

INS LLUÍS DOMÈNECH I MONTANER

TREBALL DE RECERCA

CURS 2014-2015

**A TRAVÉS DE LA MENTE DE
HAYAO MIYAZAKI**

ALUMNAS: Inés Pedraza Martínez

Silvia Matey Touza

TUTORA: Elena Santos Botana

“Esta es la última aeronave que diseño, me retiro. Las personas creativas lo somos, como mucho, durante una década. El mismo principio se aplica a ingenieros y artistas. Tu deber es dar lo mejor de ti durante esta década.”

Caproni en *El viento se levanta*

AGRADECIMIENTOS

Nos gustaría mostrar nuestro agradecimiento a Elena Santos, nuestra tutora, quien nos ha guiado durante la realización de este proyecto desde el primer momento, aconsejándonos siempre lo mejor y haciendo posible este trabajo y en especial a Moisés Garriga, el músico, por haber trabajado soportando grandes exigencias y aun así haber contribuido a la realización de la animación con un trabajo excelente.

ÍNDICE

2. BIOGRAFÍA DE HAYAO MIYAZAKI	4
3. HISTORIA DEL STUDIO GHIBLI	10
4. CONTEXTO NAUSICÁÄ DEL VALLE DEL VIENTO	15
4.1 UNA PREDICCIÓN DESESPERANZADORA.....	16
4.2 LA LUCHA ENTRE MUJERES	17
4.3 CURIOSIDADES.....	19
5. CONTEXTO EL CASTILLO EN EL CIELO	21
5.1 LA FUERZA RESIDE EN LA UNIÓN	22
5.2 EL RIESGO DE LA TECNOLOGÍA.....	23
5.3 CURIOSIDADES.....	25
6. CONTEXTO MI VECINO TOTORO.....	27
6.1 LA PAZ DEL CAMPO	28
6.2 UNA MADUREZ IMPUESTA	29
6.3 LOS LÍMITES DE LA MAGIA	29
6.4 CURIOSIDADES.....	30
7. CONTEXTO NICKY, LA APRENDIZ DE BRUJA	32
7.1 EL DURO CAMINO HACIA LA INDEPENDENCIA	32
7.2 CUENTA CONMIGO	34
7.3 EL CULTIVO DE LA CONFIANZA	35
7.4 CURIOSIDADES.....	36
8. CONTEXTO PORCO ROSSO.....	37
8.1 “UN CERDO QUE NO VUELA ES SOLO UN CERDO”	38
8.2 UN DIALOGO ÉPICO	39
8.3 CURIOSIDADES.....	40
9. CONTEXTO LA PRINCESA MONONOKE.....	42

9.1 LA LEYENDA.....	42
9.2 «LA IMAGEN DEL ODIO»	43
9.3 LA HUMANIDAD CONVIVIENDO ENTRE DIOSES.....	44
9.4 CURIOSIDADES.....	46
10. CONTEXTO EL VIAJE DE CHIHIRO.....	48
10.1 DOS MUNDOS.....	48
10.2 UNA MANO AMIGA	49
10.3 UN ÚLTIMO ESFUERZO	50
10.4 CURIOSIDADES.....	51
11. CONTEXTO EL CASTILLO AMBULANTE.....	53
11.1 UNA VEJEZ PREMATURA.....	53
11.2 EL SINSENTIDO DE UNA GUERRA	55
11.3 HOMBRE SIN CORAZÓN.....	56
11.4 CURIOSIDADES.....	57
12. CONTEXTO PONYO EN EL ACANTILADO	59
12.1 LA CLAVE ES EL EQUILIBRIO.....	59
12.2 ¿MUCHO O POCO?	60
12.3 LA CONTAMINACIÓN HUMANA	62
12.4 CURIOSIDADES.....	62
13. EL VIENTO SE LEVANTA.....	64
13.1 VUELA SOBRE MI ILUSIÓN	64
13.2 EL FUTURO DE LA AERONAUTICA	65
13.3 HASTA QUE EL VIENTO NOS SEPARE.....	66
13.4 CURIOSIDADES.....	68
14. TEMAS RECURRENTE DE MIYAZAKI	69
15. SIMBOLOGIA DE MIYAZAKI	73
16. CONCLUSIONES	75

17. BIBLIOGRAFIA	77
ANEXO	80
1. ARGUMENTOS DE LAS PELÍCULAS DE MIYAZAKI	81
1.1 NAUSICAA DEL VALLE DEL VIENTO	81
1.2 EL CASTILLO EN EL CIELO	85
1.3 MI VECINO TOTORO	88
1.4 NICKY, LA APRENDIZ DE BRUJA.....	91
1.5 PORCO ROSSO	94
1.6 LA PRINCESA MONONOKE	97
1.7 EL VIAJE DE CHIHIRO	100
1.8 EL CASTILLO AMBULANTE	105
1.9 PONYO EN EL ACANTILADO.....	110
1.10 EL VIENTO SE LEVANTA.....	113
2. HISTORIA DEL MANGA Y EL ANIME	116
3. CÓMO SE REALIZA UNA ANIMACIÓN TRADICIONAL.....	120
4. EL PROCESO DE REALIZACIÓN DE NUESTRA ANIMACIÓN	123
5. STORYBOARD.....	128
6. GUIÓN	138
7. MÚSICA	140
9. ESTUDIO DEL MOVIMIENTO.....	155
10. ENCUESTAS.....	159
11. MERCHANDISING Y COSPLAY	169

1. INTRODUCCIÓN

Escoger el tema del trabajo de investigación no es algo sencillo, pero lo que Inés Pedraza tenía claro es que debía ser una cuestión que realmente le interesara. No solo conforme con eso, tenía que ser algo innovador, que sorprendiese y que no se hubiera abordado en otro trabajo del centro. Ante esa lista de requisitos, Inés supo que estudiar la obra de Hayao Miyazaki era un buen comienzo. A esta idea se fueron añadiendo muchas otras, como la de realizar un trabajo de campo que consistiese en crear una animación en el más puro estilo artesanal. Más tarde se unió a este proyecto Silvia Matey, quien no se había decantado por ningún tema porque tenía algunas dudas. Sin embargo, decidió aceptar la propuesta que Inés le hizo. Desde ese momento, ambas decidimos que trabajaríamos juntas.

Ya hace tiempo que el manga y el anime son una de nuestras aficiones, más aún la obra de Miyazaki y, sabiendo que el Studio Ghibli pasaba por una época de inestabilidad y que finalmente Miyazaki se retiraba, nos pareció buena idea realizar este trabajo como un “pequeño homenaje” de dos chicas de bachillerato. Además, dada la pasión que Inés siente por dibujar, sabíamos que la animación sería un plus que otorgaría a nuestro trabajo más interés.

El trabajo principalmente partía de una simple pregunta: ¿Qué tiene Hayao Miyazaki en la cabeza? Indagar en sus películas, en todos los sentimientos e ideas que intenta transmitir, entrar de lleno en su mundo que ha contribuido, en gran manera, a desterrar la idea de que los dibujos animados son pura distracción infantil de poco valor artístico, recopilarlo y plasmarlo en este análisis esa era nuestra principal meta. Aunque solo siendo un simple esquema, en nuestras cabezas se iban añadiendo más y más

detalles que podían hacer del trabajo algo mucho más ambicioso de lo que habíamos pensado, ¡Había tanto que decir del mundo de Hayao Miyazaki!

Empezamos a trabajar en verano. Sabíamos que la animación iba a ser la parte más dura y larga, así que mientras Silvia revisaba las películas y resumía los argumentos de los diez films escogidos, Inés trabajaba de lleno en la animación, un proceso duro y lento. Recogimos toda la información necesaria para confeccionar la biografía de Miyazaki, así como los orígenes del manga y del anime. Estos dos puntos eran clave para nuestra monografía, ya que constituían una introducción a ese universo y al Studio Ghibli.

En otoño de 2014, asistimos a dos eventos que nos ayudaron a completar nuestro trabajo de campo, el Salón del Manga y la Japan Weekend. Allí encuestamos a 200 asistentes para ver las magnitudes de la afición al manga y al anime e hicimos fotos a todos aquellos artículos relacionados con el Studio Ghibli y Miyazaki para reunirlos y añadirlo como un apartado más a nuestro trabajo de campo.

La idea principal había empezado a tomar forma. Tanto es así, que debido a la cantidad de material obtenido, fue preciso hacer una selección y empezar a limitar la extensión de cada apartado. De igual manera, tuvimos que redistribuir su contenido y decidir cuál sería la parte principal del trabajo y qué material correspondería a los anexos con tal de cumplir el límite de hojas establecido por la guía. Este es posiblemente el único problema con el que nos hemos topado, dado que la información recopilada era mucha y no queríamos prescindir de nada.

Los contextos y los análisis de los films son la parte más importante de la investigación, pues la idea de entrar de lleno en la mente de Miyazaki y de sus películas

era nuestro principal objetivo. Reunidas en un apartado se encuentran todas nuestras conclusiones e interpretaciones de la obra del director. Son originales y no proceden de la bibliografía.

Se podría decir que la animación es la parte más creativa y original, puesto que tanto el dibujo como los sonidos y la música son íntegramente artesanales, algo que ha hecho que tengamos que dedicarle más tiempo pero que, a su vez, nos hace sentir más orgullosas y nos ayuda a valorar el trabajo que hay detrás de unos minutos de animación. Por eso, hemos decidido adjuntar todo el proceso en los anexos.

Por último, ha sido un trabajo laborioso, pero, a pesar de haberle dedicado tantas horas, ambas coincidimos en que ha sido una oportunidad para profundizar en el Studio Ghibli y en la obra de Miyazaki y nos ha permitido conocer y descubrir más sobre ese mundo que, desde la infancia, nos fascina.

2. BIOGRAFÍA DE HAYAO MIYAZAKI

Hacía tres años que la segunda guerra mundial había empezado.

La paz que se estableció tras la primera guerra mundial era ficticia. La crisis del 1929 provocó muchísima insatisfacción social y mientras que las potencias fascistas cada vez se unían más y conquistaban nuevos territorios. Las democracias occidentales eran débiles frente la agresividad nazi y concedían poco a poco todo lo que Hitler les pedía a pesar de estar violando distintos tratados internacionales (era el momento histórico conocido como política de apaciguamiento).

1941 fue el año en que Japón, potencia fascista, que salió victoriosa de la Guerra ruso-japonesa con la idea de que una sola batalla decisiva, podía vencer un enemigo numéricamente superior, y por ello atacó por sorpresa a Pearl Harbour, una base naval de los Estados Unidos lo cual hizo que la gran potencia económica e industrial entrara en guerra. Con el referente de este importante acontecimiento histórico, varios meses antes, justamente el 5 de enero, nacía Hayao Miyazaki.

La infancia de Miyazaki es una gran clave para entender el desarrollo de su obra debido a dos hechos fundamentales: El primero consiste en que, con sólo cinco años, la familia Miyazaki se mudó a Kanuma, una ciudad japonesa ubicada en la región de Kantō, en la cual se encontraba la empresa familiar “Miyazaki Airplane” dirigida por su tío, quien se dedicaba a la fabricación de piezas de aeronaves. El segundo se desarrolló en 1955. En ese año, su madre enfermó de tuberculosis espinal y eso le obligó a permanecer recuperándose en el hospital separada de la familia durante nueve largos años.

Con todo ello, Miyazaki se había convertido en un jovencito decepcionado con su patria por haber sufrido una derrota contra Estados Unidos y esto le lleva a fijarse

mucho en Europa. Además, empieza a dibujar aviones y diferentes artefactos voladores inspirándose en la obra de Osamu Tezuka, un influyente dibujante de historietas de la época y más tarde, animador japonés.

Al acabar sus estudios secundarios en la escuela superior de Toyotoma, Miyazaki ve la primera película animada japonesa en color titulada *Panda y la serpiente mágica* de Taiji Yabushita y, gracias a su visionado, decide que ya no quiere convertirse en un artista manga como antaño había soñado, sino que quiere ser animador porque estaba enamorado del cine y veía absurdo dibujar con el estilo popular del momento. Pero, contra todo pronóstico y a pesar de su gran admiración hacia los aviones o los dibujos en sí, Miyazaki se gradúa en ciencias políticas y economía debido a la presión familiar, ya que estaba “predestinado” a trabajar en la empresa de su padre. De todos modos, en 1963, empieza a trabajar como intercalador en Toei Dōga el estudio de animación más importante de Japón en aquella época, donde poco a poco va avanzando profesionalmente pasando por todos los puestos de una empresa de animación (guionista, realizador, productor, animador...). Es en esta empresa donde conoce a Akemi Ota, una animadora, que más tarde se convertiría en su mujer y con la cual acaba teniendo dos hijos (Goro y Keitsuke Miyazaki) y conoce también a una figura que desempeñará un papel clave junto al propio Miyazaki para la creación del Studio Ghibli: Isao Takahata.

Las discrepancias que mantienen Takahata y Miyazaki, como creadores de contenido, con Toei Dōga provocan la partida de ambos de la empresa y, mediante otras compañías, realizan series de televisión y otros proyectos tan populares como *Panda y sus amigos*, *Heidi* o *Marco, de los Apeninos a los Andes*. Estas dos últimas conocidas series permiten a Miyazaki viajar por el centro de Europa y Argentina para así crear

diseños y organizar su producción. Además, supone un hecho vital, puesto que el paisaje europeo occidental le impresiona tanto que le sirve como una gran fuente de inspiración para su obra fílmica.

Más tarde, Miyazaki también se encarga de dirigir series como *Conan, el niño del futuro*, donde aparecen los primeros rasgos distintivos de la obra de Miyazaki (el protagonismo de los niños, el conflicto entre la naturaleza y el hombre, aparición de aeronaves...) o *Lupin III*. No se siente especialmente a gusto con su trabajo en dichas series, ya que no le permitían del todo realizar las cosas a su modo y es en esta época donde también empieza su primer gran proyecto personal: escribe el manga de *Nausicaä en el valle del Viento* para la *Animage* (una revista sobre manga y anime), cuyo editor era Toshio Suzuki, que le había otorgado la oportunidad de difundir sus ideas a través de mangas después de que todos sus proyectos de películas fueran rechazados a pesar de que su primer largometraje basado en el manga y la serie de animación japonesa *Lupin III, El Castillo de Cagliostro*, supusiera una novedad respecto a las anteriores películas de la serie y se le otorgara el premio Ofuji Noburo durante los Premios Mainichi Film en 1979.

Junto a Isao Takahata y las ayudas económicas que recibían de la agencia de publicidad Hakuholdo (propiedad de su hermano, Shirou Miyazaki) y de Toshio Suzuki que se había dado cuenta del gran potencial de Miyazaki, y con la contribución de la empresa de animación Topcraft, se hace posible la animación de *Nausicaä*, que se estrena en marzo de 1984.

Justamente un año después, Miyazaki y Takahata deciden independizarse para poder dirigir mejor sus proyectos recontratando a todo el personal de Topcraft y cambiándole el nombre de la empresa por el de Studio Ghibli.

Mediante el Studio Ghibli, Miyazaki por fin podía realizar tranquilamente y a su gusto toda su original obra de la que hablaremos en este trabajo de investigación, pues el dibujante ha seguido siempre un modo muy peculiar de trabajar: durante las producciones de sus películas, Miyazaki se encontraba en todas las fases de la animación, es decir, no sólo se dedicaba a dirigir las como todo realizador de cine, sino que también dibujaba, escribía guiones, animaba, etc... De esa forma, puede revisar todas sus películas de forma muy personal, bajo un control absoluto de todo proceso creativo.

Hayao Miyazaki, en el Studio Ghibli, dirige:

-*Nausicaä en el valle del Viento* (que es considerada la primera película del estudio, a pesar de que se creara como tal un año después).

-*El castillo en el cielo*.

-*Mi vecino Totoro* (film del cual se creó muchísimo merchandising para salvar al estudio de una crisis económica que atravesaba en la época de su realización).

-*Nicky la aprendiz de bruja*.

-*Porco Rosso*.

-*La princesa Mononoke* (película que, gracias a la gran recaudación en taquilla y las positivas valoraciones en todo el mundo, desempeña un papel clave para la promoción y éxito del estudio).

-*El viaje de Chihiro* (por la cual Miyazaki recibe numerosos premios entre ellos un Óscar y un Oso de oro del Festival de Berlín).

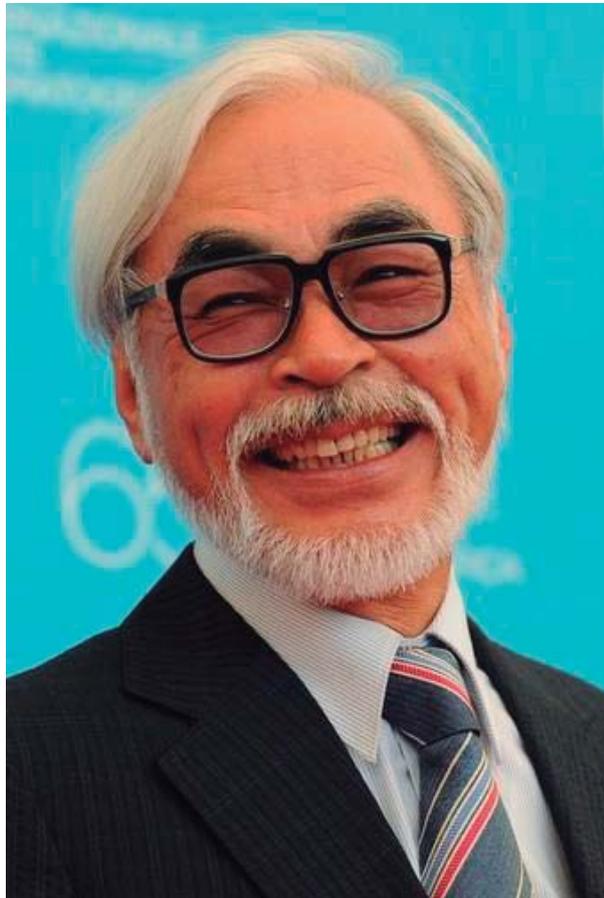
-*El castillo ambulante*.

-Ponyo en el acantilado.

-El viento se levanta.

Su consagración artística a nivel mundial se produce en el Festival de Cine de Venecia (también llamado Mostra de Venecia) de 2005. Hayao Miyazaki recibe un León de oro por todo su trabajo, es decir, por toda su producción hasta ese momento. Por tanto, el premio abarca todas sus películas anteriores a *Ponyo en el acantilado*, pues aún no había dirigido sus dos últimos films. Pero, el 1 de septiembre de 2013, Koji Hoshino, presidente del Studio Ghibli, tras presentar la última película de Hayao Miyazaki, *El viento se levanta*, en la 70 Mostra de Venecia, anunció la retirada de Miyazaki del estudio, porque, el director japonés, a pesar de que a sus 73 años sigue activo, declaró que no realizaría más largometrajes.

Debido tal vez a esta impactante noticia que ha causado tanto revuelo tanto en el estudio Ghibli como entre sus seguidores más fieles, la Academia de Artes y Ciencias de Hollywood decidió otorgarle el 8 de noviembre de 2014 un Óscar honorífico por toda su trayectoria durante el Governors Awards celebrado en el Ray Dolby Ballroom (Hollywood, California) sabiendo que posiblemente la obra filmográfica de Miyazaki queda ya



definitivamente clausurada. Este galardón supone un reconocimiento internacional y premia el trabajo de una vida dedicada en cuerpo y alma a su gran pasión por el dibujo, convirtiendo al artista en una de las figuras más influyentes de la cultura japonesa y, a nivel mundial, en un referente indiscutible no solo del cine de animación sino del panorama cinematográfico contemporáneo.

3. HISTORIA DEL STUDIO GHIBLI

Como ya se ha explicado previamente, el Studio Ghibli se formó en 1985, después de que Hayao Miyazaki e Isao Takahata compraran la empresa de animación Topcraft recontratando a todo su personal tras haber animado y estrenado con éxito un año antes la película *Nausicaä en el Valle del Viento*. Este hecho no fue más que el principio de una próspera e importante carrera como estudio de animación japonés.

Es interesante destacar también el porqué de “Ghibli”, pues la verdad es que este nombre tiene un significado. Ghibli denomina al "viento caliente que sopla a través del desierto del Sahara”, que fue utilizado por los italianos para denominar a sus aviones de exploración durante la Segunda Guerra Mundial. Miyazaki, que adora los aviones (e Italia), decidió nombrar al estudio de esta forma, ya que ellos “soplarían” un nuevo viento en la industria de la animación diferente a todo lo que ya se había visto.

El estudio está formado por diferentes directores, de los cuales Miyazaki es el que tiene la obra más prolífera, seguido de Isao Takahata, y también es cierto que ha habido muchos otros directores que han trabajado con el estudio tales como Yoshifumi Kondo, Hiroyuki Morita, Gorō Miyazaki, y Hiromasa Yonebayashi. Pero la verdad es que, como la forma de trabajar de este estudio de animación es completamente diferente a los demás, Miyazaki se podría considerar, tal y como dijo Manuel Robles (escritor de los dos volúmenes de *Antología del Studio Ghibli*) durante la mesa redonda del Salón del Manga “un genio con mucho genio”, y es *vox populi* que se hace muy difícil trabajar con él, lo cual provoca que muchos otros directores decidan abandonar el estudio.

Una figura muy importante para el estudio, o mejor dicho, para las películas de Miyazaki en sí, es el compositor Joe Hiasashi, que ha sabido lidiar con el carácter del director japonés, creando así increíbles bandas sonoras que ayudan a la narración,

caracterizan a los personajes, acentúan el ritmo de la escena, transmiten emociones y aportan una esencia que contribuye a que, en definitiva, las películas mejoren, haciéndolas llegar a un nivel superior del que ya estaban.

Para su promoción, Disney ayudaba a distribuir las películas del Studio Ghibli (doblándolas, creando merchandising...) entre otras compañías internacionales. Además, la revista *Animage* se encargaba de escribir artículos exclusivos sobre las últimas noticias del estudio de animación y, en octubre de 2001, se inauguró el Museo Ghibli en Japón, donde se exhiben largometrajes y trabajos de anime hechos por el estudio.

Según nos explicaron en la conferencia centrada en el tema de Martorell, el Studio Ghibli ha tenido bastantes problemas económicos a lo largo de la historia, pues no ganaba tanto con sus películas como lo que se gastaba en producirlas y llegó a estar en un momento financiero absolutamente crítico. Debido a este hecho, no remontó hasta que se estrenó *Mi vecino Totoro*. La idea de Totoro había estado rondando por la cabeza de Hayao Miyazaki durante diez años, pero lo cierto es que nadie invertía en ella porque no veían muy claro que “un monstruo peludo de dimensiones gigantes y boca enorme” junto a una pequeña niña pudiera llegar a ser tan tierno como Miyazaki planteaba. Pero al final se llevó a cabo su realización y, a pesar de que no obtuvieran grandes beneficios por su estreno, crearon muchísimo merchandising, con el cual ganaron mucho dinero y consiguieron sacar del bache económico al estudio. Después de eso, Ghibli incorporó la figura del Totoro como su logotipo por el gran afecto que le cogieron tanto ellos como el público.

De todos modos, con la creación de *La princesa Mononoke* y más tarde *El viaje de Chihiro* (que consiguió incluso un óscar), el trabajo de Miyazaki (y por consiguiente

el del Studio Ghibli) se hizo mucho más conocido, haciéndoles recaudar por las películas de este director mucho más dinero en la taquilla japonesa. Su recaudación estuvo por encima de la de otros grandes títulos de esas mismas fechas, como *Inteligencia Artificial* de Steven Spielberg, *Pearl Harbour* de Michale Bay o *Harry Potter y el prisionero de Azkaban* de Alfonso Cuarón, entre otros. Eso resulta mucho más impactante si se tiene en cuenta que ningún director de anime actual ha obtenido semejantes ingresos en taquilla.

Tras numerosos éxitos, Hayao Miyazaki decidió retirarse. “Ya no haré más largometrajes”, declaró, y esta vez, al contrario de lo que había sucedido anteriormente, iba en serio. Esas palabras desataron el caos tanto dentro del estudio como fuera, pues parecía que el pilar más fuerte que lo mantenía en pie había fallado. Así que hubo un tiempo de incertidumbre en Ghibli. Cesó su actividad para “reestructurar el sistema”, y todo ello desencadenó una gran confusión y preocupación entre los seguidores del Studio Ghibli.

Para responder a la pregunta “¿Qué va a pasar con Ghibli?”, Manuel Robles, junto a los escritores del libro *Mi vecino Miyazaki*, Álvaro López y Marta García, todos ellos con grandes conocimientos sobre el Studio Ghibli y sobre el mundo del anime en general, dieron una charla en el Salón del Manga de Barcelona, comentando las diferentes salidas que tenía ahora el estudio tras la marcha de su director más representativo. Explicaron, que una de las opciones era que Gorō Miyazaki, simplemente por ser el hijo de Hayao Miyazaki, debía asumir la gran responsabilidad como si se tratara de una herencia, convirtiéndose así en “el nuevo Miyazaki”. Pero, a pesar de que Gorō haya dirigido otras películas en el estudio como *Cuentos de Terramar* o *La colina de las amapolas*, no ha obtenido el mismo éxito que su padre y

verse en este estado de presión, de “bullying internacional”, tal y como declaró humorísticamente Manuel Robles varias veces durante la conferencia, no le hace ningún bien a su carrera como director, al margen de su padre.

Otra de las opciones que tenía el estudio de animación, era la producción de segundas partes de las películas ya realizadas. Se trataría de una alternativa con la cual con seguridad ganarían beneficios, ¿pues quién no iría a ver la secuela de unos magníficos films con fieles seguidores infantiles y con seguidores ya adultos a los que, tal vez incluso, marcaron su infancia? Además habría que añadirle el correspondiente merchandising que esto produciría. Pero este uso mercantilista del merchandising para obtener mayores ganancias, no es algo habitual en el estudio Ghibli. Ciertamente lo hicieron en su momento para así poder continuar con su producción, y obviamente siguen haciéndolo, pero no en la medida que otros grandes estudios de animación hacen, es decir, no basan su economía en la venta de diferentes objetos de las películas para subsistir y, si ahora tomaran esta salida, significaría la pérdida de una parte importantísima de la esencia que hace único a Ghibli, pues se rige por una sensata política de realizar simplemente una película que cuente una historia para así crear principalmente arte, no beneficios.

Pero la realidad es más dura. Y las dos últimas películas que ha estrenado el Studio Ghibli, *El cuento de la princesa Kaguya* y *El recuerdo de Marnie*, han obtenido, contra lo que se esperaba, un débil rendimiento en taquilla, y esto ha hecho que el estudio se haya planteado definitivamente el cese de la producción de largometrajes. De todos modos, la última alternativa que dieron y que ya había estado anunciada previamente por el mismo Studio Ghibli aunque de manera muy desdibujada, fue empezar la realización de la primera serie de televisión dirigida por este estudio, pero es

una opción que no está muy clara y parece no tener mucho futuro, a causa de que las grandes exigencias de producción (que pasaría por cambiar de técnica de animación y depender del diseño por ordenador) que requiere hacer una serie de televisión menguaría la calidad que quiere mantener Ghibli como estudio de animación.

Cuando Miyazaki se enteró del problema, declaró que el cierre del estudio desde luego no era su intención. Además, añadió su visión del futuro: “Si los creadores tienen la intención de hacer la animación dibujada a mano, sin duda habrá oportunidades para que puedan hacer eso”, explicó. “Pero lo que podría ser una dificultad será las consideraciones financieras. Yo creo que la era de lápiz, papel y película está llegando a su fin.” Son las confesiones impactantes de un hombre que siempre ha defendido la animación tradicional a lápiz y papel alegando que “¿Por qué necesitamos los ordenadores para hacer lo que las manos humanas pueden hacer?”.

4. CONTEXTO NAUSICÄÄ DEL VALLE DEL VIENTO

Es bien sabido que, a pesar de que Nausicaä no fuera producida por el Studio Ghibli en cuestión, sino que por la compañía de animación Topcraft, es considerada la primera película del estudio.

La historia se basa en un manga de Miyazaki. Tuvo que sintetizarlo haciendo que, de siete tomos que el manga original tiene, la película simplemente se base en los dos primeros volúmenes recopilatorios y, aun así, no deja de ser un largometraje de animación que dura casi dos horas.

El tema principal de la historia podría resumirse en la prevención de una guerra y la destrucción de un bosque que se ha convertido en un mar de putrefacción y, en consecuencia, eso afecta a los animales que viven y protegen dicho ambiente contaminado. Esta trama se inspiró en diversas obras literarias, entre ellas *Cuentos de Terramar* de Ursula K. Le Guin, *Anochecer* de Isaac Asimov, la fantasía heroica de *El Señor de los Anillos* de J. R. R. Tolkien e *Invernáculo* de Brian W. Aldiss además de la clara influencia de la leyenda japonesa *La princesa que amaba a los insectos*, ya que Nausicaä, la princesa, entiende a los insectos y a sus nobles corazones, y por ello los salva; de manera que incluso también podríamos relacionarlo con el cuento de *La bella y la bestia* de Jeanne-Marie Leprince de Beaumont debido a su defensa de la idea de que lo importante está en el interior, por lo que no hay que valorar lo superficial.

No solo la historia procede de diferentes fuentes literarias de inspiración sino también la protagonista, pues para la creación de Nausicaä, la musa de Miyazaki tanto para crear su nombre como su personalidad fue la princesa de los Reacios, personaje fundamental de *La Odisea* de Homero.

Nausicaä del valle del Valle del Viento es la película con la cual Hayao Miyazaki sentará las bases de su estilo y, por lo tanto, se convertirá en el pilar de toda su producción cinematográfica.

4.1 UNA PREDICCIÓN DESESPERANZADORA

La idea de crear un mundo donde la naturaleza había sobrevivido a la contaminación, adaptándose a ese nuevo y hostil medio ambiente, le vino a Miyazaki tras la contaminación de mercurio de la Bahía de Minamata, y es por eso que la acción de la película se traslada a un hipotético futuro desolador, con toques medievales, muy lejano de nuestra actualidad, donde las personas no han cambiado, pero el planeta sí... Y mucho. La naturaleza, que es elevada a la categoría de divinidad, “mata” a los seres humanos mediante el bosque contaminado. El problema es que son las mismas personas las que han provocado esta catastrófica situación en la que la naturaleza, en lugar de ayudarnos, nos asesina.

Debido a esta realidad, en el mundo creado por Hayao Miyazaki, se diferencian dos tipos de pueblos: Por una parte, tenemos el Valle del Viento que, a pesar de vivir en estas letales circunstancias, ha aprendido a adaptarse para vivir en paz y armonía con la naturaleza. En cambio, pueblos bélicos como Tolmekia buscan la destrucción de ese mar de putrefacción en que se había convertido el bosque para salvarse a sí mismos, sin ser conscientes de lo que ese conflicto realmente puede llegar a significar para la humanidad, haciéndonos ver que los humanos no solo somos capaces de destruir el mundo que nos sostiene, sino que además tropezamos dos veces con la misma piedra, de manera que la moraleja de la historia deviene aún más reveladora con el paso del tiempo.

La anciana consejera del rey, que lleva el hilo conductor durante todo el largometraje, es la sabia del pueblo del Valle, Obaba, y esta nos cuenta: “Engalanado con sus lujosas ropas azules, descenderá de los cielos sobre un campo dorado para unir sus lazos con la tierra y guiar a sus gentes hacia las tierras más puras al fin”. Vemos, por tanto, que en la historia se muestra un rayo de esperanza, a pesar de todo el peligro que la misma trama nos presenta, y es al final de esta película cuando Nausicaä cumple esta profecía llevándonos entonces al siguiente punto.

4.2 LA LUCHA ENTRE MUJERES

Además de presentarnos un futuro desolador provocado por los hombres, esta película nos presenta también la dualidad entre personalidades de dos personajes femeninos: Nausicaä y Kushana.

Nausicaä, la princesa del Valle del Viento, es el modelo que todas las mujeres posteriores en las películas de Hayao Miyazaki seguirán. Ella es fuerte, valiente y decidida. Y por eso toma las riendas de su pueblo para así salvarlos, cumpliendo ella la leyenda de la que Obaba hablaba, pese a que se nos presentaba como que iba a ser un hombre el que cumpliera el oráculo. Así que, es al final del film, cuando Miyazaki nos sorprende con este repentino hecho en el que Nausicaä “salva” a la humanidad o mejor dicho, “puede salvar” a la humanidad. Pues la película nos plantea un final abierto en el que Nausicaä no soluciona del todo el problema, pero sí que nos indica cómo hacerlo, abriendo así una ventana de esperanza para la humanidad, ya que ahora será Nausicaä la que gobierne con sus nobles ideales.

Kushana, se podría encasillar como la antagonista de la protagonista, pues ella es la que quiere destruir (aún más) la naturaleza. De todos modos, la princesa de Tolmekia, que tiene unas características muy similares a las de Nausicaä, no se nos presenta como

una figura maligna, puesto que simplemente tiene una moralidad diferente a la de Nausicaä y tiene sus razones por las que actuar así:

“-Maestro Yupa: Sumerge al Dios Guerrero en lo más profundo de la laguna acida y regresa a tu país. Te quedan pocos hombres en el valle. Podríamos luchar, pero sería sacrificar más vidas para nada.

-Kushana: Ni el agua ni el fuego pueden acabar con él. Es solo cuestión de tiempo que empiece a moverse. ¿No lo entiendes? Es demasiado tarde para volver atrás. Si ordené invadir Pejite fue por miedo a que otro país hubiera reunido fuerzas suficientes para hacerlo. Cuando se sepa de su presencia aquí no tardaran en apresurarse en enviar refuerzos. No habrá más que una cosa que podréis hacer: resucitar al dios guerrero y acostumbraros a convivir con las grandes fuerzas. Mirad (se quita el brazo metálico de su armadura para demostrar que ha perdido el suyo).

“- Maestro Yupa: ¿Fue un insecto?

- Kushana: El que se convierta en mi esposo verá cosas mucho peores. ¡Quemad el mar de putrefacción, matad a los insectos y restaurad el mundo de los humanos!”.

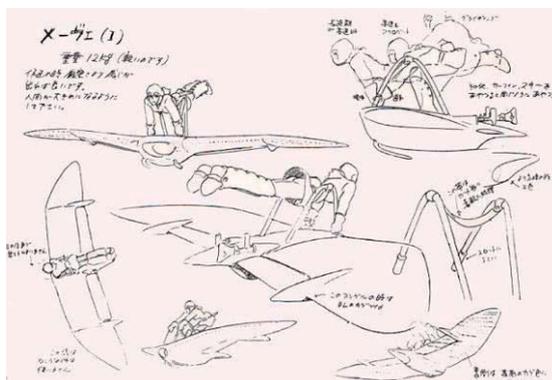
Tal y como vemos durante este dialogo extraído de la película, comprendemos que Kushana tiene sus comprensibles razones por las cuales piensa de ese modo y nos damos cuenta de que no es perversa por amor a lo maligno, como en muchas otras obras de todo tipo, sino que comprobamos que, simplemente, es humana.

4.3 CURIOSIDADES

Nausicaä en el valle del viento a pesar de ser una película pionera para el cine de animación e incluso de ciencia ficción y que además marcará las pautas para las siguientes producciones de Ghibli, pues con ella nació el estudio y todo lo que ello respecta, no goza de su debido reconocimiento por su carácter de “protofilme”. De todos modos, es una película cuyos mensaje y estética se mantienen de forma espectacular, a pesar de haber sido producida en tan solo nueve meses y de haber tenido un presupuesto equivalente a unos 800.000 euros, pues, con sus treinta años, continúa constituyendo un film magnífico, tanto en su contenido como en la meticulosa realización de la animación en sí.

Respecto a la música, el compositor Joe Hisaishi que se encargó de ella, trabajando por primera vez con Hayao Miyazaki, creó una banda sonora espectacular que se amoldaba muy bien a toda la película con temas eléctricos y típicamente ochenteros. Pero la anécdota que cabe destacar es que el mismo músico puso a su pequeña hija Mai al micrófono para que cantara el famoso “lalala” que suena durante el flashbak del pasado de Nausicaä.

Como ultima curiosidad, Nausicaä, a finales de los 80, se distribuyó internacionalmente de forma muy diferente a su estreno en Japón, alterando elementos significativos del largometraje. Por ejemplo, en el caso de España, *Nausicaä del valle del viento* llegó con el nombre de *Guerreros del viento*, e incluso el nombre de algunos de los personajes fue cambiado (Nausicaä no era Nausicaä, sino Zandra). Esta “nueva” película tenía 30



minutos menos y esto alteraba completamente la historia original. Cuando Hayao Miyazaki se enteró de ello, prohibió la distribución de sus películas al extranjero y durante muchos años tuvo muchas dudas y desconfianzas sobre el tema, reticencias que fueron conservadas durante toda su carrera, de tal modo que siempre mantuvo estrictos contratos de distribución.

5. CONTEXTO EL CASTILLO EN EL CIELO

A pesar de que *El castillo en el Cielo* es considerada la segunda película de Studio Ghibli, en realidad esta es la primera que se estrenó después de que Topcraft se disolviera y se fundara el Studio Ghibli como tal.

El castillo en el cielo no es uno de los films más destacados de la obra de Miyazaki, sin embargo, como muchas otras películas, ayudará a sentar las bases de lo que Hayao Miyazaki ha conseguido a día de hoy.

“Paseé un rato entre las rocas; el cielo estaba raso completamente, y el sol quemaba de tal modo, que me hizo desviar la cara de sus rayos; cuando, de repente, se hizo una oscuridad, muy distinta, según me pareció, de la que se produce por la interposición de una nube. Me volví y percibí un vasto cuerpo opaco entre el sol y yo, que se movía avanzando hacia la isla. Juzgué que estaría a unas dos millas de altura, y ocultó el sol por seis o siete minutos; pero, al modo que si me encontrase a la sombra de una montaña. No noté que el aire fuese mucho más frío ni el cielo estuviese más oscuro. Conforme se acercaba al sitio en que estaba yo, me fue pareciendo un cuerpo sólido, de fondo plano, liso y que brillaba con gran intensidad al reflejarse el mar en él. Yo me hallaba de pie en una altura separada unas doscientas yardas de la costa, y vi que este vasto cuerpo descendía casi hasta ponerse en la misma línea horizontal que yo, a menos de una milla inglesa de distancia. Saqué mi antejo de bolsillo y pude claramente divisar multitud de gentes subiendo y bajando por los bordes, que parecían estar en declive; pero lo que hicieran aquellas gentes no podía distinguirlo.”(Los Viajes de Gulliver, Johnathan Swift)

Jonathan Swift, a través de Gulliver, describía así Laputa, una isla inventada que está habitada cuya base era un diamante, capaz de volar gracias al magnetismo de un imán.

El director se inspiró en la obra de Jonathan Swift para crear la película. Y alrededor de este lugar gira la historia del largometraje de Miyazaki, quien homenajea la novela del escritor irlandés.

Partió de una idea que ya utilizó en la serie de televisión *Conan, el chico del futuro* en 1978 y Miyazaki aprovechó para incluir en este film muchas ideas que, seguramente, no pudo desarrollar en la serie televisiva.



La película nos cuenta las aventuras de Sheeta y Pazu quienes buscan la misteriosa isla de Laputa, leyenda de tiempos pasados, en la que casi nadie cree ya y que guarda tesoros y secretos fantásticos.

Sin embargo, los dos jóvenes no son los únicos que buscan la isla y, tras superar los problemas que se les presentan, encuentran en ese misterioso lugar un tesoro mucho mayor que el de todas las riquezas del mundo.

5.1 LA FUERZA RESIDE EN LA UNIÓN

Tanto Pazu Sheeta, los dos huérfanos, han sabido cuidar de sí mismos. Este simple hecho, hace que rápidamente y desde un principio exista una gran confianza entre ambos personajes.

Esta unión se refleja en los habitantes que viven en el pueblo donde nació Pazu. Inspirado en los pueblos mineros de Gales que Miyazaki visitó en su viaje en los años ochenta, el pueblo natal de Pazu intenta describir el sentimiento de fuerza y unidad que Miyazaki percibió en Gales a través de huelgas y protestas sociales causadas por el cierre de numerosas minas. Uno de los mejores momentos donde se puede apreciar esta unión y fuerza es en la escena en la que el jefe de Pazu se interpone entre los dos muchachos para evitar que uno de los secuaces de Dola los atrape, enzarzándose así en una pelea por protegerlos y a la que todo el pueblo se une.

Ese era el carácter que Miyazaki quiso reflejar, un pueblo que, a pesar de sus circunstancias, se mantiene unido en las situaciones que más lo necesita y luchan juntos contra todo.

5.2 EL RIESGO DE LA TECNOLOGÍA

A pesar de que la unidad social es un tema habitual en la obra de Miyazaki, el eje alrededor del cual gira *El castillo en el cielo* es la naturaleza y la explotación tecnológica.

Al igual que muchas de las películas de Studio Ghibli en que los personajes reciben un escarmiento de la naturaleza, el mensaje que aguarda tras la destrucción de Laputa es similar.

Aunque a lo largo de film nunca se nos habla del pasado de la isla, la secuencia inicial funciona como un prólogo en el que vemos la destrucción del imperio de Laputa. Podemos pasar por alto todas estas escenas la primera vez que visionamos la película, pero con el tiempo nos damos cuenta de lo que realmente significan y la función que desempeñan.

Así pues, Miyazaki, al que no le gustan las nuevas tecnologías, nos da a entender que el uso insensato que la humanidad hace de ella es el verdadero problema.

De este modo nos presenta dos personajes totalmente opuestos, pero con un parentesco que les mantiene unidos a la Isla.

Muska es un ambicioso y arrogante agente del gobierno, distante descendiente de la familia real de Laputa. Con el pretexto “el fin justifica los medios” este personaje tiene un único objetivo: conseguir el colgante de Sheeta para poder encontrar la Isla flotante y disponer de todo su poder y tecnología.

Por otro lado, Sheeta, heredera del trono de Laputa, es una joven que, junto a su amigo Pazu, va en busca de la Isla para limpiar el nombre del padre de Pazu.

La postura del primero es vengativa, codiciosa y egoísta, mientras que Sheeta, haciendo caso de lo que le inculcaron sus antepasados («mi abuela decía que para poder usar el poder de los buenos conjuros hay que conocer también los malos, pero no utilizarlos jamás»), no se dejará llevar por el poder que la Isla le ofrece.

A lo largo de la película, vemos la evolución de Sheeta y cómo, poco a poco, va encajando piezas de su pasado y del gran poder de la piedra de su colgante. A pesar de su edad, Sheeta piensa como un adulto, lo que nos lleva a apreciar su defensa verbal frente al temible Muska:

“-Muska: Al final todo acaba en la sala del trono, que casualidad...

-Sheeta: Ya no es la sala del trono, ahora será nuestra tumba, la tuya y la mía. ¿De qué te sirve proclamarte rey si el reino ya no existe? No conseguirás la piedra mágica, los dos moriremos aquí, juntos, en este lugar. Ahora lo entiendo, ya sé porque Laputa fue

destruida, ya lo dice la canción: «Planta tus raíces en la tierra, déjalos vivir con el viento. Aúna las semillas en verano y canta en primavera igual que los pájaros»

Para vivir no se necesita sembrar la muerte. Ni tampoco se necesitan millones de inútiles robots, ¡pero nadie sobrevive lejos de su tierra!

Tal y como este diálogo extraído de la película nos muestra, la ambición por el control tecnológico (el control de la Isla) aleja al ser humano de sus raíces de su tierra y su naturaleza. Sin embargo, teniendo esto muy presente Sheeta y Pazu deciden invocar el conjuro prohibido que destruye la Isla para evitar que siga causando destrucción.

5.3 CURIOSIDADES

El escritor irlandés Jonathan Swift, autor de *Los viajes de Gulliver*, la novela en la que aparece por primera vez la isla flotante, escogió el nombre de la isla (Laputa) sabiendo de significado en español, y lo utilizó para remarcar una sátira hacia la explotación de Irlanda por parte de Inglaterra y como una burla hacia la *Royale Society*. Sin embargo, Miyazaki no conocía el significado en español y BuenaVista y Walt Disney Studios, a la hora de distribuir la película en EE.UU, Latinoamérica y España cambiaron el título. Además, en el primer doblaje de *El castillo en el cielo* que llegó a España, se sustituyó el nombre de Laputa por el de Lapuntu.

La música de Joe Hisaishi es fundamental para transmitir ese espíritu infantil que busca y adaptando una melodía para cada momento distinto. No obstante, el compositor confesó que Hayao Miyazaki solo le había transmitido tres ideas para crear la banda sonora del film: «Sueños, amor y aventura».

Como curiosidad, en 2013, admiradores de la película hicieron un llamamiento a través de internet y redes sociales varios días antes de la decimocuarta reposición del

film en televisión, acordando *tuitear* la palabra «Balus» (el conjuro que desata la destrucción de la isla) en el mismo momento en el que los personajes principales, Pazu y Sheeta, se dan las manos y recitan las palabras secretas en el momento clave de la película. El clímax ocurre a los 115 minutos y 5 segundos de comenzar la película. Este momento tan especial ocurría el 2 de agosto de 2013 a las 11:21 p.m., hora de Japón. Esto logró generar la cifra de 143.199 *tuits* por segundo superando así el anterior récord de 33.388 *tuits* por segundo que se estableció el día de Año Nuevo (2013) en Japón.

6. CONTEXTO MI VECINO TOTORO

Como todos sabemos, Totoro es el personaje que pone la cara a Studio Ghibli, y por así decirlo el representante oficial del mismo. Lo que poca gente sabe, es que este hecho no fue gracias a la gran audiencia o los buenísimos resultados que obtuvo la proyección del film. Aunque no fueron del todo malos, *Mi vecino Totoro* no tuvo el éxito esperado, pero gracias a todo el *merchandising* que se consiguió vender más tarde, el estudio consiguió sanear las cuentas y financiar proyectos futuros.

Totoro se convirtió, a partir de ese momento, en una clave dentro del estudio e incluyeron su imagen como sello de Ghibli.

Fueron varias las obras que inspiraron a Miyazaki para la creación de *Mi vecino Totoro*, entre ellas se encuentran *Las crónicas de Narnia* y *Las aventuras de Alicia en el país de las Maravillas* de C.S Lewis. El director cogió lo mejor de ambas novelas y, creando un mundo alternativo como en la primera y con pequeñas pinceladas, como el Gatobús que nos puede recordar al Gato de Chesire, de la segunda, Miyazaki creó la película más infantil que posee, hoy día, el Studio Ghibli.

Sin embargo, el foco central de inspiración de Miyazaki, fue su propia vida. Se podría decir que *Mi vecino Totoro* fue, más bien, un proyecto autobiográfico, en el que el autor decidió rescatar fragmentos de su infancia y plasmarlos en forma de película. Recuerdos alegres como su gran imaginación con la que podía entretenerse durante horas y otros más tristes como los nueve años durante los que su madre sufrió tuberculosis espinal, hacen que esta película sea especial para su autor, pues representan, nada más y nada menos que su propia vida.

La película cuenta la historia de dos hermanas que, tras mudarse al campo y con su madre enferma en el hospital, descubren, en los alrededores de la casa, unas criaturas

llamadas “Totoros” y con las que traban una fuerte amistad. Sin embargo, allí no es todo paz y una mala interpretación de un telegrama hará que el mundo de las pequeñas se desmorone por completo

6.1 LA PAZ DEL CAMPO

Como en muchas de las películas de Miyazaki, la naturaleza vuelve a estar muy presente en *Mi vecino Totoro*, y el director pone toda la atención en los pequeños detalles y nos enseña a apreciarlos. Cuando las dos pequeñas llegan a su nueva casa en el campo reparan en cada planta, piedra y riachuelo que se les cruza por delante, desbordando la alegría propia de un niño.

“-Satsuki: ¡Mei, mira qué bonito!

-Mei: ¡Vaaaya!

-Satsuki: ¡Hay pececitos! ¡Es precioso papá!

[...]

-Satsuki: Mei, mira eso.

-Mei: ¿Qué?

-Satsuki: Ahí arriba, es un árbol enorme. ¡Papá mira ese árbol!

-Padre: Es un alcanforero.”

En este corto diálogo, podemos ver que el entorno al que se han mudado es ideal para una infancia de descubrimientos e incursiones entre matorrales, podemos ver el paisaje que Miyazaki traslada directamente desde su niñez.

Asimismo, a través de Nanny, la vecina de la familia, podemos observar la rutina de la vida en el campo, y como en verano, junto a las niñas, recoge la cosecha y disfrutan de su sabor después de haberlas cuidado durante meses de duro trabajo.

6.2 UNA MADUREZ IMPUESTA

Así como Mei goza de la libertad de ser una niña y actuar como tal, Satsuki no tiene esa ventaja, y debido a la hospitalización de su madre, se ha visto obligada a adoptar el papel de esta. Su padre, un prestigioso profesor de Arqueología en la Universidad de Tokio, un hombre cariñoso y espontáneo, no para mucho por casa y su carácter despistado y distraído, hace que una cosa como la educación de Mei recaiga directamente sobre Satsuki. La mayor de las hermanas ha sufrido un proceso de maduración muy rápido debido a las circunstancias, y aunque durante el film, en muchas ocasiones nos deja ver su parte más infantil, en lo que a responsabilidad se refiere, la pequeña niña da mucho de sí. Aunque muchas veces Satsuki parece cómoda con el papel que desempeña en la familia, la ausencia de su madre le ha afectado mucho y, en una edad crucial donde el cariño de una madre puede significar mucho, el telegrama que recibe nos hará ver el dolor latente que siente por la enfermedad de su madre. Y es aquí donde Totoro desempeña su papel principal, mantener la ilusión de las hermanas y hacerles “olvidar” de alguna manera y por un momento que su madre se encuentra enferma en el hospital.

6.3 LOS LÍMITES DE LA MAGIA

La primera en encontrar a Totoro será Mei: «Primero vi uno pequeño, luego otro más grande y luego uno enooooorme que estaba durmiendo» y aunque en el momento en el que la pequeña quiere enseñárselo a su familia no aparecerá, no dejará de hablar de él. Más tarde se le presentará a Satsuki en la parada del autobús donde conocerá también el peculiar transporte que usan los Totoros para desplazarse: El Gatobús.

Con este último hecho, las dos niñas podrán compartir esa ilusión, que en un principio solo Mei tenía, de haber visto a Totoro y compartirlo con su madre a través de cartas.



Los actos de Totoro nos mostrarán su lado más tierno, las semillas que les da a las dos niñas en agradecimiento por el paraguas y el baile alrededor de estas para hacerlas crecer. Pero el último gesto que Totoro hará antes de desaparecer por completo, la ayuda que le prestará a Satsuki para encontrar a su hermana, «Totoro, Mei se ha perdido, la he buscado por todas partes, pero no consigo encontrarla. Por favor tienes que ayudarme, seguramente se encontrará muy sola. Totoro, tengo miedo», será el que marque verdaderamente el buen corazón del espíritu del bosque.

6.4 CURIOSIDADES

En los primeros bocetos de Miyazaki no eran dos sino una sola niña que venía a ser una mezcla de ambas: una versión de Satsuki con el peinado de Mei. Aunque finalmente se optó por utilizar a dos hermanas, una más pequeña y otra mayor, se siguió utilizando el cartel promocional de la parada de autobús de la chica original.

El nombre de las dos niñas hace referencia al mes de mayo. Mei, una versión de la palabra inglesa “May”, mientras que Satsuki, era el nombre que recibía antiguamente el quinto mes en Japón.

El personaje de Totoro ha aparecido en muchas películas y series animadas. En 2010, un peluche Totoro apareció en la habitación de Bonnie en *Toy Story 3*.

Como ultima curiosidad, en 2005, para la Exposición Universal de Aichi se construyó una réplica de la casa de la familia Kasukabe. Tras la exposición, el fin era desmantelarla, pero debido a su popularidad, se trasladó a otro emplazamiento donde aún hoy puede ser visitada.

7. CONTEXTO NICKY, LA APRENDIZ DE BRUJA

Después del gran éxito del *merchandising* del film *Mi vecino Totoro*, el Studio Ghibli pudo, por fin, trabajar sobre una base segura -económicamente hablando- y enzarzarse en su próximo proyecto que se estrenaría el 29 de julio de 1989.



En esta ocasión, Miyazaki decidió inspirarse en un cuento juvenil japonés. Eiko Kadono es la autora de la novela que hizo posible la creación de *Nicky, la aprendiz de*

bruja, novela que, a raíz del film, obtuvo una gran popularidad e impulsó a la autora a escribir una segunda, tercera y cuarta parte.

El objetivo de Miyazaki era crear una historia que consiguiese conectar con las adolescentes de la época, con sus inquietudes y sentimientos. El director tomó como punto de partida la obra de Kadono, siempre aportando cambios de su propia cosecha y modificando a su antojo.

Como resultado de todo esto, nació un film de casi dos horas, donde nos cuentan la historia de una pequeña bruja que, por tradición, debe abandonar su hogar para terminar su formación en otra ciudad y volver convertida en una verdadera bruja.

7.1 EL DURO CAMINO HACIA LA INDEPENDENCIA

Con tan solo 13 años, y siguiendo la tradición de la brujas, Nicky debe dejar su hogar para acabar de formarse en otra ciudad. La protagonista, nerviosa y emocionada por dejar su hogar, hace la maleta y pese a que, tal como le dice su madre, «los tiempos han cambiado y ya nadie se va de casa a esta edad», la pequeña bruja se nos presenta con

gran valor y decisión por descubrir una nueva ciudad para poder terminar su aprendizaje.

Sin ningún rumbo establecido y sin saber cómo se desenvolverá en la ciudad que elija, Nicky sale una noche de luna llena y decide instalarse en la ciudad costera de Koriko.

Nicky, a diferencia de otras brujas no tiene ninguna especialidad y, aunque la pequeña está alegre por estar fuera de casa, una parte de ella sufre por el miedo a no encajar.

En poco tiempo, y gracias a la ayuda y el



respaldo de Osono, la bruja monta un servicio de mensajería y poco a poco se adapta a la situación. Durante el film se puede apreciar una gran evolución de Nicky. Desde el primer momento, el autor nos muestra a una Nicky con iniciativa propia y dispuesta a independizarse, con su llegada a la ciudad podemos ver su alegre integración, pero a lo largo de la película vemos cómo la brujita pasa por diferentes estados cuando las cosas empiezan a torcérselle, desde frustración hasta inseguridad.

Sin embargo, Nicky tiene muy claro desde un primer momento que la independencia supondría priorizar sus responsabilidades y dejar a un lado los caprichos, dar valor al duro trabajo y anteponerlo a los deseos. Todos esos valores se ponen de manifiesto en una escena en particular:

“-Cliente: Lo siento, pero lo que quería que te llevaras aún no está terminado, no hay forma de que este horno funcione. Me apetecía preparar un plato caliente para la fiesta de mi nieta. Siento haberte hecho venir para nada... Te pagaré como si hubieses hecho la entrega, esto no ha sido culpa tuya.

-Nicky: No, no quiero que me paguen por no hacer nada. Aún tengo un poco de tiempo, la fiesta no es hasta la seis, ¿No podríamos usar el horno de leña?”

Como nos muestra este diálogo, la pequeña bruja decide no aceptar el dinero sin haber hecho el encargo y ayuda a la anciana a encender el horno de leña para cocinar el pastel. Nicky sacrifica su fiesta para poder hacer la entrega.

7.2 CUENTA CONMIGO

Algo que está muy presente desde que Nicky llega a la ciudad de Koriko, son las personas de las que se rodea y el apoyo que estas le brindan a la hora de tomar decisiones.

Osono, una panadera que ayuda a Nicky cuando más lo necesita y le da un lugar para vivir, a través de la panadería, la pequeña podrá montar su negocio de mensajería. Gracias a ella Nicky podrá adaptarse finalmente a la ciudad y lidiar con el día a día. Osono hará que se acerque definitivamente a Tombo, con el cual forjará una estrecha amistad.

Por otro lado, está Úrsula, a quien conoce de forma accidental mientras hace una entrega. Úrsula tiene 18 años y es pintora, vive sola, en una pequeña cabaña en el bosque, y de alguna manera ella ya ha pasado el proceso de independencia que ahora vive Nicky. Esto hará que la pequeña se sienta acompañada en su trayecto.

Estas dos figuras son muy importantes para el desarrollo de Nicky y a lo largo del film vemos cómo la bruja acude a ellas en los momentos difíciles o cómo, sin siquiera pedirselo, las dos mujeres le prestan la ayuda que necesita.

7.3 EL CULTIVO DE LA CONFIANZA

En su partida, vemos a Nicky desbordando confianza, determinación y fuerza de voluntad para derribar lo que se le cruce por delante. Las primeras secuencias muestran a una bruja decidida y sin miedo a volar sola. No obstante, con su llegada a Koriko, la pequeña sufrirá un cambio y tendrá que lidiar con todo lo que supone dejar su hogar. Asimilará que no todo es tan sencillo cuando uno está solo entre una multitud. Y durante el transcurso de la película podemos observar una caída en picado de la autoestima de la pequeña, ya sea por la preocupación que le ocasiona su ropa comparada con la de otras chicas o su actitud arisca con Tombo por miedo al rechazo al llegar a la ciudad. Todo esto desembocará en la pérdida de los poderes de la pequeña bruja, hecho que no ayudará a recomponer a Nicky. Sin embargo, Úrsula (la voz de la experiencia), y la peligrosa situación en la que Tombo se encuentra al final del film, ayudarán a Nicky a recuperar la confianza y con ello, sus poderes para poder salvarlo. Lo curioso es que, con un pequeño detalle, Miyazaki, nos hace ver la completa y absoluta madurez de la pequeña: cuando pierde sus poderes, Nicky pierde también la capacidad de hablar con Jiji, su gato, y, pese a que finalmente los recobra, la voz de Jiji nunca volverá. Esto es meramente simbólico y simplemente nos hacen ver que, cuando la pequeña este totalmente segura de sí misma e integrada en la ciudad, no necesitara el amparo comunicativo de Jiji.

7.4 CURIOSIDADES

El nombre original tuvo que ser cambiado en las versiones en castellano para evitar confusiones y connotaciones negativas, así pues, Kiky pasó a llamarse Nicky.

Al principio de la película, podemos ver un Totoro entre los peluches de la cama de Nicky y, hacia el final, en una escena donde la gente mira la televisión de un escaparate, puede verse en una esquina a un personaje que representa a Hayao Miyazaki como uno de los hombres de la muchedumbre.

También hay algunas referencias al estudio, como en el autobús que casi atropella a Nicky, que tiene escrito «Ghibli».

Koriko está inspirada en varias ciudades costeras europeas como Nápoles, Lisboa, París, Amsterdam o San Francisco, aunque la mayor parte de la ciudad está basada en Estocolmo.

El cuadro que pinta Úrsula fue realizado por unos estudiantes de una escuela con necesidades especiales.

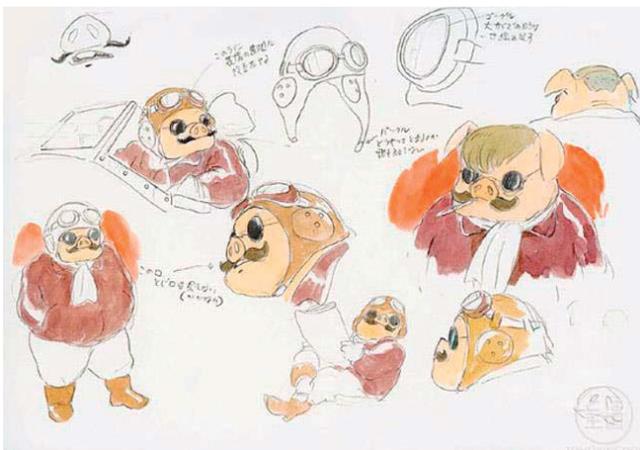
Aunque en el film original, Jiji nunca recupera la voz, en el film que Disney distribuyó en Estados Unidos, sí lo hace. Este hecho rompe todo el simbolismo que ello representaba y que Miyazaki y la autora de la obra, Eiko Kadono, querían transmitir.

8. CONTEXTO PORCO ROSSO

La típica expresión utilizada para designar que algo nunca pasará: “cuando los cerdos vuelen”, pierde totalmente el sentido después de ver esta película.

Es cierto que esta historia pueda parecer de lo más absurda posible una vez que la empiezas a ver, pero la verdad es que no solo es una gran obra sino que se podría decir que es, simplemente, Miyazaki en estado puro. Pues la película combina su gran amor hacia los aviones, con su especial cariño hacia los cerdos (personificando -nunca mejor dicho- a uno) y sin olvidarse de las mujeres, indicando su transcendencia mediante los personajes de Fio y Gina.

Porco rosso es un clarísimo guiño tanto a los descarados personajes masculinos de las películas de los años 40 y 50, como al cine de aventuras. Deriva del manga escrito por Miyazaki “la era de los hidroaviones” para la revista de aeronáutica Model Graphix, que se centraba más en la aviación que en la historia, y él mismo confesó que le hubiera gustado más mostrar la intensidad de algunas escenas mediante la animación, y poco tiempo después, lo hizo.



Pero la verdad es, que inicialmente, iba a ser un cortometraje no comercial que se emitiría en los vuelos de la compañía aérea Japan Airlines. Sabiendo esto, entendemos el inicio

en el cual escrito en diferentes idiomas, entre ellos español, y con errores gramaticales incluidos pone: “esta película es una historia de un cerdo, conocido por cerdo rojo, que batalla contra piratas del cielo por el orgullo, la mujer y el dinero, siendo el escenario en el mar Mediterráneo en la era de los hidroaviones”. Pero debido a la guerra de

Yugoslavia que hizo que Miyazaki sacara su lado más pacifista, acabó dándole a toda la historia una tonalidad más seria. Su propio entusiasmo por lo que estaba haciendo, decidió convertirlo en un largometraje, y no fue menos que la misma Japan Airlines quien se encargó de su distribución.

8.1 “UN CERDO QUE NO VUELA ES SOLO UN CERDO”

Según el manga, la historia ocurre durante el verano de 1929, y de hecho, esta es la primera película de Miyazaki en la que la acción, que es imaginaria, está relacionada con un hecho histórico real, a pesar de estar protagonizado por personajes inventados. Así que, pese a estar ambientada en una Italia en crisis dirigida por Mussolini, es decir, un periodo de entreguerras, nos damos cuenta de que en realidad Miyazaki no critica al fascismo, sino que, de hecho, critica a los totalitarismos que se vivieron y desgraciadamente se viven internacionalmente.

El protagonista, Porco Rosso, uno de los pocos protagonistas masculinos de la obra de este director, renuncia a formar parte del ejército después de haber luchado en la primera guerra mundial contra las fuerzas aéreas del imperio austrohúngaro (Luftfahrtruppen), ya que mediante estos combates, se da cuenta de que realmente la guerra no merece la pena. Y es aquí, cuando entendemos el porqué de su aspecto, puesto que, antes de ir a la guerra, él era Marco Pagotto, un hombre normal y al regresar, es un cerdo, porque, a pesar de que en la película se aluda a la magia, esto no es más que la metáfora perfecta para señalar qué es lo que hace y en qué convierte la guerra a un hombre.

No obstante, Porco experimenta una evolución a lo largo de la historia manteniendo siempre su bondad, y, mientras que al principio se nos presenta como un cínico al que solo le interesa sus beneficios cazando recompensas, todo esto cambia cuando conoce a Fio, que a pesar de no confiar mucho en ella al principio por el mero

simple hecho de ser una chica y de tener tan solo 17 años, acaba manteniendo una relación especial con la muchacha al darse cuenta de que realmente vale mucho y ver que ambos se complementan, pues mientras que Fio aprende cómo funciona realmente la vida, Porco restaura su pesimismo respecto a la sociedad.

Aparte de esta entrañable amistad con Fio, nos encontramos que Porco Rosso está enamorado de Gina, pero niega sus sentimientos porque no quiere herirla, ya que lamentablemente es una mujer que ha sufrido mucho por amor. De todos modos, ella no pierde la esperanza de que algún día puedan estar juntos.

Como típicamente suele pasar en las películas de Miyazaki, el final es totalmente abierto y debido a esto, considerado por muchos un final incompleto, puesto que tras que Fio bese a Porco, Curtis asombrado al verlo, exclama: “¡Deja que te vea!” dejando al espectador con la incógnita de saber si realmente se ha transformado en humano, pues en realidad no se le llega a ver la cara al estar de espaldas, pero no parece cambiar su físico y es mediante esta confusión donde podemos pensar que tal vez Porco, gracias a su pequeña amiga y al reconocimiento de su amor, consigue transformarse.

De todos modos, esto son solo conjeturas, pues en el epílogo donde habla Fio, ni ella misma sabe qué pasa entre Porco y Gina: “no sé exactamente... es un secreto” dice. Pero, presuponiendo una vez más, tal vez haya una relación entre los pilotos y los números de sus hidroaviones puesto que Berlino (el primer marido de Gina) tenía el número 1 y Marco... ¡El número 4!

8.2 UN DIALOGO ÉPICO

Si la simbología de película ya era una exquisitez de por sí, esto se complementa con su guión, que sin duda es el mejor que ha escrito Miyazaki en lo que a diálogos respecta, puesto que lo cierto es que él ya nos ha demostrado que narra bien, en cambio nunca suele destacar por sus frases.

“-Ferrari: Marco tienes que reintegrarte al cuerpo del aire. Si lo haces, nosotros te ayudaremos, de veras.

-Porco: No, prefiero ser un cerdo a ser un fascista.”

Este aspecto de cerdo da mucho juego, pero no es lo único que se puede destacar, ya que también encontramos diferentes concepciones del amor mediante Gina y Curtis.

De hecho, el mismo Miyazaki insinúa la maestría de sus diálogos haciendo referencia, o mejor dicho, comparándose con un gran poeta inglés del romanticismo cuando uno de los personajes secundarios le pregunta por una ingeniosa frase: “¿Esa es de Lord Byron?” y el pícaro de Porco contesta: “No, esa es mía. ¡Hasta la vista!”

8.3 CURIOSIDADES

Marco Pagotto, El nombre real de Porco hace referencia a un animador italiano que trabajó junto a Miyazaki, Marco Pagot. Vemos otro homenaje a la animación de los hermanos Fleisher (directores de Popeye, Betty Boop...) en la escena en que Ferrari y Porco están hablando en el cine donde se está proyectando una película con su típico estilo de dibujo. Y además de homenajearlo a él, durante la película, se homenaja al mismo Studio Ghibli, el cual da nombre a un motor y a una pensión.

La canción que interpreta Gina en el bar la primera vez que la vemos, es “*Le temps des cerises*”, una canción compuesta por Jean Baptiste dedicada a una enfermera que murió durante la semana sangrienta que finalizó con la Comuna de París, un movimiento revolucionario que tan solo duró 60 días pero que acabó con la vida de muchas personas.

Porco Rosso ganó el premio Cristal al mejor largometraje internacional de cine de animación en 1993 en Francia y tuvo diferentes distribuciones. Pero cabe destacar que en 1994, España fue el primer país occidental en que se estrenó, siendo también la

primera película con la que el Studio Ghibli debutó en España obteniendo un gran éxito.

Finalmente, el mismo Miyazaki declaró durante una rueda de prensa que realizaría una segunda parte de esta película.- “*Porco rosso: la última salida* será la nueva película de Hayao Miyazaki”, anunciaban periódicos como El País, pero este hecho, al final, se desmintió: a pesar de decirlo, Miyazaki jamás mostró el mínimo interés en realizar tal secuela.

9. CONTEXTO LA PRINCESA MONONOKE

«Hace mucho tiempo, la tierra estaba cubierta de bosques, en los que vivían los espíritus de los dioses. » Con este pequeño prólogo que nos permite situarnos empieza La princesa Mononoke.

Mononoke, que podría traducirse al español como “espíritu vengador” –por lo tanto el título traducido literalmente sería “la princesa de los espíritus vengadores”-



fue la película que llevó al éxito al director Hayao Miyazaki, quien tras anteriores percances con los productores (Miramax y Disney) y sus sistemas de recortes en las películas para hacerlas más comerciales, envió una pequeña katana con una nota que tan solo decía “no cuts” (sin cortes) para que, de este modo, el nuevo montaje de esta obra maestra no se convirtiera en una carnicería.

9.1 LA LEYENDA

La princesa Mononoke es un film claramente ambientado en la época medieval de Japón, exactamente durante el periodo de Muromachi (1336-1573), donde samuráis, aldeanos y artistas convivían sin ningún tipo de diferencia social todavía establecida entre ellos. La producción del hierro aumentó haciendo así que los bosques fueran talados para la obtención de carbón vegetal y la obtención de aún más hierro que proporcionaba una enorme fuente de riqueza a los pueblos.

Además, se cree que durante esta época las mujeres gozaron de gran libertad. Resumiéndolo, se trataba del escenario perfecto para una nueva producción de Hayao

Miyazaki, quien, añadiéndole los peculiares detalles de su imaginación, narró la leyenda del príncipe Ashitaka, el último descendiente real del clan Emishi.

Los Emishis vivían independientemente en Honshuu, la principal isla de Japón, durante el mandato del emperador Yamato hasta que el primer Shogun. Este era un título militar concedido por el emperador que significa “gran general apaciguador de los barbaros”. Combatían a los bárbaros haciendo que su estrategia militar, que consistía en atacar y esconderse ante un rival claramente superior (guerrillas). Dicha estrategia, que durante tanto tiempo les había mantenido con vida, les acabó fallando. Es por esta derrota que hoy en día se sabe tan poco de su cultura; aun así, lo poco que se sabe, como el uso de la flechas de piedras de jade o su gran maestría con el arco, fue introducido por Miyazaki en su película, donde utiliza la libertad que la creatividad le proporciona para hacer que una parte del pueblo de los Emishi sobreviviera escondido en el bosque del norte viviendo en armonía con la naturaleza.

9.2 «LA IMAGEN DEL ODIO»

Es cierto que la conservación del medio ambiente en un período industrialización es un tema del que se habla en La princesa Mononoke, pero ni mucho menos es el único ni el más importante; pues el eje principal de la película es el odio, la misma palabra aparece varias veces en su guion, y es el que domina tanto a los dioses, como a San, que rechaza su humanidad siendo parte del clan de la diosa loba Moro y actuando de forma salvaje debido a que es joven y ha sido criada en el indómito bosque. A pesar de ello, el amor de Ashitaka hace que su odio disminuya, pero no que lo arregle todo, creando así un personaje más humano; un ser que no experimenta un cambio radical debido a la “magia del amor” sino a una progresión. Es la misma San, al final de la película quien le confiesa a Ashitaka antes de regresar al bosque: “significas mucho para mí, pero no puedo perdonar lo que han hecho los humanos”.

Por otra parte, este odio de San hacia la civilización será recíproco, y será la misma ciudad del hierro quien vea a San e incluso a los diferentes dioses del bosque como enemigos que hay que erradicar.

Y por supuesto el ambidiestro héroe de la película, a pesar de ser un modelo a seguir y un moderador entre ambos bandos, no debemos olvidar que está maldito y a veces siente deseos de dejarse llevar por la fuerza del odio, como cuando lucha con los samuráis de Lord Asano o cuando se entera de que la causante de la enfermedad de Nago es Lady Eboshi. De todos modos, siempre intenta calmar su ira y equilibrarse tal y como su tribu le ha enseñado, convirtiéndose así en una leyenda que pasaría de boca en boca: “Sé como Ashitaka, vive como Ashitaka...”.

9.3 LA HUMANIDAD CONVIVIENDO ENTRE DIOSES

El porqué destacan tanto los personajes de Hayao Miyazaki no es más que por su gran profundidad psicológica, y precisamente esto se representa increíblemente en La princesa Mononoke; donde se ve claramente la completa complejidad de personajes, donde no son solo individuos buenos y malos, sino más humanos en los que conviven el bien y el mal. Como decía el famoso escritor alemán Goethe: “esto es, bueno y malo, como la naturaleza”.

Y es que la misma naturaleza se muestra bondadosa y tierna (y más con la aparición de los pequeños y simpáticos Kodamas) y a la vez brutal.

El gran espíritu del bosque es capaz de otorgar la vida... y quitarla.

La diosa lobo Moro es el espejo de la naturaleza y una gran madre que no duda sacar su lado más feroz en la guerra.

Y si hay un personaje que realmente muestre esta dualidad es Lady Eboshi, “un corazón de hierro que no teme a nadie” tal y como la describió el mismo Miyazaki. Segura y letal, se trata de una gran líder con gran poder y por eso se cree con el total

derecho de destruir el bosque. Pero, a pesar de ello, es una mujer buena que no se muestra partidaria de la marginación de sectores de la población en su ciudad: cuida de los leprosos y se dedica a rescatar a prostitutas de diferentes burdeles para que trabajen en la ciudad y les da una importancia equitativa a la de un hombre que genera controversia frente a los ciudadanos. Estos se muestran un poco reacios a esa igualitaria realidad en la que viven.

“-Ciudadano 1: No hagas mucho caso a esas mujeres, Lady Eboshi las tiene demasiado consentidas...”

-Ashitaka: Dicen que si las mujeres son felices la aldea es feliz.

-Ciudadano 2: Pero no está bien que las mujeres trabajen en una fundición.

-Ciudadano 3: Exacto, esa clase de mujeres degradan el oficio. Lady Eboshi está comprando el contrato de todas las chicas de burdel que se encuentra.

-Ciudadano 4: La señora es muy caritativa.

-Ciudadano 1: Calla, te has manchado la barbilla de arroz.

-Ciudadano 5: En esta aldea todo parece que funciona al revés desde que ella llegó.”

Lady Eboshi, al ser una mujer de mucho carácter, acaba superando sus límites en el momento que mata al espíritu del bosque, hecho que desencadena el caos y que Moro aprovecha para vengarse de ella. Es gracias a esto que aprende la lección y al final se compromete a reconstruir la ciudad de forma equilibrada: “¡increíble, los lobos y esa pequeña salvaje nos han salvado a todos... ¡Ashitaka! que alguien lo busque quiero darle las gracias, construiremos de nuevo una ciudad pero una buena ciudad”.

De hecho, este final es el más completo de toda la filmografía de Miyazaki. Un final realista que acaba con la vida de Okoto, Moro y el mismo espíritu del bosque y con el castigo de Lady Eboshi, quien pierde un brazo, su símbolo de poder, el que le

permitía empuñar un arma, debido a su soberbia. Además, también hay la separación de San y Ashitaka, ya que pertenecen a dos mundos diferentes y no pueden estar juntos.

De todos modos, tras todo lo que ha pasado, Miyazaki le deja una puerta abierta a la esperanza: la naturaleza poco a poco se va regenerando, y es que hay que seguir viviendo una vez hemos aprendido de nuestros errores.

9.4 CURIOSIDADES

La princesa Mononoke fue una superproducción muy costosa que, con 134 minutos, se convirtió en la película de animación más larga del mundo (hasta que *The Disappearance of Haruhi Suzumiya*, con 162, la desbancó). Se compone de más de 144.000 acetatos de los cuales unos 80.000 fueron retocados y repasados por el mismo Hayao Miyazaki, al cual le costó una lesión en la muñeca y una gran pérdida de visión. Además, fue la primera película del Studio Ghibli que introdujo ligeramente técnicas de animación digitales. Esto se ve claramente cuando el dios Nago se descompone, con los “gusanos” del Tatarigami o con el movimiento de las “serpientes” del brazo de Ashitaka.

Es interesante saber que la primera historia que encontramos de Miyazaki con el nombre de *La princesa Mononoke* data de 1980 y relata la historia de una chica que es obligada a casarse con una bestia horrible por su padre y lo cierto es que este largometraje no iba a tener este nombre, sino *La leyenda del príncipe Ashitaka*, que da título al tema principal compuesto por Joe Hisaishi, quien ganó un Japan Record Award, un galardón musical por su banda sonora.

Este film es una gran fuente de inspiración en todos los sentidos donde nos encontramos con la parte más creativa del director al ver a Yakul, un alce rojo inventado por él y los Kodamas, o espíritus de los árboles, aunque eran seres pertenecientes a la cultura japonesa. Miyazaki, sin embargo, les da ese aspecto de pequeños seres

fantasmales. Por eso, internacionalmente ha significado una inspiración para muchos creadores de contenido artístico, concibiendo así una adaptación teatral por la compañía Whole Hog Theatre y la película Wolf Girl realizada plenamente por fans de la obra de Hayao Miyazaki.

10. CONTEXTO EL VIAJE DE CHIHIRO

La mejor manera de introducir un análisis del film es con una frase que ya es historia en el mundo del anime: “Y el Óscar a la Mejor Película de Animación es para: ¡El viaje de Chihiro, de Hayao Miyazaki!”. Con esta emoción anunciaba Cameron Diaz al ganador de este premio en la gala de los Óscar en 2003. Porque El viaje de Chihiro fue ganadora de un Óscar, galardonada como la mejor película y la mejor canción en los Premios de La Academia Japonesa y el único film animado que ha conseguido ganar un Oso de Oro en el Festival Internacional de Cine de Berlín hasta la fecha.

Considerada la película más prestigiosa del Studio Ghibli, El viaje de Chihiro nos cuenta las aventuras de Chihiro, una niña de 10 años, en un mundo de magia y ajeno al de los humanos, donde nuestra protagonista tendrá que trabajar duramente en unos baños termales para poder salvar a sus padres de la maldición que les ha convertido en cerdos. Al mismo tiempo, la pequeña descubrirá aspectos de sí misma que desconocía y se le abrirá un pasado oculto ante sus ojos.

10.1 DOS MUNDOS

El principio del film nos presenta a una familia que va camino a su nuevo hogar, con tanta mala suerte que durante el trayecto se pierden y llegan a un extraño lugar. Los padres de Chihiro, confiados en que será un parque temático, deciden dar el primer paso y cruzar el túnel que separa el supuesto parque del bosque en el que se encuentran. Aunque Chihiro intenta impedirlo por todos los medios («¡No papá, tengo miedo! ¡Vámonos!»), sus padres hacen oídos sordos y se adentran en el misterioso túnel. No conformes con haber pasado al otro lado y alegando que «Pagaremos cuando vuelvan», los padres de la pequeña empiezan a comer en un puestecillo de comida sin atender.

Chihiro, sin embargo, no confía en ese lugar y no piensa acercarse a la comida. Es al caer el sol cuando un mundo gobernado por la bruja Yubaba se llena de vida, las

sombras vagan por las calles y, pese a las advertencias de un muchacho llamado Haku, ya es demasiado tarde, puesto que los padres de Chihiro se han convertido en cerdos y la pequeña tendrá que comenzar a trabajar en la casa de baños que regenta Yubaba para poder salvar a sus padres.

En esta película Miyazaki nos muestra dos mundos distintos. Por un lado, está el mundo de los humanos. Los padres de Chihiro desprecian una realidad ajena a la suya y, si bien su hija les había advertido y había manifestado sus miedos, el hecho de haberse convertido en cerdos no es más que una consecuencia de su soberbia.

Por otra parte, hallamos el mundo de los espíritus y los dioses, donde gracias a su sensatez, Chihiro consigue entrar con su forma humana. Desde el momento en que Chihiro come del mundo de los espíritus, pasará a pertenecer a él y será allí donde tendrá que trabajar para poder volver al mundo de los humanos y devolver a sus padres a su forma original.

10.2 UNA MANO AMIGA

Aunque el mundo en el que se encuentra Chihiro está lleno de rostros peligrosos y constantes amenazas, cuenta con la ayuda y el apoyo de unos cuantos desde el principio.

Lin y Kamaji, aunque al principio se mostrarán un poco reacios a ayudarla, serán muy importantes para Chihiro y contribuirán a la adaptación a su nueva vida.

Haku es un chico que ayudará a Chihiro desde el primer momento y sin dudarle, pues estos dos tienen un pasado en común aunque ella lo desconozca. Cuando Chihiro adquiera el pastel de hierbas al salvar al dios pestilente, lo utilizará para salvar a su vez a Haku como muestra de amor y lo liberará del poder de Yubaba después de tantos años al recordarle su verdadero nombre y al recordar que Haku la salvó de ahogarse en un río.

Aunque en un principio nos la presenten como un personaje negativo, Yubaba se alegrará cuando la niña consiga salvar a sus padres de la maldición. Por otra parte, Zeniba, la gemela de Yubaba, prestará a Chihiro la ayuda que necesita al final del film y, al contrario que su hermana, se mostrará cariñosa con la pequeña Chihiro.

10.3 UN ÚLTIMO ESFUERZO

Chihiro se encuentra en un extraño mundo del que ignora todo, con gente desconocida y contando solo con unas cuantas personas que estén dispuestas a ayudarle. Así pues, durante todo el film podemos ver la evolución de la pequeña, desde su aparición en el coche como una niña caprichosa y consentida hasta su solitaria partida hacia Fondo de Pantano, pasando por la efusiva solicitud de trabajo, cuando no dude en pedir: «¡Por favor, déjeme trabajar aquí!». Este cambio se hace visible también en el dibujo, pues Chihiro, va obteniendo unas facciones cada vez más serias conforme va madurando.



En todo este proceso para salvar a sus padres, Chihiro adquirirá una confianza que jamás creyó tener, oculta en su interior y, aunque a nuestra protagonista se le ha impuesto esta tarea en contra de su voluntad, conseguirá sacarla adelante al mismo tiempo que se descubre a sí misma y destapa su pasado oculto en las sombras.

Inspirándose en la saga Terramar de Ursula K. Le Guin, que se basa en la adquisición de poder mediante el robo de nombres, Miyazaki crea el personaje de Yubaba, que roba el nombre de todos sus empleados y los sustituye por otros, cuando

estos olvidan sus verdaderos nombres. Quedan, por tanto, eternamente unidos al mundo de los espíritus y bajo el poder de Yubaba. Así pues, además de trabajar duramente en los baños termales, Chihiro tiene la importante misión de no olvidarse de su nombre.

El viaje de Chihiro nos ofrece una visión de la maduración personal, la búsqueda de uno mismo y el descubrimiento de recuerdos olvidados, como bien se dice en el film: «Nada de lo que sucede se olvida jamás, aunque tú no puedas recordarlo», desde la perspectiva de una niña de 10 años. Al final del largometraje, nos muestran cómo Chihiro cruza el túnel de vuelta a casa, el mismo túnel que la llevó a toda esta aventura, a todos esos recuerdos y personas del pasado. El camino de vuelta es el mismo, la persona aparentemente es la misma, sin embargo, en su interior ha tenido lugar una transformación irreversible.

10.4 CURIOSIDADES

Inicialmente la película iba a durar más de tres horas, pero el director decidió reducir el tiempo de metraje para ahorrarse un año de producción. Fue en este momento, y sobre la marcha, cuando se decidió que el personaje del Sin Cara tendría un papel más importante en la película.

El personaje de Chihiro está basado en la hija de un amigo de Hayao Miyazaki. Asimismo, el padre de Chihiro está basado en el padre de la misma niña (el amigo de Miyazaki), mientras que la madre se inspiró en una empleada del mismo Studio Ghibli.

Para darle más realismo al doblaje en japonés, la actriz de la madre de Chihiro comió unas alitas de pollo de Kentucky Fried Chicken, mientras grababan la escena en la que los padres de la protagonista comen desesperadamente.

La escena del dios pestilente se basa en un hecho real de la vida de Miyazaki, en el que colaboró en la limpieza de un río del que sacó, entre otras cosas, una bicicleta.

La música vuelve a ser una de las curiosidades, pues esta vez el compositor Joe Hisaishi le pidió a Miyazaki que escribiese poemas inspirándose en la trama. Así pues, la mayoría de los temas del disco complementario a la banda sonora, son canciones con las letras de Hayao Miyazaki.

Por último, Miyazaki, quien siempre ha sido un pacifista, no asistió a la gala de los Óscar en 2003 (año en que ganó *El viaje de Chihiro*) en protesta a la guerra que Estados Unidos había iniciado con Irak.

11. CONTEXTO EL CASTILLO AMBULANTE

La octava película del director Hayao Miyazaki es El castillo ambulante que está basada, o mejor dicho, inspirada en la novela del mismo título de Diana Wynne Jones. Sin embargo, a pesar de compartir su esencia, no coinciden plenamente: sin ir más lejos, el relato se sitúa en un país europeo durante la Primera Guerra Mundial. Por el contrario, el film, con el fin de universalizar su temática y para que no se achacara tan solo al caso de esta guerra concreta, se sitúa en una localización y en un momento indefinidos. Así que, una vez más, mediante su imaginación y tomando gran parte de su inspiración del paisaje de una ciudad de Alsacia y de los Alpes, Miyazaki había creado un nuevo mundo extraído de su increíble fantasía.

La misma escritora, tras visionar la película declaró: "Realmente lo disfruté, la animación es una obra de arte y me divertí tanto como cuando escribí el libro. Esto ciertamente no es mi trabajo, pero hasta la mitad es una película que realmente se mete dentro de mi libro, y le rinde homenaje de la mejor manera. Ciertamente, ya en la segunda mitad de la película, Miyazaki se aparta notablemente de la historia que había escrito, pero conservando su esencia."

11.1 UNA VEJEZ PREMATURA

Diana Wynne Jones escribió su novela durante un duro período de su vida, en el que, por culpa de una enfermedad, no podía realizar una vida normal, haciéndola sentir muy mayor, es por eso que creó al personaje de Sophie y a su terrible maldición.

Hayao Miyazaki refleja fielmente su personaje desde el primer momento. Sophie es una muchacha de 18 años que se comporta como si fuera mayor; no tiene grandes aspiraciones, ni ánimo, pero sí que está acomplejada, a pesar de no tener por qué y, cuando conoce a Howl por primera vez, en la emblemática escena que ambos caminan

por el cielo mientras que bajo sus pies se celebra un desfile militar, se ve clarísimamente el leve enamoramiento que siente de manera fulminante por el joven.

Es cuando Sophie habla con a su hermana Lettie, una mujer alegre, vivaracha y popular (sobre todo con los hombres) donde Miyazaki nos deja ver claramente la baja autoestima de Sophie. Su antagonica hermana le advierte de que tenga cuidado porque “¡Intentaba robarte el corazón! Has tenido mucha suerte, Sophie. Si hubiera sido Howl, te lo habría comido”, a lo que ella contesta afligida: “no lo creo... Howl solo hace eso con las chicas guapas”.

En el momento que la bruja del Páramo hechiza a Sophie, es cuando reacciona. Se acepta y se adapta a su nuevo (o mejor dicho, viejo) y cansado cuerpo de 90 años y adopta las motivadoras características de una joven de 18, segura de sí misma y dinámica. Y durante toda la película va experimentando cambios físicos que se corresponden a sus sentimientos: cuando estos no son reprimidos, rejuvenece, pero vuelve a envejecer cuando es así, ya que ha sido su baja autoestima la que la ha vuelto a dominar. Hasta que al final, junto a Howl, permanece con un aspecto joven. No obstante, permanece con el pelo blanco debido a las canas, símbolo de haber aprendido la lección. Y es que Howl juega un papel muy importante en el descubrimiento de estos sentimientos escondidos de Sophie.

Howl es un hombre con demasiados problemas internos, y mientras que en la novela se hace hincapié en lo mujeriego que es, en la película solamente se refieren a él como un mago temido por haber arrancado y comido corazones de chicas para así mantenerse joven, además de saber que utiliza su magia para fines egoístas. Él, al igual que Sophie, también experimenta una transformación que se podría comparar con la superación de la misoginia y del machismo: al principio, es un hombre frívolo, caprichoso, inmaduro, inestable y engreído, pero poco a poco se convierte en una

persona que gracias a Sophie descubre que hay cosas más importantes que el físico. Madura emocionalmente y asume la responsabilidad de sus actos, una transformación que nos indica que es posible, y de hecho se deben eliminar, arcaicos comportamientos típicos del patriarcado.

Así que ambas almas sensibles e inseguras, Sophie y Howl, se ayudan mutuamente durante el transcurso de la historia cambiando su forma de ver la vida:

“-Howl: ¡Aaah! ¡Sophie me has destruido por completo! ¡Mira lo que le has hecho a mi pelo!

[...] Es horrible, has echado a perder todas las pociones de mi cuarto de baño

-Sophie: Solo he ordenado tus cosas, no he echado nada a perder.

-Howl: Ordenar, ordenar... ¡te dije que no debías tocar mis objetos personales! Ahora soy repulsivo... no puedo seguir viviendo así [...] me rindo.... No tiene sentido seguir viviendo si he dejado de ser hermoso (llama a los espíritus de la oscuridad)

-Sophie: [...] Muy bien, ¿crees que lo tuyo es malo? ¡Pues yo no he sido hermosa en toda mi vida!”

11.2 EL SINSENTIDO DE UNA GUERRA

El pacifista director, durante esta época muy impactado debido a la guerra que había explotado entre Estados Unidos e Irak, decidió crear un trasfondo bélico durante todo el film. Por este motivo, aparece una guerra en la que no se profundiza ni de la que no se sabe nada, porque es absurdo profundizar en ello; no tiene sentido explicar algo que no lo tiene. Esta idea es expresada varias veces durante el guión, pero, a pesar de ello, se ha criticado esta opción, a lo que Miyazaki respondió: “una gran cantidad de personas dicen que no entienden la película, y lo que eso significa es simplemente que ellos tienen una definición de conjunto de cómo se supone que se tiene que contar una historia. Cuando la historia traiciona sus anticipaciones, luego se quejan. Me parece

ridículo”. Además, comentó durante una entrevista para Newsweek, una revista estadounidense, que la absurda guerra de su película era “lo que está haciendo Estados Unidos con la guerra de Irak”.

Howl se presenta en la película como dos magos diferentes: Pendragon y Jenkins, para esconderse así de sus obligaciones como mago frente al rey y no tener que participar en la guerra. De todos modos, no se sabe realmente el papel que tiene en la guerra, ya que en realidad combate cuando sale por la puerta en el modo “negro” lo que le lleva a un misterioso lugar oscuro y destructivo del cual regresa siempre abatido tras, al parecer, combatir contra ambos bandos:

“-Howl: ¿Y esos que están haciendo aquí?

-Sophie: Un acorazado...

-Howl: Siguen buscando ciudades que arrasar.

-Sophie: ¿Es el enemigo o son los nuestros?

-Howl: Qué importa eso... Estúpidos asesinos.”

11.3 HOMBRE SIN CORAZÓN

En este mundo mágico, en un escenario realista típico de Miyazaki, Howl se nos presenta como un mago malvado, un hombre sin corazón que en realidad al conocerlo te das cuenta de que es una buena persona. Tiene mucho poder, por lo cual es un gran mago al igual que la bruja del Páramo, pero ambos no han sabido utilizar correctamente su magia y mientras que la bruja del Páramo, un personaje que presenta una gran dualidad de carácter, debido a su soberbia, pierde sus poderes, para Howl no es demasiado tarde.

Al final, durante la escena en que Sophie visita el pasado de Howl, entendemos el porqué él entra en la vida de Sophie: “¡Howl, Calcifer, soy yo, Sophie! ¡Sé cómo puedo ayudarte! ¡Búscame en el futuro!” les grita antes de desvanecer. Y es que, para

esta película, y, “traicionando” a sus costumbres, Miyazaki quería un final feliz y por ello se muestra todo con mucha precipitación, dado que el director ató cabos en el último momento: Se para la guerra, Navet se confiesa, Calcifer regresa tras irse y... Howl y Sophie quedan juntos y enamorados.

“-Howl: ¿Qué ha pasado? ¿Qué estoy haciendo aquí? Me encuentro muy mal, como si tuviera un gran peso en el pecho...

-Sophie: Un corazón es una pesada carga.

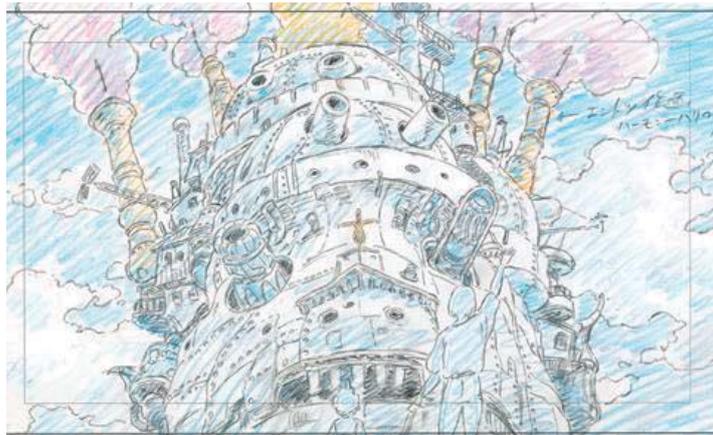
-Howl: ¡Sophie! Tu pelo parece brillar como la luz de las estrellas... Es precioso.

-Sophie: Gracias Howl, ¡te quiero!”

11.4 CURIOSIDADES

En realidad, esta película iba a estar realizada por Mamoru Kosuda, director de otras películas y series como Digimon, el cual abandonó su trabajo incluso antes de empezar, durante los preliminares, por las diferencias que existían entre Miyazaki y él en cuanto a sus ideas rectoras. De todos modos, la película fue un éxito y entre ellos ganó varios premios como el de “premio del público a mejor película” en el festival de Cine de Sitges e incluso estuvo nominada a un Óscar.

El diseño del castillo ambulante propiamente dicho, con un característico estilo steampunk, está inspirado en la obra del escultor Jean Tinguely, que creaba diferentes figuras a partir de muchas y diferentes piezas.



Finalmente, el famoso actor británico Christian Bale, tras ver la película en japonés subtitulada y quedarse encantado con ella, le mandó una carta a Miyazaki

pidiéndole que le diera la oportunidad de doblar a Howl en la versión inglesa, lo cual logró sin ningún problema.

12. CONTEXTO PONYO EN EL ACANTILADO

A primera vista, se podría decir que Ponyo en el acantilado es una mera película infantil. Pero tal como vimos en Mi vecino Totoro, Miyazaki quiso transmitir valores de gran madurez a través de una inocente pareja de niños.

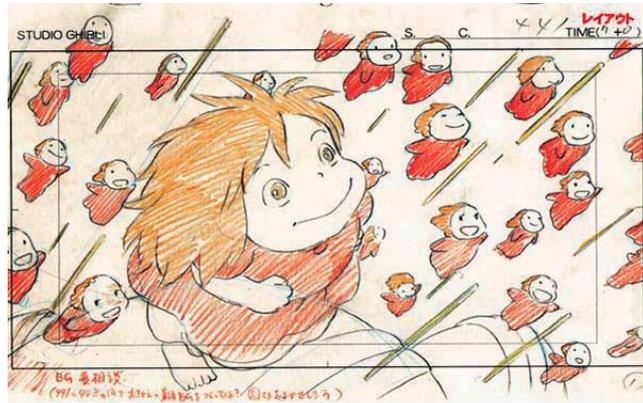
Vagamente inspirada en el cuento de La sirenita de Hans Christian Andersen, en ella Hayao Miyazaki nos cuenta la historia de la pequeña Ponyo, una rebelde peccecita que huirá de su hogar, el mar, y conocerá a Sōsuke un niño de preescolar. Admirada por la belleza del mundo exterior, Ponyo decidirá desobedecer a su padre y se convertirá en humana para poder vivir junto a Sōsuke el resto de su vida.

Así como Miyazaki se inspiró en el cuento del escritor danés, también lo hizo en anteriores obras de Isao Takahata como Las aventuras de Panda y sus amigos. Además, el director tomó referencias de la obra Veinte mil leguas de viaje submarino de Julio Verne, para confeccionar el personaje de Fujimoto, el padre de Ponyo. Otras referencias fueron algunos libros infantiles como Kaeru no Eruta, de Rieko Takagawa, el libro La puerta de Natsume Soseki y el cuadro La dama de Shalott, en el cual se inspiró especialmente para el diseño de Gran Mammare, la madre de Ponyo.

12.1 LA CLAVE ES EL EQUILIBRIO

Miyazaki señalaba en sus notas que la figura femenina representaba el océano y la masculina representaba la tierra. Ambas debían ser dos energías estables y constantes. Así pues, el film nos muestra desde el principio esas dos formas de vida.

En principio, el mar que es el hogar de Ponyo. Al igual que esta, el mar está en constante movimiento, es intranquilo e imprevisible. Aunque el destino de Ponyo ya está planificado, decide rebelarse, deshacerse de sus ataduras e investigar por su cuenta. El encontrarse con Sōsuke despertará en la pececita sus genes humanos y hará que esta desee ser humana. A través de la sangre de Sōsuke, podrá desarrollar brazos y piernas y conseguirá la forma humana que tanto ansiaba.



Por otro lado, la tierra es el hogar de Sōsuke. Se trata de un niño calmado y muy sensato para la edad que tiene. Aunque su núcleo familiar está algo desestructurado, el pequeño sabrá sobrellevar la situación gracias a su asombrosa sensibilidad y su capacidad para mostrarse implacable.

Cuando estas dos figuras se encuentren armonizarán como ninguna otra pareja. Se entremezclarán y se complementarán el uno al otro. Y ese es uno de los mensajes ocultos en el film. El verdadero sentido de la convivencia es la simetría, el equilibrio. Así como Fujimoto, el padre de Ponyo, desprecia a los humanos y a sus costumbres, los dos niños sabrán compaginarse a la perfección y encajarán desde el minuto cero.

12.2 ¿MUCHO O POCO?

Otro de los puntos fuertes de la película es la importancia que Miyazaki da a las figuras paternas.

Lisa es la madre de Sōsuke. Incluso dentro de su locura y comportamiento compulsivo e infantil, es una madre tierna que sabe educar y cuidar a su hijo. Su trabajo

en la residencia de ancianos hace de ella una mujer que sabe priorizar y darle importancia a aquello que lo tiene, ya que lo primero es lo primero.

Gran Mammare es la madre de Ponyo y gran diosa del océano, protectora del mar y de todo lo que habita y navega en él. Aunque sabe que Ponyo está determinada por sus poderes y su destino es convertirse en una diosa como ella, decide dar un voto de confianza a su hija y correr el riesgo que supone la conversión a humana.

Asimismo, intenta convencer al Fujimoto de dejar a Ponyo libre para que pueda vivir con Sōsuke en su forma humana «Cariño, ¿por qué Ponyo no puede seguir siendo humana si quiere?».

Koichi es el padre de Sōsuke. Al ser capitán de barco, Koichi no está mucho en casa y no vuelve tan a menudo como a Lisa le gustaría. Este simple hecho es el causante de que Sōsuke haya tenido que actuar como la figura paterna en casa y parezca más maduro de lo que le correspondería a sus cinco años de edad.

Fujimoto es el padre de Ponyo, y, al contrario que el de Koichi, es un padre sobreprotector y no deja que ninguna de sus hijas salga del océano, pues desprecia todo lo humano y lo cree perjudicial para la vida marina. Así pues, Ponyo y sus hermanas viven encerradas bajo el amparo de su padre las 24 horas del día. Esta prohibición es la que hace más atractivo saltarse las normas impuestas por Fujimoto y la que lleva a Ponyo a escaparse y salir del mar.

Con estas cuatro figuras, en especial con las dos últimas, Miyazaki nos quiere mostrar los que, según su punto de vista, son los modelos de padres actuales: aquellos que descuidan a sus hijos y los que los sobreprotegen sin dejar que descubran por sí mismos por miedo a lo que les pueda pasar.

12.3 LA CONTAMINACIÓN HUMANA

Una fuerte crítica que puede observarse, sobre todo a través del personaje de Fujimoto, es la visión negativa de la contaminación que poco a poco devasta nuestro planeta. Se trata de los desechos que nosotros mismos tiramos a ríos, mares y océanos, y con los que este personaje se ensaña en varias ocasiones a lo largo del film. Tanto es el desprecio por la raza humana y por sus actos contra el medio ambiente que en un pasado, Fujimoto decidió dejar atrás su condición humana y vivir bajo el mar. Pese a que sigue siendo humano, el padre de Ponyo no se identifica como tal en ningún momento de la película.

En una de las secuencias principales, podemos ver cómo Ponyo debe luchar contra la red de un barco llena de basura acumulada en el fondo del mar y cómo la pequeña pececita queda atrapada en un bote de cristal. Asimismo, Fujimoto batalla contra la suciedad y el lodo marino durante unas más secuencias posteriores en un intento por recuperar a Ponyo, diciendo «la culpa es mía, toda mía, ¿acaso no os he enseñado mil y una veces lo sucios que están el agua y el aire de los humanos?».

12.4 CURIOSIDADES

Sōsuke está inspirado en el hijo de Hayao Miyazaki, Goro Miyazaki.

Miyazaki se aficionó a escuchar La valquiria de Richard Wagner durante la producción de Ponyo en el acantilado. Esto hizo que quisiese añadir pequeños toques a la banda sonora compuesta por Joe Hisaishi que recuerdan vagamente a esta ópera. Por otra parte el verdadero nombre de Ponyo, Brunilda, es el mismo nombre que uno de los personajes de la ópera.

El puerto de Tomonoura, en el que se había inspirado Miyazaki para la creación del escenario de Ponyo en el acantilado, fue protegido por ley un año después del estreno de la película. Con eso, consiguieron preservar la zona y el paisaje histórico.

Miyazaki quería darle a esta película una segunda parte, pero, gracias a las sugerencias de Toshio Suzuki, finalmente se decantó por la que sería su obra maestra *El viento se levanta*.

Por último, gracias a la inspiración que el cuadro de John William Waterhouse le dio, Miyazaki decidió trabajar en ella como un film artesanal. Es por eso que *Ponyo en el acantilado* no tiene apenas efectos digitales. A través de la utilización de acuarelas y pasteles, este film implicó un regreso a la animación tradicional.

13. EL VIENTO SE LEVANTA

El último largometraje de Hayao Miyazaki es completamente diferente a todos los anteriores: mucho más personal, maduro y, en general, supone una despedida.

Siendo la única película del director basada en hechos reales, Miyazaki cuenta la historia del ingeniero aeronáutico Jiro Horikoshi, conocido por diseñar el famoso Mitsubishi A6M Zero, el avión de combate que fue el orgullo japonés durante la Segunda Guerra Mundial. Pero además, y como suele ser natural en la obra del japonés, mezcla elementos de su imaginación, la historia de amor que aparece narrada en *Se levanta el viento* (una breve novela de Tatsuo Hori) con, incluso, datos autobiográficos. También está basada en el manga que dibujó Miyazaki para la revista *Model Graphix*, en el cual ya aparecen los personajes de Giovanni Battista Caproni y Jiro Horikoshi.

Su estreno desencadenó una gran polémica por el hecho de que la acción se sitúe durante la Segunda Guerra Mundial y por ser la película con la cual Miyazaki pondría punto final a su obra filmográfica. De todos modos, fue un gran éxito que consiguió incluso el premio a “mejor película de animación” en el festival de Nueva York entre otros.

13.1 VUELA SOBRE MI ILUSIÓN

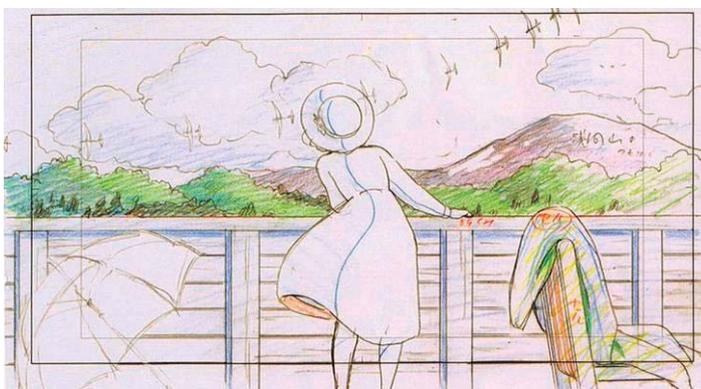
Miyazaki nos presenta desde el primer momento de la película a un joven, Jiro, soñador que conoce muy bien sus limitaciones y nunca pierde de vista sus metas. Asimismo, tiene otras virtudes como la justicia, la educación y la nobleza, que le permitirán alcanzar el éxito tanto personal como profesional en su vida.

Siempre bajo la influencia del ingeniero aeronáutico italiano Caproni con el cual comparte el mismo sueño, mantendrá a lo largo de la película las conversaciones más interesantes respecto a la creación artística, el alcance de nuestros sueños e incluso, metafóricamente, sobre el sentido de la trayectoria del mismo Hayao Miyazaki. Pues el

director está representado en ambos personajes: en Jiro, joven y entusiasmado, apasionado con lo que hace e ilusionado con lo que quiere conseguir, y en Caproni, ya veterano en el arte de la creación, igualmente apasionado y agradecido con lo que la vida le ha otorgado, que se despide después de una prolífera y exitosa vida profesional.

Así que Jiro, inspirado por Caproni y con los pies en la tierra gracias al amor de Naoko, mantendrá siempre firme su objetivo sople el viento que sople, ya que nada ni nadie podrá derrumbar su sueño de crear aviones bellos y funcionales, nada que ver con el papel que acaba tomando su creación en la guerra.

En la última secuencia de la película se refleja lo que ha provocado la guerra mediante un cementerio de los aviones caza de Jiro. Esto representa la pérdida; la pérdida de vidas y de un sueño. De todos modos, en el último viaje que hace Jiro al



reino de los sueños junto a Caproni el mensaje es claro: hay que seguir viviendo. Por lo tanto, se trata de un final amargo pero esperanzador.

13.2 EL FUTURO DE LA AERONAUTICA

Podría hablarse de este largometraje como un retrato de la sociedad japonesa de antes de la Segunda Guerra Mundial, pues, durante el film, podemos apreciar importantes hechos históricos como el gran terremoto de Kanto (1923), que provocó una gran crisis económica en todo Japón, a la cual se le añadió la crisis económica mundial de 1929. Por eso, se refleja perfectamente la posición de la mujer en la sociedad mediante la hermana pequeña de Jiro, Kayo, que quiere estudiar medicina pero le supone un proyecto imposible porque su mismo padre no le dejaría irse a vivir sola a Tokio, y es ella misma quien exclama: “¡qué suerte tenéis los hombres! ¡Yo también

quiero ir a la universidad, quiero estudiar medicina!”. Además, también aparecen los diferentes conflictos que había internacionalmente con el espionaje y las diferentes conspiraciones políticas y, cómo no, la posición que Japón ocupaba en la carrera tecnológica del momento.

Estos dos últimos puntos suelen ser temas que Jiro critica junto a su fiel y ambicioso amigo Honjo durante sus diálogos. Se lamentan de que la mayor parte de la población japonesa está muriendo de hambre y el gobierno, en lugar de ayudarlos, invierte su dinero en más armamento y, aunque no lo quieran, ambos jóvenes ingenieros se ven involucrados en esta egoísta causa: “el coste de una montura daría para comer a esa familia al mes” afirma Honjo.

Cabe destacar las diferencias entre ambos amigos respecto a sus objetivos: mientras que Jiro (y Caproni) trabajan bajo el lema de “los aviones no son para la guerra, ni para ganar dinero. Los aviones son hermosos sueños”. Honjo, mucho más calculador y analítico, critica al retraso tecnológico de su país y diseña aviones con la idea de innovar y sacar de ese estancamiento a la nación.

13.3 HASTA QUE EL VIENTO NOS SEPARE

El amor de Jiro y Naoko siempre está relacionado con la acción del viento: se conocen en el tren cuando el sombrero de Jiro sale volando y Naoko, todavía una niña, lo atrapa al vuelo. Es entonces cuando ambos recitan los versos del poeta Paul Valéry que se irán repitiendo a lo largo de la película "Le vent se lève!... Il faut tenter de vivre!" que significan “¡el viento se levanta...! ¡Hay que intentar vivir!” Pero este encuentro se verá afectado por la acción del terremoto y el fuego, que harán que ambos se separen y no sea hasta pasados unos años, tras los cuales, gracias al viento, cuando Jiro después de su fracaso profesional se tome unas vacaciones en un pequeño hotel de montaña, atrape la sombrilla que ha sido arrastrada por el feroz viento que en ese momento

soplaba y se la devuelva a la joven, que resulta ser Naoko, que la estaba utilizando para protegerse del sol mientras pintaba.

A partir de este momento, la película adquiere un tono romántico y presenciamos las sutiles miradas y gestos de ambos enamorados en el hotel, que no es más que un homenaje a la novela *La montaña mágica* del escritor alemán Thomas Mann, libro del cual, incluso hay un personaje que toma su nombre, Castorp, el misterioso alemán que estará presente en todos los momentos claves del idilio de los jóvenes.

Cuando Jiro acepta la enfermedad de Naoko y viven una serie de sucesos en los que ambos se dan cuenta de que no pueden vivir separados, deciden casarse para llevar una vida en común, a pesar de saber que esto hará empeorar el estado de la delicada Naoko. Oirán también las diferentes críticas sobre todo de su hermana, Kayo, quien, ya con su certificado en medicina, no entenderá su filosofía de vida a lo que Jiro responderá "hemos decidido vivir cada día aprovechando al máximo cada minuto juntos". Ambos aceptan su corta vida matrimonial, al igual que el sacrificio que Jiro está haciendo por conseguir su sueño y el deseo de Naoko de morir sola y retirada en las montañas para que su amor no la vea cada vez más consumida por la tuberculosis y la recuerde siempre bonita.

Así que, tras esta importante lección que nos da el largometraje de dejar vivir tranquila a una pareja en la que ambos están conformes y felices con las decisiones que han tomado, viene la ironía final: el viento, una vez más, protagoniza un cambio. El viento se levanta, y con él el éxito del avión de Jiro y al mismo tiempo, Naoko, el amor de su vida, muere, siendo el viento el causante de su unión y finalmente su separación. Y es que el viento una vez más se ha levantado, cambiando así el rumbo de la vida, y ahora, hay que adaptarse y... seguir viviendo.

13.4 CURIOSIDADES

Una gran parte de los efectos sonoros que aparecen en la película, como el rugido de los motores o incluso el terremoto de Kanto, se realizaron, a diferencia de lo que suele ser lo normal, con voces humanas, dándole así un toque más orgánico a la banda sonora, a pesar de que reproducen perfectamente esos sonidos.

Por otra parte, Castorp está doblado en la versión inglesa por el promotor estadounidense Stephen Alpert, uno de los encargados de distribuir las películas del Studio Ghibli y quien no sólo prestó su voz para la realización de este largometraje sino que además aportó sus rasgos físicos.

14. TEMAS RECURRENTE DE MIYAZAKI

Si bien cada película de Miyazaki es única e intenta transmitir valores diferentes, todas ellas al mismo tiempo comparten ciertos rasgos que las convierten en films puramente “Miyazakianos”.

Influenciado por su propia vida, por la cultura japonesa y sobre todo por su padre y el trabajo que este desempeñaba en una empresa aeronáutica, Miyazaki creó magnificas obras reflejando todo aquello en lo que creía y haciendo grandes críticas.

Sus películas siempre han evocado la cuestión de la relación entre el hombre y la naturaleza, y casi siempre llevan un mensaje sobre la fragilidad del equilibrio que existe entre los dos. Los japoneses tienen un inmenso respeto por la estética y un profundo sentido de la belleza y al mismo tiempo de la fugacidad de las cosas en la vida. Hay un término para esto en el idioma japonés, “mono no ware” que representa un sentimiento puramente humano y hace referencia a la compasión o conmoción ante lo efímero. En muchas de sus películas, Miyazaki nos presenta una naturaleza devastada por la humanidad y por consiguiente una humanidad devastada. Con esto quiere hacer ver al espectador la dependencia de los humanos hacia la naturaleza y al mismo tiempo aporta



un brote de esperanza a través de uno de los personajes principales: Nausicaä rescataba del *fukai* plantas sanas y la proveía de agua limpia

y sin contaminar del subsuelo, demostrando que el bosque no era peligroso y que la humanidad era la responsable de la infección del mismo. De igual manera, San protege

al bosque de la tala indiscriminada de Lady Eboshi para evitar la completa desaparición de este y de todos los seres vivos que lo habitan en *La princesa Mononoke*.

Aunque Miyazaki nunca soluciona todos los problemas antes del final del film, sí da las herramientas necesarias para hacerlo en un futuro y de manera progresiva. Es por eso que a pesar de no tener un “final feliz” en toda regla, Miyazaki aclaró que «pueden ser felices si hacen las cosas bien teniendo en cuenta que problemas existen». Gracias a este final abierto, da al espectador la oportunidad de reflexionar y sacar sus propias conclusiones.

Debido a las bombas de Hiroshima y Nagasaki, los japoneses temen la destrucción del mundo en el que viven. Miyazaki quiso reflejar esto en muchas de sus películas y, como se puede observar en el último film, *El viento se levanta*, a pesar del terrible terremoto de Kanto ocurrido en 1923, el director hace hincapié en la recuperación de la ciudad, en el trabajo mano a mano y en la unión de los ciudadanos. Este es otro de los rasgos característicos de sus películas. En sus primeras obras vemos el importante papel de las clases trabajadoras y la fuerza del pueblo. La construcción de una sociedad sólida que enfrente los problemas uniendo su fuerza es un rasgo que está muy presente en la población minera del pueblo de Pazu (*El castillo en el cielo*) y que podemos ver también en otras películas como *La princesa Mononoke* y la estructura económica firme y fuerte del Ciudad del Hierro.

Este deseo de la erradicación de las clases sociales puede verse en proyectos anteriores como *El castillo de Cagliostro* o *Las aventuras de Hols, Príncipe del Sol*, que narra la historia de Hols, un niño que, tras la muerte de su padre, va en busca de su aldea natal. Allí y con el apoyo de todo su pueblo, vencerá al mal que les somete desde hace tanto tiempo.

Más tarde abandonaría parcialmente ese estilo considerándolo equivocado y adoptaría una actitud más progresista manteniéndose siempre reacio a la tecnología.

«Para mí, no hay sentimiento de admiración o emoción en absoluto... Es desagradable. En los trenes, el número de esas personas haciendo extraños gestos parecidos a la masturbación se está multiplicando.» Miyazaki dedicó estas “afectuosas” palabras al Ipad, la *tablet* de Apple. «Todo lo que necesito son lápiz y papel» confesaba.

Obras como *Nausicaä del Valle del Viento*, *La princesa Mononoke* o *El castillo ambulante* giran en torno a un personaje femenino valiente, fuerte, inteligente e independiente, con dotes de liderazgo y autoridad. Contrario a la cultura japonesa que suele ser muy opresiva con las mujeres, el director se opone al carácter sumiso que suele acompañar a las mujeres y quiere destacar estas figuras y relegar al hombre a un segundo plano. Incluso en las películas en el que el protagonista es un hombre, las mujeres desempeñan un gran papel: Fio ayudará a Porco a recuperar esa confianza perdida, a creer en sí mismo y a valorarse. Asimismo, Gina, que nunca se separó de Porco incluso siendo un cerdo, seguirá apoyándole y le esperará cada día en su jardín esperando poder cumplir la promesa que un día le hizo. Dos personajes que hacen de esta película una obra de arte.

Aunque todos estos personajes femeninos son presentados con muchas virtudes, no son perfectos, y para dotarlos de humanidad las dudas, la inocencia o la bondad salen a relucir para ocasionarles algún que otro problema.

Por este mismo motivo, muchas veces caemos en el error de compararlo con Disney o denominarlo como “Disney de Japón”. Al contrario que todas esas princesas Disney con finales felices y príncipes azules, Miyazaki muestra y refleja todos sus

valores e ideales en cada película, escondiendo una moraleja en cada una de ellas más allá del “felices para siempre”, alejándose de los tópicos clásicos y con un enfoque mucho más psicológico y complejo.

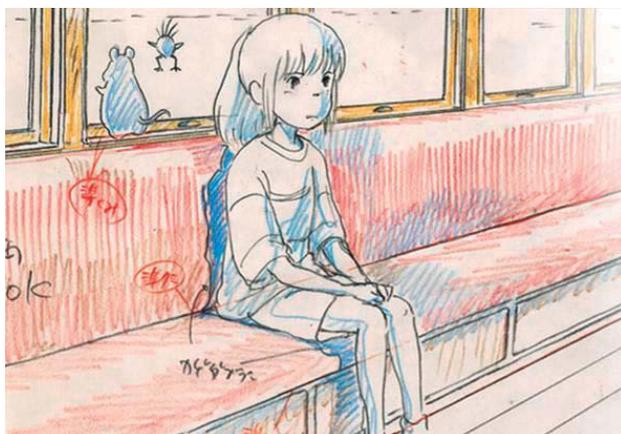
Una de las grandes diferencias entre Disney y Studio Ghibli es el concepto bien-mal. Para Miyazaki no existe lo negativo o lo positivo, el malo y el bueno, los personajes simplemente evolucionan y los comportamientos negativos se deben muchas veces a la ignorancia o a la situación en la que se encuentra dicho personaje. El malo no es malo porque sí.

Miyazaki creció en una familia dedicada a la aviación, ya que su padre dirigía una empresa aeronáutica. Así pues, ya de pequeño sentía una gran fascinación por los aviones y por la literatura bélica. Todo eso quedó reflejado en sus películas y, a día de hoy, solo *La princesa Mononoke* carece de alguna secuencia que implica el vuelo o la navegación.

15. SIMBOLOGIA DE MIYAZAKI

A través de símbolos, Miyazaki hace una representación sensorial de una idea. La más común en sus películas son los hechizos. Obviamente este es un recurso que el director utiliza racionalmente y siempre tiene una explicación. En *El castillo ambulante* Sophie sufre una maldición, un tipo de magia que la convierte en una vieja aun siendo muy joven. El estilo de vida que lleva Sophie no es propio de una joven de dieciocho años, puesto que se comporta como una autentica anciana, desprecia su vida y no se valora. Encerrada en la sombrerería, Sophie no vive como tendría que hacerlo, es por eso que la maldición la convierte en aquello que siente su corazón. A lo largo de la película, vemos diferentes transformaciones en el aspecto de la joven siempre acorde con el estado de sus sentimientos en ese momento. Mientras duerme, Sophie se siente ligera y sin preocupaciones y su aspecto vuelve a la normalidad. Como se puede ver al final del film, la maldición de Sophie desaparece, pero su pelo canoso no cambia de color recordándole así una lección aprendida.

Asimismo, la guerra convirtió a Marco Pagot en un cerdo a causa de sus vivencias en la esta, representando que se convierte en un hombre al llegar de una dura guerra. Pero durante el film (y aunque no queda totalmente aclarado al final), tanto el espíritu fuerte y loco de Fio como la antigua amistad de Gina ayudarán a Porco a cambiar, empezando con su interior.



Otro elemento de cambio y madurez es el tren. Chihiro partirá sola hacia Fondo de Pantano. Detrás de esta escena se esconde la cumbre del proceso de maduración de la pequeña, quien, después de trabajar

duramente en la casa de baños, se encontrará inmersa en un viaje de ida sin una vuelta segura. Jirō ahogará sus lágrimas en la puerta del vagón camino a Tokio tras haber dejado todo, para visitar a Naoko. Naoko, por su parte, subirá a un tren después de tomar la decisión de dejar el sanatorio en las montañas y entregar su vida a Jirō.

Como deja ver en todas sus películas, Miyazaki apuesta por la lucha de manera global dejando a un lado la concepción marxista. Y a través de todos estos films pretende divulgar el uso del raciocinio y la tranquilidad para conseguir la paz.

El folclore japonés no podía faltar en sus películas y por ello muchos de los seres, espíritus y criaturas que aparecen pertenecen a antiguas leyendas o cuentos populares japoneses. Aunque algunos escenarios están inspirados en tierras europeas, también hay muchos otros que reflejan verdaderos entornos típicos japoneses. Con orgullo, Miyazaki da a conocer una pequeña parte de este folclore milenario.

16. CONCLUSIONES

Analizando detenidamente la biografía de Hayao Miyazaki y su producción fílmica, podríamos decir que hemos conseguido indagar en su mente. Nos hemos dado cuenta de que hay una estrecha relación entre ambas y que estas siempre están marcadas por unos ideales que presiden vida y obra de Miyazaki, tales como, el pacifismo, el respeto y conservación de la naturaleza, la defensa de las técnicas artísticas tradicionales y el feminismo, lo cual es admirable teniendo en cuenta que proviene de una nación con un agitado pasado bélico, con un gran desarrollo tecnológico –aunque ello puede acarrear algunas consecuencias negativas, desde el punto de vista artesanal y ambiental- y en la que socialmente aún persisten algunos valores sexistas. Solo los verdaderos humanistas saben defender su visión del mundo más allá de los condicionamientos que limitan sus principios.

Miyazaki es un creador total, que escribe guiones, dibuja animaciones y dirige sus películas. Se trata de un artista que ha volcado su sensibilidad y su punto de vista crítico en su producción fílmica y se ha expresado a través de sus historias y personajes. Su prestigio es innegable, pero la profundización en sus temas, simbologías y contextos fílmicos dan la verdadera medida de hasta qué punto existe un universo personal con sus propias claves interpretativas.

El impacto social de su obra va más allá del apoyo de unos cuantos seguidores. Las encuestas nos han confirmado la unanimidad del juicio crítico entre los especialistas y entre los aficionados, hecho este que se demuestra en la proliferación de merchandising y bibliografía que centran su interés en la obra de Miyazaki. Si el mundo del manga y del anime moviliza ya a grandes masas el indudable referente de todo ese movimiento es el realizador japonés que aquí nos ocupa.

Cabe destacar también que la aproximación al universo de este director no es lo único que hemos aprendido. Con la realización de nuestra pequeña animación, nos hemos dado cuenta de lo extremadamente difícil que puede llegar a ser animar una secuencia y cómo este proyecto artístico precisa un esfuerzo enorme y un trabajo minucioso cuya realización se traduce a duras penas en unos pocos segundos de película. Además, no se debe olvidar lo difícil que es cuadrar todo el conjunto. Sonidos, música e imagen han de ser uno, y para ello hacen falta un sinnúmero de pruebas para que la animación resulte perfecta.

Todo ello ha contribuido a que nuestro amor por la animación no hiciera más que aumentar, ya que desde este momento no solo apreciamos que la historia de una película sea interesante o que los personajes estén bien dibujados. Hemos superado lo que ahora consideramos una concepción algo "superficial". Después de nuestra investigación, sabremos identificar las animaciones como auténticas obras de arte donde admiraremos y nos fijaremos en absolutamente todos los detalles que veamos en pantalla, teniendo en cuenta que han tenido que animar fotograma por fotograma, cuadrar el doblaje y componer la música indicada para que se pueda disfrutar plenamente de un film muy trabajado en el que cada pequeño detalle cuenta.

17. BIBLIOGRAFIA

PELÍCULAS

MIYAZAKI, HAYAO. *Nausicaä del Valle del Viento* - (風の谷のナウシカ *Kaze no tani no Nausicaä*) [Película].Japón. Topcraft, 1984

MIYAZAKI, HAYAO. *El castillo en el cielo* - (天空の城ラピュタ *Tenkū no shiro Rapyuta*) [Película].Japón. Studio Ghibli, 1986

MIYAZAKI, HAYAO. *Mi vecino Totoro* - (となりのトトロ *Tonari no Totoro*) [Película].Japón. Studio Ghibli, 1988

MIYAZAKI, HAYAO. *Nicky, la aprendiz de bruja* - (魔女の宅急便 *Majo no takkyūbin*) [Película].Japón. Studio Ghibli, 1989

MIYAZAKI, HAYAO. *Porco Rosso* - (紅の豚 *Kurenai no buta*) [Película].Japón. Studio Ghibli, 1992

MIYAZAKI, HAYAO. *La princesa Mononoke* - (もののけ姫 *Mononoke Hime*) [Película].Japón. Studio Ghibli, 1997

MIYAZAKI, HAYAO. *El viaje de Chihiro* - (千と千尋の神隠し *Sen to Chihiro no kamikakushi*) [Película].Japón. Studio Ghibli, 2001

MIYAZAKI, HAYAO. *El castillo ambulante* - (ハウルの動く城 *Hauru no ugoku shiro*) [Película].Japón. Studio Ghibli, 2004

MIYAZAKI, HAYAO. *Ponyo en el acantilado* - (崖の上のポニョ *Gake no ue no Ponyo*) [Película].Japón. Studio Ghibli, 2008

MIYAZAKI, HAYAO. *El viento se levanta* - (風立ちぬ *Kaze Tachinu*) [Película].Japón. Studio Ghibli, 2013

LIBROS

LÓPEZ, ÁLVARO; GARCÍA MARTA (2014) *Mi vecino Miyazaki*, Madrid, Diábolo Ediciones.

MONTERO, LAURA. (2012) *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*, Palma de Mallorca, T. Dolmen.

ROBLES, MANUEL. (2010) *Antología del Studio Ghibli: de Nausicaä a Mononoke (1984-1997)*, España, Manga Books, 1 vol.

ROBLES, MANUEL (2013) *Antología del Studio Ghibli: de los Yamada a Kokuriko (1999-2011)*, España, Manga Books, 2 vol.

STUDIO GHIBLI; VIZ MEDIA (2014) *The art of princess Mononoke*, Japón, Studio Ghibli Library.

PÁGINAS WEB

EDICIONES EL PAÍS S.L. *El país* [En línea]. Última actualización 2014.

http://cultura.elpais.com/cultura/2013/09/01/actualidad/1378048988_119592.html

[Consulta: 10 agosto 2014]

CORPORACIÓN DE RADIO Y TELEVISIÓN ESPAÑOLA. *rtvnoticias* [En línea].

Última actualización 2014. <http://www.rtve.es/noticias/20130901/realizador-japones-hayo-miyazaki-anuncia-retirada-mostra-venecia/744221.shtml> [Consulta: 10 agosto 2014]

AA.VV. *Wikipedia* [En línea]. Última actualización 2014.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n> [Consulta: 19 agosto 2014]

GHIBLINK. *GhibliWiki* [En línea]. Última actualización 2014.

http://www.nausicaa.net/wiki/Main_Page [Consulta: 9 septiembre 2014]

AA.VV. *Wikipedia* [En línea]. Última actualización 2014.

http://es.wikipedia.org/wiki/Toei_Animation [Consulta: 19 octubre 2014]

AA.VV. *Wikipedia* [En línea]. Última actualización 2014.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Topcraft> [Consulta: 25 octubre 2014]

AA.VV. *hayaomiyazaki* [En línea]. Última actualización, 2014.

<http://www.hayaomiyazaki.es> [Consulta: 15 noviembre 2014]

AA.VV. *Wikipedia* [En línea]. Última actualización, 2014.

http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_anime [Consulta: 2 diciembre 2014]

AA.VV. *Taringa* [En línea]. Última actualización, 2014.

<http://www.taringa.net/posts/info/15224491/Anime---Sus-comienzos.html> [Consulta: 2 diciembre 2014]

AA.VV. *Wikipedia* [En línea]. Última actualización, 2014.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Manga> [Consulta: 3 diciembre 2014]

AA.VV. *Wikipedia* [En línea]. Última actualización, 2014.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Jap%C3%B3n#Historia> [Consulta: 3 diciembre 2014]

AA.VV. *Wikipedia* [En línea]. Última actualización, 2014.

ANEXO

1. ARGUMENTOS DE LAS PELÍCULAS DE MIYAZAKI

1.1 NAUSICAÄ DEL VALLE DEL VIENTO

Mil años después de la caída de una gran civilización industrial, sobre la tierra cubierta por óxido y fragmento de cerámica, se extiende un bosque mortal de hongos llamado Fukai, el cual disemina miasmas venenosas y amenaza la existencia de la decadente raza humana.

Nausicaä es la princesa del Valle del Viento. Ama la naturaleza, cada árbol, cada insecto, todo aquello que da vida a la tierra, pero esta se ve invadida por el Fukai, creado por la Naturaleza después de la Gran Guerra, un bosque tóxico que se extiende sin remedio por todo territorio y en el que habitan insectos mutantes que lo protegen.

El Fukai ha asolado ya muchos pueblos y la zona habitable se ha visto considerablemente reducida. Por si fuera poco, gran parte de los insectos que habitan en el bosque se muestran hostiles con los seres humanos.

Los humanos, forzados durante mil años a amoldarse a la complicada situación, viven aislados en pequeños reinos, y, el Valle del Viento es uno de los pocos que todavía no ha sido invadido por el Fukai.

Aunque sabe que ese “mar de putrefacción” es letal, Nausicaä se adentra todos los días en la zona contaminada en busca de una explicación a su aparición y una cura para su padre. Y lo logra, pues en una especie de invernadero, la princesa cultiva plantas que recoge del Fukai, proveyéndolas de agua y arena que recoge de las profundidades de la tierra que hacen que se vuelvan beneficiosas.

Con esto demuestra que toda la toxicidad de las plantas es provocada por la contaminación de la tierra, el agua y el aire.

Al margen de esta lucha por buscar una cura, el Valle del Viento se ve alertado por una nave de Tormekia, un reino vecino, que debido al gran peso de la carga que

contiene se estrella en el mismo valle. Entre los tripulantes se encuentra una joven encadenada, la princesa del reino de Pejite que muere en los brazos de Nausicaä después de decirle que quemé toda la carga que lleva la nave.

Un día después, el Valle del Viento es atacado por Tormekia que después de matar al rey Jhil, piden la alianza del reino del Valle de Viento para revivir al gran dios de la guerra (la carga de la nave estrellada) y matar de una vez por todas al Fukai.

Nausicaä, debido a las antiguas alianzas entre los distintos reinos tiene la obligación de ayudar a Tormekia en su lucha contra el Fukai.

La princesa de Tormekia, Kusana, decide volver a su reino y ordena a Nausicaä viajar con ella y con cuatro de sus hombres. En pleno vuelo, una nave de Pejite ataca y destruye todas las naves de Tormekia. Nausicaä, Kusana y los cuatro habitantes del Valle del Viento consiguen hacer un aterrizaje forzoso en medio del bosque tóxico, donde se provoca una marea de insectos. Nausicaä decide seguirlos para averiguar que ha provocado la estampida y les dice a sus hombres que regresen cuanto antes al Valle del Viento. Al final de la estampida, está el piloto de la nave de Pejite, que está intentando huir de los insectos a base de disparos. Nausicaä lo rescata de ser devorado por un Hebikera, pero la nave es golpeada por el insecto, y ambos caen al suelo donde Nausicaä pierde su mascarilla protectora y son engullidos por arenas movedizas.

Nausicaä sueña con su infancia. Ha encontrado un pequeño Ohm (insecto protector del Fukai). Su padre, lo atrapa y le dice que no puede estar aquí, llevándoselo lejos de una Nausicaä que clama por su vida. Tras ello, despierta en un bosque de grandes árboles petrificados y arena. Allí descubre la verdadera función de la Fukai: depurar la tierra y el agua, mientras los insectos y hongos protegen la zona. También conoce al chico que la ha salvado, Asbel de Pejite, mellizo de Rastel (la chica encadenada), que por su secuestro ha clamado venganza contra Tormekia.

Tras reparar la nave, Asbel y Nausicaä ponen rumbo a Pejite. Mientras tanto, en el Valle del Viento los soldados de Tormekia están llevando a cabo la difícil tarea de revivir al gran dios de la guerra y los habitantes extraviados en el Fukai tienen retenida a Kusana.

Nausicaä llega a Pejite, la cual está en ruinas e infectada por insectos muertos. Asbel no soporta ver así su reino. Los soldados de Pejite le comunican que ellos han provocado la estampida de insectos a Pejite para destruir las fuerzas de Tormekia y que van hacer lo mismo con el Valle del Viento. Nausicaä se altera, y ruega que no se haga. Pero ellos se niegan, argumentando que es para recuperar al gran Dios de la guerra. Atrapan a Nausicaä que quería marcharse, dejan inconsciente a Asbel que intentaba liberarla y los suben a la nave.

Mientras, en el Valle, los habitantes se han rebelado contra las fuerzas de Tormekia, en un movimiento de distracción, para que las mujeres y niños puedan refugiarse de la inminente guerra. Al estar sola, Kusana consigue liberarse y marcha para liderar a su ejército.

En otro lugar, Nausicaä está encerrada en una habitación, en el momento que entran dos mujeres. Estas se sinceran con ella, que van a liberarla, cambiando las sus ropas por las de la muchacha joven. Consiguen pasar desapercibido, llegando hasta donde se encuentra la nave de Nausicaä. Con alguna que otra complicación, Nausicaä pone rumbo al Valle del Viento.

En él, las fuerzas de Kusana están a la espera de que aparezca Nausicaä. En el camino, Nausicaä puede observar una gran manada de Ohms furiosos, que están siendo atraídos por una pequeña nave que tiene una cría de Ohm herida. Nausicaä, siendo herida en el intento, consigue curar a la cría y ganarse su confianza. A pesar de haberla salvado, la estampida no se detiene.

Visto los nuevos acontecimientos, Kusana decide despertar al Dios Guerrero, quien solo llega hacer un par de disparos, antes de deshacerse. Sin esperanza, aparece Nausicaä con la cría, colocándose al frente de la estampida, siendo arrollada por esta. Pero de repente, se detienen todos, calmándose. Todos rodean el cuerpo de Nausicaä, inerte en el suelo, al que elevan con sus tentáculos dorados, curando sus heridas. Despierta y se encuentra sobre un campo dorado, con su nuevo vestido rojo teñido de azul por la sangre de los Ohms, siendo ella la chica de una antigua profecía de su reino.

1.2 EL CASTILLO EN EL CIELO

Sheeta es una joven huérfana enrolada en una gran nave, propiedad de Muska, un agente del gobierno que la tiene cautiva. Muska tiene la misión de encontrar la isla de Laputa, pero para eso es necesario el colgante que custodia la joven desde que su madre murió. Los agentes del gobierno no son los únicos que buscan descubrir la magia que esconde esa isla, y la banda de Dola también sabe de los poderes del colgante y ansían la gema.

Para conseguirla, preparan una emboscada en la nave del gobierno. En un momento de confusión, Sheeta cae de la fortaleza.

En un pequeño pueblo minero, Pazu regresa al trabajo cuando vislumbra algo caer lentamente del cielo. Es Sheeta, que sin conocimiento, es llevada milagrosamente por el mágico colgante hasta tierra firme. Pazu la acoge en su casa y la cuida durante los días que la joven está inconsciente.

La chica despierta con el dulce sonido de la trompeta de Pazu (“jajaja: no he podido evitar reírme”), y poco a poco traban una buena amistad. Pazu le cuenta todo lo que su padre sabía sobre una isla llamada Laputa, una isla flotante llena de tesoros inimaginables que solo él alcanzó a ver.

El joven Pazu construirá un gran avión para demostrar al mundo que Laputa existe y poder, así, limpiar el nombre de su padre.

Mientras tanto y conociendo el poder que alberga el colgante, la banda de Dola y Muska siguen en su búsqueda y sabiendo que Sheeta no está muerta bajan a tierra firme para encontrarla. Sabiendo que la están buscando, Sheeta decide huir del pequeño pueblo en el que se encontraba tan a gusto, pero esta vez no irá sola, Pazu la acompaña. Viajando por las vías del tren para llegar a la ciudad y avisar a la policía, topan con un convoy militar. Llenos de alegría y esperanza Pazu y Sheeta corren en busca de ayuda,

pero del interior del convoy sale Muska. Los dos niños intentan huir y caen de las vías del tren, pero, gracias de nuevo al poder de la gema, aterrizan suavemente en la entrada de las galerías de la mina. Adentrados en el laberinto que es la mina, se pierden, pero gracias a la ayuda de Papi Pom consiguen salir y descubrir, además, que el colgante que Sheeta posee es una piedra voladora, algo que solo los habitantes de Laputa podían construir.

Ahora que Pazu y Sheeta han corroborado la existencia de Laputa deciden ir en busca de la isla flotante. Aunque las intenciones de los dos jóvenes son buenas, la banda de Dola y Muska les pisan los talones y finalmente Muska consigue darles caza. Dejando a Pazu encerrado y llevándose consigo a Sheeta, Muska enseña a la joven un soldado robot caído de la mismísima isla, y el cual les dio a conocer a todos su existencia. El gobierno cree que Laputa es una amenaza para la paz mundial pero solo Sheeta puede utilizar la piedra para guiarles hasta ella.

Sheeta le pide a Pazu que por su seguridad se olvide de todo lo que sabe de Laputa y que regrese a su hogar. Pazu hace lo que le dice, y con gran tristeza regresa a casa, pero allí le espera la banda de Dola, que le propone un trato: Pazu irá con ellos si promete intentar que Sheeta regrese.

Cautiva en su habitación, el colgante de Sheeta empieza a brillar y el soldado robot caído de Laputa despierta. Destruyendo todo a su paso el soldado robot va en busca de la joven. Entre humo y llamas aparece Pazu con la banda de Dola para salvar a Sheeta. Consiguen escapar, pero el colgante queda olvidado en una de las torres de la fortaleza, donde es encontrado por Muska que pone rumbo a Laputa gracias a la luz de la gema que indica el camino.

La banda de Dola persigue a la nave de Muska (El Goliat) que les guiará hasta Laputa. No pueden perder de vista El Goliat, así que Pazu y Sheeta despliegan la torre

de observación para poder seguirle la pista. La nave de Dola topa con una gran nube que amenaza con tragárselos a todos, pero Pazu sabe que deben introducirse en ella para poder encontrar Laputa que se encuentra en el interior. Ambas naves, la de Dola y el Goliat se adentran en la nube y consiguen encontrar Laputa. La cuerda que une la torre de observación y la nave de Dola se rompe y Pazu y Sheeta salen disparados aterrizando en Laputa. Allí descubren lo maravillosa que es esa isla flotante, la naturaleza y todos los seres que viven en ella. Mientras los niños descubren la belleza que alberga la isla, Muska hace prisioneros a la banda de Dola y saquean toda la isla. Muska sin embargo sabe que él, igual que Sheeta, proviene de la familia real de la isla y quiere resurgir el reino de Laputa para dominar el mundo. Se adentra en el corazón de la isla, desde donde puede controlar todo su poder. La banda de Dola consigue escapar, mientras Pazu lucha contra todo pronóstico para poder salvar a Sheeta que ha sido raptada por Muska. Sheeta le roba la gema a Muska. En el intento por escapar se encuentra con Pazu y le da el colgante para que lo tire al mar. Pero este tiene algo mejor en mente, juntos los dos, recitan la fórmula prohibida con la gema en las manos. Laputa empieza a destruirse y Pazu y Sheeta consiguen escapar, dejando detrás de sí esa isla que tanto ansiaban encontrar y que finalmente ellos mismos han tenido que destruir.

1.3 MI VECINO TOTORO

Satsuki y Mei son dos niñas -de once y cuatro años respectivamente- que se mudan a una casa en el campo en Tokorozawa, en la provincia de Saitama.

Su madre está en el hospital recuperándose de una enfermedad.

Juntas se trasladan con su padre a una casa rural para facilitar la recuperación de su madre y vivir como una familia más unida.

Su nuevo hogar está situado en medio del campo al lado de un gran Alcanforero, un árbol que no tarda en llamar la atención de las dos niñas. Inspeccionando la vieja casa, como si de una aventura se tratara, Mei y Satsuki descubren a los duendes del polvo, una especie de bola negra con ojos que habita en las casas viejas y vacías. Gracias a la ayuda de Nani, su vecina, y con el trabajo de toda la familia, consiguen limpiar la vieja casa y dejarla como nueva, además la misma noche de su llegada y siguiendo el consejo que les da la anciana Nani, las dos niñas espantan a los duendes del polvo para que se marchen del que es su nuevo hogar.

Después de una visita al hospital para ver el progreso de su madre, Mei, Satsuki y su padre vuelven a casa para poder descansar y levantarse con fuerzas al día siguiente.

Mientras Satsuki está en el colegio y su padre trabaja en casa, Mei dedica su tiempo a explorar los alrededores de la casa en busca de flores. La pequeña Mei repara en todos los pequeños detalles que rodean la casa y al encontrarse con la primera bellota estalla de alegría. Con un tesoro en el bolsillo que crece a medida que avanza por el camino de bellotas, Mei descubre una pequeña criatura blanca, parecida a un conejo, y decide seguirlo. El pequeño ser blanco le conduce hasta otro extraño conejito azul que carga con una bolsa de bellotas con algún que otro agujero. Estas dos criaturitas, llevan a Mei hasta las raíces del enorme Alcanforero, donde cae por un agujero y aterriza en un extraño jardín. Allí, yace dormido el último conejo, y el más grande. Eufórica por su

gran descubrimiento, la pequeña se queda dormida sobre la barriga de lo que ella bautiza con el nombre de Totoro y que sólo los niños pueden ver.

Preocupados por su desaparición, Satsuki y su padre buscan a Mei por todos sitios. El sombrero en el suelo de la pequeña Mei, les da la pista para dar con ella, dormida en el suelo, al final de un túnel formado por arbustos.

Mei les cuenta de la existencia de los Totoro e, ilusionada por enseñarles su gran hallazgo, los conduce hasta el enorme Alcanforero. Pero parece que la pequeña no es la que elige cuando verlos, y, el agujero por el que cayó ya no se encuentra allí.

Un día más Satsuki debe ir al colegio y su padre tiene que ir a trabajar a la universidad, así que Nani se encarga de cuidar a Mei. Sin embargo, la pequeña quiere ir con su hermana y acaba sentada a su lado en clase.

De regreso a casa empieza a llover y Mei y Satsuki deciden ir a esperar a su padre a la parada del autobús para llevarle un paraguas. Parece que su padre se retrasa más de lo normal así que las dos niñas deben esperar en la parada más tiempo de lo previsto. Ya ha oscurecido, y Mei se ha dormido a espaldas de Satsuki, cuando de repente Totoro aparece y espera con ellas. Satsuki está perpleja ante el enorme Totoro, pero aun así le cede el paraguas que llevaba para su padre para evitar que Totoro se moje.

El transporte para Totoro ha llegado: el Gatobús, el vehículo oficial de los Totoro, un gato de doce patas y algo intimidante. Totoro monta en el Gatobús pero antes, da a las dos niñas un regalo envuelto en hojas de bambú que contiene nueces y semillas.

Por fin llega el padre de la universidad, y Mei y Satsuki le cuentan ilusionadas lo que han visto.

Las dos niñas plantan todo lo que Totoro les ha regalado, pero los días pasan y no parece que nada vaya a crecer.

Una noche de verano Mei y Satsuki se despiertan y ven a los Totoro en el jardín. Corriendo y entusiasmadas la dos niñas corren al jardín para unirse a los Totoro, que, con una especie de baile, hacen que todo aquello plantado crezca. Cogidas a la enorme barriga de Totoro viajan por el pequeño pueblo subidas en una peonza voladora.

Un día llega un telegrama del hospital donde está su madre y saltan todas las alarmas, sobre todo por parte de las niñas. Satsuki corre a llamar a su padre, mientras la pequeña Mei se queda con Nani. Pero Mei tiene otros planes y sigue a su hermana.

Desgraciadamente la madre deberá quedarse más tiempo del acordado en el hospital, algo que la pequeña Mei no quiere aceptar, así que decide emprender ella sola el camino hasta el hospital para regalarle una mazorca de maíz sin avisar a nadie. Satsuki y Nani la buscan por todas partes y piden ayuda a todos los habitantes del pueblo para poder encontrarla.

Como último recurso Satsuki le pide a Totoro que proteja a su hermana y que le ayude en su búsqueda.

Como respuesta, Totoro llama al Gatobús que la lleva directamente hasta Mei.

El Gatobús lleva a las dos niñas hasta el hospital donde pueden dejarle en el alfeizar de la ventana la mazorca de maíz que tanto ansiaban regalarle.

1.4 NICKY, LA APRENDIZ DE BRUJA

Cielos despejados y luna llena, esa es la predicción del tiempo de la noche en que Nicky, siguiendo la tradición de las brujas, dejará su hogar a los 13 años para acabar su periodo de formación fuera de casa.

Durante un año dejará de estar bajo la protección de sus padres, para completar su aprendizaje como bruja en otro lugar.

Nicky está muy emocionada, ya que lleva esperando este día mucho tiempo y preparada para encontrar un nuevo hogar y con la compañía de su gato Jiji, Nicky parte en su escoba en busca de una ciudad con mar.

Sin saber muy bien a dónde se dirige, la pequeña vuela durante toda la noche. Pero la calma de la noche no dura mucho y Nicky debe buscar un lugar para refugiarse de la tormenta. Aterriza en un tren de mercancías que la lleva cerca de la gran ciudad costera de Koriko.

Después de verse metida en un embrollo por volar por la calle, Nicky comprobará que la ciudad es muy diferente al campo y que no todo el mundo está dispuesto a ayudarla.

Entretanto, Tombo, un muchacho al que le fascinan los artefactos voladores, está muy interesado en ella y en su condición de bruja, pero Nicky no parece querer entablar una conversación con él.

Tras el fallido intento de buscar hospedaje, y a punto de darse por vencida, la pequeña topa con Osono, dueña de una panadería, que decide acogerla en su casa a cambio de que ayude en la panadería.

Nicky está muy contenta, por fin las cosas marchan bien y cada vez siente más que va encajando en la ciudad. Como sus dotes de bruja se limitan a volar, Nicky decide

montar un negocio de mensajería aérea, que ayudará a la pequeña a ganar algo de dinero.

Nicky tiene su primer encargo, pero desgraciadamente el viento sopla fuerte ese día, y la pequeña acaba estrellada en un bosque. En un intento por volver a ponerse en marcha, Nicky se da cuenta de que durante la caída ha perdido el encargo (un gatito negro de peluche) y en su lugar entrega a su gato Jiji.

La pequeña vuelve al bosque en busca del peluche, y lo encuentra dentro de una pequeña casa de madera en medio del bosque perteneciente a Úrsula, una chica de 18 años que vive retirada de la civilización y con la que mantendrá una gran relación.

Un buen día, entra en la panadería Tombo con una invitación a una fiesta para Nicky, pero Nicky se muestra reacia con él. La pequeña está confusa y no sabe si acudir o no, su ropa no es como la de las otras niñas, ya que solo tiene su vestido negro de bruja.

El negocio de mensajería va viento en popa y Nicky ya tiene dos nuevos encargos.

Tras entregar el primero sin ningún imprevisto y dispuesta a ir a la fiesta, la pequeña bruja encuentra dificultades con el segundo y parece que ni el reloj ni el temporal quieren que Nicky llegue a tiempo para la fiesta.

Después de volar bajo la lluvia y entregar el pedido, Nicky ya no tiene tiempo de ir a la fiesta. Tras caer enferma y recuperarse, la pequeña ya tiene otro paquete para entregar, esta vez es de Osono y Nicky decide ir dando un paseo. El paquete le hace acabar en casa de Tombo, y este, le invita a entrar para enseñarle su invento volador. Los dos chicos deciden ir a la playa para poder ver aterrizar los dirigibles. Montados en el invento de Tombo y rumbo a la playa, los dos niños empiezan a trabar una buena

amistad. Pero eso se acaba cuando Tombo intenta presentarla a sus amigos y Nicky vuelve a casa enfadada.

Es ese mismo día, cuando Nicky se da cuenta de que el poder que le permitía hablar con Jiji ha desaparecido y que ya ni siquiera puede volar. Hundida, la pequeña niña recibe la visita de Úrsula, con la que puede contar en los peores momentos y a la que le cuenta todo lo sucedido con sus poderes.

Para animarla, Úrsula la invita a su casa, donde Nicky descubre un cuadro precioso que le llama mucho la atención. Úrsula aconseja a Nicky para ayudarla con su problema y ambas pasan unos días en la pequeña cabaña.

Un gran dirigible está a punto de despegar en la ciudad de Koriko, pero debido al fuerte viento, este se estrella. Todos los ciudadanos intentan salvar la nave tirando de la única cuerda sujeta todavía al dirigible, pero desgraciadamente el dirigible se eleva con Tombo sujeto a la cuerda. Nicky corre en su ayuda, y con un cepillo como escoba, la pequeña usa toda su fuerza para recuperar los poderes perdidos. El zepelín colisiona con la torre del reloj. Tombo sigue aferrado a la cuerda y Nicky se acerca para poder rescatarlo. Tombo cae y en el último segundo la pequeña bruja lo alcanza y lo coge. Con Tombo a salvo, Nicky se convierte definitivamente en la pequeña bruja de la ciudad de Koriko.

1.5 PORCO ROSSO

Marco Pagot es un piloto de hidroaviones que, después de haber servido en las Fuerza Aéreas del ejército italiano y de haberse convertido en cerdo, decide dejarlo todo y convertirse en un solitario cazarrecompensas. Ahora se hace llamar Porco Rosso.

Mientras descansa en su casa, situada en una pequeña cala, Porco recibe una llamada: alguien requiere de sus servicios, pues la banda de Mamma Aiuto, un grupo de piratas que forman parte de la Banda de Piratas Aéreos, está asaltando un importante barco con niñas a bordo. Tras acordar un buen precio por el trabajo, Porco despegua su hidroavión y pone rumbo donde se encuentra el barco. Cuando llega, la banda de Mamma Aiuto ya se ha llevado a las niñas y todo el dinero que había a bordo y, aunque los pasajeros y la tripulación le indican el camino hacia donde han escapado, Porco conoce muy bien las estrategias de la banda de piratas y sabe que pronto cambiarán de rumbo. Tras toparse con un hidroavión turista y advertirles de que la zona está llena de piratas, Porco encuentra el hidroavión de la banda de Mamma Aiuto. Con unos cuantos disparos al motor de la banda, consigue derribarlo y hacerlo pedazos.

Porco supone un estorbo para la Banda de Piratas Aéreos, un grupo criminal formado por antiguos pilotos que decidieron convertirse en ladrones al quedarse sin trabajo. Ante la amenaza de Porco, se reúnen el bar del Hotel Adriano y deciden contratar a Donald Curtis, un piloto de origen norteamericano, para deshacerse de Porco.

La banda de los piratas del aire vuelve a atacar y, después de saquear todo el barco, dejan un mensaje para Porco retándole a salir de su escondite y a luchar contra ellos. Pese a que Porco sabe que podría vencerlos, necesita llegar a Milán cuanto antes, pues su avión está en las últimas y debe llevarlo al taller. Se toma esto como unas vacaciones y hace oídos sordos a la amenaza de la banda de Piratas Aéreos.

Lo que Porco no sabe es que esta vez la banda lleva consigo al norteamericano, quien a traición ataca a Porco camino de Milán. Por más que intente evitarlo, Donald ya ha disparado dando de lleno en el motor de Porco. El hidroavión se estrella contra una isla donde Porco queda atrapado durante dos días.

Después de llamar a Gina, una vieja amiga y propietaria del Hotel Adriano, para comunicarle que ha sobrevivido al ataque de Curtis, lleva su destartado hidroavión a Milán.

En el taller le recibe Piccolo, su fiel mecánico, y Fio, una joven ingeniera y mecánica nieta del dueño de los Talleres Piccolo. Fio se encargará de hacer los planos para el nuevo hidroavión de Porco, pero, al enterarse de esto, Porco decide llevarse su dinero y encargarle el trabajo a otro, ya que cree que una chica de diecisiete años no está capacitada para hacer ese trabajo. Solo después de conocer a Fio y ver sus esbozos, se convencerá de que su hidroavión está en buenas manos con ella.

Al trabajo de Fio se unen todas las mujeres de la familia Piccolo, puesto que los hombres han tenido que dejar la ciudad por la recesión.

Porco se reúne a escondidas en el cine con Ferrari, un antiguo amigo y compañero que ahora es comandante de la fuerza aérea fascista. Él le advierte de que la policía lo está buscando y que no dudarán en dictar una orden de detención si lo encuentran y le aconseja reintegrarse en el cuerpo del aire, pero Porco se niega.

A pesar de que el hidroavión no ha sido probado y Fio insiste en hacerlo, Porco decide despegar sin demora, arriesgándose a que algo salga mal. Con unos cuantos cambios en la parte delantera del hidroavión, la joven Fio se las ingenia para crear un asiento de copiloto y, sin importarle las réplicas de Porco, decide irse con él para enfrentarse a Curtis y poder acabar de pagar el hidroavión.

Tras un peligroso despegue en un río, Porco lleva a Fio a la isla donde se encuentra su casa, pero allí les esperan los piratas del aire para tenderles una emboscada y acabar de una vez por todas con Porco. Es la labia de Fio la que hace que los piratas se avergüencen de lo que están haciendo, es decir, querer «destrozar su trabajo» y de contratar al norteamericano. Es entonces cuando aparece Curtis quien, por cuestiones de honor, acepta el duelo con Porco que Fio le propone, con la condición de casarse con ella si él gana. De lo contrario, pagará la deuda que Porco le debe del hidroavión a Fio. Esa misma noche, Porco le cuenta a Fio su historia y las experiencias de la guerra que tanto le atormentaron.

Todos están preparados y atentos al duelo que va a tener lugar entre Porco y el norteamericano Curtis. Los dos “premios” (Fio y el dinero) están en el centro del improvisado escenario y da comienzo el duelo. Ambos saben pilotar muy bien, pero la prepotencia de Curtis, la actitud de superioridad de Porco y el encasquillamiento de las ametralladoras hacen que el duelo de hidroaviones degenera en una pelea de puños de la que ambos salen muy malparados. Finalmente, Porco consigue ponerse en pie y proclamarse ganador del duelo. Mientras, Gina aparece para advertir a todos la llegada de la policía aérea y, en un intento de resolver el altercado, invita a todos los presentes al Hotel Adriano y evitar así a la policía. Tras despedir a Gina y a Fio, Curtis y Porco vuelven a sus hidroaviones. Es entonces cuando Curtis se fija en el rostro de Porco y, por una primera vez desde que lo conoce, pondrá en duda la posibilidad de una transformación que devuelva a Marco Pagot a su forma humana.

1.6 LA PRINCESA MONONOKE

La vida transcurre plácida en la aldea de Emishi, cuando un día, sin previo aviso, un ser monstruoso se lanza al ataque, arrasando con todo. El único que es capaz de detener a la bestia es el príncipe Ashitaka, pero en el duro enfrentamiento resulta herido en el brazo. Lamentablemente, comprueban que la bestia no era un demonio sino un dios jabalí, que había sido herido con un extraño proyectil de hierro que le había corrompido el cuerpo hasta convertirlo en un ser monstruoso y lleno de odio hacia los humanos. La maldición del dios jabalí pasa, como una enfermedad infecciosa, a la herida de Ashitaka. Los auxilios que le brinda el pueblo son insuficientes y, finalmente, el comité de ancianos decide que lo mejor para el pueblo es que Ashitaka abandone la aldea en busca de una cura.

Por el camino, el príncipe se encuentra a Jikobou, un soldado muy peculiar que le habla de un espíritu del bosque que habita en un lugar remoto y peligroso. Sin un rumbo aún establecido, Ashitaka decide ir en busca de ese espíritu con la esperanza de que él pueda ayudar a curar su maldición. Sus pasos y unas extrañas criaturas llamadas kodamas le conducen a Ciudad del Hierro, gobernada por Lady Eboshi, que protege la ciudad sabiamente y se dedica al comercio del hierro. Para tal propósito tala los árboles del bosque que le dan la energía para trabajar y crear las armas necesarias para defender a su pueblo, armas que hirieron al dios jabalí y lo convirtieron en un monstruo.

Lady Eboshi le habla a Ashitaka de la princesa lobo, una chica humana criada entre lobos, que está en contra de sus intereses, también conocida como la princesa Mononoke.

Mientras Ashitaka sopesa de qué lado posicionarse, la ciudad es atacada de noche por Moro (la diosa lobo) y sus hijos, entre los que se encuentra Mononoke, que está decidida a matar a Eboshi cueste lo que cueste. En un enfrentamiento memorable,

finalmente Ashitaka consigue detener a la muchacha y llevársela de allí, aunque resulta herido por accidente.

Una vez en el bosque, Ashitaka queda inconsciente, pero es salvado de la muerte por San, que así es como realmente se llama la chica, que invoca al Espíritu del Bosque, el dios protector con forma de ciervo, cuyo solo contacto da o quita la vida, que lo salva.

Mientras tanto, Jikobou observa con atención al espíritu con el único deseo de poder decapitarlo y quedarse con su cabeza creyéndose la leyenda de la inmortalidad que esta otorga.

El bosque empieza a reducirse y los dioses no van a resignarse a dejarlo morir. La tribu de jabalíes está furiosa y se avecina una gran guerra entre los humanos y los dioses del bosque.

Si los dioses se están uniendo para luchar por el bosque, los humanos por su parte también están formando alianzas para conseguir de una vez por todas la cabeza del espíritu del bosque.

Amenazado por la diosa lobo y frente a un panorama de confrontación entre animales del bosque y seres humanos, Ashitaka decide seguir su camino.

Todos están listos para la gran lucha, y mientras los humanos preparan sus armas, la tribu reúne al mayor número de jabalíes posible para la guerra.

Ashitaka, sin poder ponerse de parte de nadie, regresa a Ciudad del Hierro, donde los aldeanos están siendo atacados por samuráis. El príncipe decide ir a avisar a Lady Eboshi, que ha partido con Jikobou en busca del espíritu del bosque y se ha visto envuelta en la guerra contra los jabalíes y Mononoke.

Aprovechando que Mononoke se dirige a la charca del espíritu del bosque para salvar al líder herido de los jabalíes, los soldados se hacen pasar por jabalíes, para que les guíe hasta el espíritu.

Ya en la charca, aparece el espíritu del bosque, que decide quitarle la vida al jabalí herido.

Impaciente por conseguir lo que deseaba, Lady Eboshi dispara al espíritu, y se queda con la cabeza.

Con la muerte del espíritu, el bosque empieza a pudrirse y poco a poco a morir. El cuerpo decapitado del espíritu busca desesperadamente su cabeza y se avanza destruyendo todo a su paso. Ashitaka y Mononoke persiguen y luchan contra Jikobou, portador de la cabeza, para devolvérsela a su dueño.

Finalmente, consiguen devolverle la cabeza al espíritu del bosque que, en agradecimiento al gesto de Ashitaka y cumpliendo el deseo por el cual realizó este viaje cura la maldición del muchacho y devuelve la vida al bosque.

1.7 EL VIAJE DE CHIHIRO

Hoy es un gran día para la familia Ogino, que va camino de su nuevo hogar, pero no supone tanta alegría para Chihiro (la única hija de los Ogino), que no está muy de acuerdo con la mudanza.

A punto de llegar a su nueva casa, el padre de Chihiro sale por el desvío equivocado y se pierde.

El camino los conduce a un extraño túnel, y, a pesar de que Chihiro intenta impedirlo, sus padres deciden investigar adentrándose en el túnel.

Pensando que están cerca de la estación, los padres de Chihiro, ahora con la niña pisándoles los talones, siguen caminando por el insólito lugar; Lo que les lleva a un gran prado con algunas casas abandonadas. El padre deduce que se trata de uno de los muchos parques de atracciones construidos a principios de la década de los 90 y abandonados a causa de la crisis económica.

A Chihiro sigue sin gustarle la idea de investigar, pero tiene demasiado miedo para quedarse sola y decide seguir a sus padres por el supuesto parque abandonado.

Gracias al privilegiado olfato de su padre, descubren un restaurante plagado de deliciosa comida.

El hecho de que no haya nadie atendiendo el pequeño puestecillo de comida, no supone ningún problema para la familia Ogino, y alegando que pagarán cuando regrese el dueño, los padres de la pequeña empiezan a servirse de comida. Chihiro haciendo caso a su instinto decide no comer y seguir insistiendo a sus padres para que dejen de comer. Cansada ya de insistir, la pequeña de 10 años investiga por su cuenta el lugar, encontrándose con un extraño palacio que le llama la atención.

Cruzando el puente que conduce al palacio, Chihiro se encuentra a un muchacho que le resulta muy familiar, éste, le aconseja que se vaya, ya que no puede estar allí y le dice que se marchen antes de que anochezca.

Chihiro, confusa, hace caso al desconocido y corre en busca de sus padres. Para su sorpresa, todos aquellos locales que parecían abandonados, se llenan de luz y de seres extraños y sus padres se han convertido en dos enormes cerdos que siguen engullendo comida.

La pequeña, aterrada por lo que acaba de ver, corre sin dirección alguna buscando a sus auténticos padres entre luces y sombras que parecen tener vida propia. Creyendo que todo es un sueño, Chihiro desea que todo desaparezca, pero la única que está desapareciendo es ella, sus manos y sus pies se están volviendo invisibles. La pequeña huye y topa con el muchacho de antes. Éste le ofrece un pequeño fruto, y le dice que si no come algo de ese mundo, desaparecerá por completo.

Chihiro ha vuelto a la normalidad, pero para no acabar convertida en un animal como sus padres, necesita trabajar en el palacio que antes le había llamado tanto la atención y que resulta ser una gran casa de baños. Chihiro, siguiendo las instrucciones de la única persona de confianza dentro de ese mundo tan loco, Haku, consigue llegar a la sala de calderas y hablar con Kamaji para pedirle un trabajo. Kamaji no cede ante la pequeña Chihiro, pero le pide a Lin, que ya trabaja allí, que lleve a Chihiro ante Yubaba (la bruja que gobierna este extraño mundo y la jefa de la casa de baños). Lin obedece y lleva a la pequeña al despacho de la bruja Yubaba. Allí, dando botes, tres cabezas de unos seres extraños la reciben y Chihiro vuelve a pedir trabajo, esta vez a la propia jefa del negocio.

En un principio, Yubaba la rechaza, pero cuando su gigante niño rompe a llorar, Yubaba desesperada por que Chihiro deje de gritar pidiendo trabajar en la casa de baños,

le concede un empleo, y a la vez un nuevo nombre; a partir de ahora Chihiro se llamará Sen.

Chihiro está muy asustada, no sabe qué ha pasado con sus padres y ni siquiera si ella acabará convertida también en un cerdo. Gracias a Haku descubre que Yubaba roba los nombres a todos sus empleados y que si olvidas tu verdadero nombre, jamás podrás regresar a casa.

Chihiro empieza a trabajar, y gracias a un extraño ser negro que le ayuda en su primera tarea, poco a poco se acostumbra a su nueva y dura rutina.

Un dios pestilente está a punto de llegar a la casa de baños. Nadie quiere que los utilice, pero desgraciadamente el dios ha conseguido entrar. Debido al hedor que desprende, nadie quiere atenderle así que Yubaba manda a Sen ocuparse del dios que huele mal. Accidentalmente Chihiro cae en la bañera del hediondo dios y le encuentra una espina en el costado. Yubaba sospechando que no se trate de un dios pestilente, manda a todo el personal a la bañera para poder sacársela. Cuando parece que la espina está a punto de salir, del gigante dios, empieza a salir toda la suciedad que tenía hasta quedarse limpio. Después de esto, el dios, da las gracias y le entrega a Sen un pequeño y extraño pastelito redondo.

Chihiro se despierta después de una pesadilla y se da cuenta de que está sola en la habitación, todo el mundo en la casa de baños está revolucionado, preparando comida para lo que parece ser un huésped que otorga pepitas de oro. Sin dejarse llevar por la riqueza del huésped, Sen decide subir a las habitaciones, desde donde ve un dragón perseguido por pájaros de papel que se abalanza directamente a la habitación. El dragón es Haku, que sale volando por la ventana y se dirige al despacho de Yubaba.

Chihiro decide seguirlo, esquivando a todos los empleados apiñados alrededor del huésped que saca oro por las manos. De repente topa con el extraño ser que causa

tanto furor en la casa de baños, una criatura que ya ha visto en varias ocasiones y al que da las gracias por la ayuda prestada.

Éste le ofrece un puñado de oro, pero la pequeña Sen lo rechaza y corre a buscar a Haku.

Mientras, el extraño ser negro, desatado por la ira, empieza a devorar empleados.

Tras ser secuestrada por el gigante bebé de Yubaba y después de conseguir escapar, la pequeña llega al despacho de la bruja. En el suelo, yace gravemente herido Haku. En ese momento aparece Zeniba (la hermana gemela de Yubaba) y después de convertir al gigante bebé de Yubaba en una rata, le exige a la pequeña que entregue al dragón. Haku le ha robado un sello de su despacho, un sello protegido por un hechizo, quien lo roba tiene que morir. Haku consigue deshacerse de Zeniba, y él y Chihiro caen por una trampilla que se abre en el suelo, acabando en la sala de calderas. Haku no puede moverse, es entonces cuando la pequeña recuerda el pastelillo que le dio el dios y hace que Haku se lo coma. El dragón escupe el sello junto al hechizo que llevaba en su interior y recupera su forma humana.

Chihiro decide ir a devolverle el sello a Zeniba y a pedirle ayuda para que Haku se recupere. Con la compañía del sin cara (el ser que daba oro) y el gigante bebé de Yubaba convertido en rata, la pequeña se dirige a casa de Zeniba.

Mientras tanto, Haku despierta y le propone un trato a Yubaba: él le traerá de vuelta a su bebé si promete volver al mundo humano a Chihiro y a sus padres.

Zeniba acoge a Chihiro en su casa y le agradece que le devuelva el sello.

Haku va a buscar a Chihiro y al pequeño ratón a casa de Zeniba y en el viaje de vuelta, Chihiro recuerda el nombre del río en el que se cayó de pequeña, el nombre verdadero de Haku. De este modo, al recordarle su nombre, Haku queda libre.

Cumpliendo con su parte del trato, Yubaba devolverá a sus padres a la forma humana con una condición, Chihiro debe adivinar cuales de los cerdos expuestos son sus padres. La pequeña los estudia con detenimiento, pero finalmente, llega a la conclusión de que sus padres no se encuentran entre los cerdos seleccionados.

Ese pequeño acierto devuelve a la pequeña y a sus padres al mundo de los humanos, y tras una triste despedida de Haku, Chihiro vuelve a su vida sin mirar atrás.

1.8 EL CASTILLO AMBULANTE

Sophie es una joven que trabaja en el negocio familiar, una sombrerería que tarde o temprano heredará. Se pasa el día confeccionando bonitos sombreros encerrada en la tienda.

Pero Sophie no es feliz. Al contrario que las otras chicas, Sophie prefiere quedarse en la sombrerería que pensar en fiestas y lujos.

Un día, mientras Sophie se dirige a ver a su hermana Lettie (a la que todos admiran por su belleza), topa con dos guardias no muy simpáticos que no paran de molestarla. Mientras Sophie intenta salir de esa desagradable situación, aparece un apuesto joven que huye de la Bruja del Páramo, que la saca de allí volando. Sophie no se lo cree. Al principio, tiene miedo, pero, a medida que avanzan, se da cuenta de que las intenciones del joven son buenas.

Tras charlar con su hermana, la joven vuelve a la tienda. Una extraña señora entra en la tienda, y, jurando que había cerrado la puerta, Sophie le anuncia que la tienda está cerrada. Sintiéndose ofendida, la señora, que resulta ser la Bruja del Páramo, maldice a la joven transformándola en una anciana de 90 años e impidiendo que le diga a nadie lo que ha pasado.

Sophie está asustada, pero a pesar de su miedo y de los 90 años que ahora tiene, decide ir en busca de una cura. Sabiendo con certeza que es una locura y con las advertencias de mucha gente, Sophie se dirige a los páramos para encontrar remedio a su maleficio.

Por el camino, encuentra una rama atascada en un arbusto, perfecta para apoyarse y poder subir mejor la dura montaña que conduce a los páramos. Con todas sus fuerzas, Sophie tira para sacarla del arbusto, pero la rama resulta ser un espantapájaros viviente hecho con un nabo, al que Sophie bautiza con el nombre de

Nabette. Dejando atrás a Nabette, la ahora anciana, continúa su viaje. Pero el espantapájaros está endeudado con Sophie y para saldar su deuda, le consigue a la anciana un buen bastón en el que apoyarse. Como un favor más, Sophie le pide a Nabette que le busque un sitio donde poder pasar la noche. Y así lo hace, el astuto espantapájaros vuelve con un particular sitio donde poder cobijarse del frío, el castillo ambulante de Howl, un temido pero respetado mago.

Sophie, sin ninguna otra opción, decide entrar al sucio castillo. Sabiendo la mala reputación que tiene Howl, entra con cautela para calentarse al lado del fuego. Es entonces cuando conoce a Calcifer, un demonio del fuego que enseguida se da cuenta de que Sophie está maldita. Aprovechando la situación, Calcifer le propone un trato a Sophie: si la anciana consigue averiguar el vínculo que lo une a Howl, Calcifer deshará su maldición. La mañana siguiente, Sophie conocerá a Marco, un pequeño niño, aprendiz de Howl, que vive en el castillo. Es un castillo muy especial, con una misma puerta que conduce a distintos lugares según el color que indique el disco de esta misma.

Una importante carta ha llegado al castillo: el rey reclama a todos los magos para que, en tiempos de guerra, acudan en defensa de su patria, y las dos falsas identidades de Howl; Pendragon y el mago Jenkins, no deben faltar.

Howl ya ha llegado al castillo y Sophie se da cuenta de que es el mismo joven que le rescató en la calle. Sin miedo alguno, cuando Howl le pregunta quién es, ella responde que será la nueva asistente y que dejará como nuevo el castillo.

Contenta de tener un trabajo a su medida, pero furiosa a la vez por su maleficio, Sophie empieza con la ardua tarea de dejar el sucio castillo reluciente.

A la vieja Sophie empieza a gustarle vivir en el castillo. Al contrario que en la ciudad, se siente en paz y ha recuperado toda la energía que no tenía a pesar de ser joven.

La Bruja del Páramo sigue en busca del castillo de Howl y este, a su vez, debe presentarse en palacio. Para sacarse un problema de encima, el mago, decide enviar a palacio a Sophie como madre de Pendragon para rechazar la invitación. Antes de salir, Howl le da un amuleto y le dice que la seguirá disfrazado.

Pensando que es Howl, Sophie recoge a un pequeño perro por el camino que le acompañará hasta palacio. Poco antes de llegar a palacio, Sophie se encuentra con la Bruja del Páramo, que también ha sido convocada.

Madame Suliman, la gran hechicera de palacio, recibe a Sophie que descubre que el perro al que ha acogido es de la gran hechicera y no es Howl.

Madame Suliman le advierte de que Howl es muy peligroso, ya que un demonio le robó el corazón y ahora utiliza su magia con fines malvados.

Pero los fines de Madame Suliman no son mucho más honestos, puesto que ha despojado a la Bruja del Páramo de sus poderes y hará lo mismo con Howl si no jura lealtad al rey.

A pesar de que Madame Suliman le ha dicho lo contrario, Sophie sabe con certeza que Howl es un buen hombre que solo ansía ser libre.

Es entonces cuando él aparece disfrazado de rey, pero Madame Suliman no es tonta y enseguida se da cuenta, y, como ya ha hecho con la Bruja del Páramo, intenta despojarlo de sus poderes. Acompañados por la Bruja del Páramo (ahora sin ningún poder) y con el perro de Suliman, Howl y Sophie huyen en un avión perseguidos por la guardia real. Howl debe despistarlos y guiada por la luz que mana del amuleto, Sophie asume el mando y conduce sola hasta el castillo.

Madame Suliman les sigue la pista, y para intentar despistarla, Howl decide hacer una mudanza. Utiliza como casa la vieja sombrerería. Usando su magia y la de Calcifer, transforman el castillo en otro totalmente nuevo y como regalo por su ayuda, le da a Sophie un nuevo color en la puerta, un bello campo de flores se oculta detrás de esta, un lugar para que Sophie disfrute siempre que quiera.

La guerra sigue avanzando y Howl está cansado de huir. Con algo a lo que proteger sale a luchar.

Howl está en apuros, y la única manera de que deje de proteger la sombrerería, es que Sophie y todos los que están dentro del castillo salgan. Con Calcifer (el encargado de mover el castillo) fuera, ya no existe ninguna entrada a este desde la sombrerería y el castillo se desmorona. Necesitan llevar lo que queda del castillo junto Howl y con mucho empeño, Calcifer consigue moverlo.

Es entonces, cuando la Bruja del Páramo se da cuenta de que Calcifer es el demonio que le robó el corazón a Howl y que puede ser suyo con solo cogerlo. Y así lo hace, la Bruja del Páramo coge a Calcifer que pierde el control del castillo y se hace añicos. Sophie cae y, dejándola sola y rodeada de escombros; Calcifer, la Bruja del Páramo y Marco siguen en movimiento en el poco trozo de castillo que aún se mantiene en pie.

Howl aparece herido junto a todos los escombros y haciendo un último esfuerzo lleva a Sophie con Calcifer y los demás. Convenciendo a la Bruja del Páramo para que le devuelva a Calcifer, Sophie lo introduce dentro de Howl, devolviéndole así su corazón, dejando libre a Calcifer y rompiendo la maldición que los mantenía unidos. Desgraciadamente la tabla en la que se sostenían cae, pero gracias a Nabette, que consigue pararla a tiempo, nadie sufre ningún daño. Nabette ha vuelto a ayudar a Sophie y para agradecérselo le da un beso, que rompe el encantamiento del que estaba preso.

Nabette se convierte de nuevo en humano, un humano que resulta ser el príncipe heredero del reino y que convence a su padre, el rey, para poner fin a una guerra absurda.

Sophie ya puede ser feliz junto a su gran amor, Howl, que con un nuevo peso en el pecho, un corazón, por fin tiene aquello que tanto deseaba: su libertad.

1.9 PONYO EN EL ACANTILADO

En el fondo marino de una ciudad costera de Japón, vive una pececita junto a sus hermanas y su padre humano, Fujimoto. A pesar de la estrecha vigilancia de su padre y la curiosidad de sus hermanas por averiguar qué es lo que trama, la pequeña consigue escapar para ir a la superficie del mar. Cómoda encima de una medusa, se pasea por la superficie marina observando y dándose el lujo de echar una cabezada. Pero cuando un barco pesquero se acerca violentamente a ella no tiene tiempo de reaccionar y queda apresada en un tarro de cristal entre las redes del barco.

Atrapada y asustada la pececita consigue salir de las redes, pero vaga sin rumbo arrastrada por la corriente aun dentro del estrecho tarro.

Sosuke, un niño de cinco años que vive encima del acantilado, juega en la orilla con su barco cuando ve el tarro de cristal con la pequeña pez dentro. Movidado por la curiosidad, el chiquillo rescata el tarro y, al darse cuenta de lo que se halla en su interior, no duda en romper el bote para salvar al pez.

Haciendo caso omiso del corte ocasionado por romper el cristal, coge a la pececita entre sus manos desando que esté viva. La pequeña da señales de vida cuando lame la herida de Sosuke, que sanará milagrosamente. Sosuke corre a por un cubo de agua para dejar a la pececita a la que bautiza con el nombre de Ponyo. Ilusionado con su nueva mascota, el pequeño se apresura a enseñársela a su madre, Lisa, que no pone muchas excusas a la hora de que su hijo se la quede.

Fujimoto descubre lo que ha sucedido, y debido a su rechazo por “la tierra seca” decide ir en busca de su hija.

Lisa y Sosuke se dirigen a la guardería, justo al lado de asilo donde trabaja Lisa, pero antes reciben la inesperada visita de Fujimoto, quien, en un intento fallido, busca recuperar a su hija.

Con Ponyo escondida en el patio del colegio, Sosuke puede estar tranquilo, y, al acabar las clases vuelve junto a ella y enseña a Ponyo a los ancianos del asilo de al lado. Al verla, la señora Toki, se asusta, pues dice que cuando sacas a un pez con cara de humano fuera del agua un tsunami lo arrasa todo. Como respuesta, Ponyo le lanza un buen chorro de agua, y para evitarse problemas, Sosuke corre junto a las rocas de la costa para esconderse. Allí la marea empieza a subir, y en un segundo intento por traer de vuelta a Ponyo, Fujimoto sumerge al pequeño en el mar y le quita a Ponyo.

Con Brunilda (el auténtico nombre de la pececilla) encerrada ya en casa bajo el mar, Fujimoto puede vivir en paz, pero la pequeña tiene otros planes y ansía desesperadamente poder ser humana y vivir en la superficie con Sosuke. Así que ella misma (debido a haber lamido sangre humana, la de Sosuke) desarrolla un par de piernas y una par de manos. Pero su padre, que desea acabar con el mundo humano, no se lo va a poner tan fácil y en cuanto se da cuenta ya vuelve a tener cuerpo de pez. Gracias a la ayuda de sus hermanas, Ponyo consigue escapar de nuevo, ahora con forma humana.

Una fuerte tormenta está azotando la ciudad costera y ha dejado sin luz la zona. A pesar del riesgo, Lisa decide llevar a Sosuke a casa. Durante el peligroso camino de vuelta, Sosuke, a través de la ventanilla del coche, ve a Ponyo caminar entre las agitadas olas del mar. Cuando Ponyo por fin consigue llegar a la casa de lo alto del acantilado, la tormenta cesa.

Lisa decide acoger a Ponyo y esta empieza a descubrir cómo es vivir en el mundo de los humanos.

Mientras tanto, Fujimoto vuelve a por Ponyo, pero un hechizo formulado por la misma, le impide pasar la valla del jardín de la casa de Sosuke. Fujimoto está preocupado por Ponyo: si sigue actuando como le place el mundo humano y marino

acabarán por desaparecer, pero una charla con Gran Mammare, la madre de de Ponyo, le hace ver que si el amor de Sosuke hacia Ponyo es verdadero, esta perderá sus poderes y adoptará forma humana para siempre, por el contrario, si no es verdadero, Ponyo se convertirá en espuma de mar.

La ciudad ha quedado inundada y, Ponyo hace uso de su magia para agrandar el barco de juguete de Sosuke e ir a buscar a Lisa.

Sosuke busca a Lisa por todas partes pero lo que no sabe es que Lisa está en la residencia, bajo el mar, donde Fujimoto ha creado una gran cúpula que las protege, a ella y a todas las ancianas del agua. Allí esperan a Sosuke y a Ponyo, junto con Gran Mammare y Fujimoto.

La pequeña está empezando a perder la forma humana y para cuando llegan a la residencia, vuelve a ser un pez.

Renunciando a sus poderes y a la condición de pez, allí, Ponyo dejará de pertenecer al mar para vivir como humana con Sosuke.

1.10 EL VIENTO SE LEVANTA

Jiro, es un niño que sueña con crecer para poder pilotar hermosos aviones. Está muy interesado en la aeronáutica y cree poder llegar a ser un gran piloto. Pero debido a su miopía sabe que su sueño jamás podrá hacerse realidad y se culpa por ello. Sin embargo una noche se le aparece en un sueño Giovanni Capronni, un famoso diseñador aeronáutico italiano que le da las fuerzas y la inspiración necesaria para diseñar aviones y dejar a otros tantos que los piloten, pues ya hay muchos pilotos y lo verdaderamente fascinante es diseñar esos aviones que harán historia. Des de esa noche, Jiro decide que quiere ser diseñador de aeronaves y perseguirá su sueño hasta conseguirlo.

Han pasado unos años desde que el pequeño Jiro decidió ser diseñador aeronáutico y ahora se dirige en tren hacia la facultad de aviación de Tokio en la que lleva estudiando un tiempo. Mientras disfruta del paisaje asomado a las vías del tren una niña sale del vagón acompañada de su doncella. Con un golpe de viento el sombrero de Jiro sale volando y la pequeña lo alcanza al vuelo.

De repente la tierra empieza a temblar y pocos segundos después toda el tren queda sacudido por el terremoto y la ciudad de Tokio devastada.

Nadie en el tren parece haber sufrido daños graves pero la doncella de la pequeña se ha torcido el tobillo y no puede caminar. Así pues, Jiro decide ayudarles y llevarla a costas hasta a su casa situada en el distrito de Ueno. Antes de llegar, Jiro deja a la doncella y junto a la pequeña va a buscar ayuda a su casa.

La familia de la pequeña la recibe con gran alegría y sin poder despedirse de Jiro entra en casa mientras este, junto con dos hombres más, va a ayudar a la doncella.

Han pasado dos años y la recuperación de Tokio está casi completa, es un día cualquiera en la facultad de aviación y Jiro ha recibido un paquete. En él se encuentran la regla y el pañuelo que utilizó el día del terremoto en la pierna de la doncella, y, con la

esperanza de saber al menos quien eran, sale corriendo en busca de la mujer que ha traído el paquete que desgraciadamente ya se ha ido. El joven intenta encontrar a la pequeña niña por todos los medios, pero sin saber su nombre, lo único que tiene es la dirección de su casa que, durante el terremoto, el fuego quemó por completo.

Jiro ha entrado a trabajar a un empresa de aviación, es el recién llegado y le han encargado la tarea de modificar la fijación del ala. El joven se toma muy a pecho su trabajo y verdaderamente disfruta con lo que hace.

Después de la fallida prueba del avión, el ejército japonés decide buscar a otra compañía para la construcción del avión y el nuevo encargo para esta es construir un bombardero por encargo de los alemanes, hecho que brinda la ocasión de visitar el país europeo a Jiro y a su amigo Honjo

Los dos jóvenes viajan a Alemania junto con todo un equipo de ingenieros. Allí, quedan fascinados con la tecnología industrial alemana y tienen la oportunidad de apreciarla de cerca. No obstante, todos esos avances tecnológicos, hacen sentirse a los japoneses a años luz y hasta sus estufas parecen anticuadas comparadas con los radiadores que allí tienen.

De vuelta en Japón, los dirigentes de la empresa dan un voto de confianza a Jiro para que pueda seguir trabajando en el proyecto como el nuevo jefe de diseño. Mientras tanto, Capronni sigue apareciendo en sus sueños, motivándole y aconsejándole para que de lo mejor de sí mismo.

De camino al hotel en el que se hospeda en vacaciones, Jiro se encuentra con una joven a la cual rescata su sombrilla cuando esta sale volando debido al viento. La muchacha se queda asombrada al ver a Jiro, pues lo reconoce como el joven que ayudó a su doncella el día del terremoto hace ya cinco años. Es entonces cuando el joven se da cuenta y también la reconoce.

Los dos chicos forjan una buena amistad hasta el punto de ser inseparables.

Un noche, Jiro cena con el padre de Naoko (así es como se llama la joven) dispuesto a confesarle el amor que siente hacia su hija y pedirle su mano. Su padre y Naoko aceptan, pues ella también estaba enamorada de él. Sin embargo, Naoko pide a Jiro tiempo para poder curarse de tuberculosis, enfermedad por la cual murió su madre y que ella también padece.

Han pasado dos días desde que Jiro se prometió y es hora de que vuelva a trabajar. Sin saber muy bien porque, Jiro es perseguido y vigilado día y noche por la policía. Con la protección que le ofrecen en la empresa y con suma cautela, deberá seguir volcándose en su trabajo mientras su prometida se recupera.

Pero una telegrama hará que el mundo de Jiro se desmorone por completo. Naoko ha sufrido una hemorragia pulmonar y el joven coge un tren a Tokio sin dejar de trabajar en el trayecto.

Sin apenas haber tenido tiempo para ver a Naoko, Jiro vuelve al trabajo para enfrascarse en otro proyecto con La Marina japonesa.

Por su parte, Naoko decide internar en el hospital que los médicos le recomendaron para curarse cuanto antes y poder casarse y vivir con Jiro.

Pasado un tiempo, la joven sigue sin experimentar ningún cambio en su salud y poniéndola en riesgo decide ir a la ciudad para casarse por fin con Jiro. Y así lo hacen, pero Jiro, demasiado atareado, no tiene casi tiempo para dedicarle a Naoko y mientras él trabaja para superar a los alemanes, Naoko con toda su fragilidad y capacidad de autosacrificio decide volver al sanatorio en las montañas para que Jiro la recuerde tal y como era y no la vea consumirse día a día por su enfermedad hasta morir.

2. HISTORIA DEL MANGA Y EL ANIME

El edo es el período que abarca desde 1600 hasta 1860, en la que la clase social que estaba constituida por mercaderes, artesanos y granjeros, comienza a ganar terreno en el país, creando una sólida economía comercial en las ciudades y pueblos. Son artesanos anónimos quienes satisfacen los gustos de las masas, produciendo grabados, ilustrando libros, y fabricando objetos cotidianos como manufacturas textiles, cerámica y mobiliario doméstico.

Es en esta etapa cuando surgen importantes escuelas artísticas, y entre ellas nace el Ukiyo-e, que, en definitiva, será el antecedente del manga.

El manga como tal tiene comienzo con la llegada de la cultura occidental a Japón. El manga es la combinación de dos preciadas tradiciones: la del arte gráfico propio de Japón, que fue evolucionando a partir del siglo XI, y la trayectoria de la historieta y el cómic en Occidente. El manga sólo cristalizaría con los rasgos que hoy conocemos tras la Segunda Guerra Mundial gracias a la labor pionera de Osamu Tezuka.

El impacto de la obra de Tezuka se debe al hecho de estar inspirada más en películas y animaciones que en historietas, lo que le dio un nuevo sentido de movimiento. En vez de limitarse a solamente un cuadro por acción, decidió dedicar hasta páginas completas a un solo movimiento, e introducir un concepto que se generalizaría en la industria del manga. Tezuka estaba convencido de que las historietas podían ir mucho más allá de lo puramente humorístico, por lo que utilizó temas sobre dolor, ira y odio, creando historias que no necesariamente tuvieran un final feliz. Osamu Tezuka rompió con las bases de diseño de personajes definidas anteriormente y las modificó de una manera que nunca se había visto: alargó las piernas, agrandó los ojos

(característicos, hoy día del manga y del anime), teniendo una gran aceptación. Así nace el manga moderno.

A partir de 1957, con la fundación del estudio Toei Animation Co., Japón comenzó a producir películas animadas del mismo que Disney lo hacía. Producía una película al año, basándose, en su mayoría, en alguna leyenda europea u oriental. Para la película Saiyu-ki (El rey de los monos), el director Taiji Yabushita pidió su colaboración a Osamu Tezuka, por ser el autor de la historia original. Esta experiencia puso una nueva idea en la cabeza de Tezuka, y así, en 196, comienza la retransmisión de la versión animada de Tetsuwan Atom (Astroboy) en la televisión japonesa, creando así el anime tal como se conoce actualmente.

Sin embargo, Tetsuwan Atom (Astroboy) no fue, ni mucho menos, la primera manifestación de anime de la historia.

Descubierto en una casa en Kyoto el 31 de julio de 2005, Katsudō Shashin, fechada en 1907, se considera a día de hoy la primera animación japonesa.

Pero la manifestación más significativa, tuvo lugar en 1916, cuando la compañía Tennenshoku Katsudō Shashin encargó al dibujante Ōten Shimokawa una película animada. La película resultante fue Imokawa Mukuzō Genkanban no Maki, lanzada en 1917. Aunque no es la primera animación creada en Japón, es considerada como el primer "verdadero" cine animado, ya que era la primera que se mostraba públicamente en un teatro.

Por su parte, el pintor de estilo occidental Seitaro Kitayama, realiza un proyecto que más tarde presentaría a la compañía Nippon Katsudo Shashin. Sin ser un experto en las animaciones y a base de pruebas y errores, daría como resultado Saru Kani Gassen.

Shimokawa y Kitayama comenzaron la realización de sus películas en 1916, paralelamente a la puesta en marcha del dibujante de manga de corte político Sumikazu

Kouchi, que estrenaría en junio de 1917 Hanawa Hekonai, Meitō no maki, contando con el apoyo y la realización de la compañía Kobayashi Shokai.

En 1917 Kitayama tomará prestado al personaje infantil Momotarō para presentar una película que conseguirá exportar a Francia, convirtiéndose así, en el primer producto de animación japonesa que llegó a Occidente.

Sin embargo, Seitaro se apartará del dibujo poco después de la tragedia que el Gran terremoto de Kantō ocasiona en su vida. No obstante, la gran importancia de la labor de Kitayama residirá en haber enseñado las técnicas de la animación a una serie de jóvenes que proseguirán el trabajo que él empezó.

La historia del cine de animación japonés comienza efectivamente en 1917 gracias a los trabajos de estos tres pioneros.

En la década de los años 30, en Japón, la animación era ya una alternativa a la industria cinematográfica de actores y actrices. Sin embargo, tenían una gran competencia en los productores y animadores extranjeros que trabajaban rápidamente gracias a la tecnología de la que disponían. No obstante, autores como Kenzo Masaoka y Mitsuyo Seo, hicieron grandes avances en la técnica de la animación y se beneficiaron del apoyo del gobierno, que los empleaba para producir cortos educativos y de propaganda.

Con la llegada de la II Guerra Mundial y la participación de Japón en ella, la Armada Imperial busca concienciar a los jóvenes de los éxitos militares de su país. Es entonces cuando esta encarga a Mitsuyo Seo una película animada que, en una dramatización del ataque a la base estadounidense de Pearl Harbor, conseguirá un gran éxito infantil y juvenil a pesar de su contenido propagandístico.

La derrota de Japón en agosto de 1945 supone el fin de la II Guerra Mundial, constituyéndose en octubre del mismo año la Shin Nihon Dogasha, dedicada a la

producción de películas de dibujos animados, con Sanae Yamamoto y Kenzō Masaoka como figuras principales. Centrada en Tokio, llegó a reunir hasta 100 personas para dedicarse al mundo de la animación, pero la falta de trabajo obligó a disolver la recién nacida compañía.

El final de la guerra dejó una gran cantidad de fallecimientos de japoneses de todas las edades. Desaparecieron ciudades enteras y el país vio desvanecerse sus sueños de crecer y llegar a formar un gran imperio.

Terminada ya la guerra, y durante el comienzo de la recuperación de Japón, Seo realizó en 1947 *Ōsama no shippo*, vagamente inspirada en el famoso cuento de Hans Christian Andersen *El traje nuevo del emperador*, pero la película no se llegó a estrenar. Con la disolución de la Shin Nihon Dogasha en 1945, y, contando entonces con la colaboración de Yasuji Murata, se formó en su lugar la Nihon Manga Eigasha, donde Masaoka concluyó *Sakura*, film que describe las bellezas de Kioto a lo largo de las cuatro estaciones pero que, lamentablemente, nunca llegó a estrenarse.

Pero, con el paso de los años y la recuperación de la nación nipona, todo cambió. Durante la década de 1970, con el gran impacto que tuvo el anime en Japón, se empezó a exportar a otros países, como Estados Unidos y a territorios de Europa (entre ellos España). *Mazinger Z*, el cual fue uno de los primeros animes en llegar a España, y, se considera el precursor del género en nuestro país.

Desde la década de los ochenta del pasado siglo, a lo largo del tiempo, muchas y destacadas películas han constituido lo que hoy podemos llamar anime. Cada una de ellas ha aportado algo nuevo y revolucionario hasta llegar a las bases que hoy forman la animación japonesa. Tras algunas adaptaciones de éxito en los mercados extranjeros, el anime adquirió una mayor aceptación en los mercados en la década de 1990 y aún más a partir del 2000.

3. CÓMO SE REALIZA UNA ANIMACIÓN TRADICIONAL

Cuando hablamos de dibujos animados, pensamos que estos solamente van dedicados a los más pequeños y, por eso, incluso solemos simplificar el proceso de una animación, que consiste, mediante una ilusión óptica, en otorgar vida y movimiento a unas imágenes, dibujos o cualquier tipo de objeto inanimado.

Con este fin, el animador se encarga de realizar todos y cada uno de los fotogramas (es decir, las imágenes impresas en la tira de celuloide) de la película, necesitando así, según el estándar que el cine y otros campos en los que se utilizan esta técnica nos indica, 24 fotogramas por segundo para que el movimiento de los objetos y/o personajes que aparezcan en la animación sea fluido. De ahí que esta tarea se convierta en algo bastante difícil, costoso y sobre todo laborioso para la cual se necesita una gran dedicación y paciencia.

Para realizar este proceso, encontramos varias técnicas muy diferenciadas entre ellas. Las más típicas y utilizadas suelen ser el stopmotion y sus diferentes variantes (donde figuras inanimadas son fotografiadas fotograma por fotograma), la rotoscopía (que consiste en grabar primeramente a los actores realizando sus movimientos frente a una cámara y después calcar todos estos fotogramas para crear así la animación), la animación de recortes (en las cuales es simplemente el recorte del personaje u objeto el que se mueve mediante diferentes recortes en distintas poses) o la animación digital (en la cual se utilizan programas de ordenador para crearlas) entre otras.

Pero en este caso, nos centraremos en la más antigua y en la que el Studio Ghibli siempre ha utilizado: la animación tradicional.

Esta técnica deriva de la principal y típica dibujos animados donde se dibuja completamente cada fotograma para después ser filmado, pero esto, al ser bastante

ineficaz por su gran desperdicio de tiempo, derivó a la animación por acetatos que aceleraba el proceso.

Los acetatos son materiales transparentes, similares en su aspecto al papel vegetal, los cuales permiten al animador trabajar por capas, una encima de la otra, y mediante la ayuda de una lightbox (un objeto que consiste en una caja que proyecta luz y facilita el proceso de calcado de los animadores), y producen un solo cuadro (o fotograma) de animación. De manera que existe el acetato con el fondo que permanecerá siempre intacto según la escena mientras que los otros independientes acetatos, que corresponderán a los diferentes dibujos, serán los que se irán redibujando para crear el movimiento que la animación requiere.

Con esta información, ya nos hacemos una idea muy básica de cómo se hace este tipo de animación, pero la verdad es, que esto solo es una parte de todo el proceso que se necesita para crear la película donde hay mucha más gente involucrada a parte de la crucial figura de los animadores.

Para empezar, lo primero que se necesita es inspiración e investigación, saber exactamente la idea para seguidamente poderla desarrollar en el storyboard, un tipo de guión ilustrado donde se muestran las ideas principales con breves anotaciones que harán más inteligibles esos pequeños bocetos. Una vez redactado y dibujado el pequeño guión, se pasa al animatic, que consiste en enlazar todos los bocetos de storyboard y juntar una pista preliminar de su audio para hacerse una idea de cómo será la animación. En el momento que esta pequeña prueba está superada y tiene el visto bueno del director, se pasa al diseño y al timing, donde se diseñan finalmente los personajes y se hace un estudio de cada uno en sus posiciones más recurrentes. Incluso hay veces que se realizan pequeñas maquetas para facilitar así el trabajo de los animadores, que utilizarán esas guías como referencia para sus dibujos. Además, es en este proceso donde se crean

los fondos y aparecen las figuras de los directores de arte, que se encargaran de definir el estilo de dibujo y el coloreado de cada personaje y los directores de timing, que tienen la tarea de definir cuándo y qué poses tendrán los personajes así como el metódico movimiento de labios que ha de cuadrar con su doblaje. En el caso de que en la animación se quiera introducir música, se utilizará una bar sheet, una tabla en la que se expresa la relación que hay entre lo que pasa en pantalla y la música que en ese momento ha de sonar.

Después de todo ello, se crea el layout, que aparece en el animatic y consiste en representar las posiciones de la cámara así como otros aspectos tales como la iluminación.

Cuando se dan por finalizados todos los principales pasos, ya se puede empezar a animar. Una animación profesional se realiza mediante el trabajo de varios animadores que seguirán las instrucciones del animador jefe, que se encargará de dibujar los keyframes, es decir, los fotogramas clave que permitirán a todo el equipo de animadores realizar un trabajo ordenado y homogéneo. Una vez todos los cuadros están acabados, es el momento de la limpieza del dibujo, pues en esto consiste el clean up, en pasar de unos bocetos a algo más definido y limpio para seguidamente poderlos pasarlos a tinta y pintarlos. El proceso de pintura antes se hacía en el mismo acetato, pero, gracias a las nuevas tecnologías, hoy en día este proceso se optimiza utilizando técnicas digitales que permiten un coloreado mucho más dinámico, rápido y eficaz.

Tras esto, solo queda el montaje final, donde la magia sucede y unos simples dibujos cobran vida ante nuestros ojos y es ahora donde actúan los técnicos de sonido que se encargarán de darles una mayor vivacidad, añadiendo los diferentes efectos de sonido así como las voces y la música que harán de la animación algo más inteligible, completo y entretenido.

4. EL PROCESO DE REALIZACIÓN DE NUESTRA ANIMACIÓN

Desde el principio, teníamos claro, incluso antes de empezar el redactado del trabajo de investigación, que queríamos realizar una pequeña animación por muy simple que pudiese quedar, ya que todo ello formaría parte de un apartado práctico y porque, indudablemente, nos hacía mucha ilusión poder aportar una creación que jamás habíamos llevado a cabo, pero siempre habíamos visto.

Para poder empezar con nuestro proyecto, debíamos pensar. Pensar en qué queríamos que pasara en nuestro corto. Para ello, barajamos varias ideas que se basaban en previas y ligeras investigaciones sobre el Studio Ghibli. Por ejemplo, una de las primeras fue rehacer una escena que ya existiera en alguna de las películas de Hayao Miyazaki. Pero esta, al igual que muchas otras, fue descartada cuando ambas coincidimos en que hacer una animación más personal sería más acertado, algo que no fuera una “copia” y que nos metiera de pleno en el trabajo. Por eso, la propuesta partió de una premisa básica: “Silvia e Inés, las chicas que están haciendo el trabajo, vivirán una aventura Ghibli”.

Una vez teníamos esa idea rectora, empezamos a dibujar el storyboard. Señalando y corrigiendo, quitando, poniendo, rectificando y, sobre todo, imaginando, conseguimos crear la estructura principal de la historia, donde aparece como mínimo un personaje de todas las películas dirigidas por Hayao Miyazaki en el Studio Ghibli, siendo un total de 14 personajes diferentes que figuran en la animación, enlazándose uno con otro para crear así la aventura.

Tras esto, escribimos un guión, sencillo pero efectivo, que permitía seguir el hilo argumental bastante bien. Así que mediante el storyboard y el guión, realmente, la historia ya se podía empezar a dibujar. Pero no es algo tan sencillo como eso. Antes de ello, se necesitaba hacer un pequeño análisis de los personajes que aparecerían para

adaptar el estilo de dibujo y familiarizarte con él, con el fin de tardar muchísimo menos en el momento de crear la animación. Además, este análisis permitía caricaturizar mejor los dos personajes reales que no aparecen en ninguna película. Silvia e Inés fueron creadas a partir de sus rasgos físicos, en un estilo plenamente Ghibli. Incluso la ropa fue escogida detenidamente para que fuera lo más parecida posible a la que los diferentes personajes del estudio (de películas cuya trama se desarrolla en la actualidad) visten. Después, hubo un segundo análisis de dibujo que se tuvo que realizar, puesto que una persona puede saber dibujar una posición concreta, pero, cuando se habla de realizar una progresión de movimientos, la cosa se complica. De ahí que se realizara el estudio de una persona caminando y corriendo y un tercero de ciervo trotando (secuencias que presentaban más dificultades), ambos realizados del mismo modo: viendo vídeos. Congelábamos las imágenes para ir dibujando lo que se veía en pantalla (es decir, un método parecido a la rotoscopía, pero sin el hecho de calcar directamente la imagen).

Tras esta fase, era el momento de empezar a dibujar. Para ello, no se utilizaron acetatos debido a la dificultad de encontrarlos en una papelería o incluso en una tienda de bellas artes y a su elevado precio. El papel normal, el típico Din A4, ya hacía bien su función y, para que el calcado se realizase de forma más rápida, echamos mano de la creatividad para crear una lightbox. En este caso, nuestra lightbox casera estaba formada por una caja de madera en la que sustituíamos su opaca tapa por un cristal translucido. Este cristal no era más que el resultado de juntar los cristales de dos marcos separados por una hoja de papel normal, para evitar que la luz que saldría de la caja deslumbrara a la persona que quiere utilizarla para calcar. Esto se fijaba a la caja con el mismo marco de los cristales (que ya se había comprado expresamente de la misma medida) para evitar así que este se moviera y para que no se rompiera. Con la estructura de la caja ya confeccionada, solamente faltaba iluminar su interior. Al principio, se probó con una

linterna, pero esta daba poca luz. Así que al final se acabó empleando un pequeño foco, que, por desgracia, estaba roto y no podía ser utilizado en casa. Se rompió parte de su carcasa con la idea de que la luz se proyectara hacia arriba y con la habitación totalmente a oscuras, finalmente ya se podía empezar a dibujar la animación.

Dibujar, dibujar, dibujar, dibujar, dibujar y más dibujar era lo que se tenía que hacer. Una vez tras otra, el mismo personaje, en el mismo sitio, en la misma posición, haciendo un ligero cambio y para después... seguir dibujando. Esto, aunque pueda parecer al principio una nimiedad, provocaba un gran cansancio y requería de gran paciencia, y más cuando se trata de solo una persona animando dibujo por dibujo, sin olvidarse de que no debe cambiar a su estilo original y planificándolo metódicamente todo para que cuadrara. Es por esta falta de “personal” en la animación, por decirlo de alguna forma, que utilizamos una técnica de animación limitada o economía de animación, justo en el momento en el que el dibujo pasa a ser blanco sobre un fondo negro. Esta no es más que una forma de evitar dibujar tanto debido a la complicación de la secuencia, ya que se produce en la oscuridad del túnel. Otra forma de economizar la animación y facilitar el proceso era no dibujar los fondos. Se han elaborado los más esenciales para que la historia pudiera ser comprensible.

El resultado fue un total de 259 dibujos que, al montar finalmente la animación mediante la ayuda de un editor de vídeo, correspondían a tan solo un minuto y diez segundos de animación. Viendo el resultado, se tuvieron que eliminar los diálogos, porque no daría tiempo de hablar en tan poco tiempo, pero, aun así, se mantuvieron las diferentes onomatopeyas y los sonidos ambientales.

Para crear estos sonidos, seguimos conservando la idea de hacer una animación lo más casera posible y, en lugar de descargarnos los sonidos de unas risas, o pasos o las hélices moviéndose de un avión directamente de internet, decidimos que todos estos

sonidos serían realizados con la ayuda de diferentes objetos de casa o el mismo cuerpo humano. Así que la animación está configurada de diferentes e incluso ingeniosos sonidos grabados manualmente. Por ejemplo, el sonido de las hélices del hidroavión de Porco Rosso está hecho con la ayuda de un secador de pelo.

Y, por último, pero no menos importante, quedaba la música. Durante el trabajo hemos mencionado la importancia que tiene una buena banda sonora en una película (independientemente de que sea una animación o no), así que, en nuestro caso, y a pesar de que nuestra animación se podría describir como un cortometraje muy breve, no iba a ser menos. Queríamos utilizar las canciones compuestas por Joe Hisaishi para las películas de Miyazaki, siguiendo nuestro lema de “todo casero”, pero nos encontramos con el problema de que ninguna de las dos sabía tocar un instrumento y la mayor parte de las canciones estaban compuestas para piano, lo cual era un obstáculo para realizar nuestro proyecto de la forma requerida.

No nos gustaba nada la idea de conformarnos con una canción directamente descargada en nuestra animación, después de haber hecho tanto de una forma manual, utilizando solo nuestros recursos. Así que fue una gran noticia para nosotras cuando un amigo, Moisés Garriga Martínez, gran fan del Studio Ghibli, se mostró entusiasmado de poder formar parte de nuestro proyecto. Nos dio las gracias, cuando en realidad a quien le debemos (y le hemos dado) numerosos agradecimientos por habernos ayudado es a él. Moisés es un gran aficionado a la música y, entre sus grandes habilidades, se encuentra la de tocar el piano, así que el hecho de tocar una pieza de Joe Hisaishi no le suponía ningún problema.

De todos modos, el proceso de la música, al igual que todas las demás fases, no era tan sencillo como aparentemente parecía y, en una animación que tan solo dura un minuto, la intención era que las melodías acompañaran la imagen. En consecuencia, la

música que aparece en la animación se compone de seis canciones distintas, una de ellas compuesta por Moisés, al ver que no había ninguna de las de Joe Hisaishi que transmitiese la sensación deseada.

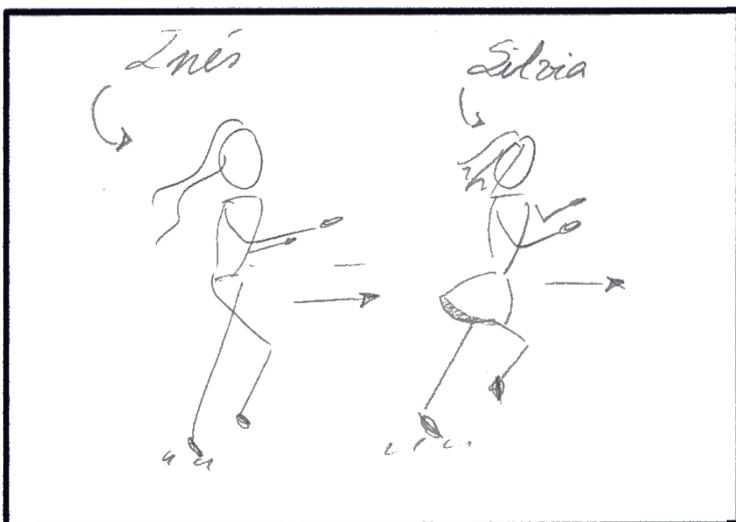
Así que mediante estos tres factores, el dibujo, los sonidos y la música, hemos creado la animación. Ciertamente es que no es un trabajo perfecto. La verdad es que éramos conscientes desde el primer momento de que el resultado no iba a ser “profesional”, en el sentido de que no sería lo mismo que si viéramos una película de animación en el cine, dado que los dibujos no son más que bocetos. Pero, con todo, nos sentimos muy orgullosas y contentas de lo que hemos logrado, puesto que, en realidad, no tenemos experiencia en este campo, no somos profesionales ni trabajábamos con un equipo de personas como los grandes estudios de animación. Además, lo hemos conseguido con un estilo plenamente artesanal.

A continuación, adjuntamos los diferentes documentos mencionados en este apartado, el storyboard, el guión, la lista de las canciones utilizadas, y los estudios tanto de personajes como de sus movimientos.

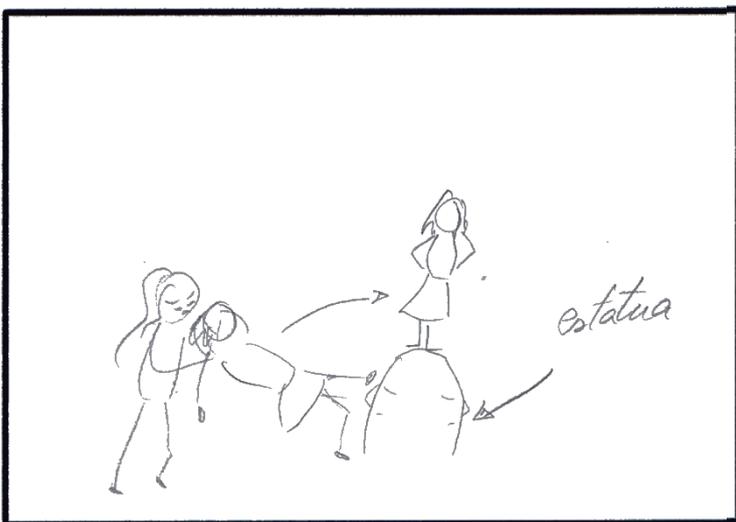
5. STORYBOARD

5. STORYBOARD

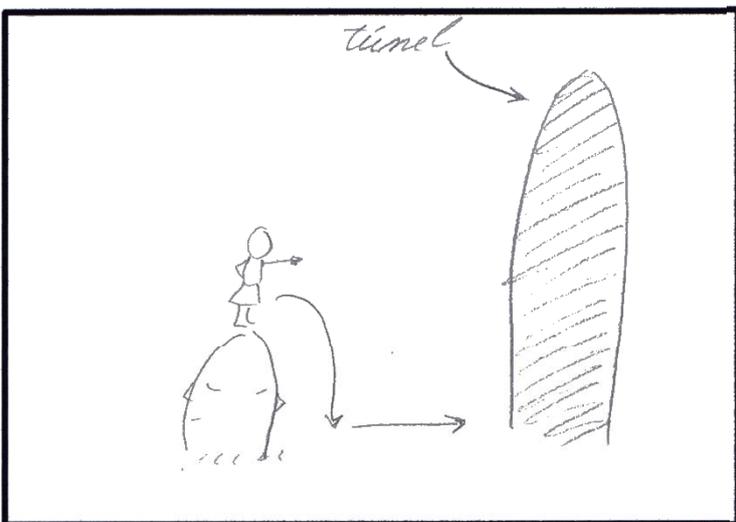
Escena 1



Aparece Silvia e Inés corriendo por el bosque, al parecer jugando al pilla pilla. Silvia sale primero e Inés la persigue.



Silvia choca con la figura que hay frente al túnel que aparece en la película *El viaje de Chihiro*. Inés impide que se caiga y Silvia aprovecha el movimiento como impulso para subir a la pequeña y enmohecida estatua.



Silvia vislumbra el misterioso túnel desde lo alto de la estatua e Inés propone entrar para averiguar qué hay. Silvia baja y se pone en marcha junto a Inés.

Escena 2

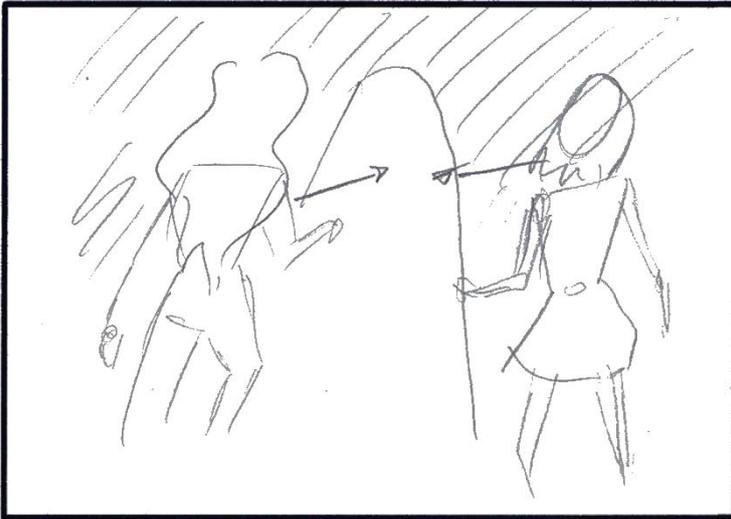
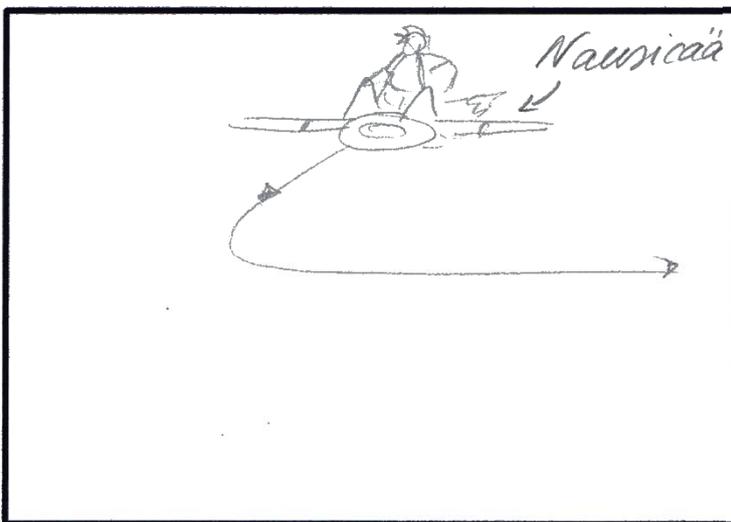


Imagen parada dibujada sobre papel negro que simulará la oscuridad del túnel. Silvia e Inés dentro dirigiéndose hacia el otro lado.

Escena 3

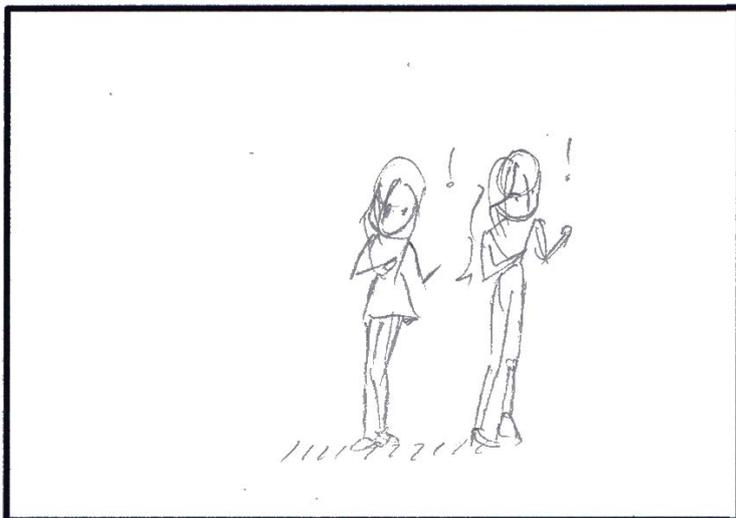


Primer plano de las sorprendidas caras de Silvia e Inés. El viento sopla y mueve ligeramente el pelo de ambas.

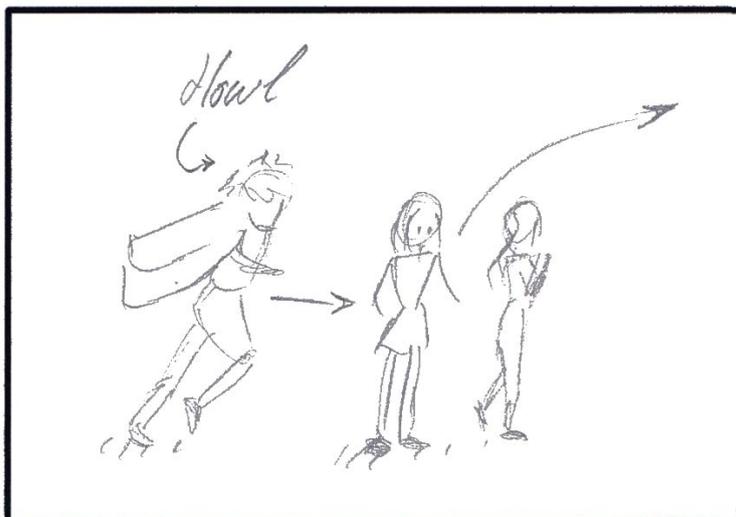


Aparece Nausicaä (*Nausicaä del Valle del Viento*) volando en su aerodeslizador llamado Mehve (es por eso que nos habíamos sorprendido).

Escena 4



Plano entero de Inés y Silvia que quedan atónitas pero entusiasmadas con lo que acaban de ver.

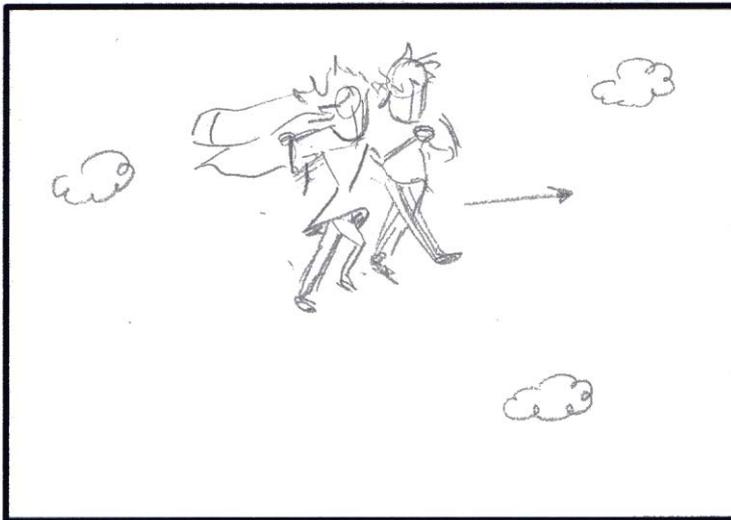


En el despiste de la emocionante situación, Howl (*El castillo ambulante*) aparece corriendo, coge a Silvia por la cintura y alza el vuelo.



Ante este hecho, Inés queda en el suelo estupefacta. Mira a cámara en busca de alguna solución.

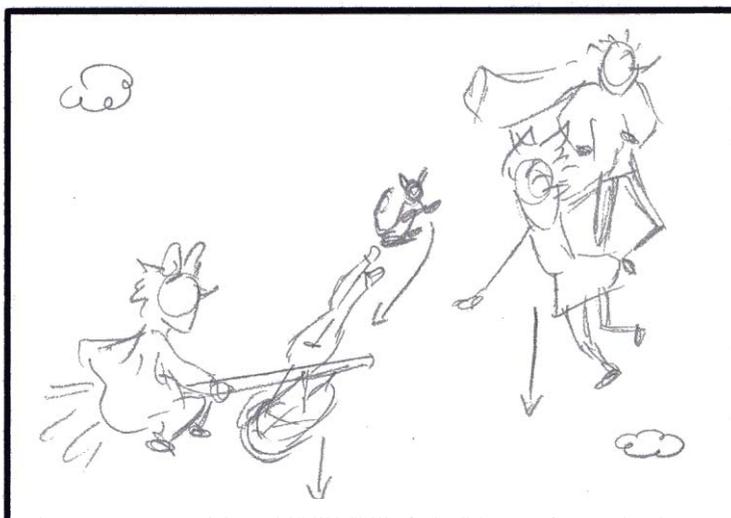
Escena 5



En el cielo, Silvia junto a Howl interpretan la mítica escena de *El castillo ambulante* en la que Howl anda por el cielo junto a Sophie. El papel de Sophie sería substituido por el de Silvia.



Inés aparece subida con Nicky es su escoba voladora. Además sujetará en sus brazos a su pequeño gato negro: Jiji (*Nicky la aprendiz de bruja*).



Inés le muestra el gato a Silvia y al hacerlo, pierde el equilibrio y cae de la escoba. Silvia intenta ayudarla y lo único que consigue es caer ella también.

Escena 6

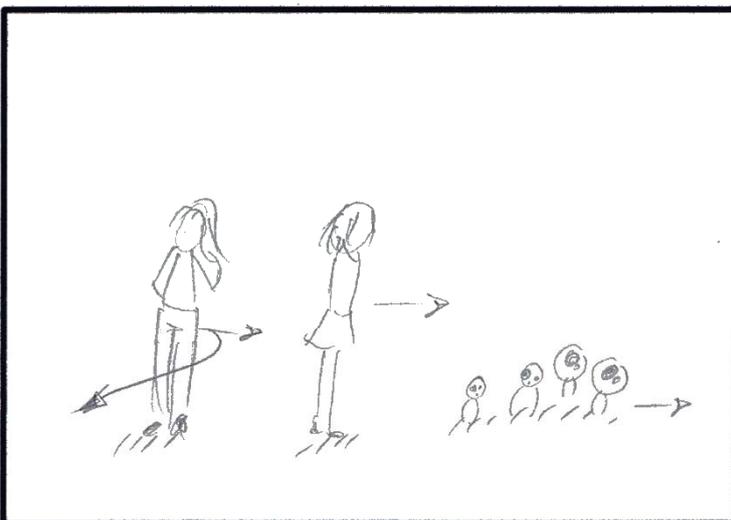


Inés, seguida de Silvia, aterrizan en la blanda barriga de Totoro y este, al notarnos, bosteza (*Mi vecino Totoro*).

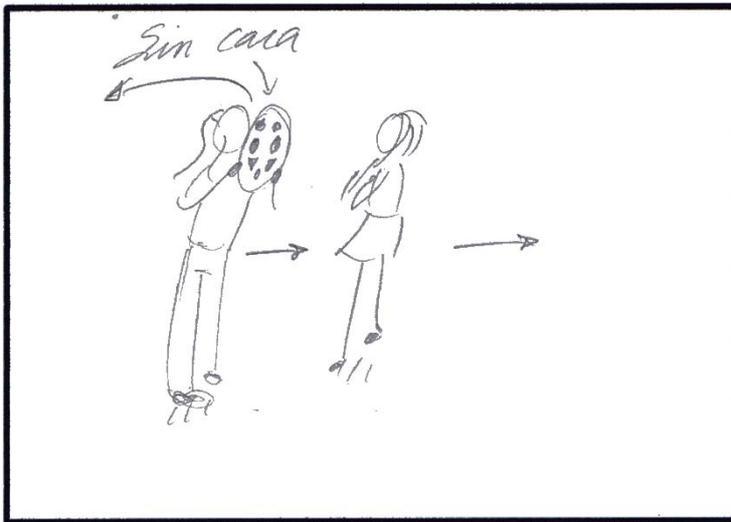


Silvia se queda acariciando al suave Totoro mientras que Inés baja para investigar el pequeño Kodama (*La princesa Mononoke*).

Escena 7

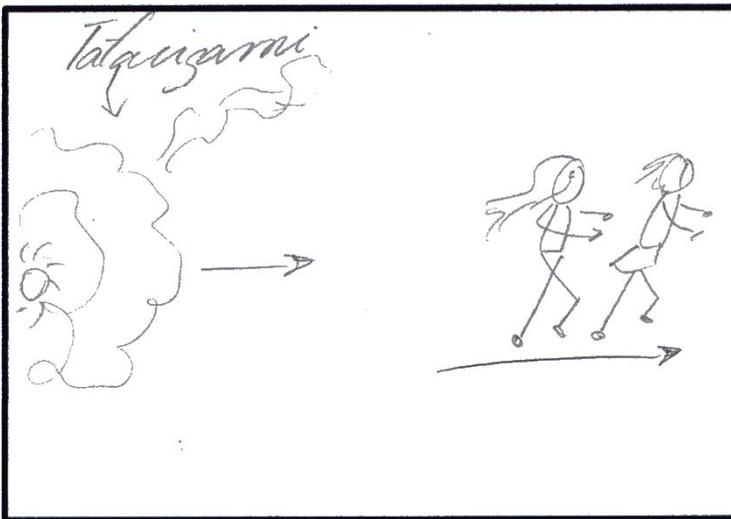


Silvia e Inés deciden seguir al pequeño Kodama que resulta tener varios amiguitos. Pero Inés, de repente, da media vuelta, ha visto algo.

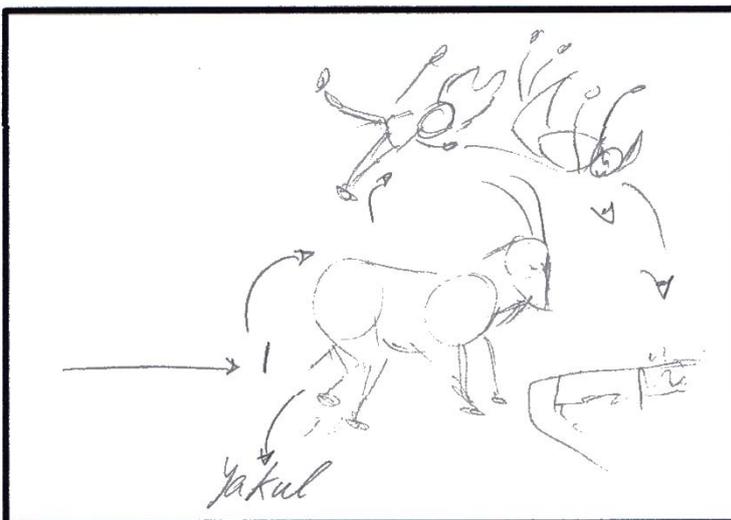


Silvia busca a Inés, que regresa con la máscara del Sin Cara (*El viaje de Chihiro*). Bromenado, se la coloca en la cara, y esta se convierte en un Tatarigami, es decir, un demonio (*La princesa Mononoke*).

Escena 8



Silvia e Inés huyen del Tatarigami que las persigue y aparece Yakul (*La princesa Mononoke*).



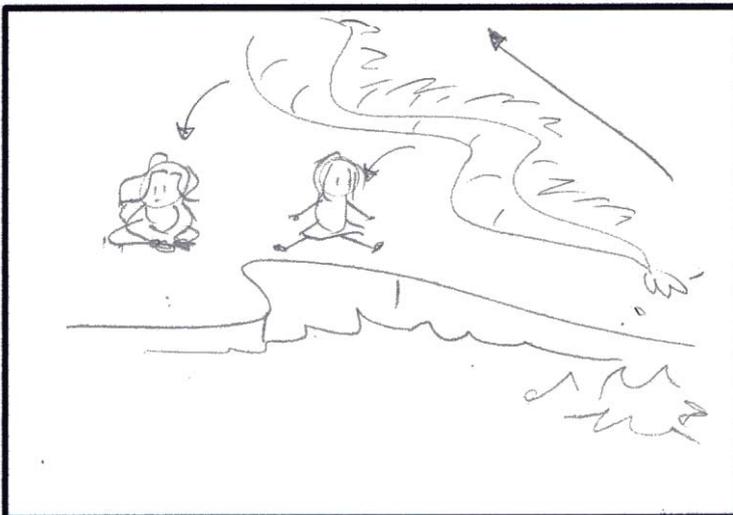
Silvia e Inés se suben a Yakul, que va más rápido y permite dejar atrás al Tatarigami. Pero frena bruscamente al llegar a las orillas de lo que podría ser un lago y esto hace que Inés y Silvia caigan al agua.

Escena 9



Ya en el agua, Silvia e Inés saludan a Ponyo, que se encuentra en forma de pez (*Ponyo en el acantilado*). Tras esto, aparece Haku (*El viaje de Chihiro*) en forma de dragón que ayudará a las protagonistas a salir del agua.

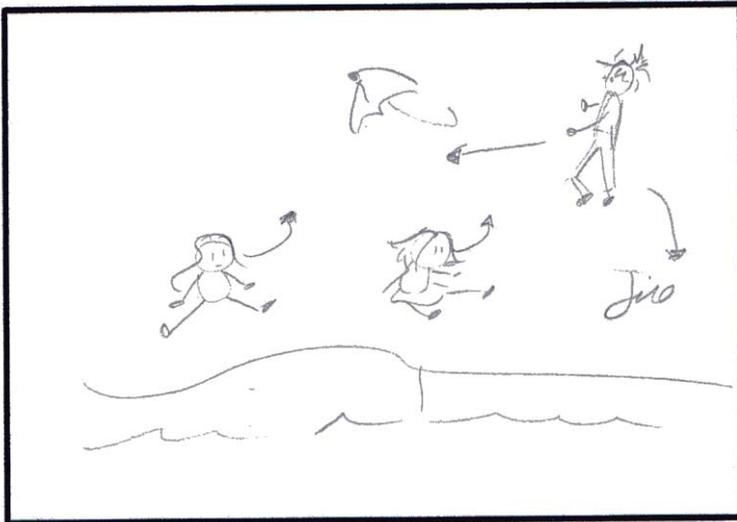
Escena 10



Haku saca del agua a Silvia y a Irés y continúa su camino a pesar de que ambas se hayan quedado en el suelo.

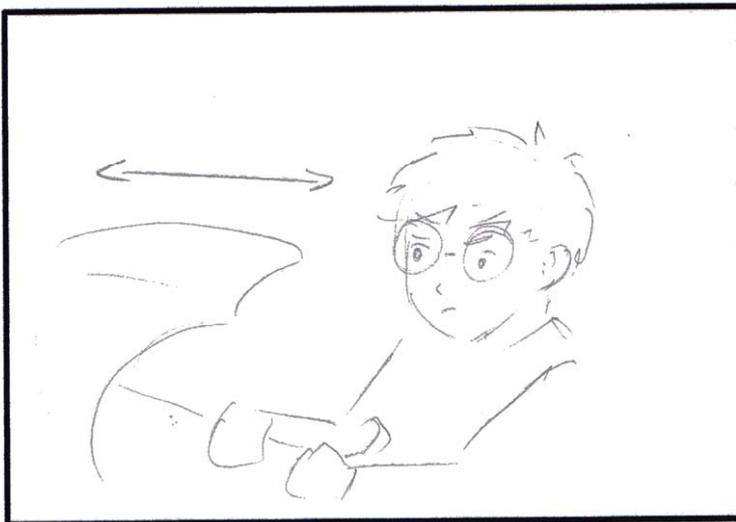


Mientras nos secamos, Porco en su hidroavión (*Porco Rosso*) aparecerá frente Inés y Silvia provocando mucho viento. Se realizará un primer plano de la cara de Porco.

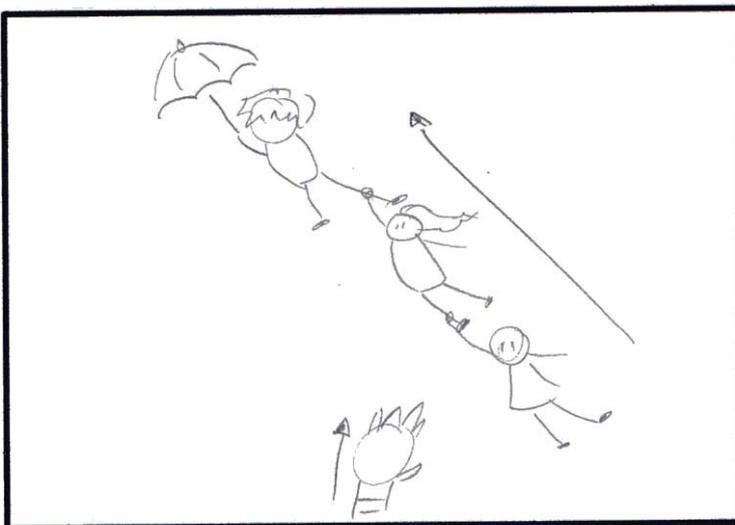


Como el viento se ha levantado tanto, aparece Jiro (*El viento se levanta*) que irá en busca de una sombrilla que se le ha escapado y pedirá ayuda a Silvia e Inés para poder atraparla.

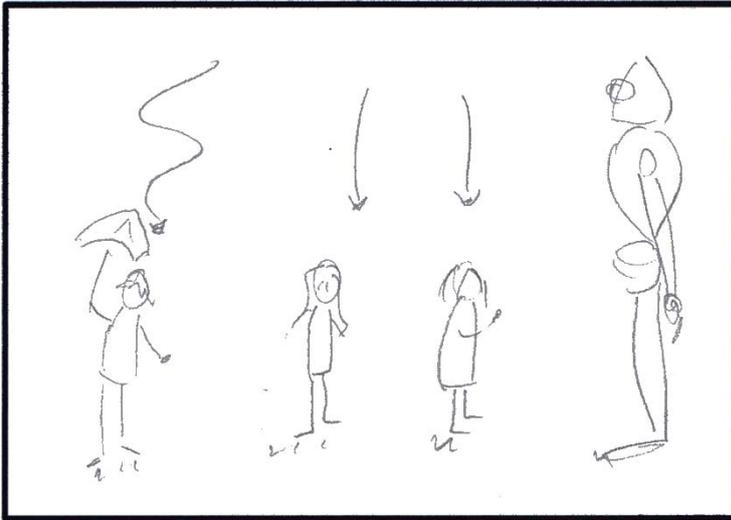
Escena 11



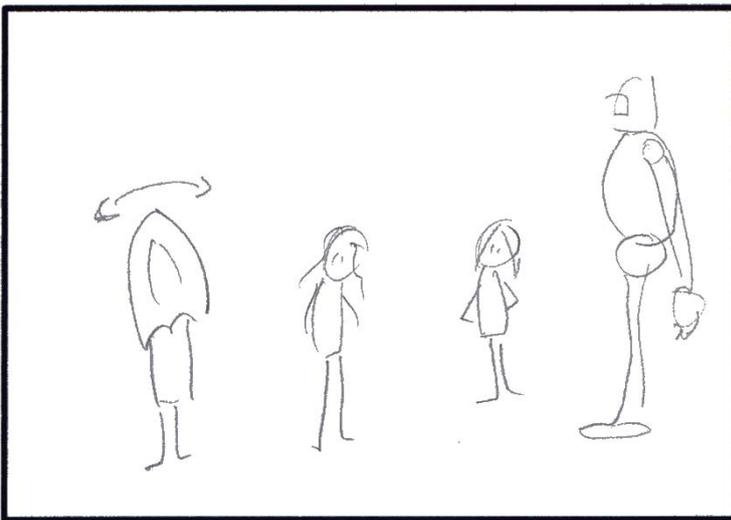
Plano medio de Jiro que estará forcejeando con la sombrilla.



Pero el viento vence a Jiro y sale volando y con él, Silvia e Inés, que intentarán ayudarlo sin ningún éxito. De todos modos, una gigantesca mano misteriosa aparecerá haciendo que los tres personajes no sigan con su indeseado vuelo.



La misteriosa mano resulta ser de un robot (*El castillo en el cielo*). Los tres personajes consiguen aterrizar sanos y salvos.



Jiro intenta cerrar la sombrilla y esto lo único que provoca es que él quede atrapado dentro. Tras esto, Inés y Silvia se ríen de lo ocurrido y aquí, se acaba la animación.

6. GUIÓN

ESCENA 1

(Estamos en el bosque jugando al pilla-pilla)

Silvia, Inés: (risas)

(Silvia se choca con el monumento del viaje de Chihiro)

Silvia: ¡Ay! ... (Inés coge a Silvia para evitar que se caiga y Silvia del impulso sube a la estatua) ¿Qué es esto?

Inés: Pues... no sé, ¿entramos?

ESCENA 2

Silvia:(dirigiéndonos al túnel) No creo que sea buena idea...

Inés: (ya en el túnel) que sí, que sí, a ver que hay...

ESCENA 3

Silvia, Inés:(salimos del túnel y nos sorprendemos de lo que encontramos) ¡Uoooo!

(Aparece Nausicaä volando)

ESCENA 4

Silvia: ¡qué pasada!

Inés: ¡Alaaaa!

Silvia: (Howl aparece por sorpresa y se lleva a Silvia volando) ¡Hey! ¡Paraparapara!

¡Inéeees!

Inés: Pero... ¡Silvia!

ESCENA 5:

Howl: (ya en el cielo volando con Howl) Ahora extiende los brazos y...

Silvia: ¿Pero me quieres bajar?

Inés: (aparece volando junto a Nicky en su escoba) No pasa nada, relájate, ¿Cuándo vas a tener otra oportunidad de volar?

Silvia: sí, sí, me gusta volar pero no de improviso...

Inés: pero si es genial, y además, mira que gatito tan monooooaaaay (pierde el equilibrio y se cae de la escoba)

Silvia: (se suelta de Howl para poder ayudar a Inés y cae ella también) ¡cuidado, Inéeeaaaay!

ESCENA 6:

Inés: (tumbada encima de Totoro, le cae Silvia encima) ¡Aaay!

Totoro: (entreabre los ojos y bosteza)

Silvia: (acariciando a Totoro) ¡Aaaaay qué cucada! ¡Qué suavito! ¡Me lo quiero llevar a casa!

Inés: (Baja del Totoro y se pone a seguir a los Kodamas) Oye ¡mira! ¿A dónde irán? venga Silvia ¡baja!

Silvia: (bajando a desgana) pero yo me quiero quedaaar....

ESCENA 7:

Silvia: (siguiendo a los Kodamas, de repente Inés desaparece) ¿Eh...? ¡¿Inés?! ¿Dónde te has metido?

Inés: (aparece con la máscara de Sin Cara) ¡Jajajaja! ¡Mira lo que me he encontrado!

Silvia: Pero... eso... Le están saliendo... (La máscara se empieza a convertir en un Tatarigami)

Silvia, Inés: Aaaaaaaaaagh (salen corriendo tirando la máscara)

ESCENA 8:

(Corriendo aparece Yakul y nos subimos a él que nos lleva un rato encima huyendo del Tatarigami)

Silvia: ¡Espera, espera!

Silvia, Inés: ¡Nooo! ¡Frena!

(Del impulso que Yakul hace para frenar, nos tira al agua)

ESCENA 9:

(En el agua, vemos a Ponyo y le saludamos. Antes de ahogarnos, nos saca Haku del agua convertido en dragón)

ESCENA 10:

(Fuera del agua, sentadas en la orilla, aparece Porco Rosso en su hidroavión y provoca viento)

Silvia, Inés: aay!

Jiro: (Aparece persiguiendo una sombrilla) ¡Hey chicas! ¡Ayudadme!

ECENA 11:

(Al intentar ayudar a Jiro, salimos volando en cadena y aparece el robot de castillo en el cielo y nos ayuda a bajar)

Silvia, Jiro, Inés: (ya en el suelo) ¡Jajajajaja!

7. MÚSICA

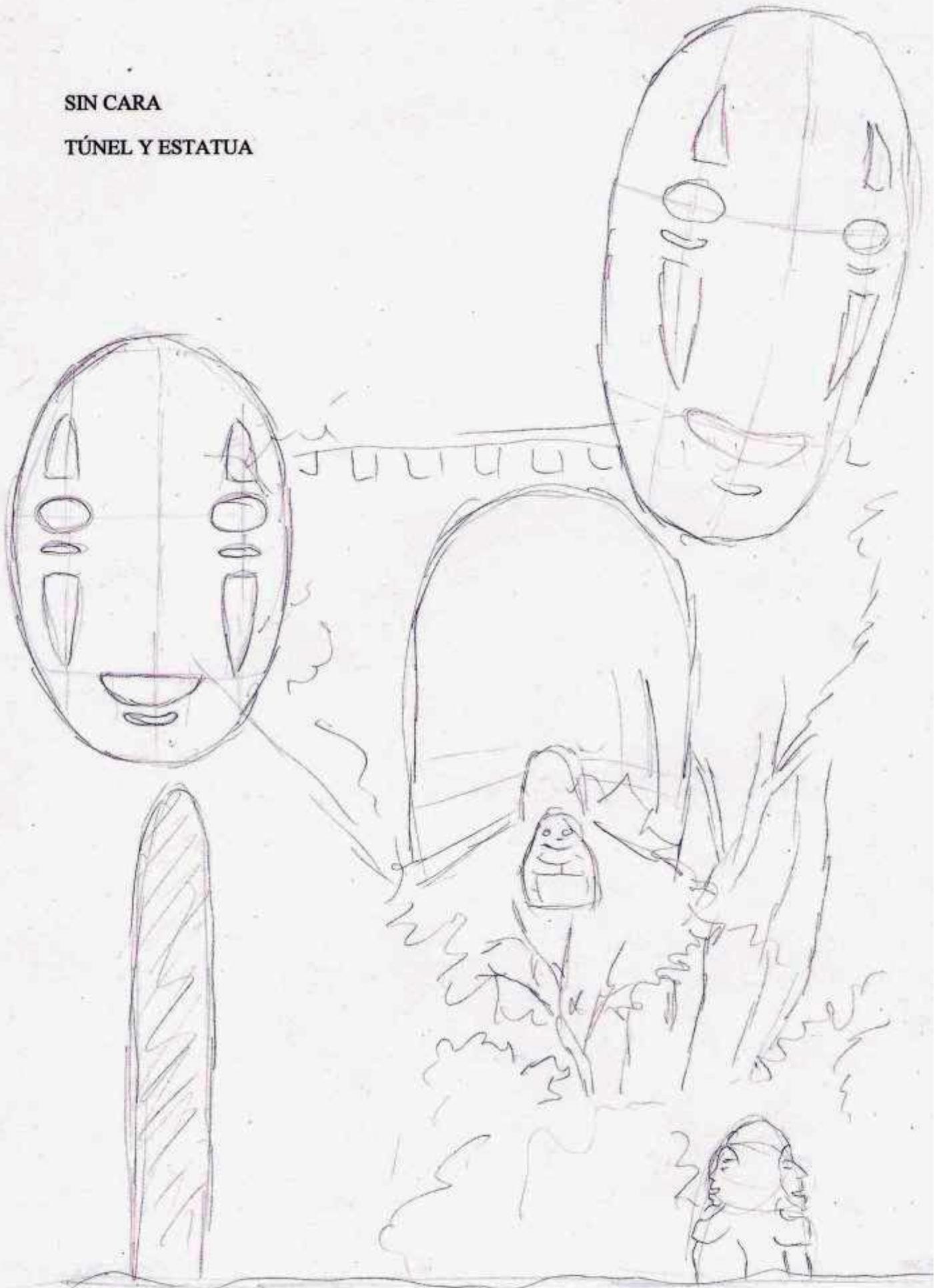
Ordenada cronológicamente encontramos los fragmentos de:

- *One summer's day* de Joe Hisaishi.
- *Howl's Moving Castle* de Joe Hisaishi
- *Legend of Ashitaka* de Joe Hisaishi
- *Seven Seconds of Madness* de Moisés Garriga
- *Porco Rosso* de Joe Hisaishi
- *Totoro* de Joe Hisaishi

8. ESTUDIO DE LOS PERSONAJES

SIN CARA

TÚNEL Y ESTATUA



NAUSICAA



HOWL

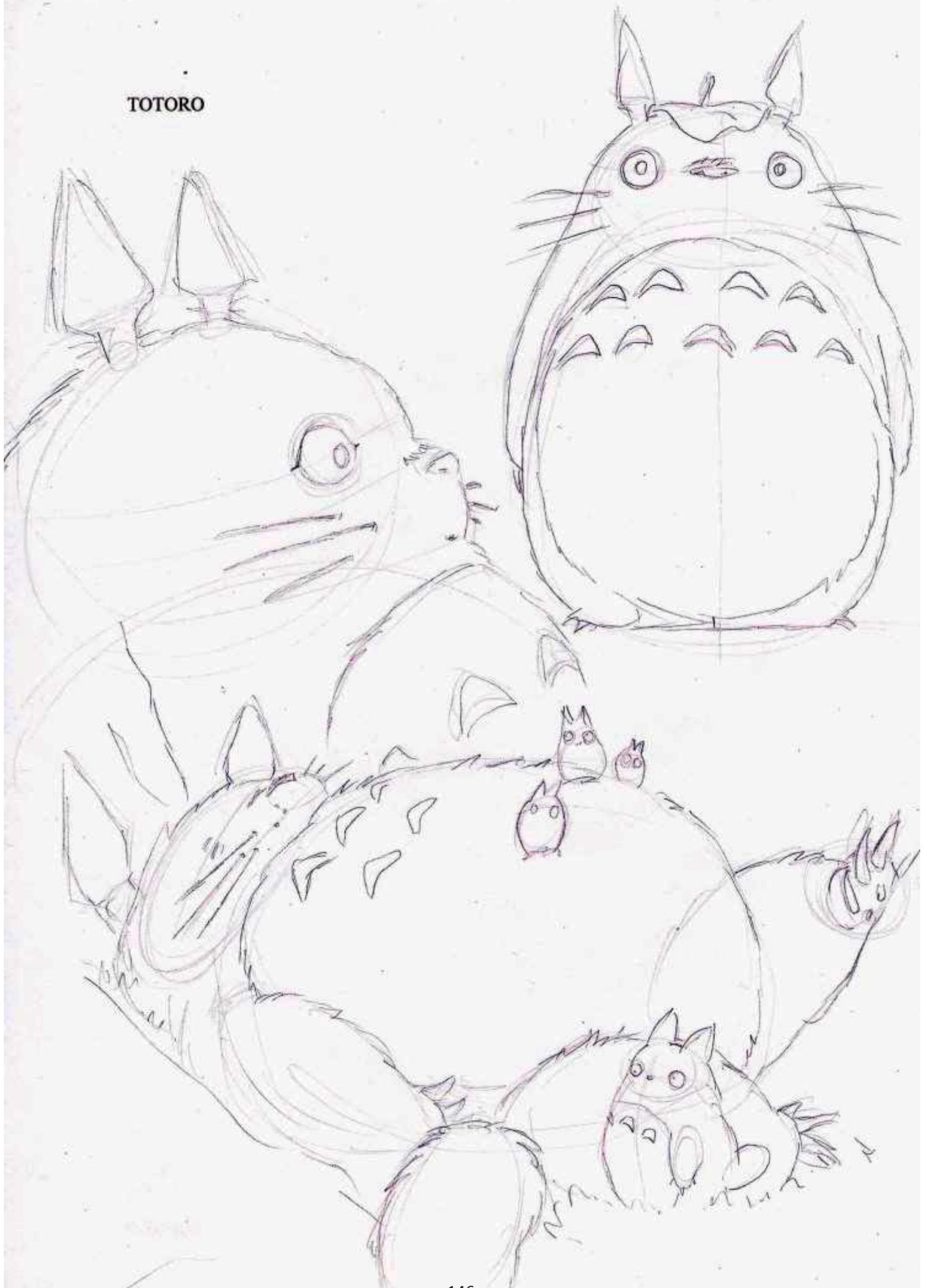


NICKY

JJI

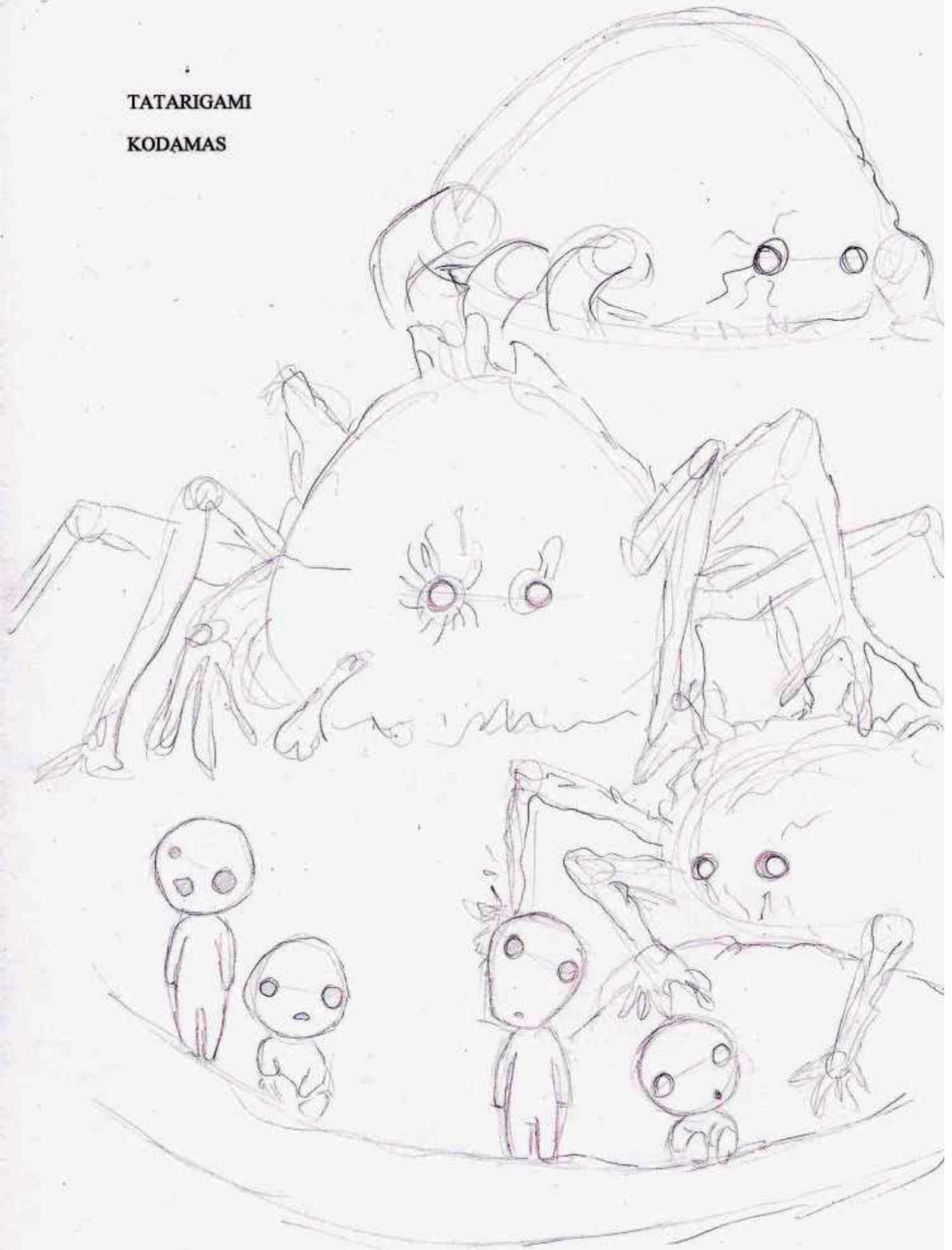


TOTORO



TATARIGAMI

KODAMAS



YAKUL



HAKU



PORCO ROSSO



JIRO



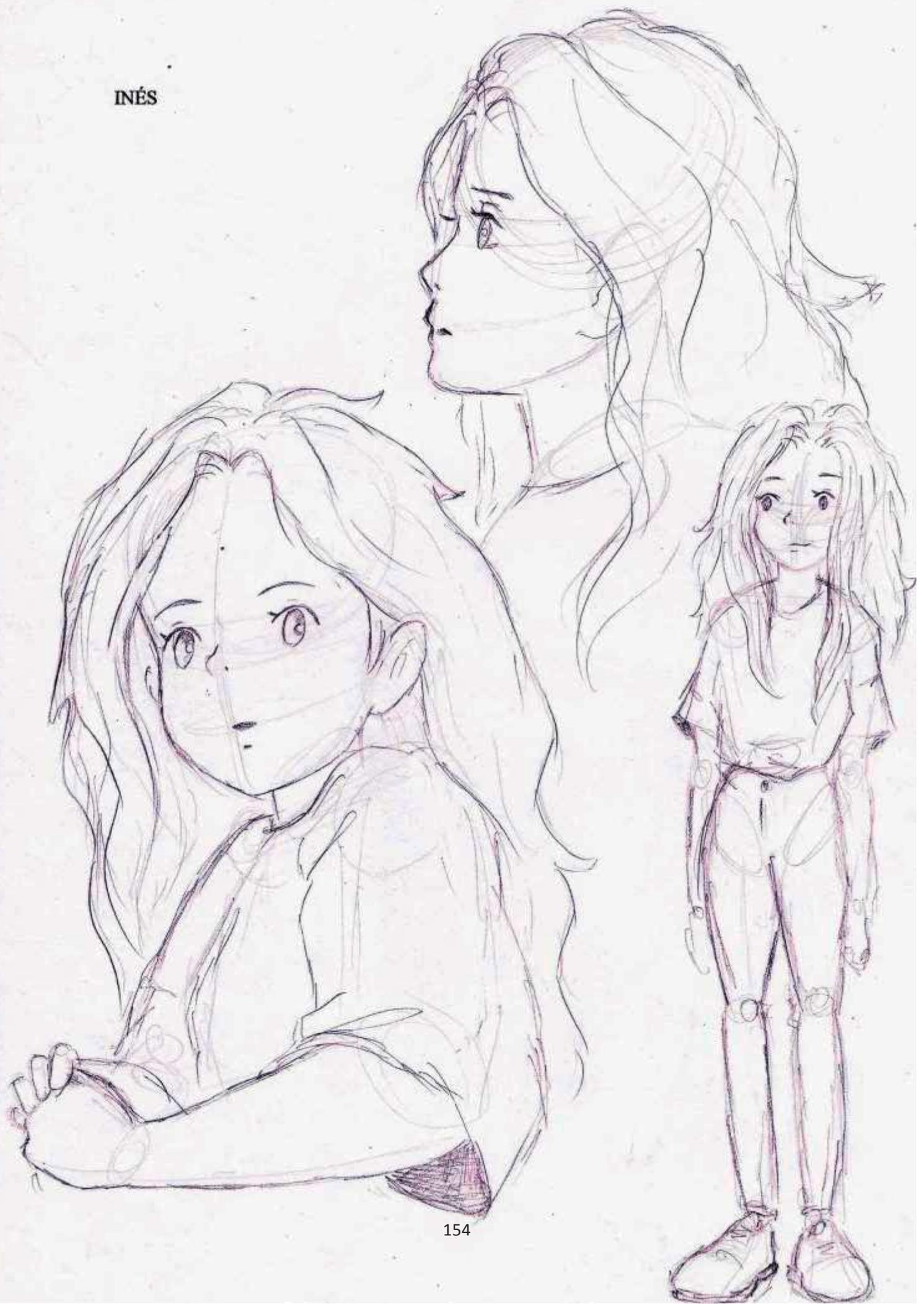
PONYO
ROBOT



SILVIA

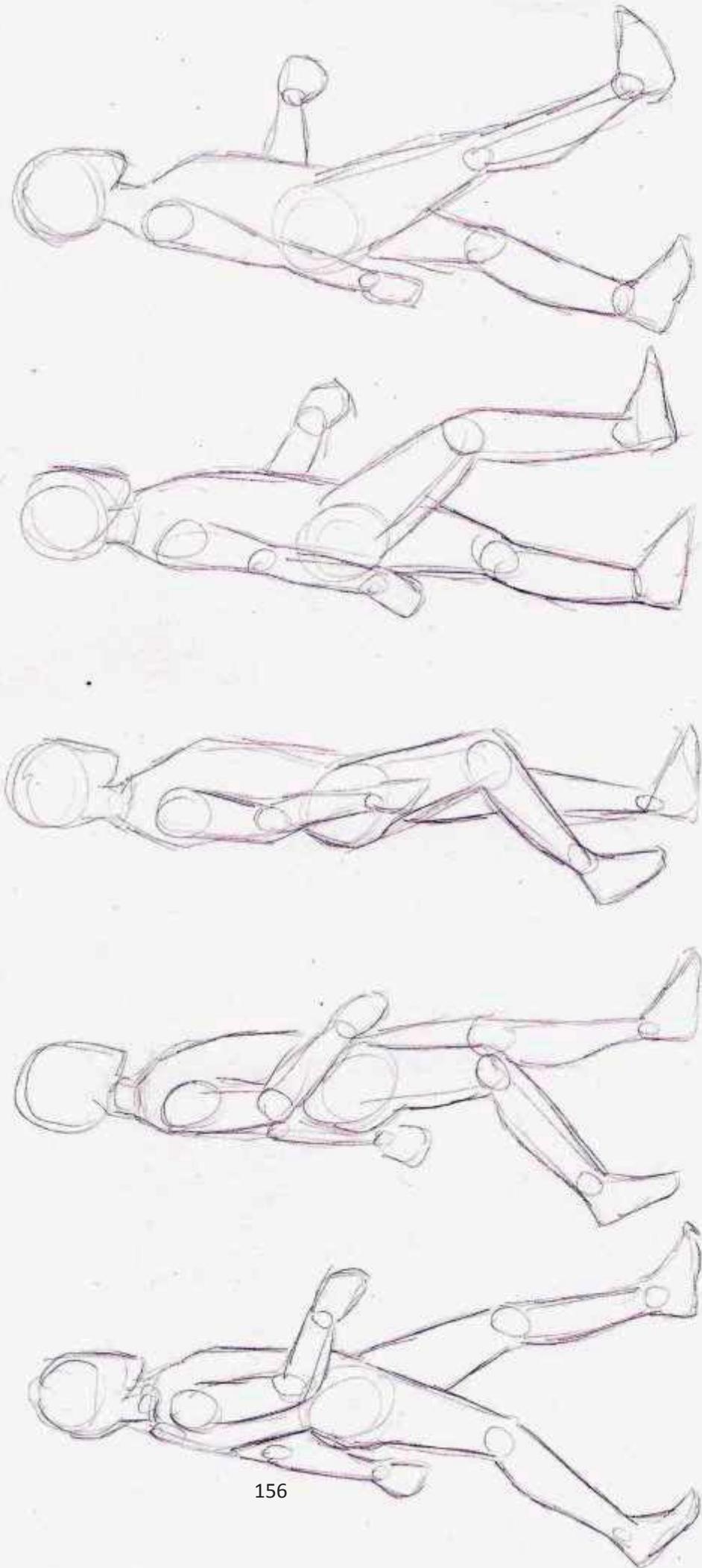


INÉS

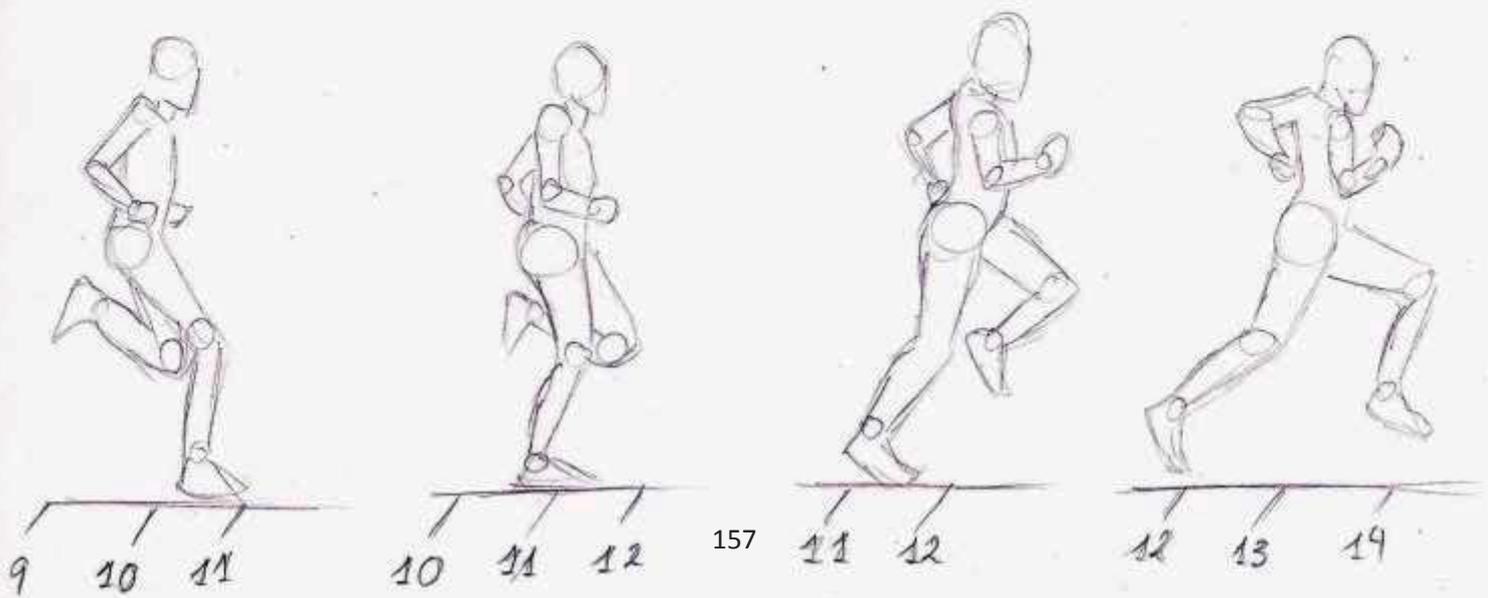
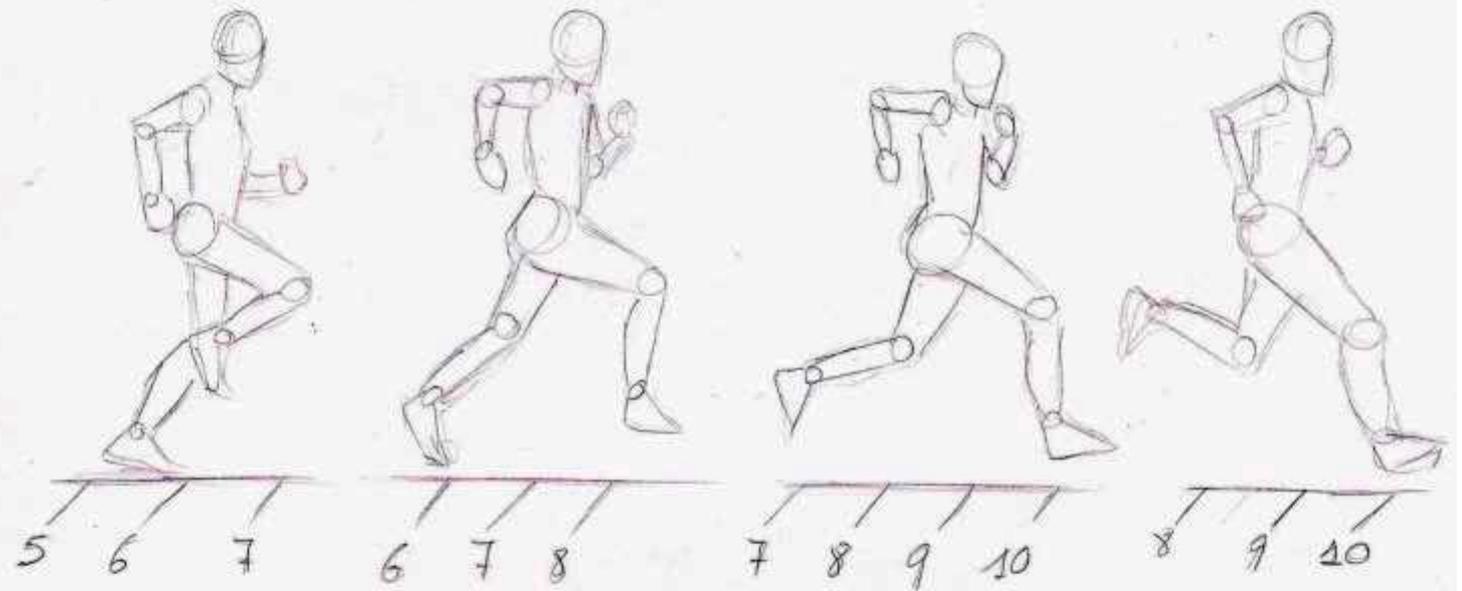
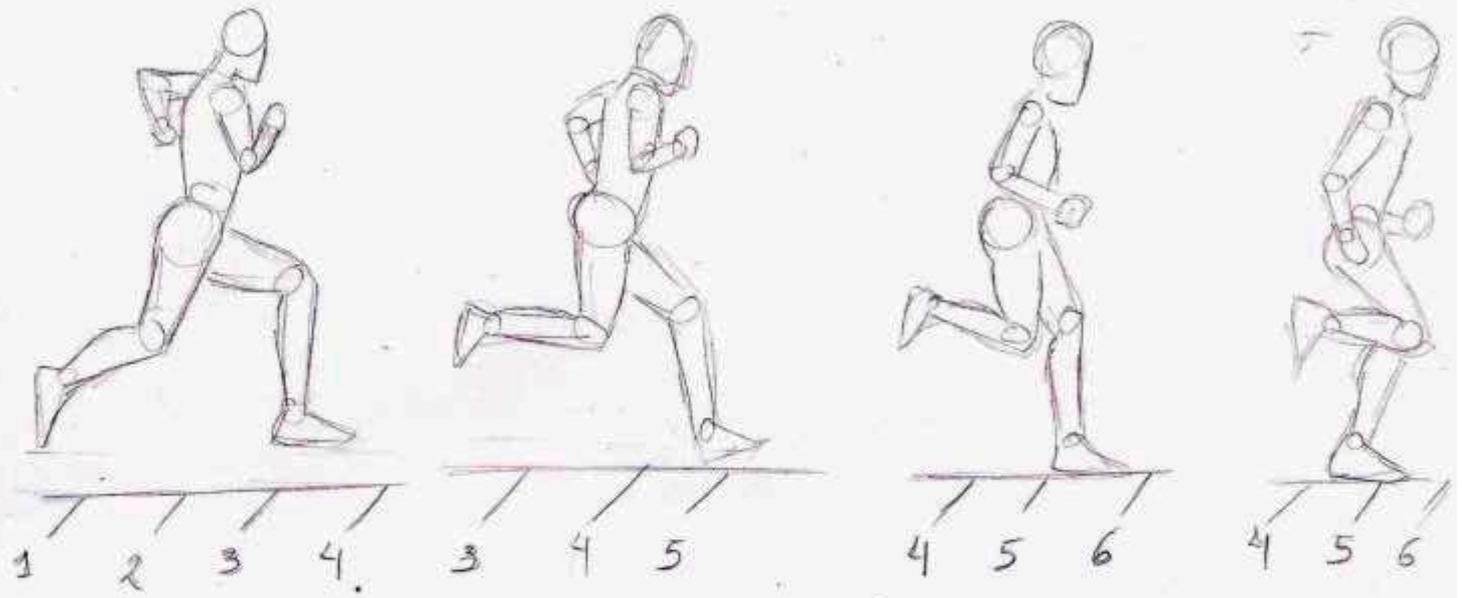


9. ESTUDIO DEL MOVIMIENTO

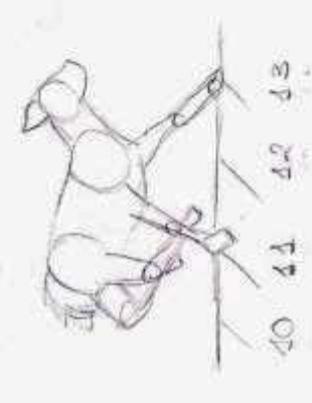
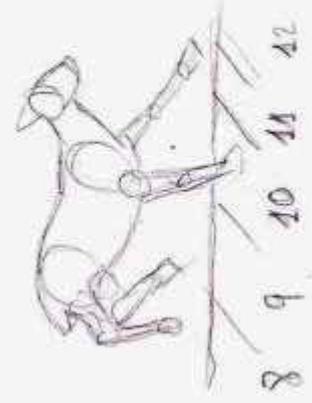
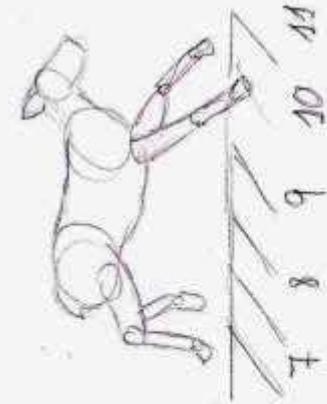
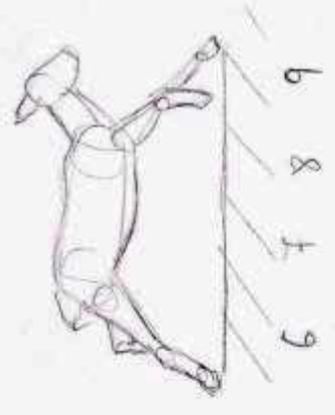
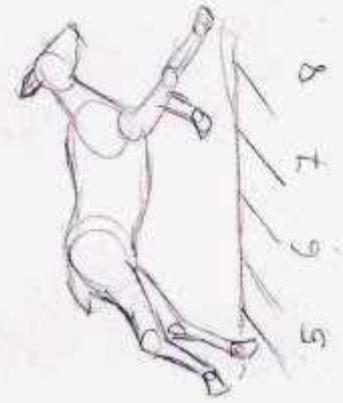
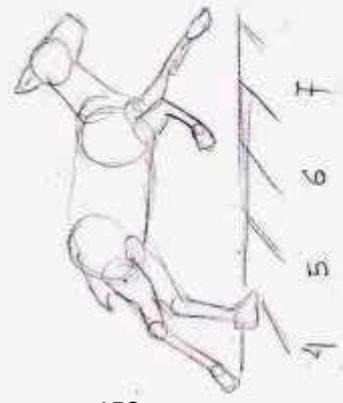
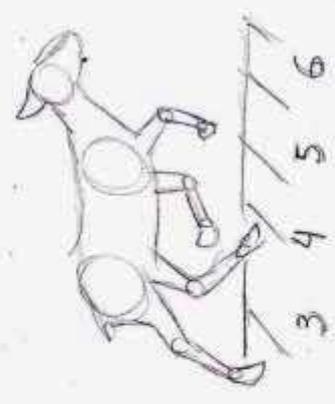
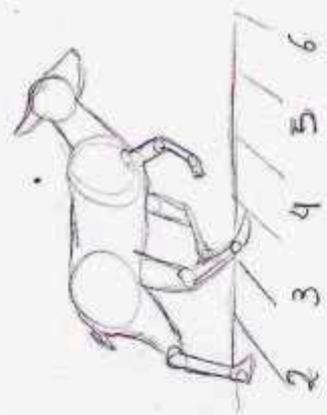
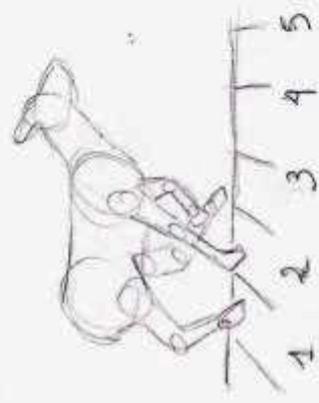
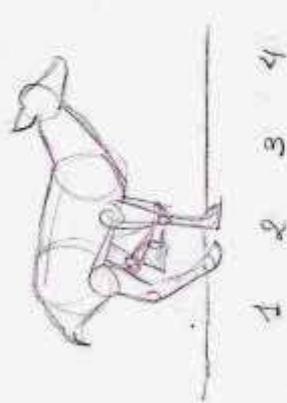
PERSONA ANDANDO



PERSONA CORRIENDO



CIERVO CORRIENDO

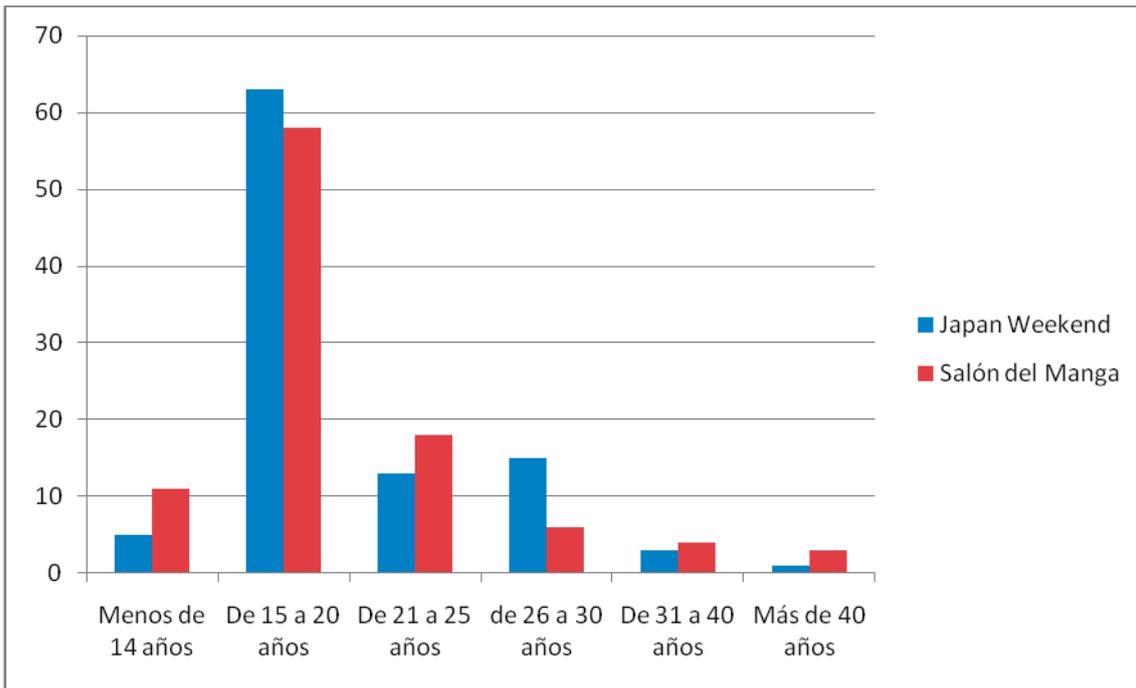


10. ENCUESTAS

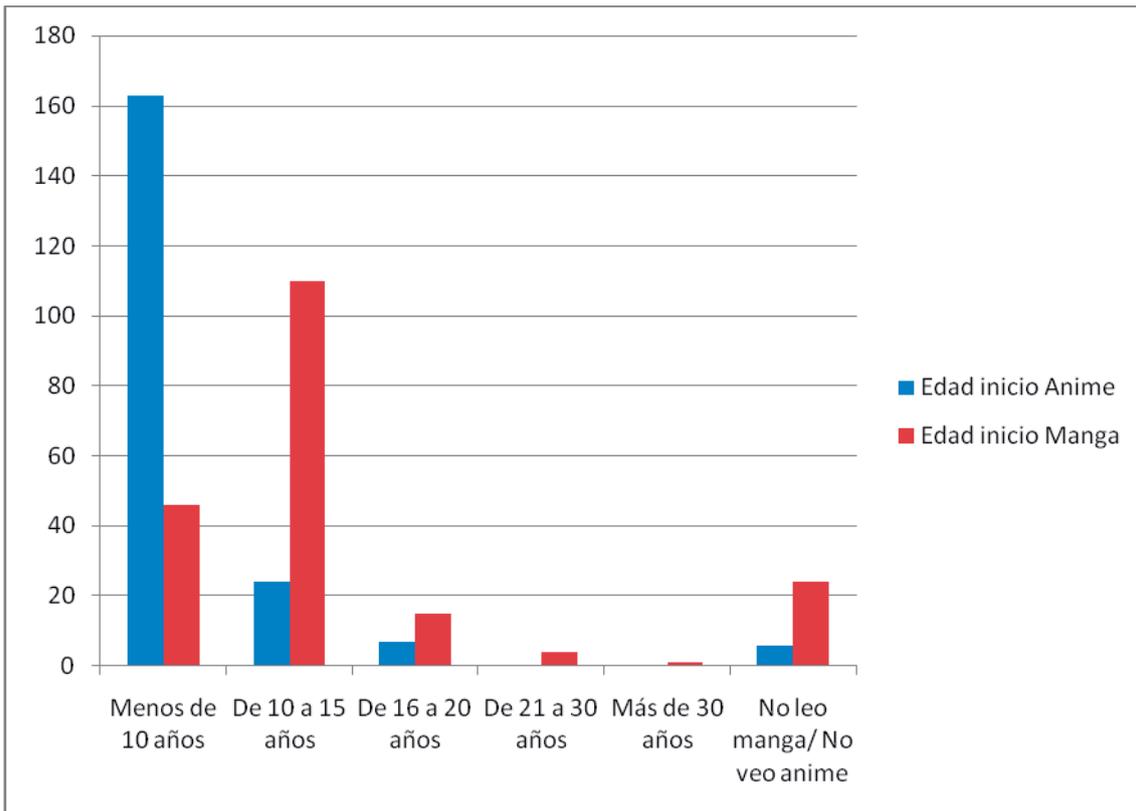
Para hacer un estudio sobre el impacto que tienen las películas de Hayao Miyazaki en España, nos aprovechamos de dos grandes eventos que se celebran en Barcelona relacionados con el mundo de la cultura japonesa, el anime y el manga al cual acuden muchísimas personas de toda Cataluña: el Japan Weekend y el Salón del manga, donde encuestamos oralmente a 100 personas de cada lugar y el mismo número entre hombres y mujeres (50 y 50) de este modo, nuestra muestra era lo más igualitaria posible para poder así aportar la máxima veracidad a los resultados de la encuesta.

Antes de continuar con ellos, cabe destacar, para un mayor entendimiento, que mientras que el Salón del Manga es un evento celebrado cada año en la Fira de Barcelona y organizado por Ficomix al cual acuden más de 100.000 personas de toda Cataluña durante los días que se celebra, el Japan Weekend digamos que sería el “hermano pequeño” del salón del manga, pues a pesar de que se tratan los mismos ámbitos sobre la cultura japonesa y coreana que en el Salón del Manga, no goza de su misma popularidad.

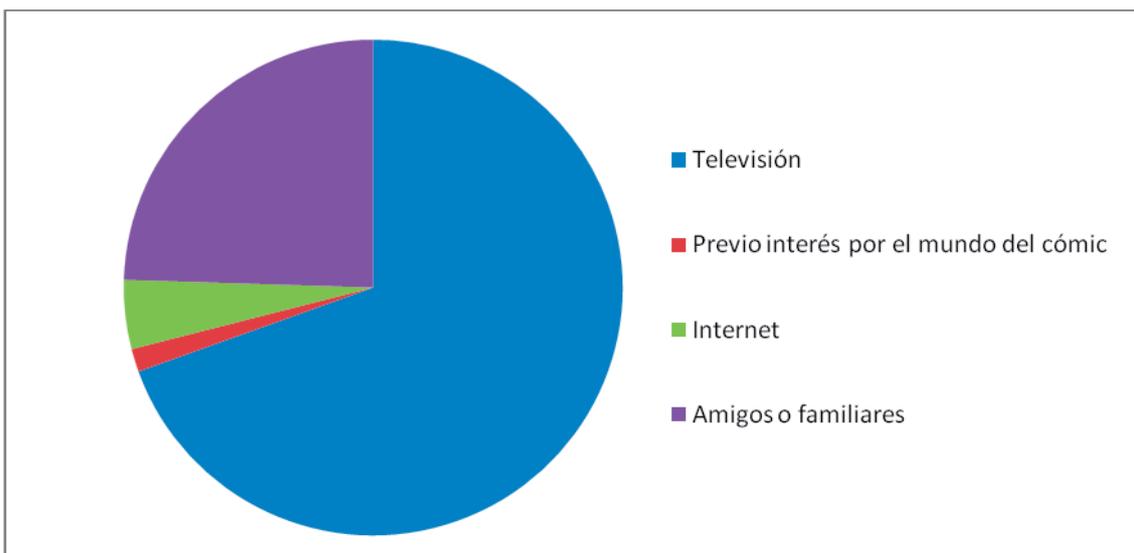
Con este pequeño detalle explicado, entendemos cosas como que el rango de edad de las personas que acuden a este evento, sea mucho más amplio en el Salón del Manga que en el Japan Weekend a pesar de que en ambos sitios sean adolescentes de 15 a 20 años los que más abundan tal y como el siguiente gráfico muestra.



Pero no solo las edades son importantes cuando investigamos sobre este asunto, pues no todo el mundo acude a estos eventos por las mismas razones, y mientras que un sector de los más mayores simplemente se presenta para acompañar a sus hijos (aún demasiado pequeños para ir solos) a pesar de que no les interese lo más mínimo todo este tema, la mayoría de las personas acuden porque les apasiona este mundillo y pasarse un día rodeados de personas con sus mismas aficiones y gustos es una forma de aprender y descubrir cosas nuevas. Pero... ¿Cuándo empezó este interés por el manga y el anime?



En este caso, hemos juntado los resultados recogidos en ambos lugares ya que eran muy similares y nos damos cuenta de que mientras que hay un sector que directamente no ve anime y uno aún más grande en comparación que no lee manga, hay algo mucho más curioso en todo esto: mayoritariamente, la gente empezó a ver anime cuando tan solo era un niño, en cambio, se empieza a leer manga un poco más tarde... ¿Por qué? Para descubrirlo, teníamos que plantear la siguiente pregunta a los encuestados: ¿Cómo descubriste el manga y/o anime?

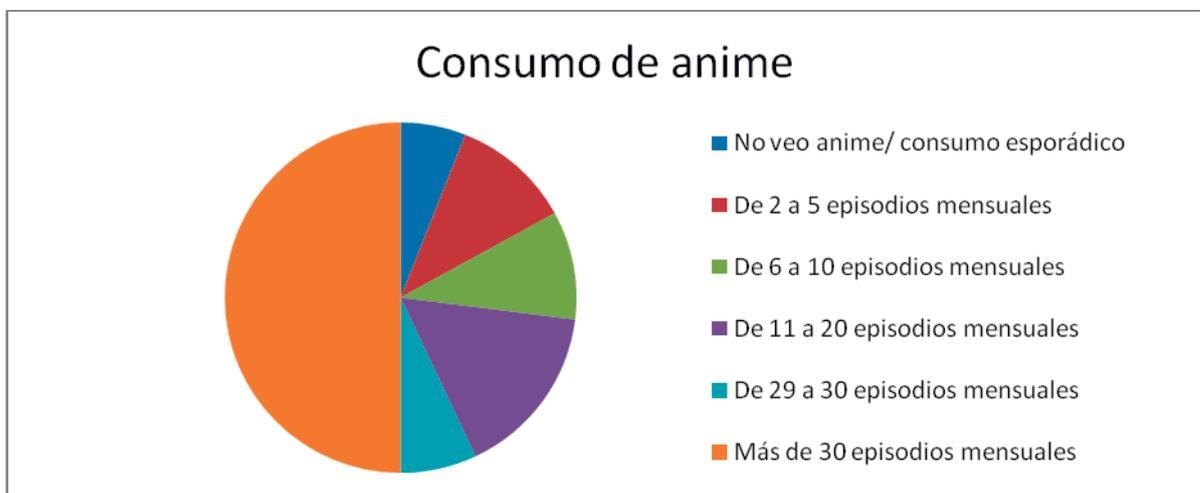
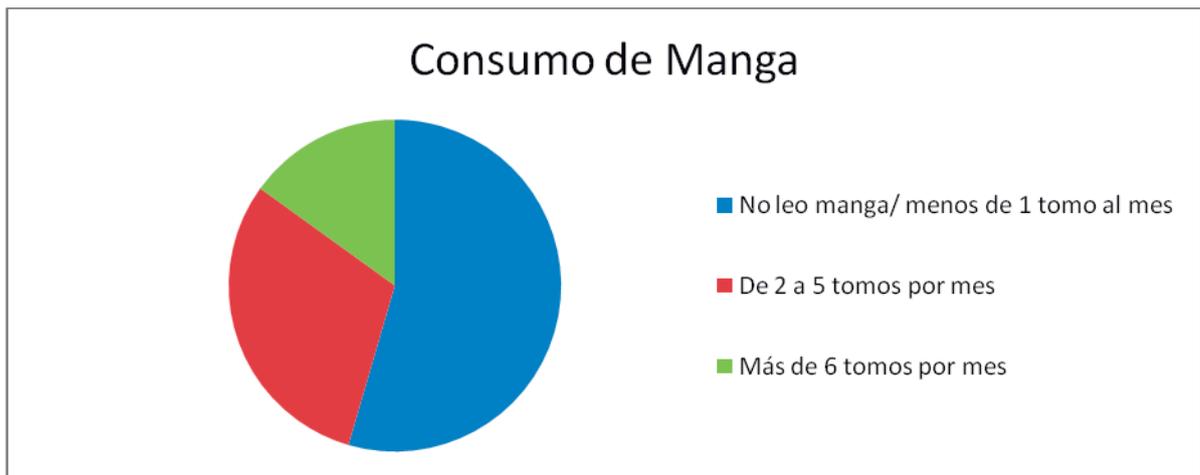


Fueron varias las respuestas que nos dieron: unos lo descubrieron de más mayores vía Internet. Otros, ya tenían un previo interés por el mundo del comic que les hizo entrar en el mundo del manga, y finalmente, los orígenes más comunes son por las recomendaciones de un familiar o amigo o la televisión. Y es que si tenemos que buscar un “culpable” que nos haga entender el por qué esta cultura oriental está tan presente en los jóvenes catalanes de entre 15 y 25 años, ese sería el Club Super3, un programa de series infantiles producido y dirigido por la televisión de Cataluña estrenado en 1991 y que a diferencia de las distintas series de animación internacionales que emiten hoy en día, en sus comienzos se emitía anime doblado en catalán más que cualquier otra cosa.

Dado que ya tenemos un conjunto de gente que sí que lee manga y ve anime e incluso sabemos cómo empezaron en este mundillo, es importante saber cuan presente tienen estas dos aficiones actualmente en su vida.

Para ello, dividimos el consumo de manga en tomos por mes y el de anime por capítulos mensuales sabiendo que la pregunta sería algo difícil de responder, pues no siempre las circunstancias nos permiten consumir la misma cantidad cada mes o

incluso, la gente más mayor, por cuestiones de trabajo y/o familia ya no podían mantener el ritmo de consumición que anteriormente llevaban, dejándolo en algunos casos, completamente apartado. Pero aun así no dejaban de visitar este tipo de eventos (incluso acompañados de sus hijos aun en carritos de bebé) puesto que nunca les había dejado de gustar este universo.



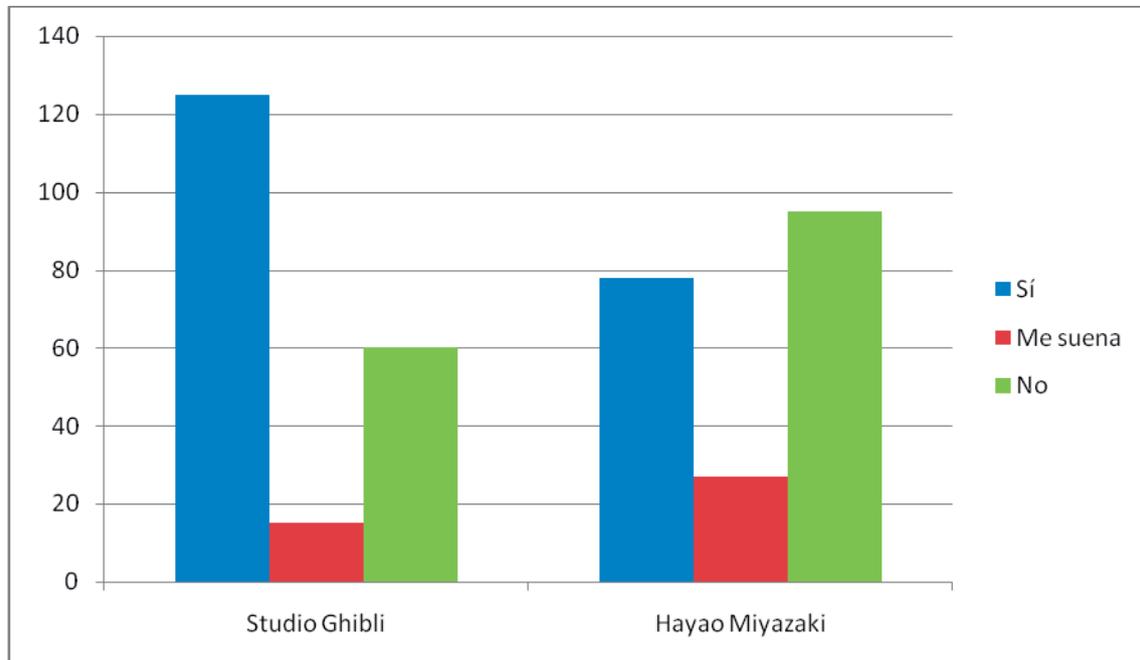
Mediante estos dos gráficos nos damos cuenta a simple vista de que se ve mucho más anime que manga se lee. “Es mucho más fácil y rápido ver un episodio de tu serie favorita que leer algo” comentaba entre risas un chico tras responder a la pregunta sobre el número de episodios mensuales vistos con un “más de 30 seguro... ¡y de 100!”, y

suponemos que en realidad esa es la filosofía de la mayor parte de los encuestados dado a los resultados obtenidos. De todos modos, a pesar de que el manga no tiene tanta popularidad, había gente que alegaba leerse más de 60 tomos mensuales, la cual cosa nos resulta sorprendente a la par de increíble, ¡menudos lectores!

Para obtención de este material, ya sean mangas o animes, la gente opta básicamente por las opciones ilegales: el visionado online o el descargado, mientras que la compra o el préstamo mediante bibliotecas quedan en segundo plano. La mayoría no se gasta absolutamente nada en anime excepto una pareja de treintañeros que con un trabajo fijo y su pasión compartida por este mundo, pagaban un módico precio por ver sus series favoritas online mediante una página web bajo la sensata filosofía de ayudar a la industria de animación japonesa y un joven al cual le gustaba coleccionar sus animes favoritos. Esta costumbre de coleccionar, se da más en el caso del manga, y es por eso que la gente sí que se gasta dinero en él; nadie dijo que fuera económico tener una bonita estantería decorada con todos los tomos de tu manga favorito, pues lo cierto es que una de las razones por las que no se invierte tanto en ello es el elevado precio de los tomos y la gran cantidad de tomos que un manga puede llegar a tener. De todos modos, muchas de las personas aprovechan días en los que se celebran eventos como el Salón del Manga o JapanWeekend para salir de la rutina y excederse un poquito en sus compras de anime, manga o merchandising.

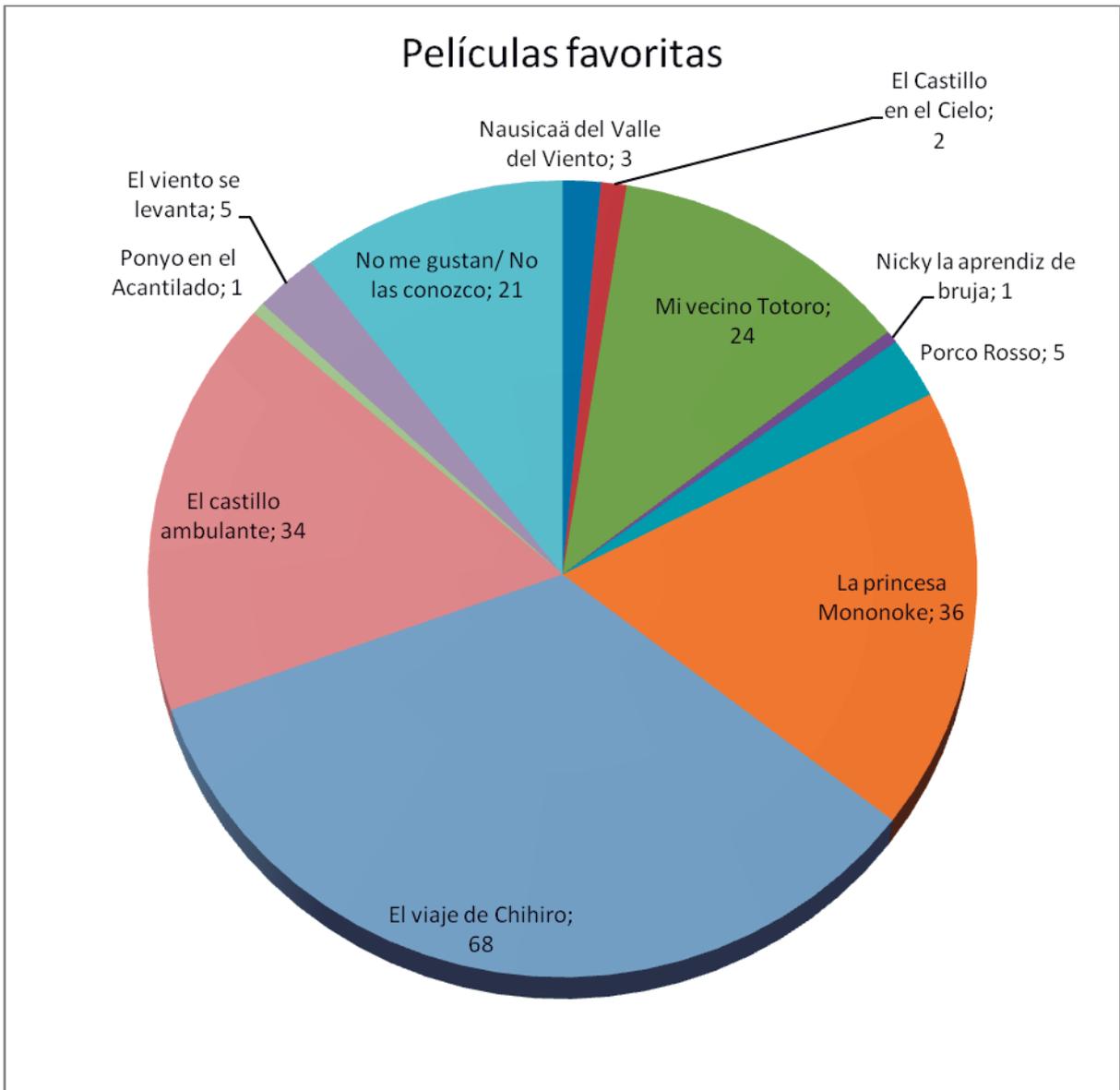
Tras estas preguntas de introducción, es el momento de hablar sobre de lo que nos interesa, de lo que realmente va nuestro trabajo de investigación: Miyazaki y su obra.

El siguiente grafico muestra la cantidad de gente que conoce el Studio Ghibli y la que conoce al mismo director Hayao Miyazaki en el cual podemos ver que es mucho más conocido el estudio en sí que Miyazaki propiamente dicho.



Muchas de las personas que al principio decían no conocer el Studio Ghibli, cambiaban de idea cuando se les mostraban todas las películas que el director en cuestión había producido: conocían las películas, pero no el estudio de animación.

Nos parecía interesante saber cuál era la película de Miyazaki que más gustaba, así que poniendo en un aprieto a los más fans de su obra que nos consultaban angustiados si solamente se podía elegir una, preguntamos cuál era la película que más les gustaba de este director.



El resultado fue de lo más esperado: *El viaje de Chihiro*, película ganadora de un Óscar se lleva la mayor puntuación seguida de *La princesa Mononoke*, *El castillo ambulante* y *Mi vecino Totoro*. Todas las demás, a pesar de tener votaciones, quedan en un segundo plano.

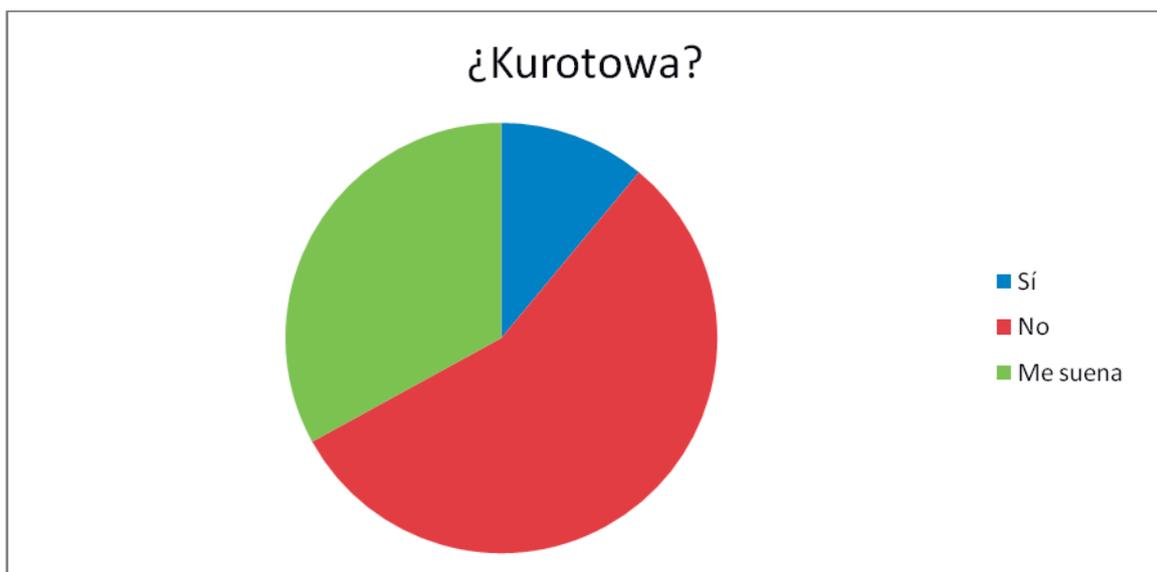
Sobre el tema de las películas, preguntamos también cuáles eran sus bandas sonoras favoritas y aunque un gran número de las personas encuestadas no se fijaban en

ellas, los resultados vuelven a ser los mismos que en las películas: en primer lugar *El Viaje de Chihiro*, en segundo *La princesa Mononoke* y en tercero *El castillo ambulante*.



Finalmente, para terminar con la encuesta averiguando quien era un verdadero fan de las películas de Miyazaki, buscamos un personaje complicado de adivinar para descubrir si la gente lo conocía o no. Para este papel, nos venía perfecto Kurotowa, uno de los antagonistas *de Nausicaä en*

el Valle del Viento, pues se podría hablar de él como un personaje secundario y de una de las películas más antiguas y por consecuencia poco conocidas del estudio y los resultados fueron cuanto más esperados: muy poca gente lo conocía y había una gran mayoría a la que le sonaba pero no sabían quién era realmente y tampoco sabían situarlo en una película con la que a veces se creaba una confusión con *El Castillo en el Cielo*.



Tras hablar con un total de 200 personas, te das cuenta de que has conocido a mucha gente y a la vez a nadie. Y “conocer” a mucha gente significa enterarse de diferentes maneras de vivir y de pensar que pueden ser compartidas con la tuya o completamente diferentes. Por ejemplo, había gente que a pesar de conocer la obra de Miyazaki, no les gustaba nada, alegando que para ellos no les parecía tan impresionante y esta estaba sobrevalorada.

Para acabar, es interesante destacar también el hecho de que una de las personas encuestadas fue una chica japonesa de unos 25 años que a pesar de no leer manga ni ver anime, conocía perfectamente qué era el Studio Ghibli y quién era Miyazaki. La joven, que había acabado en el salón del manga como acompañante de su pareja al que sí que le apasionaba el mundo del manga y el anime, dominaba perfectamente el asunto puesto que contaba con la ventaja de haber nacido en la tierra del sol naciente, hecho que nos indica que realmente en Japón, el estudio tiene mucho más renombre que aquí en España.

11. MERCHANDISING Y COSPLAY

Gracias a los dos grandes eventos celebrados en Barcelona relacionados con la cultura japonesa y una pequeña exposición del Studio Ghibli que tuvo lugar en Martorell, pudimos fotografiar toda clase de productos relacionados con Miyazaki y sus películas. Asimismo nos encontramos en nuestro camino gran cantidad de disfraces que valía la pena immortalizar y añadir, como un apartado más, a este trabajo. Así pues, a continuación, muñecos, figuritas y objetos de lo más común, muestran la gran variedad de *merchandising* que existe del Studio Ghibli.



Taza *Mi vecino Totoro*



Taza *Mi vecino Totoro* y *El viaje de Chihiro*



Taza duendes del polvo (*Mi vecino Totoro*)
Taza *La princesa Mononoke*



Taza *Nausicaä del valle del viento*, *El castillo ambulante* y *Nicky la aprendiz de bruja*



Taza Mi vecino Totoro)



Taza Mi vecino Totoro



Taza Mi vecino Totoro y taza Gatobús



Taza logo Studio Ghibli



Figura Jiji (Nicky la aprendiz de bruja)



Pins Porco Rosso



Figuras Totoro (*Mi vecino Totoro*)



Figuras Totoro (*Mi vecino Totoro*)



Totoro y Gatobús (*Mi vecino Totoro*)



Sōsuke (*Ponyo en el acantilado*) y Chibi-Totoro (*Mi vecino Totoro*)



Peluches Totoro (*Mi vecino Totoro*)



Duende del polvo (*Mi vecino Totoro*)



Peluches Totoro (*Mi vecino Totoro*)



Peluches Totoro y Gatobús (*Mi vecino Totoro*)



Peluches Totoro (*Mi vecino Totoro*)



Zapatillas Totoro (*Mi vecino Totoro*)



Peluche Totoro (*Mi vecino Totoro*)



Cojín gigante (*Mi vecino Totoro*)



Llavero Sincara (*El viaje de Chihiro*)



Llavero Totoro (*Mi vecino Totoro*)



Llavero Sincara (*El viaje de Chihiro*)
Llavero Totoro (*Mi vecino Totoro*)
Llavero Mononoke (*La princesa Mononoke*)



Llavero Totoro, Chū-Totoro (azul) y Chibi-Totoro (blanco) (*Mi vecino Totoro*)
Llavero Kodama (*La princesa Mononoke*)



Llavero Totoro (*Mi vecino Totoro*)



Llavero Gatobús (*Mi vecino Totoro*)



Camiseta Totoro (*Mi vecino Totoro*)



Camiseta logo Studio Ghibli
Camiseta Kodamas (*La princesa Monoke*)



Mochila Sincara (*El viaje de Chihiro*)



Camiseta duendes del polvo (*Mi vecino Totoro*)



Sudadera Totoro (*Mi vecino Totoro*)



Camiseta Totoro-Batman (*Mi vecino Totoro*)

Camiseta Totoro (*Mi vecino Totoro*)

Camiseta logo Studio Ghibli



Puzzle *El castillo ambulante*



Lámina *Nicky la aprendiz de bruja*



Películas Studio Ghibli



Bolso Totoro-Hora de aventuras



Relojes (*Mi vecino Totoro*)



Cojín Totoro (*Mi vecino Totoro*)



Monederos Totoro (*Mi vecino Totoro*)



Monedero Totoro (*Mi vecino Totoro*)



Pins duendes del polvo (*Mi vecino Totoro*)
 Pins Sincara (*El viaje de Chihiro*)
 Pins Totoro (*Mi vecino Totoro*)



Pins Kodamas (*La princesa Mononoke*)

Como ya dijimos anteriormente, el *merchandising* de la película *Mi vecino Totoro* ayudó al Studio Ghibli a seguir adelante. Tanto es así que con el dinero recaudado pudieron sanear las cuentas y permitirse seguir realizando películas como lo habían hecho hasta ahora. Como se puede ver en la imágenes, los artículos de este extraño personaje siguen siendo muy populares y se encuentran con mucha frecuencia entre los *stands* de estas concentraciones.

También es frecuente encontrarse con puestecillos totalmente artesanales, donde todos los objetos están hechos a mano. Por descontado, el Studio Ghibli no iba a ser menos y en muchos de estos *stands* podía verse objetos relacionados con sus películas.



Pendientes Sincara y Kodamas



Collar Sincara (*El viaje de Chihiro*)



Figura Totoro (*Mi vecino Totoro*)



Llaveros duendes del polvo (*Mi vecino Totoro*)



Collar Totoro (*Mi vecino Totoro*)



Collar Totoro (*Mi vecino Totoro*)



Cuadro Kodamas (*La princesa Mononoke*)



Totoro (*Mi vecino Totoro*)



Chū-Totoro (*Mi vecino Totoro*)



Duendes del polvo (*Mi vecino Totoro*)



Peluche Totoro (*Mi vecino Totoro*)



Funda para el móvil (*Mi vecino Totoro*)

El *cosplay* es otro punto fuerte de todos estos eventos. Vale la pena pasarse para ver todas esas personas disfrazadas de sus personajes de manga y anime favoritos, cada uno con un estilo diferente, más fiel a la original o añadiendo un toque más personal e íntimo. Todas ellas crean un ambiente alegre y curioso esencia, al fin y al cabo, de estos acontecimientos.



Sincara (*El viaje de Chihiro*)



Nausicaä (*Nausicaä del Valle del Viento*)



San (*La princesa Mononoke*)



San (*La princesa Mononoke*)



Ardilla-zorro (Nausicaä del Valle del Viento)

Yubaba (El viaje de Chihiro)

Sincara (El viaje de Chihiro)

Totoro (Mi vecino Totoro)