre a través de planos amplios en los que a menudo predomina la naturaleza y el vacío del cielo.

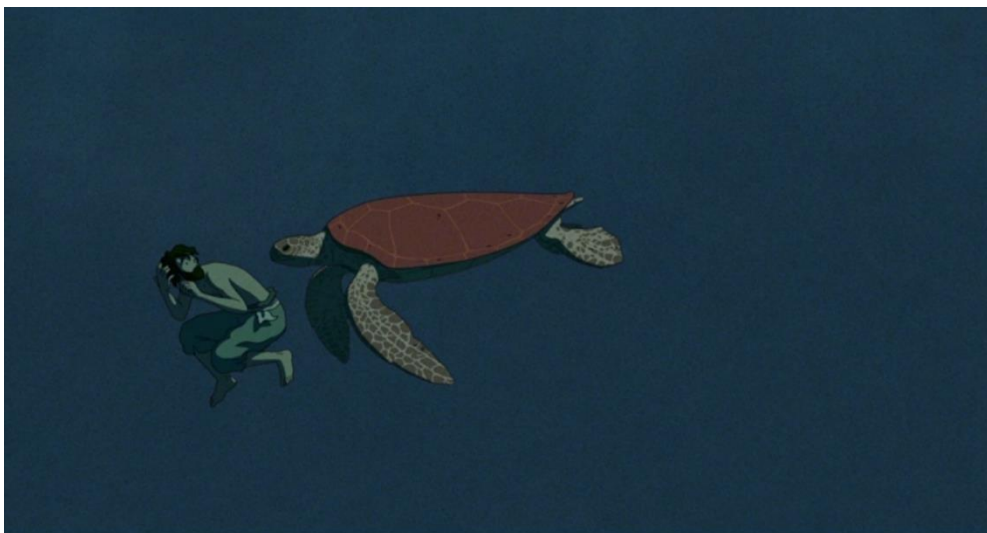


Fig. 18: Ejemplo de uso del espacio negativo en la película "La tortuga roja" (2016).

Este estilo visual se configura mediante varios elementos, consecuencia de la colaboración entre Dudok de Wit y Studio Ghibli. Por primera vez, el animador deja de lado los dibujos a papel y lápiz a favor de tabletas gráficas. Esta elección no sólo aporta claridad a la línea, alejándose aún más de estilo original de Dudok de Wit²⁵, sino que permite una mejor colaboración con el resto de animadores y el estudio. Siguiendo con la política habitual de Ghibli, la animación 3D se utilizó tan solo para acelerar procesos que hubieran requerido mucho tiempo para dibujar a mano, por lo que las tortugas se modelaron y animaron a ordenador, y posteriormente se texturizaron e integraron en el entorno 2D. Estas dos técnicas se mezclaron también con las texturas a carbón sobre papel de las que ya habría hecho uso Dudok de Wit en ocasiones anteriores, presentes especialmente en los fondos.

El siguiente aspecto a tratar es el papel de la naturaleza en *La tortuga roja*. El enfoque sobre la naturaleza que Dudok de Wit buscaba para la película cambia con respecto a sus cortometrajes: si bien en *El monje y el pez* o *Padre e hija* la naturaleza

²⁵ El animador siempre ha expresado que una de las razones que le mueven a animar con papel y lápiz es la irregularidad y la imperfección de la línea, lo que se contrapone al resultado final de *La tortuga roja*.

jugaba un papel contemplativo, que servía como apoyo para reflejar los sentimientos de los personajes y conducir la narrativa, en *La tortuga roja* es prácticamente un personaje más. Dudok de Wit explica cómo su intención en esta película era la de mostrar la naturaleza no solamente como algo bello de lo que es posible disfrutar, sino como como un ente mucho más grande que puede ser también aterrador e inclemente. Para conseguir esto, el director hace mucho más que simplemente situar la acción en una isla desierta: la importancia de los fenómenos meteorológicos en la historia, la relación de los personajes con la fauna (de la que el animador se vale para volver a incluir pequeños momentos cómicos y entrañables en la historia) y flora de la isla, la forma de encuadrar la acción, y el uso de secuencias oníricas son algunos de los recursos de los que se vale el animador holandés para darle un peso especial y distintivo a la naturaleza con respecto a su filmografía anterior. De este modo, la historia de *La tortuga roja* no se centra tanto en cómo un náufrago sobrevive en la naturaleza, sino cómo le afecta la soledad en ese entorno (Dudok de Wit, 2017):

I wasn't attracted to the idea of how to survive in the wild -that has been done beautifully over and over again- I was more interested in the idea of [...] how do you feel alone in nature, and who are you [...] really, because you can't... you don't have society to mirror you, you don't have anyone mirror you. You're your true self but, what is that?

Dudok de Wit decide mostrar los conflictos internos de los personajes de *La tortuga roja* a través de sus acciones, a menudo cargadas de simbolismo, y secuencias oníricas. Prescinde así de toda forma de verbalización, a favor de una narrativa silenciosa y personal que, al igual que en sus cortometrajes, establece un diálogo con el espectador, quien completa el sentido de las imágenes que visiona. Cabe destacar que la mayoría de estas secuencias simbólicas se valen de la naturaleza para transmitir dichos sentimientos. Por ejemplo, justo antes de que el hijo de los protagonistas decida abandonar la isla, esta es arrasada por un tsunami, dejando a la familia desprotegida y malherida: en este suceso culminan las reflexiones del hijo, y muestra lo que significa su partida para la familia. Respecto a las secuencias oníricas, estas ocurren de forma más evidente al principio de la película, cuando el náufrago está aún solo y desea salir de la isla. Los sueños y la realidad se mezclan constantemente, haciendo la línea que los separa aún más borrosa que en la filmografía anterior de Dudok de Wit. A medida que avanza *La tortuga roja*, las secuencias oníricas se diferencian menos de la realidad, dejando en el espectador la duda de qué es una expresión de los sentimientos de los personajes y qué ha sucedido en realidad. Este cambio a una combinación más difusa entre lo onírico y real se aleja considerablemente del uso que le da Ghibli en su filmografía, en la que los sueños se identifican abiertamente como tales y cuyos mensajes están claros en mayor o menor medida. No obstante, Dudok de Wit afirma que muchas de las conversaciones que mantuvo con Takahata acerca del desarrollo de la historia giraban en torno a qué simbología utilizar en el transcurso de la historia y las secuencias oníricas, ya que había ciertos elementos que podían interpretarse de una manera distinta en Europa y Japón. La puesta en común entre ambas culturas del significado de algunos elementos, como el mar, el fuego, la lluvia o la flora dan lugar a una simbología propia de la colaboración entre ambas partes.

Por último, esta película comparte con la filmografía de Ghibli y Dudok de Wit la concepción circular del tiempo. El director vuelve a usar como tema el paso del tiempo y el ciclo de la vida para contar la historia de *La tortuga roja*. En este aspecto, la muestra

más evidente del uso del tiempo como elemento circular es la forma que Dudok de Wit tiene de mostrar la evolución de la familia. La película comienza con un hombre naufragando en una isla, y acaba con un hombre distinto saliendo de ella, completando en cierto modo los intentos fallidos de su padre de escapar. Una vez que el hijo ha abandonado la isla, los padres mueren juntos por causas naturales, terminando el ciclo que empezaron.

La tortuga roja es, como se ha podido comprobar, un filme que no comulga con el esquema o la idea preconcebida que se podría tener sobre una película de Studio Ghibli. No obstante, la insistente curiosidad de Michaël Dudok de Wit sobre la opinión de sus productores japoneses y el apoyo que el animador tuvo a nivel creativo por parte de Isao Takahata fueron claves para que la película siguiera teniendo elementos reconocibles de ambas partes. El mero hecho de que la naturaleza, el simbolismo y lo onírico tengan una presencia tan importante en *La tortuga roja* es una muestra evidente de que la película se nutre de las personalidades de ambas partes, a lo que se añaden los distintos enfoques marcados por la multiculturalidad del proyecto. Esto no hace sino desembocar en una película cargada de matices e interpretaciones en la que se puede leer mucho tanto del director holandés como del estudio japonés.

5.4. Resultados económicos y recepción de *La tortuga roja*

La tortuga roja es una película de particular interés tanto por sus circunstancias de producción como por el resultado final. Sin embargo, parece evidente que una película no puede escapar de su naturaleza comercial, y *La tortuga roja* estaría considerada un fracaso si no hubiera alcanzado unas cifras aceptables en taquilla. En este apartado se analizarán los datos económicos disponibles sobre la recaudación, y en menor medida la recepción general del público, con el fin de determinar si la película ha conseguido su objetivo de ser un producto comercialmente exitoso, o al menos, rentable.

A pesar de tener a Studio Ghibli como uno de los principales motores del proyecto, al haber sido distribuida por Wild Bunch, en términos económicos *La tortuga roja* es una película francesa. Es muy importante tener este hecho en cuenta a la hora de analizar los datos de recaudación en taquilla de la película, ya que el mercado cinematográfico francés está sujeto a una serie de características, especialmente en el terreno de la animación, que lo diferencian del resto de mercados europeos, o el japonés. Destaremos dos de estas características a fin de poder analizar los datos de recaudación de *La tortuga roja*, la saturación del mercado y la baja recepción de las películas animadas nacionales.

En 2016 el cine de animación francés llevaba un año enfrentándose a una aceptación muy por debajo de lo rentable. En junio de ese año, cinco de las siete películas francesas de animación estrenadas hasta la fecha obtuvieron cifras en taquilla muy inferiores a lo que sus productores y distribuidores esperaban, consiguiendo algunas, como *Phantom Boy* (2015) y *El techo del mundo* (2015) menos de la mitad de las entradas vendidas que se preveían. Esta baja recepción del cine animado nacional es achacada en un artículo de Stéphane Dreyfus (2016) a razones como el reducido margen de proyección, en el que las películas animadas contaban con escasos días y horarios en los cines franceses; la presión del cine animado americano, capaz de asumir

costes publicitarios mucho más elevados; una previsión del *target* poco efectiva, en la que a menudo se catalogan como infantiles películas que abarcan un público objetivo más adulto; o el decreciente gusto por la animación 2D con temas duros y complejos, a favor de una animación 3D con una tonalidad más desenfadada. Esta coyuntura es aún más preocupante al tener en cuenta lo extremadamente competitivo del mercado cinematográfico francés, en el que el número de estrenos por semana es muy elevado, haciendo más difícil la visibilización de la película (Dudok de Wit, 2017):

My producer told me: “In France, between fifteen and twenty new features come out, in general, every week [...]. You make the most beautiful film on earth and it may disappear [...] because a new wave of films comes in all the time. People don't even hear about it [...] even if the film is good.”

La tortuga roja, no obstante, apenas se vio afectada por las idiosincrasias del mercado francés, lo que se debe principalmente a dos razones que pusieron el punto de mira de los espectadores sobre ella: el respaldo de Studio Ghibli, que había conseguido crear intriga; y su pronta selección en el festival de Cannes. Una vez analizado el marco económico en que se produjo el estreno de *La tortuga roja* es necesario ponerlo en relación con su recaudación nacional e internacional, con el fin de determinar si la película consiguió sus objetivos.

En su primera semana de estreno, *La tortuga roja* recaudó casi medio millón de dólares, habiéndose estrenado en ciento cuarenta y nueve salas y posicionándose quinta entre las diez más taquilleras de Francia. Aunque la película se situó por debajo de películas de origen estadounidense más comerciales, consiguió unas cifras aceptables dadas sus circunstancias, superando incluso a otros títulos del propio Studio Ghibli como *El cuento de la princesa Kaguya* (2013), que recaudó cien mil dólares menos en su primera semana. Los resultados económicos de esta primera semana fueron cruciales, y gracias a estos se mantuvo en cartelera el tiempo suficiente para llegar a recaudar más de dos millones de dólares en todo su circuito de exhibición en Francia.

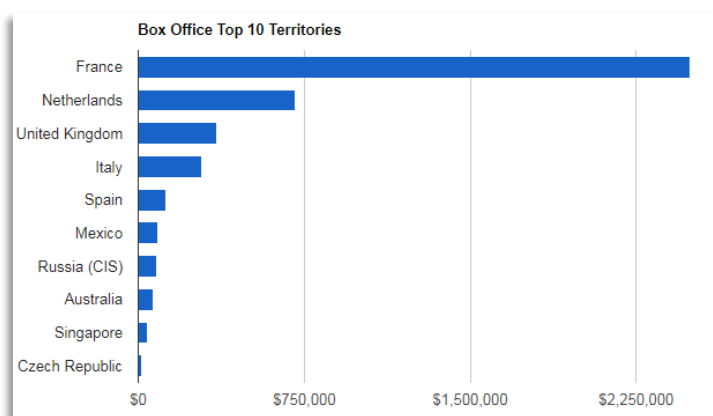


Fig. 19: Gráfico que muestra los 10 países con mayor recaudación de "La tortuga roja". Fuente: the-numbers.com

Tal y como indica la tabla en la figura 19, los resultados económicos en el marco internacional también fueron satisfactorios para una película de estas características, llegando a recaudar más de cinco millones y medio de dólares en el extranjero. Como puede observarse, el grueso de la recaudación de la película fue dentro del marco europeo.

Aunque la recaudación en taquilla fue modesta en comparación con títulos de una índole más comercial, no hay que perder de vista que *La tortuga roja* es una película de independiente con una narrativa que le dificulta abrirse al gran público, a lo que se añade su alto contenido de lenguaje simbólico y ochenta minutos de metraje sin diálogos. Dado

este carácter personal y simbólico parece de especial interés examinar la recepción del público y la crítica, con el fin de determinar si la película no sólo ha conseguido unos objetivos económicos, sino también ha logrado conectar con su público.

La primera muestra, y más evidente, de la aceptación de esta película, es el número de nominaciones y premios a los que ha optado en distintos festivales. Al terminar la producción de la película, fue nominada al festival de Cannes, donde recibió un premio especial del jurado. A esta nominación se unirían varias más para festivales tan relevantes como los Óscars o los premios BAFTA. Aunque el número de nominaciones supera ampliamente al número de premios obtenidos, *La tortuga roja* cuenta con el mérito de haberse abierto camino entre los festivales más importantes a nivel mundial. Además de las valoraciones de estos importantes eventos, se han examinado datos recopilados por algunas de las páginas web de crítica cinematográfica más relevantes, como *Rotten Tomatoes* (ver Fig. 20), *Letterboxd* o *Metacritic*²⁶, *La tortuga roja* supuso un éxito tanto para la crítica como para su público objetivo. Ambas partes destacaron su entusiasmo por la sensibilidad y sutileza de la película, así como su narrativa metafórica.

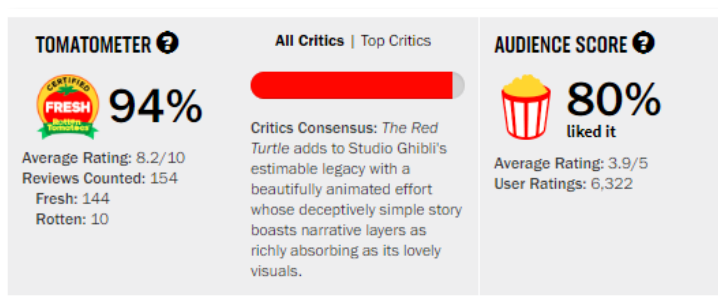


Fig. 20: A la izquierda, el porcentaje de críticos cinematográficos que han valorado positivamente la película. A la derecha, el porcentaje de espectadores que la han valorado con una puntuación igual o superior a 3,5 sobre 5. Fuente: rottentomatoes.com

Tras este breve análisis es posible afirmar que, si bien *La tortuga roja* no obtuvo una aceptación abrumadora al nivel de una superproducción o una película de una índole más comercial, alcanzó sus objetivos en lo que a recaudación y aceptación del público se refiere. El propio Dudok de Wit (2017) reflexiona sobre la recepción del público y la opinión de sus productores en cuanto a la recaudación, llegando a conclusiones similares a la información analizada en este apartado:

When people say something really heartfelt, something they felt, they felt deeply, that's so... that's profoundly satisfying. [...] Filmmaking needs those moments. You make your film for an audience. You may say "I make [...] the kind of film that I would like to see", which is the case with me and I think probably all filmmakers, but I need a minimum amount of wonderful compliments. Just to verify that the film works. And I've had those and it's very fulfilling. [...] And the producers are very, very happy with the number of spectators. It's an arthouse movie, it's animation, but the numbers are very good.

Tal y como deja entrever Dudok de Wit, las cifras obtenidas por la película no son nada desdeñables teniendo en cuenta su carácter independiente y artístico, lo que inevitablemente lleva a buscar una audiencia de nicho, además de entrar en un mercado que es aún más competitivo para la animación. A partir de la información analizada en

²⁶Metacritic: "The Red Turtle" <<http://www.metacritic.com/movie/the-red-turtle>> [Consulta: 12 de junio de 2018]

Letterboxd: "The Red Turtle" <<https://letterboxd.com/film/the-red-turtle/>> [Consulta: 12 de junio de 2018]

Rottentomatoes: "The Red Turtle" <https://www.rottentomatoes.com/m/the_red_turtle/> [Consulta: 12 de junio de 2018]

este apartado y las declaraciones del propio director de la película es posible concluir que *La tortuga roja* no es solo una película de gran mérito artístico, sino que además cumple sus objetivos a nivel económico y de crítica.

6. Conclusiones

La Tortuga roja es, sin duda, una película que difícilmente podría dejar indiferente a alguien. Esto se debe principalmente a dos motivos, siendo el primero lo aparentemente inverosímil de sus circunstancias: uno de los estudios de animación más prestigiosos y relevantes de la actualidad le encargara un proyecto de largometraje a un animador independiente y poco conocido por el público general. El segundo de esos motivos es lo poco convencional de la película: se trata de un largometraje de ochenta minutos sin diálogos en el que toda la acción ocurre a través de metáforas visuales y acciones sutiles o que guardan algún tipo de simbolismo, y que aun así ha sido aclamada tanto por el público como por la crítica.

Sin embargo, a través de lo estudiado en este trabajo, el hecho de que Ghibli contactara con Dudok de Wit en un primer lugar no debería antojarse tan extraño. Tal y como se proponía en el objetivo principal de este trabajo, la filmografía de Michaël Dudok de Wit cuenta con una serie de características que la hacen única. El estilo del director ha sido analizado a lo largo del primer punto de esta investigación, siendo estos la simplicidad en la puesta en escena, la animación artesanal, la narrativa simbólica sin diálogos, el uso de espacio negativo en el encuadre y paletas de color reducidas pero efectiva. Dudok de Wit utiliza estos recursos para crear algo mucho mayor que la suma de todas sus partes, resultando en cortometrajes de una enorme sensibilidad que logran conectar con el espectador a un nivel emocional con una gran economía de recursos narrativos. Esta es, sin duda, la razón por la que Studio Ghibli decidió contactar con Dudok de Wit: su capacidad de conectar emocionalmente con el espectador.

Una vez extraídas las facultades del animador que motivaron a Studio Ghibli a realizarle el encargo, cabía preguntarse si había alguna capa más debajo de lo que aparentemente podría reducirse a una serie de recursos estilísticos funcionales. A través del estudio de los referentes de Dudok de Wit y del estudio japonés se ha podido comprobar que, efectivamente, la conexión entre ambas partes es mayor de lo que se podría entender a simple vista. A través de sus referentes asiáticos, Dudok de Wit no solo ha alimentado su estilo visual con tintes orientales, sino que además ha estudiado el significado y las connotaciones detrás de la técnica y la filosofía de creación asiática. De la misma forma, como se ha desarrollado en el tercer punto de esta investigación, Studio Ghibli ha formado su imaginario particular y se ha nutrido tanto en temas como en distintos arquetipos y estéticas europeas. Nos encontramos, por tanto, con la resolución del segundo objetivo de este trabajo: tanto Dudok de Wit con su acercamiento a la cultura asiática como Studio Ghibli con su particular europeísmo comparten sensibilidades propias del intercambio cultural entre Europa y Japón, que, tal y como se ha estudiado en el primer apartado, tiene una larga tradición histórica. Aunque se ha profundizado en las conexiones de Dudok de Wit y Ghibli con sus respectivos referentes culturales, este campo de la investigación ha resultado ser más profundo de lo que en un principio se estimaba, por lo que se han dejado aparte algunos conceptos que podrían enriquecer esta relación entre ambas partes mediante el intercambio cultural

entre Europa y Japón, a favor de aquellos que están incluidos en *La tortuga roja*. Dentro de este objetivo estaba incluido también el análisis de características propias de Ghibli y Dudok de Wit presentes en la película. A través de la disección de la filmografía del animador se ha comprobado que varias de sus características creativas coincidían con las del estudio japonés. Como consecuencia, *La tortuga roja* presenta elementos que podrían ser entendidos como propios de Ghibli. Sin embargo, mediante el análisis de la película es apreciable cómo dichos elementos se aproximan más a la forma de entenderlos del director holandés que del estudio.

Otro de los objetivos que se había marcado esta investigación era la de contextualizar *La tortuga roja* dentro de un mercado de coproducciones eurojaponesas que hayan logrado cierta relevancia. Debido a las limitaciones del trabajo no se ha podido profundizar lo que en un principio se pretendía en este mercado, pero sí se ha comprobado que las coproducciones de animación entre Europa y Japón no son un fenómeno que haya comenzado con *La tortuga roja*. Si bien estas coproducciones en el mundo de la animación estaban integradas casi en su totalidad por series infantiles de televisión, se ha logrado establecer una base sólida con precedentes de gran éxito y calidad. No en vano hablaba la Doctora María Hernández Lorenzo de una “edad de oro” de coproducciones eurojaponesas en ese período concreto de la televisión. Cabría estudiar de cara a futuras investigaciones si dicha “edad de oro” tuvo alguna repercusión en los mercados posteriores, influyendo de manera decisiva en casos como el de *La tortuga roja*, o si se trató de un capítulo autoconclusivo dentro de las coproducciones entre Europa y Japón.

El último de los objetivos planteados al comienzo de este trabajo era el de determinar el impacto de *La tortuga roja* como coproducción eurojaponesa, a través de su recibimiento. Como se ha analizado en el último apartado, la película tuvo que afrontar el reto de abrirse camino en un mercado hostil y competitivo. Tanto su pronta aceptación en el festival de Cannes como el respaldo del prestigioso Studio Ghibli fueron factores decisivos para la visibilización de la película. En términos económicos, la película cumplió las expectativas de los distribuidores, a través de una recaudación en taquilla aparentemente modesta en comparación con superproducciones comerciales, pero nada desdeñable considerando el corte independiente de la película. Este corte independiente es otro factor a tener en cuenta a la hora de analizar la recaudación, ya que se trata de un condicionante de gran importancia que establecía un público objetivo de nicho. Dicho público valoró positivamente la película, en unanimidad con la crítica cinematográfica, como se ha comprobado a través del análisis de los datos en el último apartado. Considerando su amplia aceptación, su larga lista de nominaciones y premios, y el éxito económico de su proyección en salas, es posible determinar que *La tortuga roja* ha tenido un gran éxito como coproducción.

Para concluir esta investigación, cabe preguntarse si *La tortuga roja* ha sentado un nuevo precedente en el cine de animación, o si serían posibles más coproducciones de estas características. En mi opinión, *La tortuga roja* es un fenómeno único, que difícilmente se podría emular. La película nace de una colaboración fruto de un profundo respeto entre Michaël Dudok de Wit, a quien nunca se le impusieron limitaciones creativas; y Studio Ghibli, quienes pudieron enriquecer la película con su visión propia. El grado de confianza depositado en Dudok de Wit a lo largo de la realización de esta película habla por sí solo y, lejos de residir únicamente en la libertad creativa con la que contó a lo largo del proceso, es evidente también en el mero hecho de que Ghibli lanzara su propuesta motivados por el resultado de sus cortometrajes anteriores. Por último, el

hecho de que ambas partes pudieran poner a un lado las diferencias culturales que los separaban en un principio, e incluso utilizarlas a su favor para enriquecer en matices la historia y la simbología de la película. Creo que *La tortuga roja* es todo un ejemplo no sólo a nivel creativo y cinematográfico: también en lo referente a cómo llevar a cabo una coproducción.

7. Bibliografía

MIYAZAKI, H. (1996) *Starting point 1979-1996*. San Francisco: VIZ Media.

SECARRANT, P. (2017) *Miyazaki en Europa*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.

ACMEFILMWORKS (2014): “Michaël Dudok de Wit”. Los Angeles. <<http://www.acmefilmworks.com/directors/michael-dudok-de-wit/>> [Consulta: 10 de enero de 2018]

Amidi, A. (2016): “The Red Turtle’ Brings In Nearly Half-Million Dollars In First Week in France” en *Cartoon Brew*. Nueva York. <<https://www.cartoonbrew.com/box-office-report/red-turtle-brings-nearly-half-million-dollars-first-week-france-141453.html>> [Consulta: 24 de agosto de 2018]

BFI: “The Red Turtle Q&A: Director Michaël Dudok de Wit introduces his animated castaway adventure” en Youtube. <<https://www.youtube.com/watch?v=KiiNkZFjCQg>> [Consulta: 20 de enero de 2018]

BREWER, J. (2017): “Michaël Dudok de Wit on being Studio Ghibli’s first non-Japanese director for The Red Turtle”. Londres. <<https://www.itsnicethat.com/news/michael-dudok-de-wit-on-the-red-turtle-for-studio-ghibli-260517>> [Consulta: 15 de febrero de 2018]

BREWER, C. (2017): “The Red Turtle: how a Japanese animated classic was made in a North London shed” <<https://www.telegraph.co.uk/films/0/red-turtle-japanese-animated-classic-made-north-london/>> [Consulta: 10 de febrero de 2018]

DREYFUS, S. (2016): “Les mésaventures des films d’animation français” en *La Croix*. <<https://www.la-croix.com/Culture/Cinema/Les-mesaventures-films-animation-francais-2016-06-13-1200768293>> [Consulta: 24 de agosto de 2018]

FABIAN1333, “TV Interview with Michael Dudok de Wit” en Youtube. <<https://www.youtube.com/watch?v=R9abaZwPNLA>> [Consulta: 10 de febrero de 2018]

FORD, J. (2018): “Kuoan Shiyuan’s Ten Oxherding Pictures” en *Patheos*. <<http://www.patheos.com/blogs/monkeymind/2018/05/kuoan-shiyuans-ten-oxherding-pictures.html>> [Consulta: 17 de mayo de 2018]

DP/30: THE ORAL HISTORY OF HOLLYWOOD, “DP/30: The Red Turtle, Michael Dudok de Wit” en Youtube. <<https://www.youtube.com/watch?v=7nIOWaM0u98>> [Consulta: 10 de febrero de 2018]

- METRO NEWSPAPER UK (2017): “The Red Turtle: Behind the magic” en YouTube. <<https://www.youtube.com/watch?v=zffyhqwP5Ec>> [Consulta: 11 de febrero de 2018]
- MOLINOFF, S. (2009): “A Beautiful Language” en *The Oxonian Review*. Oxford. <<http://www.oxonianreview.org/wp/a-beautiful-language/>> [Consulta: 30 de enero de 2018]
- SARTO, D. (2017): “Michaël Dudok de Wit Talks ‘The Red Turtle’ and Partnership with Studio Ghibli” en *Animation World Network*. Van Nuys. <<https://www.awn.com/animationworld/micha-l-dudok-de-wit-talks-red-turtle-and-partnership-studio-ghibli>> [Consulta: 20 de febrero de 2018]
- SOFILM: “Perfil. Michael Dudok de Wit, LA TORTUGA ROJA”. Barcelona. <<http://www.sofilm.es/perfil-michael-dudok-de-wit-la-tortuga-roja>> [Consulta: 26 de enero de 2018]
- SCREENSLAM (2016): “The Red Turtle: Exclusive Interview with Michaël Dudok de Wit” en YouTube. <<https://www.youtube.com/watch?v=vFNFOiJleVY>> [Consulta: 10 de febrero de 2018]
- THE NUMBERS (2017): “La Tortue Rouge (2016)” <[https://www.the-numbers.com/movie/Tortue-Rouge-La-\(France\)#tab=video-sales](https://www.the-numbers.com/movie/Tortue-Rouge-La-(France)#tab=video-sales)> [Consulta: 24 de Agosto de 2018]
- VPROCINEMA (2016): “Cannes Report 2016 Day 9: Michael Dudok de Wit on The Red Turtle” <<https://www.youtube.com/watch?v=g6doorG3q6w>> [Consulta: 12 de febrero de 2018]

8. Filmografía

- Father and Daughter (Padre e hija*. Michaël Dudok de Wit). 2000.
- Hauru no Ugoku Shiro (El castillo ambulante*. Hayao Miyazaki). Studio Ghibli. 2004.
- Kaze no Tani no Naushika (Nausicaä del Valle del Viento*. Hayao Miyazaki). Studio Ghibli. 1984.
- Kaze Tachinu (El viento se levanta*. Hayao Miyazaki). Studio Ghibli. 2013.
- Kurenai no buta, Porco Rosso (Porco Rosso*. Hayao Miyazaki). Studio Ghibli. 1992.
- Le Moine et le poisson* (Michaël Dudok de Wit). 1994.
- La tortue rouge (La tortuga roja*. Michaël Dudok de Wit). Wild Bunch y Studio Ghibli. 2016.
- Majo no takkyubin (Kiki, la aprendiz de bruja*. Hayao Miyazaki). Studio Ghibli. 1989.
- Mononoke Hime (La princesa Mononoke*. Hayao Miyazaki). Studio Ghibli. 1997.
- The Aroma of Tea (El aroma del té*. Michaël Dudok de Wit). 2006.
- Tenku no shiro Rapyuta (El castillo en el cielo*. Hayao Miyazaki). Studio Ghibli. 1986.
- Tom Sweep* (Michaël Dudok de Wit). 1992.