

# Nosferatu. Revista de cine (Donostia Kultura)

Título:  
Ghibli. El anime como género

Autor/es:  
Sala, Angel

Citar como:  
Sala, A. (2001). Ghibli. El anime como género. Nosferatu. Revista de cine.  
(36):114-121.

Documento descargado de:  
<http://hdl.handle.net/10251/41233>

Copyright:  
Reserva de todos los derechos (NO CC)

La digitalización de este artículo se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:



**donostiakultura.com**



# Ghibli

## *El anime como integrador de géneros*

*Hayao Miyazaki eta Isao Takahata dira animazioko zinema japoniar garaikidearen bi izen funtsezkoak. Beren Ghibli estudioaren bidez, eta azken hamarkadetako haurrentzako telesail garrantzitsu eta ezagunenetakoak sortu ondoren, Marco eta Heidi, esate baterako, jada munduko animazioaren barruan mitikoak diren izenburuak zuzendu dituzte, adibidez, Mononoke Hime edo Hotaru no Haka.*

Miyazaki o la magnitud de la aventura

**H**ayao Miyazaki es un creador formado en la fascinación por los ingenios voladores (su padre trabajaba en una empresa aeronáutica) y en la obsesión por los cómics de Osamu Tezuka. Con solo veintidós años, Miyazaki comienza a trabajar en la división de animación de Toei, tomando contacto por motivos sindicales con Yasuo Otsuka e Isao Takahata y formando ya un equipo que funcionará desde la primera realización de Takahata, **La princesa encantada** (*Taiyo no Oji Hols no Daiboken*, 1968) o los cortometrajes sobre **Las aventuras de Panda** (*Panda Kopanda*, 1972-73), pasando por las exitosas series para televisión como **Heidi** (*Alps no Shojo Heidi*, 1974), **Marco** (*Haha o Tazunete Sanzen-ri*, 1976) o **Conan, el hijo del futuro** (*Mirai Shonen Conan*, 1978). Pero el verdadero talento de Miyazaki surge con **Lupin en**

*Ángel Sala*

el castillo de Cagliostro (*Lupin Sansei: Kariosutoru no Shiro*, 1979), largometraje basado en una serie sobre el personaje de Lupin III, una especie de aventurero caballeresco que retoma lo mejor de la animación francesa y rusa, con elementos del cómic (*Tintín*, sin ir más lejos) y un ritmo absolutamente revolucionario para un largometraje de animación nipón. Tras este sorprendente debut en el largo, Miyazaki vuelve a la televisión en series como **Nuevas aventuras de Lupin** (*Shin Lupin III*, 1980) o **El famoso detective Holmes** (*Meitantei Holmes*, 1981-82), pero la llamada del cine era ya toda una realidad.

En 1982 Miyazaki realiza **Nausica en el valle del viento** (*Kaze no Tani no Naushika*), la primera producción del estudio Ghibli fundado por él mismo y Takahata. **Nausica en el valle del viento** se basa en un *manga* del propio Miyazaki, lleno de luchas épicas y seres mitológicos en una época indeterminada. A pesar de su confuso argumento (nunca sabes muy bien quién lucha contra quién y por qué) y su trama algo endeble, este film de Miyazaki es todo un desfile de hallazgos visuales e incluso simbólicos. Destacar los espectaculares combates aéreos (algo que será casi una constante del director) entre verdaderas fortalezas volantes, la conceptualización de un mundo dominado, en parte, por extraños insectos gigantes inteligentes, entre los que destacan una especie de gusanos gigantes de múltiples ojos llamados Omu, que recuerdan a los habitantes de las arenas de *Dune*, la mítica novela de Frank Herbert. En **Nausica en el valle del viento** nos encontramos con los elementos que serán básicos en la obra maestra de Miyazaki, **La princesa Mononoke** (*Mononoke Hime*, 1999), como son los fuertes personajes femeninos, el héroe masculino solitario y la concepción de una naturaleza sagrada, que muta de manera terrible para luchar con-

tra la agresión humana. De hecho, **La princesa Mononoke** es (como explicaré más adelante) en parte un *remake* de **Nausica en el valle del viento**, por el simple hecho de que Miyazaki no pudo en este su primer film para salas comerciales contar con el presupuesto deseado ni adaptar la totalidad de la obra original.

**Laputa, la fortaleza celeste** (*Tenku no Shiro Laputa*, 1985) es la consagración temática y visual de Miyazaki. En esta historia que se adentra en las raíces de Stevenson, Swift o Verne encontramos la maximización de las obsesiones temáticas del autor, como son la aeronáutica o la aventura,

pero va mucho más lejos, constituyendo un espléndido regalo visual, con impactantes secuencias de acción (el primer ataque de los piratas del aire) y un diseño espectacular, sobre todo en la plasmación de la mítica isla flotante de Laputa, donde la película engarza aventura clásica y ciencia-ficción con sus robots, tecnologías de fábula y villanos con ansias de conquistar el mundo. Miyazaki tampoco olvida la reivindicación ecologista y todo se centra en Laputa en torno a un inmenso árbol que corona su estructura, al igual que los mágicos seres de **Mi vecino Totoro** (*Tonari no Totoro*, 1988) que tienen su hogar en el interior de un inmenso vegetal.



Laputa, la fortaleza celeste

Si *Nausica en el valle del viento* y *Laputa, la fortaleza celeste* (incluso *Lupin en el castillo de Cagliostro*) tienen una clara arteria temática y visual común, centrada sobre todo en su contenido épico y gargantuesco, *Mi vecino Totoro* inicia un nuevo ciclo más introvertido y nostálgico. La historia de unos niños que se trasladan al campo esperando la recuperación de su madre y descubren todo un mundo mágico oculto en el bosque retoma elementos personales de la vida de Miyazaki y los conjuga con una tradición más familiar, más cercana al público de la animación tradicional y algo más alejado de las adaptaciones de *manga* visualmente impactantes. De todas formas, *Mi vecino Totoro* resulta una obra magistral en todos sus aspectos, recogiendo ideas de *Las aventuras de Panda*, los dos cortometrajes creados junto a Takahata, así como de tradiciones occidentales recogidas en producciones Disney como *Peter Pan* (*Peter Pan*; Hamilton Luke, 1953) o *Mary Poppins* (*Mary Poppins*; Robert Stevenson, 1964) e incluso en *E.T.* (*E.T.*; Steven Spielberg, 1982), sin olvidar la constatación de la presencia de lo mágico e incluso religioso en lo cotidiano nipón, especialmente la tradición budista protectora de los *jizô*. De esta forma, *Mi vecino Totoro* está muy ligada a *El combate de los tejones en la era Heisei* (*Heisei Tanuki Gassen Pompoko*, 1994), la extraordinaria realización de Isao Takahata que profundiza de manera más hermética en el mundo propio de los mitos y símbolos trascendentes del Japón más local. Pero la gran virtud de *Mi vecino Totoro* es que a pesar de tratar formas de representación visual autóctonas, resulta tremendamente exportable gracias a la concreción de iconos perfectamente asumibles desde un concepto del *merchandising* industrial. Así los propios totoros o el gatobús son hallazgos que crean adicciones extracinematográficas



y fijaciones entre el amplio espectro infantil al que la película no está exclusivamente dirigida pero para el que sí resulta especialmente recomendable.

*La mensajera de la bruja* (*Majo no Takkyubin*, 1989) sigue en cierta forma la línea de su film precedente, aunque se centra en el personaje más reconocible de una joven bruja aprendiz que quiere demostrar sus habilidades en una localidad sin encantador oficial. Sin dejar de lado su discurso en favor de la conservación del entorno natural y el respeto hacia el mismo, *La mensajera de la bruja* es un film mucho más occidentalizado, centrado en temas de impacto inminente entre el público europeo y norteamericano, como son la integración, el respe-

to a la diferencia o la tolerancia. Además, el ambiente visual del film, con un pueblo que parece salir del paisaje italiano, se aleja de las referencias claramente japonesas de *Mi vecino Totoro*, siendo mucho más comprensible para las audiencias extra-niponas. Eso no significa que *La mensajera de la bruja* sea inferior a los anteriores filmes de Miyazaki, pues su peculiar estudio de personajes, las relaciones entre ellos y la perfecta coordinación visual de fondos y animación hacen de este largometraje otro ejemplo de virtuosismo artístico, además de un punto de inflexión en la carrera del realizador.

La obsesión de Miyazaki por la aeronáutica, que parecía haber quedado a un lado tanto en *Mi*

vecino Totoro como en *La mensajera de la bruja*, vuelve a aparecer con fuerza en *Porco Rosso* (*Kurenai no Buta*, 1992), una adaptación de una historieta del realizador publicada en 1989 bajo el título de *Zasso Noto Hikotei Jidai*, que en principio debía ser un cortometraje y que acabó siendo un largo y, curiosamente, el film que lanzó internacionalmente a Miyazaki como autor. *Porco Rosso* es, en primer término, un homenaje a toda una época, la del periodo de entreguerras, donde se practicaron los últimos vuelos libres y reinaba la estética del hidroavión, una máquina compleja y romántica que Miyazaki siempre ha considerado como el prototipo de artilugio aventurero. En su película, el director recoge las influencias de Saint-Exupéry y de un cierto espíritu anarco protagonizado por su héroe, un solitario que no se ciñe a reglas sociales, profesionales ni leyes, sino a un estricto y peculiar sentido del honor, estando más próximo a las reglas del antihéroe que al líder carismático. En efecto, Porco es un ser de presencia poco agradable, trato arisco, avaro y caprichoso, afectado por una alegórica maldición que protagoniza una aventura nada zoantrópica al estilo Disney, sino un film absolutamente adulto que revela la verdadera autoría de Miyazaki, centrada no sólo en la historia sino en la proliferación de atmósferas y texturas (modélica resulta al respecto la secuencia del cementerio de avio-



nes), así como en una valiente traslación de tipologías propias del cine de imagen real que el director transforma en un catálogo de personajes *weird* y propios del mundo del cómic.

Tras *Porco Rosso*, Miyazaki se dedicó a la realización de un por-

tentoso *videoclip* para el grupo Chage & Aska, "On Your Mark", todo un homenaje al cómic americano de los años cincuenta con ecos de Moebius y Jodorowsky y un descanso antes de afrontar la que sin duda es su obra cumbre, *La princesa Mononoke*.

*La princesa Mononoke* surge en principio a través de un cuaderno de ilustraciones realizado por Miyazaki en 1983 y editado bajo el nombre de *Miyazaki Hayao Imeji-bodo-shu*, que consistía en una adaptación de *La bella y la bestia*, de Marie Leprince de Beaumont, situada en un Japón medieval y fantástico, donde el protagonismo lo tenía una especie de gato gigantesco que recuerda al ser protagonista de *Mi vecino Totoro*. Cuando Miyazaki decide llevar adelante el film, su idea original ha



Nausica en el valle del viento



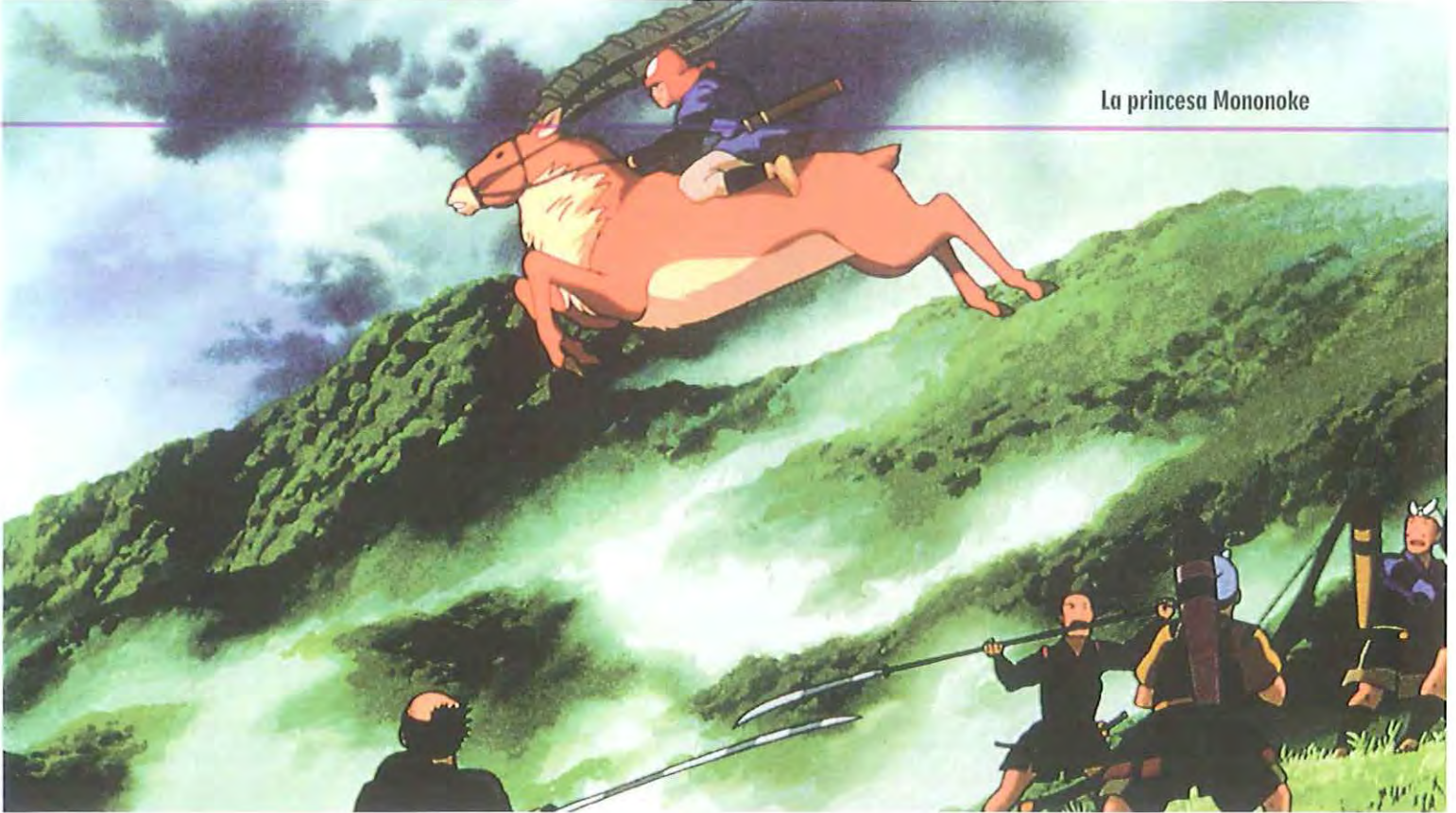
quedado obsoleta tras el éxito de la producción de los estudios Disney *La bella y la bestia* (*Beauty and the Beast*; Kirk Wise y Garry Trousdale, 1991) y la realización de su propio *Mi vecino Totoro*, donde había utilizado muchas de las ideas originales para *La princesa Mononoke*. De esta forma, Miyazaki compone de forma absolutamente diferente la historia, situándolo en el Japón medieval pero con una curiosa combinación de film místico y *jidai-geki*, o sea, película de época, basándose en cierta manera en la epopeya ilustrada *Shuna no Tabi*, inspirada a su vez en el mito tibetano del príncipe convertido en cabra. El realizador se separa totalmente de la tendencia infantil de otras obras anteriores (evolución que ya se

dejaba notar en *Porco Rosso*) para forjar un film pesimista, denso, complejo, violento y terrorífico a la vez que tremendamente maduro desde un punto de vista narrativo y de realización. *La princesa Mononoke* es, sin duda, la película donde el Miyazaki cineasta se asocia de manera perfecta con el Miyazaki animador, teniendo un engarze de puro cine animado pero también una planificación y puesta en escena concebidas para un espectáculo en imagen real, como demuestra el ataque del *tatari-gami* (animal poseído por el demonio de la cólera) al comienzo del film, donde además juega un papel decisivo la estupenda composición musical de Joe Hisaishi, uno de los grandes músicos del cine contemporáneo.

Por otro lado, el realizador parece realizar con *La princesa Mononoke* un curioso ejercicio de reflexión mediante el cual retorna a los temas típicamente japoneses tras los paréntesis de filmes como *La mensajera de la bruja* o *Porco Rosso*, que jugaban con una ambientación mucho más occidentalizada, volviendo también a la complejidad temática de *Nausica en el valle del viento* y al impacto de la ambientación histórica. Pero Miyazaki crea con su película toda una oda a la religión sintoísta, creencia en la relación simbiótica con la propia naturaleza, alejada de los dogmas de las religiones clásicas, además de establecer lazos con las creencias populares sobre los seres mágicos del bosque y la divinidad de los animales. En cierta manera, todo lo que era críptico y casi indescifrable en *Nausica en el valle del viento* se vuelve simbólicamente cercano en *La princesa Mononoke*, dejando de un lado la pintoresca fauna imaginaria de aquella obra para dar paso a una zología igualmente mítica pero reconocible, como son los jabalíes, lobos, antílopes y simios, constituyendo un círculo chamánico al que Miyazaki no resulta ajeno, todo ello traducible en torno a una alegoría ecologista de contornos épicos.

### Takahata: la resurrección del humanismo

El genio de Isao Takahata se forjó en el fecundo laboratorio de la compañía Toei a través de la ayuda de dos nombres fundamentales de la animación japonesa como fueron Mori Yasuji y Otsuka Yasuo. Este último ofreció a Takahata la oportunidad de dirigir *La princesa encantada* (1968), un revolucionario largometraje animado. En 1971, Takahata, junto con Miyazaki y Kotabe Hoichi, entra en Studio A Production, donde vuelve a encontrar a Otsuka. Es la época de la serie *Nuevas aventuras de Lupin* o los cortometrajes

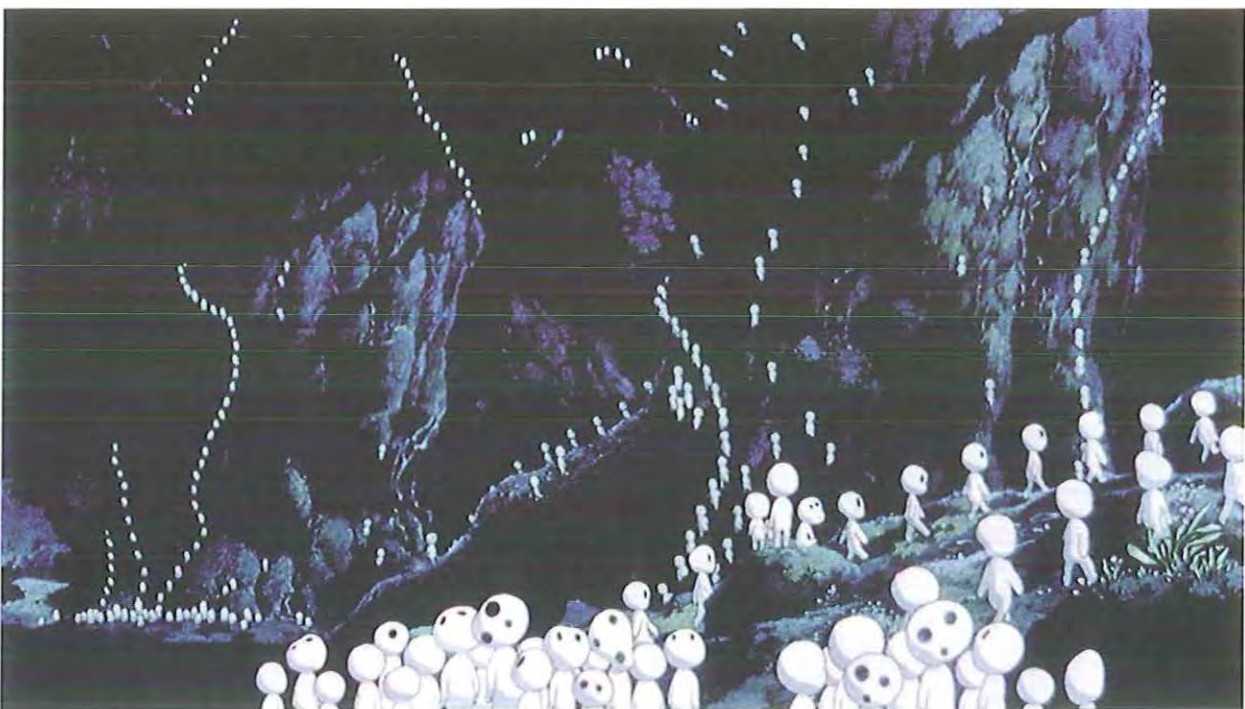


Las aventuras de Panda, a los que seguirían el éxito de las series televisivas **Heidi** o **Marco** realizadas para Nippon Animation.

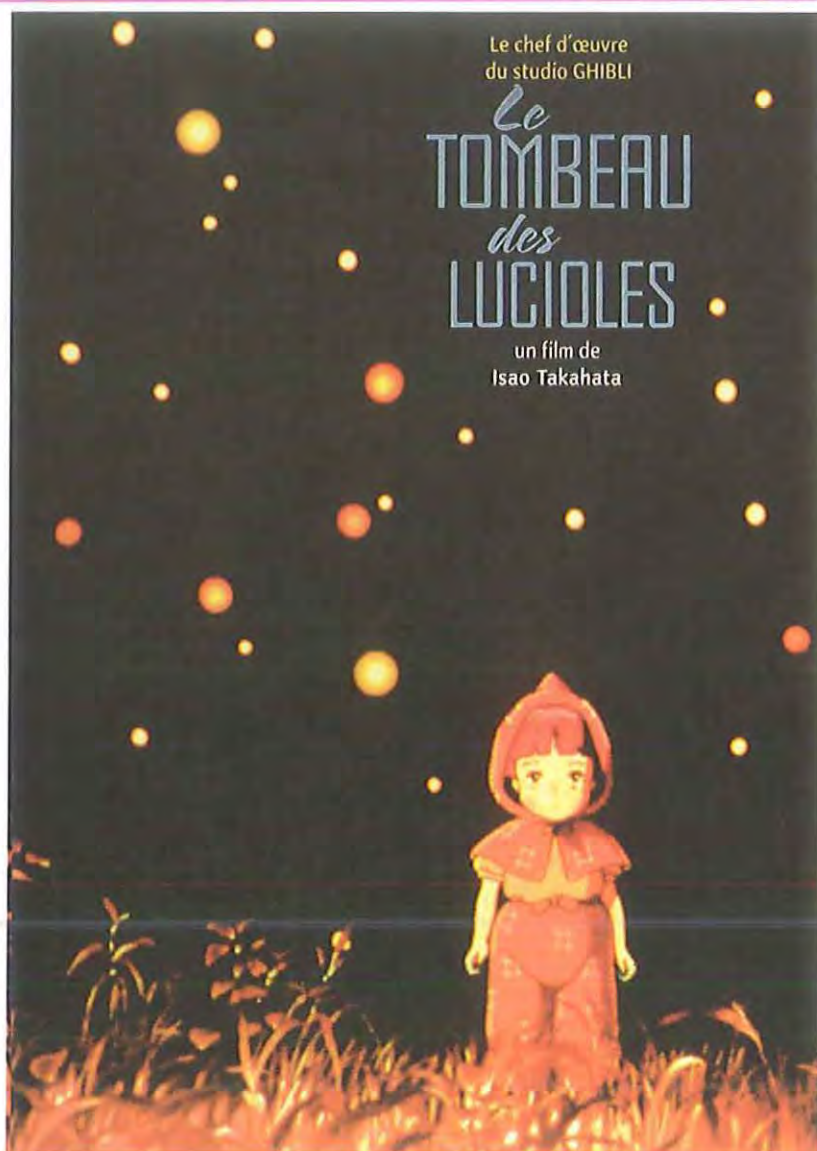
En 1982 Takahata realiza **Goshu, el violoncelista** (*Cello Hiki no Gauche*), un largometraje que es un homenaje a la obra del escritor Kenji Miyazawa y que consiguió el máximo galardón de la animación nipona, el Premio Ofuji. Pero la carrera de Takahata será mucho más difusa que la de Miya-

zaki, ya que se basa en una simple dirección, nunca diseña personajes y tampoco es tentado por la parafernalia gargantuesca ni mística de su socio, sino que su cine busca una mirada a través del pasado reciente de su país y de las personas que lo forman, hundiendo sus raíces en el minimalismo de corte francés fruto de la formación francófila del autor. Así, las películas de Takahata se distancian, teniendo más importancia su faceta de

productor para Miyazaki e incluso de documentalista -en la interesante **La historia del canal de Yanagawa** (*Yanagawa Horiwari Monogatari*, 1987)-. Tras el éxito de **Jarinko Chie** (*Jarinko Chie*, 1981), que provocó una serie de televisión, Takahata consigue el definitivo espaldarazo como director con **La tumba de las luciérnagas** (*Hotaru no Haka*, 1988), cambiando después radicalmente el registro con filmes como **Jirones de recuerdos**



La princesa Mononoke



(*Omohide Poroporo*, 1991), **El combate de los tejones en la era Heisei**, muy en la línea de Miyazaki, o la rompedora **Nuestros vecinos los Yamada** (*Tonari no Yamada-san*, 1999).

**La tumba de las luciérnagas** es un drama protagonizado por dos

personajes infantiles que sobreviven en el Japón derrotado y ruinoso de los últimos días de la Segunda Guerra Mundial. Takahata impone un realismo mutado a causa de la utilización de la animación. Y es que **La tumba de las luciérnagas** no contiene ningún elemento que explique el que

haya sido rodada como un *anime*, pues responde a coordenadas dramáticas, expresivas y narrativas del cine de imagen real. Película brutal, melancólica hasta la saciedad y tremendamente directa, este film de Takahata respira por todos los poros la presencia de la muerte como sólo en ciertas películas de Bergman se percibe (el film comienza con una frase del protagonista diciendo: "*la noche del 21 de septiembre de 1945 yo estoy muerto*"), conectando con el costumbrismo tradicional nipón y el efectismo de un Imamura, sin olvidar los clásicos del melodrama norteamericano. De esta manera **La tumba de las luciérnagas** es un perfecto *shinjumono* fraternal, es decir, una historia de seres que se aman, enfrentados a un destino implacable e inevitable, que paseen sus últimos sueños, risas y llantos en medio de un paisaje poco dado a la redención mística o simplemente vital.

Mucho más optimista pero igualmente atípica resulta **Jirones de recuerdos**, un relato nostálgico pero abrumador del Japón de los años sesenta, algo localista pero totalmente alejado de los cánones visuales y argumentales del cine de animación occidental. Takahata se permite reflexionar sobre cómo el Japón de posguerra se convierte poco a poco en un híbrido de poder económico, influenciado por Occidente y sin personalidad propia. En cierta manera, **Jirones de recuerdos** es una lógica continuación de La



Jirones de recuerdos



tumba de las luciérnagas, mostrando la aparentemente feliz evolución del país, pero sin olvidar un elemento de cierto amargor. Basada en un popular *manga* de Okamoto Hotaru y Tone Yuko (de claros tintes autobiográficos), este film de Takahata permanece casi olvidado pero significa una auténtica revolución conceptual para el *anime* y uno de los productos más atípicos de la producción animada nipona en los años 80.

Los excesos conceptuales y formales de estos dos filmes quizá implicaron la opción de Takahata por **El combate de los tejones en la era Heisei**, una película que más parece una obra de Miyazaki que de Takahata si nos atenemos a las características desplegadas por ambos autores. Takahata penetra con **El combate de los tejones en la era Heisei** en el imaginario japonés y su fauna imaginaria, para crear una fábula ecologista de tintes místicos pero con un ritmo y un impacto visual muy diferente al que producían filmes como **Mi vecino Totoro**, donde la exuberancia de los espacios es mucho más evidente que el funcional componente descrito por Takahata. **El combate de los tejones en la era Heisei** es además no una fábula donde seres fabulosos y humanos conviven en armonía, sino donde los primeros consideran a nuestra especie como invasores y deciden "exorcizarlos" a base de cristalizar supersticiones propias de la raza humana.

La coherencia en la carrera de Takahata se completa gracias a **Nuestros vecinos los Yamada**, una especie de versión nipona de familia deformada y deformante (en la que el modelo de **Los Simpson** no es casual), dibujada en torno a un minimalismo próximo al exhibido por la serie **South Park**, pero con unas aspiraciones más *artie*. La última producción dirigida por Takahata es una ácida mirada a la familia nipona, con su proceso inevitable de hibridación



a través de la influencia norteamericana y su propia ausencia de espacio vital. Obra difícil y de humor a veces poco comprensible, **Nuestros vecinos los Yamada** cierra un ciclo personal y críptico como es la obra de Takahata, absolutamente independiente de los ciclos temáticos y texturas empleados por Miyazaki, pero de impacto a largo plazo tan importante como el del magistral creador de **La princesa Mononoke**.

No quiero acabar este artículo sin dedicar unas breves líneas a la obra de Kondo Yoshifumi, un prometedor autor de la factoría Ghibli fallecido en 1998, colaborador de Miyazaki y Takahata y que en 1995 nos regaló una joya poco conocida titulada **Si escuchas con atención** (*Mimi wo Sumaseba*), que bajo la apariencia de una aventura juvenil escondía una sutil crítica de la presión a la que son sometidos los escolares nipones, así como una divertida crónica del paso de la adolescencia a la edad adulta. Un film extraño, poco difundido y que espera una reivindicación inminente al menos por la implicación de Miyazaki en labores técnicas y por la importancia de su director, uno de los pilares del estudio Ghibli.

El *anime* alcanza en Ghibli la categoría de obra coherente, industrial y sutilmente artística, en un concepto de estudio de animación

que choca y pone en evidencia los macro-sistemas de producción animada occidentales. Takahata, Miyazaki y todo su equipo representan la pervivencia en Japón de un cine autóctono y de tradición capaz de interesar en Occidente sin convertirse en mero producto de consumo masivo y realizado desde los objetivos de la propia idiosincrasia comercial y espiritual del país.

**La princesa Mononoke** sigue siendo la película japonesa más comercial de la historia en su país y el producto que ha descubierto definitivamente a Miyazaki en el resto del mundo, a pesar de que el acuerdo de distribución entre Ghibli y Disney haya producido una distribución más que negativa a esta obra maestra de la animación y del cine contemporáneo. Posiblemente, la gran casa de la animación USA tenga cierto temor ante la fascinación que la película de Miyazaki puede producir, más si la comparamos a pobres intentos de temática oriental producidos por Disney como la falsamente épica **Mulan** (*Mulan*, 1998), quizá una de las más desacertadas obras de la factoría.