
SINCRONÍAS Y SINERGIAS ANIMADAS: LA VISIÓN DE LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN DE PIXAR Y GHIBLI

Laura Montero Plata

Investigadora independiente

Ana María Pérez-Guerrero

Universidad de La Sabana, Colombia

Pixar y Ghibli, dos de los estudios más internacionalmente conocidos de la industria de la animación, han mantenido una estrecha relación a lo largo de sus más de veinticinco años, que va más allá de los claros homenajes que el estudio estadounidense ha hecho a las películas de Hayao Miyazaki. Organización de exposiciones, doblajes de películas, apoyo en la distribución, documentales o clases magistrales, tanto desde Pixar a Ghibli como en el caso contrario, ponen en evidencia la relación tan prolífica y polifacética que han entablado los dos estudios de animación a lo largo de los años. Para exponer y detallar esta estrecha colaboración comercial, artística y personal, hemos invitado a las investigadoras Laura Montero Plata y Ana María Pérez Guerrero —autoras respectivamente de *El mundo invisible de Hayao Miyazaki* (2012) y *Pixar, las claves del éxito* (2013)—, a desgranar la correspondencia entre estos dos gigantes de la animación.

Pixar and Ghibli, two of the animation studios better known internationally, have built a close relationship over more than 25 years — beyond the obvious homage that the American company has made to Hayao Miyazaki's work. Through the organisation of temporary exhibitions, the dubbing of films, the support in distribution, the making of documentaries and keynotes — from Pixar to Ghibli and vice versa —, these companies have demonstrated the prolific and multifaceted link they have established during all these years. To reveal and detail this close commercial, artistic and personal connection, we have invited researchers Laura Montero Plata and Ana María Pérez Guerrero — who have respectively written the books *El mundo invisible de Hayao Miyazaki* [*The Invisible World of Hayao Miyazaki*] (2012) and *Pixar, las claves del éxito* [*Pixar, the Keys to Success*] (2013) — to analyze the relations between these two giants.

2014 ha sido un año significativo para los estudios de animación Pixar y Ghibli. El primero ha sido objeto de una exposición retrospectiva que ha recorrido varios puntos de la geografía española, titulada *Pixar: 25 años de animación* (primera gran muestra dedicada al estudio estadounidense en nuestro país). El segundo ha anunciado el cierre de sus puertas a la producción de largometrajes, supuestamente de forma temporal, mientras llegaban a Europa los dos presumibles cantos de cisne de sus cineastas más relevantes: *El viento se levanta* de Hayao Miyazaki (*Kaze tachinu*, 2013), y *El cuento de la princesa Kaguya* de Isao Takahata (*Kaguyahime no monogatari*, 2013). Además de ser las dos compañías animadas más célebres del panorama mundial, Pixar y Ghibli comparten vínculos mucho más estrechos. A través de los diferentes espacios de la exposición consagrada a Pixar en CaixaForum (Madrid), el visitante pudo obtener una visión global de su trabajo pero también de sus referentes, y entre ellos uno de los más evidentes, proclamados y repetidos es el de Studio Ghibli.

01

Nacimiento y ascensión de dos titanes de la animación

Laura Montero: Al ver la exposición de Pixar es imposible no darse cuenta de las similitudes, sutiles, eso sí, que la compañía comparte con Ghibli. John Lasseter ha comentado en repetidas ocasiones la influencia que ejerce en él la obra de Miyazaki, pero me pregunto hasta qué punto esta influencia es anterior a su trabajo o ha ido creciendo en paralelo a la trayectoria de ambos realizadores. Por cierto, ¿cuándo nació Pixar? Ghibli se fundó en 1985 pero la primera película de Miyazaki es de 1979. De hecho, se conocieron en 1981 cuando una delegación de TMS, la compañía para la que trabajaba Miyazaki, viajó a las oficinas de Disney en Los Án-

geles. Allí Lasseter pudo ver varios clips de *El castillo de Cagliostro* (*Rupan sansei: Kariosutoro no shiro*, Hayao Miyazaki, 1979) y quedó profundamente impresionado.¹

Ana M. Pérez: En 1979 George Lucas contrata a Ed Catmull² y ahí comienza la andadura de la División informática de Lucasfilm, germen de Pixar, en la que John Lasseter comienza a trabajar en 1984. Pero Pixar nace en 1986, cuando Steve Jobs compra la empresa. Al margen de coincidencias temporales, lo que sí es cierto es que Lasseter siempre se ha interesado por conocer otras filmografías del mundo, por lo que son varias sus influencias. No es de extrañar que al conocer el trabajo de Miyazaki se sintiera realmente impresionado por la fuerza de sus imágenes, el ingenio de sus universos, el tempo de las escenas y el ritmo de sus producciones, pero, sobre todo, por la integridad de sus personajes y el alma de sus historias... Sé que especulo, pero lo cierto es que son aspectos que suele admirar en otros directores y es lo que él mismo cuida en sus obras.

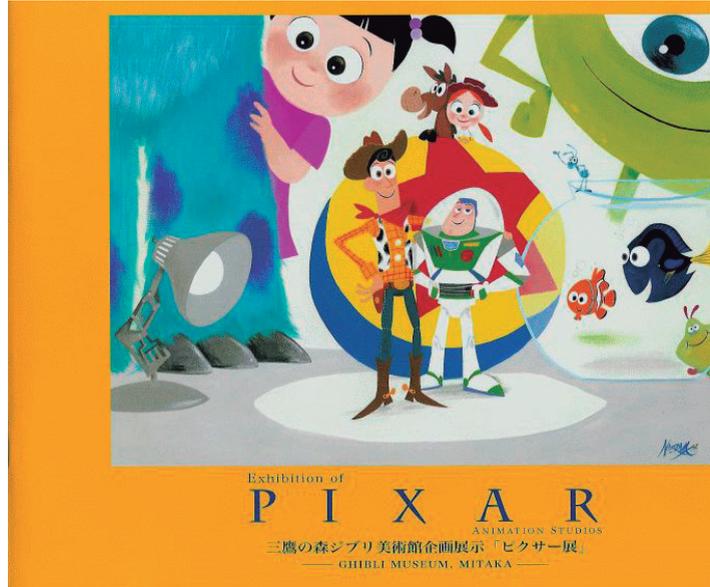
Laura, cuando hablas de conexiones Pixar-Ghibli, ¿te refieres a los estudios o a Lasseter-Miyazaki en exclusiva?

LM: No, me refiero a la relación Miyazaki-Lasseter. Como lamentablemente se acaba de demostrar con el “cese temporal” de la actividad de Ghibli, anunciado en agosto de 2014, el estudio se sustentaba económicamente casi por completo en el trabajo de Miyazaki, y creo que cuando Lasseter habla de la influencia de Ghibli se refiere al imaginario de Miyazaki y a sus soluciones narrativas: su uso de la animación como herramienta discursiva. Evidentemente hay otros directores de Pixar influidos por Ghibli. Para mí el más evidente es el caso de Pete Docter y *Monstruos, S.A* (*Monsters, Inc.*, 2001), con Boo que se parece poderosamente a Mei, y Sulley a Totoro, con sus distancias, claro. Por su parte, la relación que Ghibli tiene con Pixar tiene un carácter más interpersonal: se reflejó en

Fig. 1 – Portada del catálogo de la exposición de Pixar en el Museo Ghibli.

Fig. 2 – Firmas de Miyazaki y Suzuki a John Lasseter para celebrar el 25 aniversario de Pixar.

Fig. 3 – Imagen de Totoro en *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010).



1

la exposición que el estudio japonés le dedicó a Pixar en 2004-2005 (Fig. 1) o, por ejemplo, en los mensajes que Toshio Suzuki y Hayao Miyazaki enviaron a Lasseter cuando el estudio americano cumplió 25 años (Fig. 2).

AMP: La relación puede verse en eso y en los continuos guiños al mundo de Miyazaki que pueden encontrarse en los films de Pixar. Por ejemplo, en *Up* (Pete Docter, Bob Peterson, 2009) hay referencias a *El castillo ambulante* (*Hauru no ugoku shiro*, 2004), cuyo doblaje fue dirigido por Pete Docter. Además, son claros los homenajes que Lee Unkrich hace en *Toy Story 3* (2010) (Fig. 3) a *Totoro*, o los de Mike Andrews y Brenda Chapman a *La princesa Mononoke* (*Mononoke-hime*, 1997) y a *El viaje de Chibihiro* (*Sen to Chibihiro no Kamikakushi*, 2001) en *Brave* (2012). Asimismo, John Lasseter mostró en octubre de 2014, en el Tokio International Film Festival, un clip de presentación de *Cars 3* en el que destaca un cameo al Citroën 2CV que Clarisse conducía en *El castillo de Cagliostro*, como sentido homenaje al director tokiota³. Por cierto, la secuencia en la que se puede ver este auto

inspiró la escena de persecución de *Toy Story* (John Lasseter, 1995), cuando los juguetes luchan por alcanzar el coche de la madre de Andy.

LM: Por aquí o por allá, se pueden encontrar multitud de referencias a Japón: *Bichos* (*A Bug's Life*, John Lasseter, 1998) está inspirado en *Los siete samuráis* de Akira Kurosawa (*Sichinin no samurai*, 1954); en *Toy Story 2* (John Lasseter, 1999), el Museo Konishi que quiere comprar a Woody está en Tokio; en *Monstruos S.A* vemos aparecer el Monte Fuji y un restaurante de sushi; la estética de los créditos finales de *Wall-E* (Andrew Stanton, 2008) me recuerda muchísi-



2



3

mo a los créditos iniciales de *Nausicaä del valle del viento* (*Kaze no tano no Naushika*, Hayao Miyazaki, 1984); mientras que en *Cars* (John Lasseter, 2006) aparece un telediario nipón...

AMP: Añadiría también que Brad Bird ha declarado que en el diseño de Edna Mode (*Los Increíbles* [*The Incredibles*], Brad Bird, 2004) hay una mezcla de Alemania (disciplina) y de Japón (poderío tecnológico).

Tú que sabes más de Ghibli, ¿ves coincidencias entre otros autores de Ghibli en Pixar? Isao Takahata ha realizado trabajos muy distintos a los que se estrenan en Pixar.

LM: Es lo que decía antes. Por fortuna o por desgracia, cuando se dice Ghibli se habla de Miyazaki. Me consta que Takahata ha estado en Pixar presentando *El cuento de la princesa Kaguya*, pero su animación va mucho más al límite, a la experimentación. Es un cineasta brillante e innovador pero no se mueve en los parámetros del cine comercial, como sí hacen Miyazaki y Pixar.⁴

En cualquier caso, la relación Pixar-Ghibli llega a muchos más niveles y se aprecia en el trabajo de otros miembros de la plantilla que no

son tan conocidos y que han creado propuestas tan bonitas como “The Totoro Forest Project”.⁵

AMP: Sí, Ronnie del Carmen, supervisor de historias como *Buscando a Nemo* (*Finding Nemo*, Stanton, Unkrich, 2003) o Enrico Casarosa, director del corto *La luna* (2009), han contribuido con sus ilustraciones a la exposición y subasta, cuyo beneficio se ha donado a la conservación del bosque Sayama, también conocido como Bosque Totoro, lugar que inspiró el concepto del film. La relación de las empresas en esta iniciativa se hizo más evidente en 2008, cuando los estudios de Pixar, en Emeryville, albergaron la subasta. Por otra parte, Dice Tsutsumi, director de arte en *Toy Story 3* y *Monsters University* (Dan Scanlon, 2013) —junto al artista Gérard Guerlais— impulsó entre 2006 y 2011 un proyecto solidario: *Sketchtravel, the End of the Journey*, que contó con la colaboración del propio Miyazaki; su objetivo era obtener fondos para Room to Read, fundación que construye escuelas y bibliotecas en países en vías de desarrollo (Fig. 4)⁶.



Fig. 4 – Ilustración de Dice Tsutsumi para la iniciativa “The Totoro Forest Project”

02

Dos estilos diferentes de trabajo en equipo

LM: Me gustaría cambiar un poco de tema y que habláramos de modelos de producción. Si nos fijamos en la visión comercial de las producciones del estudio japonés, es interesante el papel de Toshio Suzuki (Fig. 5) dentro de Ghibli tanto como productor como antiguo presidente. Él ha aconsejado e incluso rechazado proyectos de Miyazaki, y ha sabido establecer un delicado equilibrio entre la animación para todos los públicos de Miyazaki y el afán de innovación de Takahata. Su habilidad para los negocios y sus magníficas campañas de marketing está detrás del éxito real de Ghibli y de Miyazaki. ¿Existe alguna figura en la sombra de estas características en Pixar?

AMP: No, Pixar debe su éxito a un triunvirato que ha incidido en lo tecnológico, en lo creativo y en el modelo de negocios: Ed Catmull, John Lasseter y el fallecido Steve Jobs. Ellos crearon una cultura empresarial singular, de la que Catmull se ha hecho portavoz y ha concretado con el libro, *Creativity, Inc.*;⁷ no en vano es el padre legítimo de un proyecto, Pixar. Aunque Lasseter es el director creativo, no trabaja en solitario. En Pixar, en lo que se refiere al desarrollo de historias, hay un equipo que valora las propuestas, y eso incluye las ideas de los propios miembros de ese grupo, en el que están los directores que se formaron allí, como Andrew Stanton o Pete Docter, y que llaman “Brain Trust” (Fig. 6).

LM: ¿Y cuál es el método de trabajo de Pixar? Dentro de Japón el de Ghibli es muy peculiar. Por una parte el modelo de contratación es de una plantilla permanente. Bueno, debería decir *era*, por esa “pausa indefinida” que ha anunciado Suzuki; algo que ya veía venir la cúpula de la compañía desde 2010 cuando declararon que estaba creando un plan de desmantelamiento. El modelo de trabajo era muy arriesgado y ese ha sido parte del problema de financiación: gran presupuesto, plantilla fija, formación de animadores propios y una alta inversión en márketing. A nivel práctico, Toshio Suzuki ha sido el eje vertebrador de todo como captador de financiación y “encauzador” de historias y proyectos. Luego, ya dentro de cada producción, es diferente dependiendo del director: Miyazaki es un tirano, reconocido por él mismo, y absolutamente todo tiene que pasar por su supervisión, mientras que los demás configuran un equipo de colaboración. Ahora solo se conservará un pequeño grupo que va a realizar los proyectos de Miyazaki.

AMP: En Pixar el método de trabajo se centra en el control creativo de los directores, pese a que cuentan con el consejo del Brain Trust. En principio, se fomenta que cada miembro de la productora pueda hacer un *pitch*⁸ con sus

propuestas. Todos pueden plantear una idea y convertirse en el director de su propio proyecto, no importa el cargo que ocupen dentro de la empresa; lo importante es la historia. Este interés llega al punto de que se haya visto, cada vez más, cómo se aparta a los autores originales de los relatos para entregárselo a otro director que pueda sacar más provecho al potencial de un concepto, como ocurrió con *Ratatouille* (Brad Bird, Jan Pinkava, 2007), *Brave* y, recientemente, con *The Good Dinosaur* (Peter Sohn, 2015).

03

En busca de un relevo generacional

LM: Ghibli lleva décadas buscando nuevos talentos. Con el director de *Susurros del corazón*, Yoshifumi Kondō, parecía haber encontrado su relevo, pero su muerte dio al traste con sus planes. Con respecto a lo que comentas de la historia, podría decirse que algo similar pasó con la salida de Mamoru Hosoda de *El castillo ambulante*. Hosoda es un animador formado en Toei, al igual que Takahata y Miyazaki y uno de los grandes valores del *anime* actual.⁹ Antes de que Miyazaki se encargara de la adaptación de la novela, se le propuso el proyecto a Hosoda.



Fig. 5 – Toshio Suzuki, productor en Studio Ghibli.



Fig. 6 – Ed Catmull, productor en Pixar.

Aunque no sé sabe bien qué sucedió, se trasluce por sus declaraciones que no recibió mucha ayuda por parte del estudio y que éste esperaba que ejerciera de productor, pero es difícil saber qué pasó realmente. El tiempo ha demostrado que Ghibli buscaba un nuevo Hayao Miyazaki y que no lo ha encontrado; estoy convencida de que Hosoda podría haberlo sido, pero con métodos de trabajo tan distintos, la cosa no funcionó.

Supongo que como en cualquier empresa, Pixar también se ha visto azotada por la economía. La salida de Miyazaki ha marcado lamentablemente un punto y aparte, pero creo que la entrada de Disney en Pixar también ha implicado profundas modificaciones, no todas ellas para bien.

AMP: En Pixar hay gente que ha trabajado en otras compañías: Brenda Chapman, Brad Bird, etc. Tras la venta de Pixar, se habló de que Henry Selick vio frustradas sus intenciones de hacer una película con el estudio, pero no trascendieron las razones. En realidad, creo que es más frecuente la incursión en el estudio de guionistas externos que de directores. Hasta ahora estos han sido gente con cierta trayectoria en la casa, formados bajo su cultura creativa y empresarial.

En cuanto a la compra de Pixar por parte de Disney, se han visto cambios significativos. La compra fue en 2006 y desde entonces hasta 2011, Pixar no mostró variación alguna en la calidad de sus películas, y me refiero concretamente a las historias; tal vez, debido a que sus films tardan en realizarse cuatro años. De ese periodo son *Ratatouille*, *Wall-E*, *Up* y *Toy Story 3*. Pero los títulos que les siguieron, pese a su éxito comercial, revelaron un descenso en el cuidado de los guiones, a lo que se sumó la salida de nombres claves como Brenda Chapman, quien formaba parte del Brain Trust, y Brad Lewis, productor de *Ratatouille* y codirector con Lasseter de *Cars 2* (2012). Después, tras-

cendieron los problemas en el desarrollo de *The Good Dinosaur*, que apartaron a Bob Peterson de la dirección y que nos dejaron sin película Pixar en 2014. ¿Cuál es el papel que ha tenido la compra del estudio por parte de Disney en todo esto? No es fácil saberlo desde fuera. Solo puedo recordar una entrevista en la que Chapman, a propósito de su salida de Pixar, acusaba a la injerencia de varios ejecutivos en el desarrollo de las historias, debido a los constantes cambios de este tipo de mandos tras la venta del estudio. Ahora falta ver si con el próximo estreno, *Inside Out* de Pete Docter, retoma su trayectoria de producciones brillantes y si no nos sentimos defraudados con la cuarta entrega de *Toy Story*, bajo la dirección de Lasseter —después de que Catmull afirmará en 2013 que Pixar haría menos secuelas.¹⁰

04

Creadores de mundos y diseñadores de personajes

LM: Creo que más que desde una perspectiva estructural, la conexión entre Pixar y Ghibli es principalmente visible desde un punto de vista narrativo, ¿no?

AMP: Lasseter ha dicho que admira a Miyazaki porque lleva la animación a su máximo potencial, transmitiendo, mediante el diseño y el *acting*, entre otros aspectos, una ilusión de vida, de volumen y peso de los personajes; un aspecto que él mismo cuida en sus producciones. Si te fijas en la manera de correr de Woody (*Toy Story*), sus movimientos son los que tendría un muñeco de trapo. En fin, creo que Lasseter se fija en la cinematografía de Miyazaki sin hacer copias. Por ejemplo, en cuanto a la animación, no hace uso de un recurso retórico como la metamorfosis, tan aprovechado por Miyazaki en *El castillo ambulante*, *Porco Rosso* (*Kurenai no buta*, 1992), *La princesa Mononoke* o *Chihiro*. ¿Qué opinas?

LM: Efectivamente, cuando hablamos de conexiones entre ambos, corrígeme si me equivoco, nos referimos a la forma de concebir, explorar y presentar la animación y el relato ante el público. Su punto de partida es el mismo, con las evidentes salvedades culturales, pero su desarrollo es diferente. Lo que yo siempre he visto es un influjo que va de Miyazaki a Lasseter pero nunca al contrario. Me explico: Miyazaki inspira a Pixar en sus proyectos, y Pixar ha abierto las puertas de Estados Unidos para la distribución de las obras de Ghibli; el mismo Lasseter lo reconoce. No sé si has leído el prólogo que escribió en la traducción americana de la primera parte de las “memorias de Miyazaki”: *Starting Point*.¹¹ El texto es toda una reflexión sobre los elementos de la animación de Miyazaki que le hacen un maestro y que han influido en la propia visión de Lasseter sobre el medio. Para mí, lo más representativo que subraya es la plasmación de la personalidad de los personajes a través de sus acciones, pero también dice que usa su obra como fuente de inspiración: para *Bichos*, por ejemplo, analizaron la escena del rescate de Sheeta en *El castillo en el cielo* (*Tenku no shiro Rapyuta*, 1986)

AMP: Sí, lo he leído y coincidido contigo, aunque creo que una de las principales conexiones entre Miyazaki y los creativos de Pixar es su cultivo de una narrativa clásica, donde la presencia de protagonista heroico es fundamental, especialmente la del héroe forjado. La diferencia entre estas figuras radica en que si bien el personaje pixariano procura ser virtuoso, no tiene la fortaleza de carácter de los miyazakianos, que desbordan en integridad y reciedumbre. Por otra parte, veo que en ambas filmografías se insiste en un sentido de la identidad indispensable para contribuir a la comunidad; algo que es muy importante en la cultura empresarial de Pixar, aunque creo que en Ghibli esto tiene que ver con el pensamiento social de Miyazaki, ¿cierto?

LM: Más que con el pasado comunista de

Miyazaki, creo que tiene que ver con la propia estructura de la sociedad japonesa. En Japón, en la cultura asiática en general, lo que prima no es el individuo (como sí ocurre en Occidente) sino la estructura social. Uno vive en sociedad y tiene que comportarse y jugar un rol en esta. A pesar de que la base es la misma, Miyazaki lo lleva más allá. Es algo extrapolable a cualquier país, y más si tenemos en cuenta que no está especialmente conforme con el desarrollo de los acontecimientos en Japón. Por tanto, creo, su decisión de centrarse casi en exclusiva en protagonistas femeninas es un signo de rebeldía contra esa estructura social. Ciertamente Miyazaki no está interesado en el viaje del héroe convencional, sino en sacar a la luz una potencialidad que ya tiene. Sus personajes tienen sus sombras y sus luces, y ese ha sido uno de los mayores aciertos de Ghibli.

AMP: Estoy de acuerdo, aunque debo confesar que al hablar del pensamiento social me refería a la visión que tiene Miyazaki de la sociedad japonesa y a las salidas que propone frente al consumismo o el deterioro del medio ambiente. Ese pensamiento de la fuerza o la importancia de cada miembro de la sociedad me fascinan. En los guiones de Pixar, cada personaje tiene una misión que contribuye a la resolución de la trama. Por otro lado, como en Ghibli, en Pixar los personajes tienen claros roles. Woody es un líder preocupado y sacrificado por la comunidad de los juguetes de Andy, pero la vanidad, los celos, le pierden. Pero volviendo a Miyazaki, me encanta que sus personajes femeninos sean también un signo de rebeldía. Sus mujeres siempre me han inspirado, por su combinación de ternura y fortaleza, una complejidad que se traslada a la red de personajes, sin importar si se trata de mujeres u hombres.

LM: Algo parecido pasa con la psicología de personajes en Pixar, aunque los personajes femeninos siguen relegados a papeles secundarios, excepto en *Brave*.



Fig. 7 – Selfie de John Lasseter, Hayao Miyazaki y Toshio Suzuki tomada durante los Governors Awards 2014.

AMP: En efecto, las féminas de Pixar no suelen ser protagonistas de las historias, pese a representar a mujeres fuertes, en un modo muy distinto al estilo Ghibli. Ni siquiera EVA, en *Wall-E*, es tan recia e íntegra como las heroínas guerreras del director japonés. Creo que en Pixar prima la madurez en el carácter del personaje femenino frente al masculino, su encanto y capacidad de acompañar al protagonista, ayudándolo a crecer. Estoy pensando en Helen (*Los Increíbles*), Dory (*Nemo*), Jessie —especialmente en *Toy Story 2*— y Ellie (*Up*). En los casos de Colette (*Ratotuille*) y Atta (*Bichos*), más que acompañar, cambian gracias al protagonista, pero no son damiselas en apuros, sino inspiradoras de cambios.

05

El arte de narrar historias

AMP: Más allá de estas maneras de entender los personajes, ¿crees que una de las claves del éxito de Ghibli es orientar sus contenidos a públicos heterogéneos?

LM: Más que de un público creo que deberíamos hablar de una filosofía de creación de

historias. Miyazaki siempre ha defendido que él hace sus películas para niños, con la salvedad de *El viento se levanta*, pero no estoy del todo de acuerdo. En Ghibli lo que prima es el guion, la historia y la calidad de la animación. Para mí la clave de su éxito ha sido crear historias atractivas y atrayentes para una diversidad de grupos imaginable. Pixar ha hecho algo idéntico pero creo que de una forma más consciente o, por lo menos, reconocida (risas). En el inicio de la exposición de CaixaForum había una frase de Lasseter sobre la filosofía de Pixar que es completamente aplicable al mundo animado de Ghibli. ¿Sabes a cuál me refiero?

AMP: Sí:

Cuenta una historia cautivadora que mantenga a la gente agarrada a sus butacas, puebla esa historia con personajes realmente memorables y cautivadores y pon esa historia cautivadora y estos personajes memorables en un mundo verosímil. Si puedes hacer esas tres cosas realmente bien, entonces el público se dejará llevar y estará completamente entretenido.

LM: La verdad es que resulta curioso que sus impresiones sobre cómo narrar una histo-

ria sean tan similares y la forma de ejecutarlas tan divergente: el hecho de que Lasseter opine que “el arte desafía a la tecnología y la tecnología inspira al arte”, y que Miyazaki desprecie la animación por ordenador, aunque no le haya quedado más remedio que recurrir a ella, es muy llamativo.

AMP: Lo es y yo añadiría que hay una diferencia más: Lasseter ha codirigido sus largometrajes después de *Toy Story*, mientras que Miyazaki es muy celoso de su trabajo. Especulando un poco, ¿crees posible una colaboración entre Lasseter-Miyazaki?

LM: Con la ocasión del lanzamiento del DVD *El viento se levanta* en julio de 2014, Toshio Suzuki ha comentado que existe una posibilidad real de que trabajen juntos (Fig. 7). A mí no me parece una idea tan descabellada y, de hecho, apostaría a que podría tomar forma como cortometraje para el Museo Ghibli. Miyazaki ya ha hecho varios¹² y podría resultar una forma ideal para una colaboración, probablemente en 2D.

A lo largo de sus casi tres décadas de vida los caminos de Ghibli y Pixar se han ido entretrejiendo gracias a la admiración mutua, a los

homenajes y a las colaboraciones que ambos estudios de animación han emprendido bajo la forma de exposiciones, doblaje de películas, documentales, conferencias, etc. Lo que sí se ha hecho evidente en este tiempo es que el mayor flujo de menciones explícitas, bajo una forma animada, se ha vertido desde Pixar en dirección hacia Ghibli y no tanto al contrario. Hayao Miyazaki, sinónimo indiscutible de Ghibli, se ha convertido en el centro de esta vorágine creativa de préstamos, distinciones y emotivos tributos, si bien es cierto que la amistad personal de John Lasseter con el cineasta japonés y el productor Toshio Suzuki ha sido imprescindible para el acceso al mercado norteamericano de las películas de Ghibli.

©Del texto: Laura Montero Plata y Ana María Pérez Guerrero, 2015.

©De las imágenes: Studio Ghibli, Pixar.



Ana María Pérez-Guerrero. Venezuela, 1973. Es doctora en Comunicación Audiovisual por la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid, máster en Artes Liberales por la Universidad de Navarra

y licenciada en Artes, mención Cine por la Universidad Central de Venezuela. Asimismo, es autora de *Pixar, las claves del éxito*, (Encuentro, 2013). En su tesis doctoral abordó las estrategias narrativas de los guiones de Pixar para orientar sus contenidos a públicos heterogéneos. Actualmente es profesora de Guion de ficción en la Universidad de La Sabana, Colombia.

E-mail

ana.perez@unisabana.edu.co

Referencias bibliográficas

BRZESKI, Patrick, 2014. "John Lasseter Pays Emotional Tribute to Hayao Miyazaki at Tokyo Film Festival" (<http://www.hollywoodreporter.com/news/john-lasseter-pays-emotional-tribute-743635> [acceso: octubre, 2014]).

CATMULL, Edwin, 2014. *Creativity, Inc.: Overcoming the Unseen Forces That Stand in the Way of True Inspiration*, Londres: Bantam Press.

LASSETER, John, 2010. "The Magic of The Ghibli Museum", en *Ghibli Museum, Mikata booklet*. Tokio: The Tokuma Memorial Cultural Foundation for Animation, pp. 1-2.

MIYAZAKI, Hayao, 2009. *Starting Point: 1979-1996*. San Francisco: Viz Media.

MONTERO PLATA, Laura, 2012. *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Palma de Mallorca: Dolmen.

PÉREZ-GUERRERO, Ana María 2013. *Pixar, las claves del éxito*. Madrid: Encuentro.

TAKAHATA, Isao, 2013. "Carta dedicada a la



Laura Montero Plata Doctora en Historia del Cine por la Universidad Autónoma de Madrid y licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad San Pablo-CEU.

Forma parte de la redacción de la revista de crítica cinematográfica *Fila Siete*. Ha publicado en revistas como *Secuencias* o *Cahiers du Cinéma España*; es colaboradora del Festival Cines del Sur. Es programadora y co-organizadora de la Semana de Cine Actual de la EOI de Madrid desde 2010. Sus líneas de investigación giran en torno al anime y el cine japonés contemporáneo. Es autora del libro *El mundo invisible de Hayao Miyazaki* (Dolmen, 2012).

E-mail

lmonteroplata@gmail.com

película *Arrugas*" en BELINCHÓN, Gregorio, 2013, "Arrugas' se estrena en junio en Japón de la mano de los míticos estudios Ghibli" (<http://blogs.elpais.com/version-muy-original/2013/04/arrugasjapon.html?li>) [acceso: octubre, 2014]).

VARY, Adam B., 2013. "Pixar Chief: Studio To Scale Back Sequels, Aim For One Original Film A Year. The only sequel on the studio's current slate is *Finding Dory*", en *Buzz Feed* (<http://www.buzzfeed.com/adambvary/pixar-chief-studio-to-scale-back-sequels-aim-for-one-original>) [acceso: octubre, 2014]).

VVAA, 2008. *TOTORO Forest Project* (<http://www.totoroforestproject.org/>) [Acceso: octubre, 2014]).

VVAA, 2011. *Pixar Pia: Pixar 25 years of animation* Tokio: Pia.

VVAA, 2011. *Sketchtravel* (<http://www.sketchtravel.com/>) [acceso: octubre, 2014]).

VVAA, 2011. *Sketchtravel.tv* (<http://www.sketchtravel.tv/en/the-story/index.htm>) [acceso: octubre, 2014]).

Notas

¹ Declaraciones de John Lasseter durante su intervención en Tokyo Film Festival 2014 (<http://www.hollywoodreporter.com/news/john-lasseter-pays-emotional-tribute-743635> [acceso: octubre, 2014]).

² Edwin Catmull es uno de los pioneros de la animación por ordenador. En la Universidad de Utah, en el área de modelado, diseñó una versión en 3D de su propia mano izquierda, la cual fue incluida en el film *Mundo futuro* (*Futureworld*, Richard T. Heffron, 1976). Entre otros logros se puede destacar que fue uno de los creadores de los mapas de texturas y subdivisión de superficies. En New York Institute Technology (NYIT), Catmull formó un grupo de trabajo dedicado a la creación de una herramienta informática que facilitaría la labor de los animadores, cuyo resultado es Paint: una primera versión del *software* CAPS que se hizo años más tarde para Disney. En Lucasfilm, creó con su grupo el efecto de *motion blur* y lideró el equipo que realizó el primer personaje totalmente digital que aparecía en un largometraje: el caballero de la cristalera en *El secreto de la pirámide* (*Young Sherlock Holmes*, Barry Levinson, 1985).

³ *El castillo de Cagliostro* ha tenido una gran importancia en la vida de Lasseter, tanta que el director confesó en su discurso durante la entrega del Oscar Honorífico a Hayao Miyazaki —en noviembre de 2014— que cuando conoció a su mujer usó la película para cortejarla.

⁴ Isao Takahata, por su parte, ha apostado por la promoción de la animación europea y de autor a través de diversas exposiciones y del apoyo a la distribución de películas animadas en el circuito cinematográfico japonés. Este fue el caso de la dirección del doblaje japonés de los films de Michel Ocelot *Kirikú y la bruja* (*Kirikou et la sorcière*, 1998) y *Azur y Asmar* (*Azur et Asmar*, 2006). En el terreno de las exhibiciones,

Takahata invitó a Japón y realizó dos magníficas muestras de dos de sus cineastas de animación más admirados: al maestro ruso Yuri Norstein (2004) o al desaparecido animador canadiense Frédéric Back (en 2011). El caso más reciente de colaboración con animadores europeos, en 2013, ha sido la distribución en cines de *Arrugas* de Ignacio Ferreras (2011), obra cuya presentación Takahata dedicó una emotiva carta pública en *El País* (<http://blogs.elpais.com/version-muy-original/2013/04/arrugasjapon.html?li> [acceso: octubre, 2014]).

⁵ La información completa sobre este proyecto se puede encontrar en <http://totoroforestproject.org/> [acceso: octubre, 2014].

⁶ Para más datos sobre esta iniciativa ver <http://www.sketchtravel.tv/en/the-story/index.htm> [acceso: octubre 2014].

⁷ Ed Catmull. *Creativity, Inc.: Overcoming the Unseen Forces That Stand in the Way of True Inspiration*. Londres: Bantam Press, 2014.

⁸ Término técnico que alude a la reunión en la que un guionista presenta una idea a un productor.

⁹ Es director de *La chica que saltaba a través del tiempo* (*Toki o kakeru Shōjo*, 2006), *Summer Wars* (*Samā uōzu*, 2009) y *Los niños lobo* (*Ookami kodomo no Aome to Yuki*, 2012).

¹⁰ Las secuelas anunciadas por Pixar hasta la fecha son: *Finding Dory*, *Cars 3*, *The Incredibles 2* y *Toy Story 4*.

¹¹ Hayao Miyazaki, *Starting Point: 1979-1996*, San Francisco: Viz Media, 2009.

¹² Información más detallada sobre las piezas que Hayao Miyazaki ha realizado para el Museo Ghibli puede encontrarse en: Montero Plata, Laura, 2012. *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*, Palma de Mallorca: Dolmen.