



Facultad de Comunicación y Diseño
Licenciatura en Ciencias de la Comunicación

Tesis monográfica

La reproducción de valores culturales en el Anime
Japonés: análisis de la Industria Cultural Japonesa.

Caso de estudio: STUDIO GHIBLI.

Alumnos:

Juan Martín García - L.U. 1105928 juano94@gmail.com 01163214019

Federico Peowich – L.U. 1106196 fedepeo@gmail.com 01133740407

Director de la carrera: Lic. José Crettaz

Tutora: Lic. Romina Casas

Abstract

La presente tesis monográfica pretende analizar y detallar las marcas y operaciones que construyen el concepto cultura japonesa dentro del animé de Studio Ghibli.

Ghibli es un estudio de trayectoria mundial que produjo películas muy conocidas que utilizamos para el análisis: El viaje de Chihiro, La princesa Mononoke y Mi vecino Totoro. Hayao Miyazaki es el responsable de presentar un tipo de animé diferente al de robots o Samuráis.

El principal objetivo es dilucidar de qué manera se representa la cultura japonesa en este particular anime.

El análisis nos permite identificar elementos de construcción, así como obtener como producto final una idea de aquello que Miyazaki quiere que veamos o conozcamos de Japón.

Palabras clave: animé, cultura, religión, sintoísmo, Japón, naturaleza, representación, análisis discursivo, construcción, representación.

Índice

Problema	6
Marco de referencia	7
Objetivos	11
Hipótesis	11
Marco teórico	12
Marco metodológico	20

Capítulo 1: El Animé

1.0: Historia y evolución del animé	22
1.1 Primeros Pasos	22
1.2 Toei Doga	26
1.3 Studio Ghibli	30
1.4 Década de los 90 y 00´ (Madhouse y Production IG)	31

Capítulo 2: El animé de Studio Ghibli.

2.0: Origen de Studio Ghibli	37
2.1: Hayao Miyazaki	43
2.2: Importancia de Ghibli	46

Capítulo 3: Análisis de cultura japonesa en el animé de Studio Ghibli.

3.0: Selección del corpus	48
3.1: Construcción de cultura en los filmes a través de las variables:	50
3.1.1: La juventud protagónica y la relación con los mayores	51
3.1.2: La conciencia de la naturaleza	54
3.1.3: El realismo mágico	65

Conclusiones	78
---------------------------	-----------

Referencias	81
--------------------------	-----------

Índice de figuras

Figura N°1: Tatsuo (padre), Satzuki y Mei tomando un baño.....	51
Figura N°2: Kanta ayudando en los arrozales.....	52
Figura N°3: Mi vecino Totoro. Satzuki y Mei ayudando con la limpieza de la ropa.....	53
Figura N°4: Mi vecino Totoro. Satzuki preparando el desayuno y viandas para la familia.....	53
Figura N°5: Chihiro hace una reverencia frente a Zeniba despidiéndose y en agradecimiento..	54
Figura N°6: Chihiro hace una reverencia frente a Yubaba luego de que esta la liberara y quitara el hechizo mediante el cual convirtió a los padres de Chihiro en cerdos.....	54
Figura N°7: Mi vecino Totoro. Arrozales.....	55
Figura N°8: El viaje de Chihiro. Bosques y figuras religiosas.....	56
Figura N°9: El viaje de Chihiro. Bosques y figuras religiosas.....	56
Figura N°10: El viaje de Chihiro. Bosques y túnel de transición al mundo mágico.....	57
Figura N°11: El viaje de Chihiro. Plano de la copa de los árboles.....	57
Figura N°12: La princesa Mononoke. Bosques y figuras religiosas. Plano de un tronco de alcanfor.....	58
Figura N°13: La princesa Mononoke. Plano interior del bosque.....	58
Figura N°14: La princesa Mononoke. Dios Shishigami descendiendo a los bosques.....	59
Figura N°15: El viaje de Chihiro. Torii sobre un árbol en el bosque.....	61
Figura N°16: El viaje de Chihiro. Casitas que representan templos en los que la gente reza.....	61
Figura N°17: La princesa Mononoke. Reverencia a un espíritu que habitaba el jabalí.....	63
Figura N°18: La princesa Mononoke. Reverencia frente a un altar.....	63
Figura N°19: La princesa Mononoke. Reverencia frente a una persona.....	64
Figura N°20: El viaje de Chihiro. Reverencia Chihiro hacia Yubaba	64
Figura N°21: El viaje de Chihiro. Reverencia de Chihiro hacia el maestro de las calderas en la casa de baños.....	65
Figura N°22: Mi vecino Totoro. Reverencia de Satsuki saludando a la familia vecina.....	65
Figura N°23: Mi vecino Totoro. Reverencia de Satsuki ante el símbolo de deidad en la parada de autobús.....	66
Figura N°24: Mi vecino Totoro. Totoro corriendo por el bosque hacia el árbol donde vive.....	67
Figura N°25: Mi vecino Totoro. Totoro tocando la ocarina sobre la copa de un árbol de alcanfor.	68
Figura N°26: Mi vecino Totoro. Totoro acompañando a Satzuki y Mei en un momento de angustia, mientras ellas esperan a su padre que no aparece en los colectivos que van pasando.	68
Figura N°27: Mi vecino Totoro. Gatobus, el personaje que solo pueden ver Satzuki y Mei.....	69
Figura N°28: El viaje de Chihiro. Pasillo de un SPA en el mundo mágico. Se pueden apreciar las típicas puertas de papel japonesas.....	70

Figura N°29: El viaje de Chihiro. Exterior del SPA en el mundo mágico. Se aprecian las puertas externas corredizas en madera, típicas de Japón.....	70
Figura N°30: La princesa Mononoke. Guerreros japoneses con vestimenta <i>Samurái</i>	71
Figura N°31: La princesa Mononoke. Personas comiendo con palillos.....	71
Figura N°32: La princesa Mononoke. Kodamas en el bosque (espíritus ancestrales de la mitología japonesa. Se los conoce como “guardianes de los bosques”.....	72
Figura N°33: La princesa Mononoke. El Dios ciervo por sobre el bosque. Para el sintoísmo los ciervos son animales sagrados por su relación con los dioses.....	72
Figura N°34: La princesa Mononoke. Personaje que a lo largo de la película aparece sobre los <i>Geta</i> y Miyazaki trabajó tomas y primeros planos específicos mostrándolos y haciéndolos relevantes.....	74
Figura N°35: Mi vecino Totoro. Presencia de <i>Torii</i>	74
Figura N°36: Mi vecino Totoro. <i>Torii</i> en imagen de plano del campo japonés.....	75
Figura N°37: El viaje de Chihiro. Presencia de <i>Torii</i> en el bosque.....	75
Figura N°38: El viaje de Chihiro. Haku, es el drágon mitad niño mitad <i>ryu</i> que acompaña a Chihiro.	76
Figura N°39: El viaje de Chihiro. Haku tomando vuelo sobre paisaje japonés.....	76
Figura N°40: El viaje de Chihiro. Plano al pie de Chihiro durmiendo en el piso.....	78
Figura N°41: El viaje de Chihiro. Habitación de las empleadas del spa.....	78
Figura N°42: Mi vecino Totoro. Tatsuo Kusakabe, padre de las niñas, durmiendo sobre tatami...79	
Figura N°43: Mi vecino Totoro. Satzuki y Mei recostadas en el piso de su habitación.....	79

Problema

El anime es un tipo de filme japonés y Studio Ghibli es un gran referente en este género. Pensamos que por ser un género tan tradicional nos mostraría cuestiones de la idiosincrasia japonesa y nos planteamos la problemática de cómo (qué marcas y elementos) construyen a la cultura japonesa en las películas de Studio Ghibli, de manera que se transformaran en el espectador en una especie de conocimiento sobre Japón.

Seguro existirían marcas que el propio género le exige al film, pero habría otras propias del sesgo del autor. El autor es el que decide qué quiere contarnos, qué quiere que veamos, y allí hace un recorte. También recorta al elegir los distintos lenguajes o artilugios que construyan en el espectador “la imagen de”. Ahí deberíamos buscar para entender con qué y cuándo Miyazaki construye cultura.

El mayor desafío es poder ir en profundidad y buscar más allá de la superficie, de lo que el autor hace explícito, seguro habrá elementos ocultos que el autor nos va dejando. Debemos estar atentos a no caer en la tentación de quedarnos con la primera impresión e indagar y utilizar la extrañeza, de manera de encontrar la mayor cantidad de marcas.

Buscaremos en el film cómo construye Ghibli la cultura y qué aspectos nos hace visibles, sabiendo siempre que hay más y que esto es sólo una parte que eligen mostrarnos. Preguntamos por qué, una de las principales respuestas fue que confiábamos en la fuente, el Studio Ghibli, uno de los más importantes productores de animé a nivel mundial. Así y todo, seguimos cuestionando sobre la veracidad de la fuente y comenzamos a preguntarnos sobre qué nos había dado la pauta de que la cultura japonesa era de cierta manera y lo estábamos repitiendo.

Llegamos finalmente a plantearnos la problemática de cómo (qué marcas y elementos) construyen a la cultura japonesa en las películas de Studio Ghibli, de manera que se transformaran en nosotros en una especie de conocimiento.

Marco de Referencia

Breve recorrido histórico del Anime

Las animaciones de origen japonés se creen que comenzaron a principios del SXX, el primer cortometraje animado es realizado por Katsudo Shashin en 1907 y es conocido como “El mono y el cangrejo”, considerado la primera animación del país nipón.

El anime comenzó a tener forma alrededor de 1917, el productor más conocido en aquel entonces era Seitaro Kitayama. Esta industria se formó en un período de mucha represión y censura en Japón, un país que pasaba por una etapa fascista incluso, dada la situación, el anime surgió como un espacio de expresión para la época y que aún así sufrió la censura por parte del estado.¹

Una pieza reconocida de este período fue “Momotaro: el dios de las olas” (1943), este cortometraje hace analogía al ataque de Pearl Harbor, trata sobre un grupo de animales que manejan barcos siendo combatidos por la armada norteamericana. En el período postguerra mundial, la industria cinematográfica y por lo tanto también la animación, sufrieron una gran caída de producción dado a que las condiciones económicas de Japón no pasaban un buen período.

A medida que la industria cinematográfica caía, el manga (comic japonés) crecía cada vez más debido que era una forma de entretenimiento mucho más económica para consumir por el público general.

Próximos a la década de los 80`, la animación japonesa comienza a llegar a distintas partes del mundo. Series como Heydi, Candy y Marco llegarían a tener una popularidad internacional. Específicamente un género será el que mayor repercusión tendrá en el exterior y por el que muchas personas identifican al anime: Mecha (anime cuyo eje central son robots gigantes que pelean).

El animé se convertirá en una industria japonesa multimillonaria, sus causas son varias pero entre ellas podemos destacar la llegada de internet que permitió una mayor difusión del género y la gran variedad de temáticas que abarca como expresión

¹ Historia del Anime https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_anime

artística. El anime es quizás una de las expresiones artísticas con más variedad de géneros y subgéneros propios que hay. Entre los fanáticos y amantes del anime existen muchísimas clasificaciones personas y propias en cuanto al anime, pero decidimos utilizar las clasificaciones provistas por el blog UMAICHA² dado que en el marco académico no hay una clasificación “oficial” y “homogénea” del anime:

Los géneros más conocidos son:

Mecha: este género pertenece al cual podemos encontrar la presencia singular de robots gigantes. (Neon Genesis: Evangelion es un claro ejemplo de una serie tipo Mecha).

Shonen: es un género donde se expresa el Bushido, el orgullo y la cultura del guerrero, muy conocido entre los adolescentes japoneses. (Series como Dragon Ball Z, Naruto, etc.).

Kodomo: este tipo de anime se encuentra dirigido a un público más bien infantil, como ejemplo podemos diferenciar a Pokémon y Digimon.

Cyberpunk: este género refiere al mundo ficcional, suele tratar de una situación pos apocalíptica, donde la humanidad depende de la tecnología para subsistir.

La cultura Otaku

Según la tesista Lucía Balderrama, el término Otaku puede tener muchas acepciones, no existe una traducción concreta de lo que significa la palabra, sin embargo, está compuesta por los kanjis (ideogramas usados como escritura en algunos países orientales como China, Corea y Japón) “O”, que es un sufijo que presta un carácter de respeto y “Taku”, que significa casa; en conjunto Otaku, es una manera de decir “de su casa”. (*La elaboración del ser Otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno*, Lucía Balderrama: 2009)

Hoy en día este término es utilizado de manera peyorativa en Japón. El Otaku refiere a un estereotipo de persona muy introvertida, marcado por una fuerte adicción al anime japonés, como también puede estarlo por los videojuegos y cuyo estilo de vida

² Clasificación Anime <https://blog.umaicha.com/tipos-anime-conoce-los-mas-representativos/>

se caracteriza por ser ocioso. “Esta idea de desconectarse de la sociedad a cambio de un mundo de fantasía es un tema central de la identidad Otaku” (Dela Pena, 2006, p 11)³

Según el bloguero Michael Cantón, del sitio web “Imperio Anime”, el famoso periodista japonés, Alio Nakamori hizo un estudio a partir de una serie de asesinatos realizados por un joven japonés que resultó ser un “Otaku”, su nombre es Tsutomu Miyazaki y era conocido como “el Asesino Otaku”. Según Nakamori el Otaku es descrito de la siguiente manera:

“Se trata de una persona delgada, medio anémica, con anteojos de marco plateado, que el pelo le cae por encima de la frente. Es como un cerdito blanco, con el pelo cortado como con molde. Si es una mujer, de piernas gruesas y medias blancas. Se sienta al fondo del aula y pasa inadvertida, de apariencia triste y con pocos amigos. Si es un hombre, le gusta ciencias, pasa horas viendo computadoras en las tiendas, anteojos gruesos, y es el primero en hacer fila para pedir autógrafos de sus artistas preferidos. De apariencia frágil, estudia en un lugar reconocido.”

En esta descripción podemos observar el estigma, prejuicio y discriminación que existe en Japón hacia la cultura Otaku y por consiguiente a lo que representa. No es inusual que una sociedad tan competitiva y perfeccionista como la japonesa se critique este estilo de vida. El japonés promedio entiende que una persona es valorada de acuerdo con su nivel de productividad.

A diferencia de Oriente, en Occidente ser un Otaku está bien visto, significa que esa persona sabe realmente de Anime y Manga y que por lo general entiende mucho de la cultura japonesa e incluso entiende su idioma, lo cual es todo un desafío.

Más allá de todo, la imagen de los Otaku ha cambiado para mejor en Japón, producto del avance de internet y los medios de comunicación, estos medios dieron lugar a que

3

Otaku: Images and Identity in flux
<http://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1012&context=curej>

el Otaku pueda expresarse de manera más libre y con un alcance a una comunidad mucho más grande que al tener características de personas introvertidas, internet es un gran aliado.

Objetivos

Objetivo General

Analizar de qué manera se representa la cultura japonesa las películas de anime de Studio Ghibli. Caso “Mi Vecino Totoro”, “La princesa Mononoke” y “El viaje de Chihiro”.

Objetivos Específicos

1. Dilucidar elementos y valores culturales del Japón en las tres películas seleccionadas de Studio Ghibli para comprender qué aspectos de Japón nos muestran los filmes.
2. Identificar estrategias y recorrido de Studio Ghibli en la industria del anime.
3. Esclarecer qué modalidades, expresiones y estrategias de representación de la cultura japonesa operan la filmografía seleccionada.
4. Indagar sobre qué elementos propios de la industria audiovisual se vale Studio Ghibli para contarnos aspectos centrales de la cultura japonesa.
5. Identificar elementos denoten construcción cultural en las imágenes y los diálogos.
6. Esclarecer qué idea de cultura japonesa transmiten las películas de Studio Ghibli.

Hipótesis

El animé de Studio Ghibli reproduce una estructura determinada de valores de la cultura japonesa diferente al animé tradicional más conocido en la cultura popular occidental.

Marco teórico

La cultura es un concepto clave que se encuentra presente a lo largo de todo este proyecto de investigación. Existen extensas definiciones del concepto “cultura” y por sobre todo de distintos autores que pertenecen a distintos movimientos o corrientes de estudio.

Si bien existen muchas definiciones, todas comparten un mismo concepto o punto de partida, la cultura es “evolución”, la mayoría de los autores que escriben sobre cultura infieren o explicitan que la misma implica un proceso de evolución, como individuos y sociedad.

Cuando surgió el concepto por primera vez como lo conocemos hoy, fue en SXIX y refería a el proceso de transformación o mejora del individuo mediante la educación para motivos con un fin altruista/humanitario⁴. Posteriormente en el SXX, el concepto de cultura fue siendo refinado y fue tomado por distintas vertientes. En líneas generales, engloba a todos los procesos humanos que no dependen únicamente de la herencia genética del ser humano.

Dentro del sinfín de autores que dilucidaron este concepto, A. Kroeber y C. Kluckhohn (*Culture. A critical Review of Concepts and Definitions*, 1952) ofrecieron la siguiente definición que bien podría utilizarse como resumen de todas las concepciones previas: “La cultura consiste en patrones de comportamiento, explícitos e implícitos; adquiridos y transmitidos mediante símbolos, que constituyen los logros distintivos de los grupos humanos, incluyendo su plasmación en utensilios. El núcleo esencial de la cultura se compone de ideas tradicionales (es decir, históricamente obtenidas y seleccionadas) y, sobre todo, de sus valores asociados...”

Esta definición refleja la idea de evolución como parte de la cultura, implica que significa ideas tradicionales y patrones de comportamiento, siendo estos un producto de logros entre grupos humanos que, a partir de experiencias, saberes y conocimientos acumulados de generación en generación por la raza humana, es que

⁴ Cultura <https://es.wikipedia.org/wiki/Cultura>

evolucionamos y “cultivamos” nuestro saber, como ser universal e histórico y en torno a nuestras aspiraciones como sociedad y también individuos.

Habiendo dicho esto podríamos entender que la sociedad japonesa tiene una cultura forjada desde su historia como sociedad y que acumuló “saberes”, “experiencias” y “conocimientos” que fueron parte de un proceso permitió que lleguen como sociedad e individuos al punto en que se encuentran hoy. Y es gracias a la reproducción de estos valores mediante largometrajes como los de Studio Ghibli que estos valores serán transmitidos de generación en generación y continuarán en la cultura japonesa.

Para nuestro proyecto de investigación el concepto de cultura que más se alinea con los objetivos planteados es a partir de la definición marxista, la cual se alinea con la escuela de pensamiento de Frankfurt. Karl Marx entendió a la cultura como algo intrínseco al modelo de producción capitalista, según él autor, la cultura es parte de la lucha por el dominio de las relaciones sociales de producción. Dentro de la ideología marxista, la cultura es una herramienta para la reproducción de las relaciones sociales de producción, lo cual permite que la desigualdad entre clases continúe con el paso del tiempo y de esta manera sobreviva el capitalismo como modelo económico y social. Es por ello que más adelante, Adorno y Horkheimer serán los pensadores que dentro de la escuela de Frankfurt se verán influenciados por este concepto de cultura marxista y desde allí desarrollarán lo que hoy conocemos como “Industria Cultural”.⁵ El concepto de Industria Cultural surgió a partir de los estudios realizados por Adorno y Horkheimer, cuyos lineamientos van de la mano con los planteados por intelectuales como Hegel y Marx.

Adorno y Horkheimer presentan al concepto de *Industria Cultural* como una crítica al proceso de creación, producción y distribución de bienes culturales, siendo de estos los más conocidos: el arte (cine, televisión, pinturas, teatro, baile, etc.), diseño, la gastronomía, etc. El concepto de Industria Cultural está intrínsecamente relacionado al de Cultura de Masas, el cual desarrollaremos más adelante.

⁵ Cultura y Escuela de Frankfurt, Industria Cultural https://es.wikipedia.org/wiki/Industria_cultural

Lo que ambos autores proponen en un principio, es una profunda crítica a los medios de comunicación que comenzaron a desarrollarse sobre la base del fin de la segunda guerra mundial. Estos, parten del concepto de “amusement” brindado por uno de los mayores representantes del desarrollo de industria cultural, que son los Estados Unidos.

El concepto de *amusement* propone un espacio donde aquel trabajador dentro del sistema capitalista decide buscar un “espacio de entretenimiento” para poder alivianar las tensiones luego de sus jornadas laborales para luego tener nuevas energías para continuar trabajando. En el libro que escribieron, “*La industria Cultural, Iluminismo como mistificación de las masas*” (1944-1947), Adorno y Horkheimer definen el “amusement” de la siguiente manera:

“El amusement es la prolongación del trabajo bajo el capitalismo tardío. Es buscado por quien quiere sustraerse al proceso de trabajo mecanizado para ponerse de nuevo en condiciones de poder afrontarlos. Pero al mismo tiempo la mecanización ha conquistado tanto poder sobre el hombre durante el tiempo libre y sobre su felicidad, determina tan íntegramente la fabricación de los productos para distraerse, que el hombre no tiene acceso más que a las copias y a las reproducciones del proceso de trabajo mismo. El supuesto contenido no es más que una pálida fachada; lo que se imprime es la sucesión automática de operaciones reguladas”.

Más adelante, Adorno desarrollaría mejor la idea de industria cultural y pasa a explicar de la siguiente manera, en su libro “*La Industria Cultural*” (1967):

“Toda la praxis de la industria cultural aplica decididamente la motivación del beneficio a los productos autónomos del espíritu. Ya que en tanto que mercancías estos productos dan de vivir a sus autores, estarían un poco contaminados. Pero no se esforzaban por alcanzar ningún beneficio que no fuera inmediato, a través de su propia realidad. Lo es que es nuevo en la industria cultural es la primacía inmediata y confesada del efecto.... La autonomía de las obras de arte, que ciertamente no ha existido casi jamás en forma pura, y ha estado siempre señalada por la búsqueda del efecto, se vio abolida finalmente por la industria cultural.”

Lo que propone Adorno es ver a la industria cultural como un proceso que hizo del arte y otras materias de expresión humana como productos mecanizados en serie cuyo fin último es convertirse en una mercancía para el beneficio inmediato de su autor. Por eso que es que describe al final de la cita a las obras de como carentes de autonomía a causa de la industria cultural.

Tanto Adorno como Horkheimer plantean que el fin último de la Industria Cultural es realizar la transformación del arte como espacio de expresión a ser parte de un producto dentro de un circuito de consumo como el descrito en referencia al “amusement”. Es mediante este proceso que La Industria Cultural pasa a ser una herramienta esencial del capitalismo para su continua reproducción como movimiento y sistema económico.

A partir de esto último podemos señalar que en Japón luego de la segunda guerra mundial comenzó un proceso de industrialización e occidentalización que repercutió en todas las esferas económicas y sociales del país. Así de fuerte fue la influencia de los Estados Unidos en el país del sol naciente que afectó directamente en la producción del Anime.

En contraste con la fenómeno de “industria cultural” queremos abordar de qué manera surgió y se fue desarrollando el estudio de animación japonés, Studio Ghibli, el cual surgió en 1985 en un contexto de un Japón sumamente industrializado, donde varios estudios de animación japonés se encontrasen bajo la influencia del fenómeno de industria cultural y produjeran animaciones mecanizadas, con el objetivo de producir muchos proyectos de manera simultánea, de los cuales se pudiese sacar un buen provecho económico pero sin prestar tanta atención en el proceso de producción, en el mensaje o pensar el anime como arte.

Studio Ghibli se fundó con la visión del director Hayao Miyazaki, el cual podría decirse que en su momento tenía una fuerte ideología comunista y sindicalista, cuyos valores se verían directamente asociados con los largometrajes producidos por la casa de animación y que irían en contra de la concepción capitalista de industrialización del anime.

Según la escuela de Frankfurt, la cultura de masas es un concepto que se desprende de la teoría de industria cultural, la cultura de masas es producto de una sociedad de masas, donde los individuos como grupo están bajo un mismo lineamiento ideológico, caracterizado por la falta de carácter e individualidad dentro de la sociedad.

Según Adorno *“la masa sigue la misma cosa”*, es decir que en términos generales, es un sector de la sociedad que consume lo mismo, y por sobre todo que consumen lo que se les da. Por lo tanto, en términos de Marx, significa que la burguesía impone un producto, un bien, o servicio cultural, el cual será tomado por esta “masa” y naturalizado como parte de ella, de esta manera perdiendo su libertad de expresión.⁶

La masa se caracteriza por ser considerada por los grupos de hegemonía como “superficial”, por ello es que es para los sectores de la burguesía un modelo donde la distribución masiva de bienes de consumo cultural es efectiva, global y rápida mediante los medios de comunicación. (Adorno, Theodor; Horkheimer, Max. *Dialéctica de la Ilustración*. pp. 165-212)⁷

El modelo de cultura de masas nos permite abordar desde una mirada capitalista como es que el Anime industrializado, en la década de los 80´ y 90´ es tomado por las masas como un bien de consumo cultural que repercute a nivel global y se transmite rápidamente mediante los medios de comunicación masiva. El anime en esta forma de consumo pierde su característica de producto “puro”, lejos de ser un bien artístico y más cercano a un producto de consumo “superficial”.

En cuanto al lenguaje cinematográfico existen muchos autores que escribieron sobre el tema, pero tomaremos particularmente a dos autores, Francesco Casetti y Federico di Chio. Ambos escribieron teoría en cuanto al lenguaje cinematográfico y en el libro “Cómo Analizar un Film” realizan un recorrido exhaustivo de cómo se debe analizar un largometraje. De estos autores tomaremos una serie de elementos u herramientas para poder desarrollar las estrategias discursivas utilizadas por Hayao

⁶ Cultura de Masas https://es.wikipedia.org/wiki/Cultura_de_masas

⁷ Dialéctica de la Ilustración <https://comunicacionyteorias1.files.wordpress.com/2011/08/horkheimer-m-y-adorno-t-w-dialectica-de-la-ilustracion.pdf>

Miyazaki en los filmes seleccionados, como también códigos, signos y formas de representación que existen para las variables seleccionadas.

Un filme tiene como objetivo representar un mensaje mediante la comunicación audiovisual. Las imágenes junto con los sonidos expresan y significan un lenguaje que solo el narrador y el espectador están compartiendo. Mediante el simple juego de la iluminación se puede crear un contexto para una imagen, como también sucede con los sonidos que pueden o no estar presentes. En palabras de los autores, “representar” significa: “El término de representación, de hecho, viene a significar, por un lado, la puesta en marcha de una reproducción, la predisposición de un relato, y por otro la reproducción y el relato mismos. En una palabra, con el mismo término se indica tanto la operación o el conjunto de operaciones a través de los cuales se opera una sustitución, como el resultado de esa misma operación.”

(Cassetti, Di Chio 1990, p.121).

A partir de esto podemos ver que cuando el director Hayao Miyazaki, pone en escena un mensaje, este mismo puede ser una interpretación de la realidad que concibe el director o una proyección de un deseo o una manera de concebir esta realidad. De cualquier manera, supone una operación en la que se quiere representar un mensaje o relato.

Para analizar un filme debemos “segmentar y estratificar”, según los autores: “se segmenta y se estratifica, se enumeran y se reordenan los elementos, se reúnen en un complejo unitario y se les da una clave de lectura, confiando en haber comprendido mejor la estructura y la dinámica del objeto investigado. Esto quiere decir para nosotros analizar, cualquiera que sea el objeto de la investigación.” (Cassetti, Di Chio 1990, p.35). Por lo tanto, debemos descomponer la linealidad del film y segmentarlo en unidades de análisis acorde a nuestra intención como proyecto de estudio. Las tres variables que utilizaremos serán “La juventud protagónica y la relación con los mayores”, “La conciencia de la Naturaleza” y “El realismo mágico”, la intención es abordar estas tres temáticas al largo de los tres films elegidos y tomarlas como capítulos principales para desarrollar la tesina. dentro de cada capítulo habrá subcapítulos, que abordarán los distintos elementos particulares a analizar. El procedimiento de desarrollo será primero plasmar el análisis cinematográfico para

luego llevarlo a la teoría comunicacional, de signos y símbolos y más concretamente a la manera en que la cultura japonesa es representada por Miyazaki.

Según Cassetti y di Chio (1990), “un film expresa, significa, comunica, y lo hace con medios que parecen satisfacer esas intenciones; por ello entra en la gran área de los lenguajes.” (p.66) Es por ello que debemos optar por una mirada lingüística a la hora de analizar un film. Dentro de esta forma encontramos tres elementos o figuras que aparecen lingüísticamente en un filme: *las materias de expresión o de significantes*, luego acompañada por una tipología de *signos*, los cuales finalmente se relacionan con una gran variedad de *códigos* dentro de la virtualidad fílmica. Tomaremos distintos elementos pertenecientes a esta mirada lingüística en orden de esclarecer las unidades de análisis seleccionadas para estudiar el lenguaje cinematográfico de la filmografía elegida.

Continuando por la línea lingüística, tomamos el concepto de “signo lingüístico” abordado por Charles Sanders Peirce, autor perteneciente a la corriente lógico-pragmática y autor junto a Ferdinand de Saussure de la “Teoría general de los Signos”. Peirce desarrolló la “Semiótica” como teoría que aborda el estudio de los signos, según el autor un signo es aquello que ocupa un lugar en sustitución de otra y que tiene sentido para un individuo, bien podría asociarse esta concepción con el concepto desarrollado por F. Cassetti de la representación. Peirce define al signo de la siguiente manera: “Un signo o representamen es algo que representa algo para alguien... Se dirige a alguien, es decir, crea en la mente de esa persona un signo equivalente o quizás aún más desarrollado. A este signo creado yo lo llamo el Interpretante del primer signo»” (Peirce 1987 p. 144-245). Por lo tanto, podemos tomar que la obra y los mensajes que Hayao Miyazaki proyecta en sus largometrajes son efectivamente un signo para él, en su contexto, biografía y cultura que está dirigido a un público imaginario, ideal, el cual adopta ese signo y tiene un sentido en su realidad.

Seguimos con el concepto “representación” de Cassetti y di Chio, vamos a explayarnos brevemente en qué consiste según los autores y como es que se analiza la representación. Según los autores el filme se forma a partir de un escenario, una subjetividad que el propio autor presenta y en la retrata, la representación es este

proceso. Existen tres niveles de la representación: “hemos distinguido tres niveles en los que puede rastrearse la representación (niveles que también pueden llamarse etapas productivas): respectivamente, la puesta en escena, con su presentación de contenidos; la puesta en cuadro, con su activación de modalidades de asunción y restitución de estos mismos contenidos; y la puesta en serie, con su activación de la asociación entre las imágenes.” Luego los autores distinguen una noción de “mundo” que sostiene estos tres niveles, en palabras de ellos, este mundo es “el espacio y el tiempo”. (Cassetti, Di Chio 1990, p.164)

Así como los autores denotan que “Cada film, por lo tanto, se caracteriza por lo operativización de sólo algunas de las categorías examinadas” (Cassetti, Di Chio 1990, p. 165) nosotros a su vez solo tomaremos algunas de ellas para nuestro proyecto.

Marco metodológico

Trabajaremos sobre una selección de filmes de Studio Ghibli. La muestra se compone de 3 películas: “El viaje de Chihiro”, “La princesa Mononoke” y “Mi vecino Totoro”. Buscaremos y analizaremos las marcas que el director deja sobre aspectos culturales de Japón.

El tipo de investigación que abordamos será cualitativa y etnográfica, en tanto nos permite analizar cada variable (la juventud protagónica y la relación con los mayores, la conciencia de la naturaleza, el realismo mágico) y comprender qué nos quiere decir Miyazaki sobre la cultura japonesa. El análisis documental y la categorización, buscaremos encontrar y sistematizar las marcas de construcción cultural dentro de cada variable.

A partir del análisis del contenido, del discurso y con elementos de la semiótica abordaremos las distintas marcas para desestructurar los elementos que libera en el animé y acercarnos así al objetivo de la investigación.

Trabajaremos con fuentes primarias, específicamente cada filme original alojado en la plataforma Netflix.

Para profundizar sobre el objeto de estudio analizaremos las variables seleccionadas a partir de elementos mínimos como la imagen, la secuencia y los diálogos. Allí buscaremos indicios de elementos culturales del Japón, aquellos que a través del film forman una opinión en el espectador.

“La juventud y la relación con los mayores”, nos permitirán entender el tipo de vínculos entre las personas, particularmente entre generaciones o estratos sociales diferentes (padre-hijo, joven-adulto, campesino-profesional, etc.) y la valoración de unos para con otros. Esto habla de la cultura de un país y su sociedad, sobre la educación, las relaciones, la familia y la valoración del prójimo.

“La conciencia de la naturaleza”, nos permite profundizar sobre cuestiones que trascienden la relación entre humanos y abordar la relación de éstos con el entorno, su percepción del mundo, importancia del medioambiente, conciencia sobre el planeta, el hábitat, lo originario del mundo y la vida. La relación de los hombres con

la naturaleza siempre ha sido un hito que marca determinadas características culturales de una sociedad, aquellas que entienden que es parte esencial de la vida y la protegen, o aquellas que la ven como un recurso para explotarla, por ejemplo.

“El realismo mágico” es un aspecto que nos interesa para comprender y profundizar sobre las creencias de una cultura determinada.

Esta tesina se basará en el análisis audiovisual, a través de la identificación y recolección de marcas visuales y discursivas.

Unidad de analisis	Variables	Categorías	Indicadores
Tres películas de Studio Ghibli: "La princesa Mononoke", "El viaje de Chihiro" y "Mi vecino Totoro".	La juventud protagónica y la relación con los mayores	Discurso	Citas, valoración del otro.
		Filiación	Tipo de parentesco o union.
	La conciencia de la Naturaleza	Relación humano-naturaleza	Citas
			Escenas
	El realismo mágico	Discurso	Figuras retóricas: hipérbole, personificación, metáfora.
		Imágenes	

Capítulo I

El Animé

1.0 Historia y Evolución del Animé

1.1 Primeros pasos

En este capítulo tomaremos en cuenta la línea histórica de desarrollo de la industria del anime propuesta en el libro de “El mundo invisible de Hayao Miyazaki” por la autora Laura Montero Plata.

Muchos investigadores ubican los inicios de la animación japonesa a comienzos del siglo XX, Laura Montero Plata (2012) da cuenta que podríamos señalar que el inicio del anime fue con el *senga eiga* (películas de líneas dibujadas) que más adelante se conocerían como *doga eiga* (películas de dibujos en movimiento), dentro del marco de referencia de este proyecto señalamos como el primer cortometraje animado al “El mono y el cangrejo”, realizado por Katsudo Shashin en 1907.

Otros historiadores, como Guido Tavassi (2010) señalan como el primer fragmento del Animé al “Matsumoto Fragment”, cuyo nombre está puesto por el descubridor del fragmento en 2005, el investigador Matsumoto Natsuki. El fragmento fue descubierto en una residencia privada en la ciudad de Kyoto, consiste en un niño vestido de marinero escribiendo en una pizarra y tiene una duración de tres segundos. El fragmento se cree que fue realizado en el año 1907.

Más adelante, a fines de la primera guerra mundial, algunos artistas del manga comenzarían a experimentar con lo que hoy conoceríamos como anime. Entre ellos podemos señalar el caso de Oten Shimokawa, que en 1916 le encargarían por parte de la compañía de animación nipona, Tenkatsu, una película en base a “dibujos”. Simultáneamente el artista plástico, Seitaro Kitayama, fue quien por cuenta propia realizó el film animación conocido como “La batalla del mono y el cangrejo”, el cual sería financiado por la empresa Nikkatsu. Ambos serían quienes darían los primeros inicios para comenzar a experimentar con el cine de animación japonés,

aprovechando de sus raíces como artistas plásticos y dibujantes del mundo del *mangaka*.

Un tercer artista, con lineamientos más políticos que los previos, sería el tercero en realizar un film en el año 1917. El dibujante de manga, Sumikazu Kouchi, sería quien desarrollaría los dibujos para la película conocida como “Hekonai Hanawa y su nueva espada”⁸.

Antes de continuar con el proceso que posterior a la segunda guerra mundial llevará a lo que conocemos hoy realmente como Anime. Es pertinente desarrollar el Manga como género de historieta propia del país nipón, el cual dará una base sobre la cual desarrollar los dibujos de animación japonesa.

Manga y Anime

Así como también el anime, el Manga es un elemento propio de la cultura japonesa y de consumo masivo, no solo tiene una gran relevancia en su país natal sino también a nivel internacional es reconocido.

Manga significa “dibujo informal” en japonés, está compuesta por dos “kanji”; *man* (informal) y *ga* (dibujo). Surgió como la unión entre dos elementos, la pintura de origen japonés y las historietas provenientes de occidente.⁹

El manga como el animé comparten posee diversos géneros para distintas edades y estratos sociales de la población, tales como: *Kodomo* (niños, infantil), *Shonen* (chicos adolescentes), *Shojo* (chicas adolescentes), *Seinen* (hombres adultos) y *Josei* (mujeres jóvenes adultas). Es muy importante para el anime porque muchas series de televisión serán reversiones del manga realizadas en formato audiovisual.

El manga es un formato de historieta que se lee de derecha a izquierda (o de atrás para adelante). Según el autor Scott McCloud (1995), es común que en el manga se

⁸ Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_anime

⁹ Recuperado de: <https://japonpedia.com/historia-del-manga-y-el-anime-cultura-japonesa/>

represente a los protagonistas como escenarios y objetos de una manera más realista que a su referente el cómic u historieta occidental.^{10 11}

A pesar de haber notables diferencias con las historietas en occidente, el manga por influencia de su mayor representante, Osamu Tezuka, se reconoce porque sus personajes poseen grandes ojos, propios del mundo occidental y del estilo de Disney, compañía que influyó fuertemente el trabajo de Tezuka.

Este último será quien luego tendrá que realizar uno de los primeros filmes de la productora Toei Doga, la cual será la pionera a mediados del SXX en la industrial del anime: “En 1960, un film realizado por la Toei Doga volvería a marcar un hito en la historia del anime al encargar al mangaka Osamu Tezuka la codirección de “El viaje a Occidente” (Saiyuki) junto a Yashubita –el realizador estrella del estudio de animación. Basado en parte en el cuento chino “La leyenda del rey mono” (Hsiyu chi, siglo XVI) de Wu Ch’eng-en y en un manga del propio Tezuka, “La leyenda de Son Goku” (Boku no Son Goku, 1952-1959), la fábula narra cómo Son Goku debe acompañar a Buda en su viaje por Occidente” (Montero Plata, 2012, p.24)

El manga como lo conocemos hoy comenzó a tener forma a partir de los trabajos de Tezuka junto con otros artistas como Machiko Hasegawa, luego de la segunda guerra mundial en Japón, y de que el país nipón quedase golpeado por su derrota, el manga surgiría como un medio de entretenimiento postguerra. Uno de los ejemplos más claros y conocidos de esta época sería “Astroboy” un manga infantil perteneciente a la revista “Manga Shonen” que tendría una repercusión de nivel internacional y el cual sería realizado por el mismo Tezuka.¹²

En simultáneo con esta línea temporal, podemos ver como el concepto mencionado por la autora Laura M. Plata (2012), de “doga eiga” (películas de dibujos de movimiento) pasaría a llamarse por el vocablo animeshon, que luego daría lugar a la abreviatura anime, en palabras de la autora: “En coincidencia con esta iniciativa de industrialización durante el periodo de posguerra –y consecuentemente con la línea

¹⁰ *Cómo se hace un cómic: El arte invisible*, pág. 53, de [Scott McCloud](#). Ediciones B. Barcelona, 1995.

¹¹ Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Manga#cite_note-7

¹² Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Manga#cite_note-7

temporal que abarca la Ocupación americana (1945-1952)--, el término designado para las producciones animadas –*dogu eiga*—comenzó a ser desbancado por el vocablo *animeshon* (palabra japonesa escrita en katakana¹³ cuyo origen procedía del inglés *animation*).” (Montero Plata, 2012, p.24)

Es interesante señalar como el Anime actualmente es un elemento propio y nacional de la sociedad japonesa pero que sin embargo por lo que hemos señalado hasta el momento podríamos también indicar que sus raíces tienen una gran influencia del mundo de occidente.

Si bien el estilo de dibujo es original y distinto a lo que se venía haciendo hasta el momento, muchas de las temáticas que tiene también son influencia del mundo en occidente.

El propio Osamu Tezuka como mencionamos anteriormente, quien sería conocido como el padre del manga e incluso del anime estaría influenciado por occidente, como señala la autora Laura M. Plata (2012), en su libro *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*:

(...) tengamos en cuenta que muchos han considerado a Tezuka como el padre del anime moderno, además de padre del manga. Si bien es cierto que el autor introdujo y normalizó el uso de la narración cinematográfica, no lo es tanto que sus personajes salieran de la nada y que influyeran al resto de los autores. [...] porque Osamu Tezuka en ningún momento renegó de sus influencias y préstamos, basados fundamentalmente en los trabajos realizados por los hermanos Max y Dave Fleischer, por los de Walt Disney e, indirectamente, por la obra de Kenzo Masaoka. [...] De Disney tomó prestados principalmente los temas: en su animación más comercial –dirigida fundamentalmente a un público infantil—resaltaba el valor de la amistad, de la valentía, de la participación social, del amor y de la paz, etc., e incluía simpáticos

¹³ Uno de los dos silabarios que componen la escritura del japonés junto al sistema de kanji – ideogramas de origen chino. El katakana se usa normalmente para transcribir neologismos adaptados a otras lenguas, así como nombres extranjeros. (Laura Montero Plata, p.24)

animalitos que acompañan a los protagonistas [...] Su deuda con los hermanos Fleischer fue gráfica, concretamente centrada en el personaje de Betty Boop [...] las heroínas de Tezuka comparten la melena negra, alborotada y corta, los enormes ojos de alargadas pestañas y la minúscula boca y nariz. Por su parte, los personajes masculinos adoptan la peculiar fisionomía del personaje de Popeye(...) (p.29)

Observamos aquí gracias al labor de investigación de la Dra. Laura Montero, que aquél que es pensado como el padre del manga y posiblemente del anime también, tiene sus raíces, sus referencias en occidente y particularmente en Disney, por lo tanto, podemos observar que el anime es producto de un intercambio cultural y tener en cuenta que lo que hoy es tan pensado como propio de un lugar puede llegar a tener sus raíces en otro sector.

1.2 Toei Doga

Pasada la segunda guerra mundial, se fundó en 1956 el departamento de animación de la compañía cinematográfica Toei Company, Ltd. Este departamento sería el cual tomaría bajo su nómina al *mangaka* Osamu Tezuka, como también a otras importantes figuras del mundo del anime como Yasuo Otsuka y al, hoy famoso Hayao Miyazaki. El departamento creado, llevaría el nombre de “Toei Doga”; “*doga*” significa “animación” en japonés¹⁴.

Como menciona en su libro la Dra. LM Plata (2012), Toei Doga fue creada desde su origen con el objetivo de realizar largometrajes de animación para un público masivo y de esta manera ser una competidora directa de Disney. De este departamento de animación es de donde luego saldría el primer largometraje de animación en color del país nipón: “Panda y la serpiente mágica” (1958) de Taiji Yabushita.

¹⁴ Recuperado de:

[https://es.qwe.wiki/wiki/Toei_Animation#:~:text=\(%20%E6%9D%B1%E6%98%A0%E5%8B%95%E7%94%BB%E6%A0%AA%E5%BC%8F%E4%BC%9A%E7%A4%BEToei.fue%20renombrado%20a%20Toei%20Animation.](https://es.qwe.wiki/wiki/Toei_Animation#:~:text=(%20%E6%9D%B1%E6%98%A0%E5%8B%95%E7%94%BB%E6%A0%AA%E5%BC%8F%E4%BC%9A%E7%A4%BEToei.fue%20renombrado%20a%20Toei%20Animation.)

Toei Doga fue la primer gran compañía de animación japonesa y fue la precursora de lo que hoy conoceremos como anime a nivel internacional.

Años más tarde, en 1962 Osamu Tezuka fundaría en paralelo su propia compañía de animación, Mushid Pro. Fue a causa de diferencias con los directores en Toei Doga. Y casi en simultáneo, Toei Doga sumaría dos personas a su departamento de animación que serían luego quienes tendrían una gran repercusión en el anime contemporáneo "...en 1963 se sucedieron tres hechos de especial relevancia para la evolución del anime. En primer lugar, Toei Doga tomó la decisión de crear el puesto de director de animación como veremos en el libro El mundo invisible de Hayao Miyazaki de la autora Laura M.Plata:

[..] entre quienes es necesario destacar a Yasuo Otsuka –una de las figuras principales que contribuiría a la definición de la estética de la compañía y, por extensión, a la del propio Hayao Miyazaki, de quien Otsuka fue mentor y maestro. El segundo factor a tener en cuenta fue la incorporación de Miyazaki a la plantilla de Toei [...] el tercero estuvo vinculado a la constitución de Mushid Pro, en cuyo seno se crearía la primera serie de anime para la televisión: Astro Boy (Testwuan Atom, 1936-1966). (Montero Plata, 2012, p.26)

Con el fin de competir con el gigante de Disney y tomando la iniciativa de Toei, Tezuka lanzaría la serie de anime, Astro Boy. Este fue el primer paso a lo que se puede entender como la "industrialización del anime". Según la Dra. Laura M. Plata (2012), su principal recurso para poder realizar un episodio semanal fue lo que lo que se conocería como "animación limitada", (p. 28) y Raúl García (como se citó en Montero Plata, 2012) cree que este recurso implicaría un abaratamiento de costos porque privilegia un diseño de personajes sencillos, donde la imagen de fondo permanece fija y la sensación de movimiento se genera animando solo algunas partes del personaje.

Acorde a la autora Laura Montero Plata (2012), la necesidad de producir rápidamente y de bajos costos fue debido a que Disney realizaba animaciones de doce dibujos por segundo, mientras que con los recursos que tenía, Mushid Pro, solo podía realizar en

dos imágenes por segundo, salvando algunas escenas. A la par de Tezuka, Toei Doga, lanzó ese mismo año la serie de televisión “Ken, el niño lobo” (1963-1965) y otro tercer estudio de televisión dedicado al manga, Tatsunoko Production, lanzó una tercera serie de televisión llamada “Space Ace”.

Estos tres estudios de largometrajes y animación serían los que sentarían una gran influencia y la base para lo que hoy se conoce como el anime contemporáneo. Tanto Otsuka como Miyazaki, trabajando para la compañía Toei Doga, tenían sus propios proyectos y visiones respecto a cómo debería ser el anime y hacia donde tenía que apuntar. Ambos veían que el anime podía tener una vuelta de tuerca más y aplicarle un panorama más realista desde el dibujo como del desarrollo psicológico de los personajes.

Las inquietudes y visiones de ambos productores llevaron a que, a pesar de las diferencias con la bajada de línea de la empresa, realizaran el largometraje “Las aventuras de Hols, el príncipe del sol: La princesa encantada”. Esta película tendría una línea distinta a la de Toei que se caracterizaba, Bertrand Rougier (como se citó en Montero Plata, 2012) por “una línea editorial marcada por las adaptaciones de historias clásicas destinadas a un público infantil en las que debían incluirse simpáticos animalitos y canciones pegadizas”

Luego de que se estrenará la película en julio de 1968, se podría apreciar las grandes diferencias técnicas y en cuanto al desarrollo de la trama con el resto de las películas de Toei Doga hasta el momento. El filme no tendría mucho éxito, pero sería un antes y después en la carrera de Otsuka, Isao Takahata (director de Toei Doga) y Miyazaki.

Como veremos, según Laura Montero Plata (2012) muchos de los desencuentros ocasionados entre Toei Doga y los artistas: Otsuka, Takahata y Miyazaki, desencadenó en la retirada de las filas de la compañía por parte de los tres entre los años 1968-1971.

Años más adelante, la autora Laura Montero Plata (2012) señala que durante la década de los años setenta y ochenta, los tres artistas estarían trabajando en distintos proyectos juntos. Luego de Toei, pasarían a formar parte del estudio “A Pro”, donde

realizaron series como “Lupin the third” y películas como “Las aventuras de panda y sus amigos”. A su vez en estos tiempos, Takahata y Miyazaki pasarían a formar parte de la compañía “Zuiyo Eizo”, la cual será luego la empresa que invertirá también en la incorporación de Yasuo Otsuka (a pedido de Hayao Miyazaki) y apoyará los proyectos realizados por los tres artistas.

Dentro de este último estudio de animación es que Miyazaki recibirá la oportunidad de poder realizar su primera serie de televisión. Es a causa de esto, que el director junta a su equipo de Toei Doga y realizan en la serie “Conan, el niño del futuro” (1978). Esta es la primera serie que dará cuenta de las características que las filmografías de Miyazaki luego adoptaran: “...la serie terminó abordando muchos de los rasgos que el autor ha presentado a lo largo de su carrera: protagonismo de infantes, el conflicto entre el hombre y la naturaleza, la presencia de estructuras aéreas, etc” (Montero Plata, 2012, p.35)

A partir de 1980, la doctora Laura Montero Plata (2012) afirma que comenzaron los primeros esbozos de Hayao Miyazaki en lo que luego sería las creaciones de sus filmes más conocidos. Mientras realizaba la dirección para la serie “Lupin III”, Miyazaki realizó una serie de bocetos y panales que darían nacimiento a películas como “La princesa Mononoke” y “Mi vecino Totoro”.

Como veremos en el libro de Laura Montero Plata (2012), en el transcurso de los años 1980-1984, Miyazaki formaría una relación con el entonces grupo empresarial Tokuma Shoten, a través del redactor jefe de la revista manga “Animage”, llamado Toshio Suzuki. Este último será quien le abriría las puertas a Miyazaki a recibir financiación del grupo Shoten para realizar el primer gran éxito del director, conocido como “Nausicaa del Valle del Viento”. La película fue estrenada en el año 1984 y fue realizada junto a la ayuda de Isao Takahata como productor. El largometraje tendría recaudaciones en cine por el monto de 6.712.206 millones de euros¹⁵.

¹⁵ Todos los datos de recaudación desde 1984 hasta 2000 se han extraído del Ghibli Ippai Special, emitido en la cadena de televisión Japonesa Nippon Tv en julio de 1998, y de la página web <http://www.aic.gr.jp/anime/ghibli/list.html> (L. Montero Plata 2012, p.41)

1.3 Studio Ghibli

Con una gran experiencia de por medio, Isao Takahata y Hayao Miyazaki decidieron formar su propio estudio de animé. Para ello contaron con el apoyo del presidente de Tokuma Shoten, Yasuyoshi Tokuma, que dio el dinero necesario para la fundación de Studio Ghibli en 1985.

Una vez fundado Studio Ghibli, los directores decidieron tomar a Toshio Suzuki (redactor jefe de Animage) como productor. Una de las razones de querer formar su propio estudio de animación según según Laura Montero Plata (2012), en El mundo invisible de Hayao Miyazaki es:

El deseo de querer establecer su propia empresa cobraba sentido si se tiene en cuenta la desazón que ambos realizadores experimentaron en relación con el camino que el anime estaba tomando en los años ochenta. Las series de animación florecían por doquier y la calidad gráfica y las historias habían quedado reducidas a la mínima expresión. Así, el estilo inicial estipulado por Toei Doga, a semejanza de los libros de ilustraciones para niños, había acabado sepultado bajo nuevas series y manga que privilegiaban la rapidez de producción instaurada por Tezuka para posibilitar la aparición de cuarenta programas semanales animados para la televisión. (p.42)

Podemos ver como ambos directores tenían una visión distinta del mundo del anime y como se venía gestionando hasta el momento. Si bien fueron de cierta manera “parte” de este proceso de industrialización, no compartían la misma idea de anime y menos que todo tenían como objetivo realizar largometrajes bajo la doctrina de “animación limitada”. Según la autora, en El mundo invisible de Hayao Miyazaki:

Los pilares sobre los que querían apoyar su trabajo remitían a las tres preocupaciones capitales del grupo formado por Suzuki, Miyazaki y Takahata: la necesidad de un guion cuidado, la importancia de perfilar y ahondar en la psicología de los personajes, y la reivindicación de una

calidad gráfica donde la representación del tiempo, la elaboración detallista de los fondos y la sensación de movimiento fueran fundamentales. (Montero Plata, 2012, p.43)

Para llevar a cabo sus ideas y tal magnitud de exigencia profesional, implicó que ambos autores desarrollasen un equipo de trabajo y un carácter autoexigente muy fuerte, la labor que lleva hacer largometrajes como los que realizó Studio Ghibli a lo largo de los años es mucho mayor al que la “animación limitada” requiere. En búsqueda de una nueva forma de trabajo y representación del mundo anime es que surgió el nombre del estudio de animación: Veremos cuál es la percepción de Laura Montero Plata (2012), en su libro El mundo Invisible de Hayao Miyazaki al respecto:

“Como signo de esta renovación, casi revolución, que esperaban hacer en el mundo de la animación japonesa, Miyazaki decidió bautizar la empresa como Studio Ghibli. El vocablo Ghibli tiene un doble sentido en italiano: por un lado, hace referencia a un viento del Sáhara y, por otro, es el nombre de un avión italiano de la Segunda Guerra Mundial (aquí la autora menciona que la familia de Hayao Miyazaki poseía una empresa que se dedicaba a la fabricación de aviones). Con su elección, Miyazaki quería dejar patente su intención de convertirse en un huracán renovador dentro de la industria de la animación...” (p.44)

1.4 Década de los 90 y 00´ (Madhouse y Production IG)

Durante la década de los noventa el estudio de animación “Madhouse” realizaría animaciones en un formato distinto al que venimos trabajando, sino que incursionaría también en algo que se conoce como “OVA”, según la autora, en El mundo invisible de Hayao Miyazaki el OVA es:

El OVA –Original Video Animation—apareció en 1985 y está destinado al mercado del vídeo doméstico. Con un formato de entre veinticinco y cuarenta minutos aproximadamente y una calidad superior a la utilizada para la televisión, los OVA pueden tener varias finalidades. En primer

lugar, como continuación de una serie, es decir, una serie de televisión ha terminado, pero se crea una historia aparte o spin-off con los mismos protagonistas en una nueva aventura. Un segundo empleo se dirige al cierre de una serie. Se trata de una estrategia de marketing muy lucrativa puesto que si el último episodio se hace como OVA no es televisado. (Montero Plata, 2012, p.47)

Madhouse ha realizado muchas adaptaciones de mangas en formato serie de televisión como también ha producido películas. Dentro de sus títulos más conocidos podemos nombrar “Ninja Scroll”, “Vampire Hunter D: Bloodlust” y como adaptaciones de manga a la televisión: “Hunter x Hunter”, “Death Note”, “One Punch-Man”, “Parasyte”, etc.¹⁶

Laura Montero Plata (2012) expresa que los artistas más reconocidos de la casa Madhouse serán: Rintaro y Yoshiaki Kawajiri, estos dos junto con otros serán quienes realicen la mayoría de las piezas realizadas para este estudio de animación, varios de ellos influenciados por su sitio de origen, Mushi Pro, y teniendo allí como mentor a Osamu Tezuka. La estética que tendrán las series y films realizados en este estudio de animación serán una tendencia y nueva forma de realizar anime durante la década de los ochenta y los noventa. Tanto Kawajiri como Rintaro, comenzarán un proceso de alejamiento de la estética propuesta por Toei Doga y comenzarán a realizar personajes con una línea más realista y adulta. Se comienza a realizar dibujos menos “infantiles” y con temáticas más adultas.

En El mundo invisible de Hayao Miyazaki la autora relata que:

Esta evolución del trazo deja constancia de que tanto en la obra de la época de Rintaro como en la de Yoshiaki Kawajiri se podía ir observando un progresivo alejamiento de Madhouse con respecto a los diseños estandarizados por Toei Doga; a la vez que las temáticas y los personajes se volvían más adultos. Se conservaron los grandes ojos y los rostros poco expresivos, pero el cuerpo fue adquiriendo una mayor

¹⁶Recuperado de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Madhouse_\(animaci%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Madhouse_(animaci%C3%B3n))

movilidad y realismo alejándose del preciosismo infantilizado de los setenta. (Montero Plata, 2012, p.49)

Nos encontramos dentro de Madhouse con un tercer artista que será quien dará forma a esta nueva estética propuesta por el estudio de animación y quién será reconocido como uno de los grandes en cuanto al “hiperrealismo” en el anime japonés. Katsuhiro Otomo comenzó como un artista del Mangaka en los años setenta y será quien realizará junto con Koji Morimoto uno de los filmes de anime que se considera como una “obra de arte” al ser realizado enteramente en dibujo a mano y de una estética hiperrealista: “Otomo volvió a coincidir con Koji Morimoto, con quien contó en su equipo posteriormente para acometer la ardua tarea de adaptar a la gran pantalla su manga “Akira” con una única premisa: hiperrealismo.

Según Laura Montero Plata (2012), en El mundo invisible de Hayao Miyazaki:

[..] Akira representaba una declaración de intenciones del autor en la que quería acabar con la animación limitada, el sonido desincronizado, la reutilización de fondos y la paelta cromática plana. Con un presupuesto muy holgado, de más de siete millones de dólares, Otomo llevó a la animación un discurso de dos horas de duración, compuesto por ciento cincuenta mil hojas de acetato –algo inaudito en la animación japonesa de la época. (p.51)

Como vemos Laura Montero Plata (2012) describió que el otro estudio de animación que durante estas décadas tendrá un nuevo renombre y traerá títulos como “Ghost in the Shell” y “Neon Genesis Evangelion: Death and Rebirth”, etc es la casa de Tatsunoko Productions. Que para fines de los años ochenta pasaría a llamarse con el nombre de las iniciales de los apellidos de los dos miembros fundadores: Matsuhisa Ishikawa (ex productor de Tatsunoko) y Takayuki Goto (diseñador de personajes y director de animación de Tatsunoko), de esta manera la empresa pasaría a llamarse Tatsunoko I.G. El primer gran éxito de la compañía sería la serie “Patlabor, la policía móvil”, la misma fue realizada bajo la dirección de Mamoru Oshii (ex empleado de Tasunoko Productions). La empresa realizaría trabajos en formato OVA y

largometrajes. A su vez, este último director será quien traerá los mayores éxitos de la casa de estudio de animación.

Veremos que, con la acumulación de trabajos exitosos, la empresa cambió su nombre a Productions I.G, nombre que mantendrá hasta el día de hoy. La empresa tomará distintas formas de trabajo y sus grandes éxitos vendrán de Mamoru Oshii, según Laura Montero Plata (2012), en *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*:

A pesar de que Production I.G ha optado por una diversificación de trabajos que le ha dado una gran visibilidad –anuncios publicitarios, eventos sobre el mundo del anime, series de televisión, videojuegos, OVA´s, largometrajes--, su prestigio como productora cinematográfica se sustenta casi exclusivamente en torno a la figura de Mamoru Oshii, quien ha gozado de un extraordinario éxito internacional gracias a la adaptación de un manga de Masamune Shirow: *Ghost in the Shell* en 1995, un film de ciencia ficción de corte psicológico-existencial. (p.54)

Veremos en Laura Montero Plata (2012) que a su vez, esta empresa será la cual incursionará en la tecnología CGI (Computer Generated Images), haciendo uso de este recurso, creará una combinación de anime con CGI para el desarrollo de series como “*Blood: The Last Vampire*”: “La incorporación de la tecnología de CGI ha pasado a ser una de las áreas prioritarias de desarrollo de la compañía, que ha apostado por la integración de la animación tradicional y de las CGI...” (Montero Plata , 2012, p.55)

De acuerdo con Laura Montero Plata (2012), transitando la década de los noventa, el estudio de animación Madhouse incorporaría a su plantel al mangaka Satoshi Kon, el mismo Katsuhiro Otomo fue a reclutarlo para la empresa luego de ver la publicación del manga “*Regreso al mar*” de Kon en el año 1990. Con el apadrinado de Otomo, Satoshi realizaría largometrajes como “*Perfect Blue*” (1997), “*Tokyo Godfathers*” (2003) y “*Paprika: detective de los sueños*” (2006). Según Laura Montero Plata (2012), en *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*:

Con una influencia patente tanto del director estrella de Production I.G. —evidente en su estética y en el empleo de juegos psicológicos—, como de su productor en Perfect Blue, la trunca filmografía de Kon —fallecido en verano de 2010— se aproxima más a la concepción plástica del anime de Oshii en la que se mantienen los rasgos característicos del anime, aunque dotándolos de un cierto realismo. (p.62)

Por último, debemos nombrar al joven director que dicen que podría ser el próximo Hayao Miyazaki. Luego del fallecimiento de Satoshi Kon, surgió dentro de las filas de Madhouse esta nueva promesa dentro del mundo del anime, Mamoru Hosoda. En sus primeros roces con el mundo del anime se encontraba dentro de la compañía Toei Animation y realizó la dirección de ciertos capítulos para las series de “Dragon Ball Z” y “Sailor Moon Sailor Stars”.

Por lo leído en Laura Montero Plata (2012), Mamoru Hosoda sería luego contactado por Studio Ghibli en el año 2001 y debería realizar la dirección de la película “El castillo ambulante”: “... la decisión de Toshio Suzuki, revelaba la clara intención de Ghibli de conseguir nuevos talentos y, por consiguiente, era lógico que recurrieran a una persona formada en Toei Animation, la compañía de la que precedían Hayao Miyazaki e Isao Takahata, y con la que compartían la misma herencia estética” (Montero Plata, 2012, p.62)

A pesar de las intenciones del estudio de animación de conseguir un nuevo talento, con la misma línea estética que la compañía, luego de varios encuentros entre el grupo de trabajo y Hosoda, este último decidirá retirarse de las filas del estudio de animación: “...No se sabe a ciencia cierta qué motivos provocaron la salida del director: en varias entrevistas Hosoda ha intentado eludir el tema alegando que había acordado con Ghibli no airear los detalles que habían llevado a tal situación...” (Montero Plata , 2012, p.62)

Luego de la salida de Studio Ghibli veremos que según Laura Montero Plata (2012), Hosoda volvería a Toei Animation hasta el año 2005 y luego pasaría a ser reclutado por el estudio de animación de Madhouse. Allí realizaría dos de los films que más éxito tendrán de la casa de estudios, particularmente “Summer Wars” que le traería

la recaudación en el año 2009 de 14.926.065 millones de euros. Hosoda como también Studio Ghibli, mantiene una temática cuyo target es el grupo familiar, no únicamente los adultos, o lo tanto es en la variedad del target al que apunta donde tiene su gran cantidad de espectadores.

Hasta aquí desarrollamos un breve recorrido histórico entre las empresas que mayor influencia tendrán en la creación y el desarrollo del anime hasta el día de hoy. Si bien observamos una clara línea distintiva entre el anime propuesto por Studio Ghibli y los demás estudios de animación (Madhouse, Productions I.G., Toei Animation, etc), queremos dejar en claro que todos los estudios han tenido una gran repercusión en el mundo del anime.

Sin embargo, dejemos aquí las palabras de la autora al respecto: “Más allá de las recientes propuestas de Hosoda o del impacto de los films de Mamoru Oshii, la repercusión internacional más notable la ostenta, hoy por hoy, el Studio Ghibli” (Montero Plata ,2012, p.65)

Ya sea porque apunta a un público más variado, o por la “aparente” sencillez en la forma de transmitir los mensajes, o por las temáticas que trata, es evidente que Studio Ghibli es el referente en cuanto al anime internacional y por ello es el cual decidimos tomar como objeto de estudio para nuestro proyecto de tesina.

Capítulo II

El Animé de Studio Ghibli

2.0 Origen de Studio Ghibli

Si bien en el capítulo anterior dimos cuenta de una breve introducción de los inicios de Studio Ghibli, queremos adentrarnos con un poco más de profundidad en sus inicios.

Como mencionamos anteriormente tanto Isao Takahata como Hayao Miyazaki se formaron en el estudio de animación Toei Doga, allí tomaron los principios, estéticas y formas de trabajo de la compañía y principalmente de quien podríamos decir que fue el mentor de ambos, Yasuo Otsuka.

Ambos autores comenzaron a relacionarse con el redactor en jefe de la revista Animage, Toshio Suzuki. En aquél entonces, Suzuki se había comunicado con Isao Takahata para hacerle un reportaje para la revista por la película, Según la autora en El mundo invisible de Hayao Miyazaki:

Las aventuras de Hols, el príncipe del sol: La princesa encantada”, lo cual inició una serie de idas y vueltas entre Suzuki, Takahata y Miyazaki. A partir de estos encuentros es que Suzuki querrá ayudar a Miyazaki en su próximo proyecto cinematográfico, el cual trataba de “una joven que vivía en un mundo postapocalíptico donde la tensión entre el hombre y la naturaleza amenazaba con acabar con el planeta. (Montero Plata, 2012, p.40)

De aquí veremos que Laura Montero Plata (2012) sugiere que surgiría la alianza y patrocinio para la primera película que el trío de Takahata, Miyazaki y Suzuki desarrollarían juntos. “Nausicaa del Valle del Viento” será un gran éxito para aquel entonces, teniendo una recaudación de 6.712.206 millones de euros. Fue gracias a Suzuki que esta película pudo ser financiada. Luego de largas charlas con Hayao, el

aquel entonces redactor en jefe le presentó al director de la revista *Animage* el proyecto de la película. Sin embargo, en la primera instancia la financiación fue rechazada debido a que Tokuma Shoten, el director de la revista temía que al no ser conocida la historia fuese a tener una mala repercusión. Como consecuencia de esto último, Suzuki le propuso a Miyazaki que hiciese una versión en manga de la historia en orden de en el futuro poder trasladarla en una película animada. Luego de venta de una gran cantidad de ejemplares el director de la revista resolvió aportar el dinero necesario para realizar el film, en 1983 comenzó a realizarse el proyecto para luego estrenarse al año siguiente.

Luego del éxito logrado, Hayao Miyazaki armó una oficina para poder manejar sus derechos de autor, con el nombre Nibakiri. De esta manera podría manejar todos los trabajos que generaría de allí en adelante.

Fue durante el año de 1984, luego del estreno de *Nausicaa*, que ambos autores comenzaron a gestar la idea de lanzar su propio estudio de animación: Según la autora en *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*:

En esta misma época los directores, con un conocimiento profundo sobre los mecanismos y reglas de la industria de la animación, fueron plenamente conscientes de que, si querían seguir elaborando con libertad sus propias propuestas, necesitaban establecer un estudio de animación bajo sus directrices. (Montero Plata, 2012, p.41)

Observamos aquí que luego de varios años de experiencia en Toei Doga y luego de la realización de varios films, ambos artistas vieron que la única salida en orden de poder realizar films bajo su propio criterio y con las temáticas y estéticas personales de cada uno, debía ser con la creación de su propio estudio de animación. Si bien tu trabajo realizado en Toei Doga fue una gran influencia y fue el caldo de cultivo de muchas de las ideas que más tarde con Studio Ghibli desarrollarían, el límite de creación libre y propia se había alcanzado.

A su vez, como mencionamos en el capítulo uno, Miyazaki no compartía con la forma de trabajar la animación que tenía en aquel entonces su jefe, Osamu Tezuka “el dios

manga”, en referencia a esto último dejaremos una cita del propio Miyazaki que traería a colación en su libro la Dra. Laura M. Plata, Miyazaki (como se citó en Montero Plata, 2012):

[..] Una vez oí que, cuando Tezuka estaba trabajando en la producción de la película de animación *El viaje a Occidente*, supuestamente abogó por la inserción de un episodio en el que se mostraba al héroe mono, Son Goku, volviendo y encontrando a su novia (también una mona) muerta. Pero nunca hubo un motivo para que la chica mono estuviese muerta. Cuando me enteré por otra gente de que Tezuka había propuesto eso simplemente porque “hubiese sido más conmovedor”, me di cuenta perfectamente de que podía discrepar con él. Esto resume mi opinión de Osamu Tezuka. (p.42)

La cita continúa, pero creemos oportuno que hasta ahí resume exactamente las diferencias que tanto Takahata como Miyazaki tenían respecto a Toei Doga en su momento, ellos concebían al proceso de animación y las temáticas de otra manera, muy distinta a la animación limitada de Tezuka.

Parte de la postura reflejada por Studio Ghibli se demuestra en como utilizan el término completo “animeshon” a la hora de hablar de anime. Recordemos que la palabra “anime” es la abreviación utilizada por la industria para la palabra completa “animeshon”, de ahí la postura de Ghibli al utilizar el término completo puede una vez más ser una analogía del tipo de trabajo al que apuntan, no a la “industria limitada” sino la industria “completa”.

Como mencionamos anteriormente y vimos en el libro de la Dra. Laura M.Plata, el vocablo Ghibli significa en italiano dos cosas: la primera que Ghibli es un viento cálido proveniente de Libia, del desierto del Sahara ¹⁷ y la otra refiere a un avión italiano de la segunda guerra mundial, cuyo nombre justamente está inspirado en el mismo

¹⁷ Recuperado de: <https://www.weatheronline.co.uk/reports/wind/The-Ghibli.htm>

viento mencionado anteriormente ¹⁸ y la intención es traer nuevos vientos, nuevas ideas refrescantes y revolucionarias a la industria “limitada” del anime hasta el momento.

Como menciona la autora, el estudio de animación contaba con limitados recursos económicos, por lo tanto su nomina era contratada temporalmente por trabajo: “Dadas las dificultades de financiación de la nueva empresa, la compañía funcionaba proyecto a proyecto. Los animadores eran contratados para un trabajo en particular – el sistema habitual de trabajo en todos los estudios de animación—y eran despedidos al término de éste” (Montero Plata, 2012, p.44)

Mi vecino Totoro

De nuevo gracias a la ayuda de Toshio Suzuki, Studio Ghibli lanzaría una de las películas más reconocidas y apreciadas hoy en día del estudio de animación. Según la autora en El mundo invisible de Hayao Miyazaki:

En 1987, Toshio Suzuki presentó a Tokuma Shoten la propuesta de una historia inspirada en una de las series de boectos que Miyazaki había publicado cuatro años antes en el libro de ilustraciones Hayao Miyazaki Image Board; Tokorozawa no obake (El espíritu de Tokorozawa), el cual Suzuki había rebautizado como “Mi vecino Totoro” (Montero Plata ,2012, p.44).

Aquí nos encontramos frente a lo que hoy se considera una de las grandes obras maestras de Studio Ghibli y cuyo personaje principal “Totoro”, será la mascota del estudio de animación. Totoro es un espíritu/animal/chamán inventado por Miyazaki, según el es el “espíritu del bosque” pero aparentemente podría ser considerado como una mezcla de animales propios de la fauna japonesa: *tanukis* (mapaches japoneses), gatos y búhos. ¹⁹

¹⁸ Recuperado de: https://en.wikipedia.org/wiki/Caproni_Ca.309#:~:text=Paraguayan%20Air%20Arm,animation%20Studio%20Ghibli's%20name.

¹⁹ Recuperado de: http://www.nausicaa.net/miyazaki/totoro/faq_spanish.html

Mi vecino Totoro fue estrenada en abril de 1988 junto con la película “La tumba de las luciérnagas”, la financiación de ambas películas fue logrado gracias al trabajo de Toshio Suzuki en conseguir a las personas indicadas. Según Laura Montero Plata (2012), luego del estreno de ambas películas, el redactor en jefe de la revista animage decidió renunciar a su puesto y pasar a formar parte de las filas de Studio Ghibli como productor. La estrategia empresarial y económica tomada por la empresa puede ser definida como de mucha inversión, mucho riesgo, pero mucha ganancia, de esta manera podrían financiar los grandes desafíos que se planteaban como estudio y dentro de los casi incansables plazos que se planteaban.

La Princesa Mononoke

Entrada en la década de los noventa Miyazaki y Takahata comenzarán a desarrollar la producción de “La Princesa Mononoke”, una de las películas más taquilleras y controversiales de Studio Ghibli hasta el día de hoy, con una recaudación en cines de 102.220.930 millones de euros. Esta película fue estrenada en el año 1997 y se trata de un *jidaigeki*²⁰ de la era Muromachi (1338-1573) en Japón.

Según Laura Montero Plata (2012), en El mundo invisible de Hayao Miyazaki:

La Princesa Mononoke ha sido sin duda la película más pesimista, oscura y adulta de todas las realizadas por el Studio Ghibli, por lo que no es de extrañar que el recibimiento del público cogiera por sorpresa a sus propios creadores. (p.67).

La película fue realizada en la era Muromachi porque de acuerdo con el director en esta época la relación entre el Japón y la naturaleza que lo rodea cambió muchísimo. La producción de acero creció en grandes cantidades y para ello se necesitó talar gran parte de los árboles que pertenecían al paisaje japonés, a su vez es una época donde el japonés jerárquico y estructurado de los samuráis, granjas y artesanos no

²⁰ El *jidaigeki* es a lo que se conoce como un “drama de época”, ubicado con mayor frecuencia en el período Edo de la historia japonesa (<https://es.wikipedia.org/wiki/Jidaigeki>)

existía. Las mujeres poseían otro rol dentro de las comunidades y existían otras libertades, fue una época de confusión y cambios para japon. ²¹

Según el sitio web "www.nausicaa.net" (página no oficial de Studio Ghibli, armada por fans y colaboradores y junto con la ayuda de Studio Ghibli), Hayao Miyazaki eligió esta época *jidaigeki* porque a su modo de ver tiene similitudes con los cambios y la confusión que estaba sufriendo japon en la época que La Princesa Mononoke fue realizada.

Veremos en el libro de Laura Montero Plata (2012) que alrededor de un año previo al estreno de La Princesa Mononoke se firmó un acuerdo que cambiaría las reglas del juego para Studio Ghibli. El acuerdo fue realizado entre Tokuma Shoten (el empresario que financió gran parte de las películas de Studio Ghibli hasta el momento) y Buena Vista Internacional (Disney). El acuerdo consistía en el permiso de distribución en Occidente de las películas de animación que fuesen realizadas desde 1998 en adelante.

El acuerdo sin embargo no incluía todas las películas realizadas por Studio Ghibli y la distribución tampoco incluía al continente asiático. ²²

El viaje de Chihiro

Promediando la finalización del siglo XX y comenzando el nuevo milenio, el famoso director junto con su equipo de trabajo comenzaron a desarrollar la idea de lo que será el filme de anime con mayor éxito y recaudación de Studio Ghibli y de toda la industrial del anime hasta el día de hoy.

Según Laura Montero Plata (2012) expresa, la película "El viaje de Chihiro" recaudó 275.001.440 millones de euros, estaría dentro del podio de las películas más taquilleras hasta el día de hoy, posicionándose entre gigantes como "Titanic", "Avatar", "El señor de los anillos", etc. La película obtuvo varios premios, entre ellos

²¹ Recuperado de <http://www.nausicaa.net/miyazaki/mh/faq.html>

²² Recuperado de <http://www.nausicaa.net/miyazaki/disney/>

un Oso de oro del festival de cine de Berlín y un Óscar a la mejor película de animación de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de Hollywood.

No sabemos por qué será el motivo exacto por el gran éxito de “El viaje de Chihiro” pero si sabemos que una de las películas que más representa el género de anime que Studio Ghibli desarrolla, una película con excelentes personajes, muy desarrollados, llena de valores y mensajes culturales y por, sobre todo, un film que apunta a un público muy variado, tanto niños, adolescentes y adultos, quizás esto último sea producto de su gran éxito.

La película según afirma Laura Montero Plata (2012), reúne una serie de personajes que representan distintas figuras propias del sintoísmo y propiamente como vimos en el apartado de historia, es el desarrollo en formato de filme de una típica pieza de teatro clásica de japon, el teatro *Nó*. El teatro *Nó* se centra por lo general en el encuentro entre el mundo humano y el sobrenatural. Siendo la pequeña Chihiro la que transite el paso entre estos dos mundos y las dificultades que se les presentan.

2.1 Hayao Miyazaki

Mucho hemos desarrollado hasta ahora a lo que hace a la filmografía y la historia del anime de Studio Ghibli, sus protagonistas, las tramas y la formas en que se ingenió este estudio para poder lanzar sus películas al mundo, pero detrás de todo este trabajo hay una mente, un hombre que mueve los hilos y ha utilizado sus herramientas, biografía e inspiración en otros artistas, escritores para poder reflejar sus historias, Hayao Miyazaki es la figura principal de nuestra historia. En este apartado intentaremos dar cuenta de algunos de los elementos de los que hizo uso para poder lograr sus éxitos.

Según la Dra. L.M Plata el artista parte desde una realidad concreta y es la siguiente: “Desde la propia perspectiva del cineasta, el problema de muchos artistas que trabajan en la industria del manga es que carecen de universalidad.” (Montero Plata 2012, p.75).

He aquí las propias palabras del cineasta al respecto en el libro de la autora, Miyazaki (como se citó en Montero Plata, 2012):

Echando la vista atrás, desde mi experiencia, me he percatado de que la visión de los artistas de manga sobre el mundo carece de universalidad. En tanto que el tiempo y el espacio pueden ser distorsionados en una animación, el artista se ve separado del mundo real, y tiende a enfatizar una mentalidad o una sensibilidad peculiar. De este modo, creo que un artista de manga, demasiado acostumbrado al mundo del manga, debe reciclarse a sí mismo para ver las cosas en un tiempo o en un espacio particular. (p.75)

Aquí comenzamos a ver cómo es la forma en que Miyazaki ve al anime en la época y como puede ser trabajado como recurso artístico para reflejar un mensaje o una idea.

Veremos que Laura Montero Plata (2012) da cuenta que Miyazaki comenzó sus primeros pasos en el dibujo inspirándose en ciertos artistas del manga, entre ellos en alguien que luego conocería tras su paso por el estudio de animación Toei Doga, ese alguien sería Osamu Tezuka. Si bien fue alguien a quien admiraba luego mantuvo una relación con varios idas y vueltas donde el propio artista encontraría diferencias con Tezuka y marcaría una línea entre lo que fue su trabajo y el del popular *mangaka*.

En el libro de la autora encontramos las palabras escritas por el propio Miyazaki al respecto de Tezuka en su autobiografía, Miyazaki (como se citó en Montero Plata, 2012):

Le aprecio por ser el pionero en las historias de manga, y por haber creado el panorama en los que hoy en día trabajamos. [...] En términos de animación, sin embargo, creo que tengo el derecho y la responsabilidad de decir lo siguiente: todo lo que el señor Tezuka dijo o enfatizó era erróneo. [...] Creo, como puede verse en las primeras obras de manga de Tezuka, que se debe a que su punto de partida fue Disney [...] Como resultado, siempre tuvo un complejo de inferioridad, el miedo de que nunca sería capaz de superar al “gran maestro. (p.77).

Como veremos en el libro de Laura Montero Plata (2012), muchas de las historias que desarrollará en sus films tendrán una inspiración en distintos libros infantiles, tanto del continente asiático como de Europa y occidente. Desde sus inicios en la universidad de Gakushuin, el director comenzará a leer literatura de este género y llegará a unirse a un grupo de lectura de este mismo.

De este período de su vida, es que llegarán las inspiraciones para lo que serán luego los filmes de “La princesa Mononoke”, “El viaje de Chihiro” y “Mi vecino Totoro”, películas que hacen al corpus que analizaremos más adelante en la tesis.

Según la autora Laura Montero Plata (2012), uno de los cuentos que tendrá repercusión en dos de las películas mencionadas en el anterior párrafo es “Alicia en el País de las Maravillas” de Lewis Carrol, esta obra tendrá una clara relación con el film “Mi Vecino Totoro” y “El viaje de Chihiro”. Del film “Mi vecino Totoro” podemos relacionar el parecido del “Gatobus” con el gato “Cheshire” de Lewis Carrol y de “El viaje de Chihiro” será la bruja Yubaba y su bebé gigante Bó con la duquesa y el bebé gigante.

Una etapa de la vida que influenciaría el trabajo del director y la forma de desarrollar la narrativa de sus filmes es su participación en área sindical de la compañía Toei Doga, Según la autora en El mundo invisible de Hayao Miyazaki:

Los primeros pasos como animador de Hayao Miyazaki estarían profundamente marcados, más allá de las influencias internas de Toei, por su paso por el sindicato de la compañía. [...] En el seno de esta corporación se proyectaban películas extranjeras que les daban una idea del desarrollo de la animación en otros países del mundo. De todas las que allí vieran, dos en particular llamarían la atención de Miyazaki, Takahata y Otsuka: “La reina de las nieves (1957) de Lev de Paul Grimault. Al descubrir estas obras Miyazaki sintió que los proyectos de Toei Doga eran inferiores e impelido por el hallazgo, tomó junto a sus compañeros la resolución de crear un tipo de relato que contuviera una mayor complejidad narrativa y estética. (Montero Plata 2012, p.105).

Una referencia importante que hace en el libro de Laura Montero Plata (2012) es a la forma en que Miyazaki ve el mundo en cuanto el medio ambiente y la relación con del hombre con la naturaleza es la inspiración y identificación que tenía el artista con el trabajo del director de animación Frederick Back, según Laura Montero Plata (2012), en El mundo invisible de Hayao Miyazaki:

Back concibe el cine como una herramienta para hacer comprender al hombre el mundo que le rodea, por lo que su trabajo se vuelca en un mensaje que trata de concienciar a las nuevas generaciones sobre los problemas del entorno. (p.109).

Veremos que ambos artistas buscan dar un mensaje a la humanidad a través de sus largometrajes de animación, en el caso de Back en el film “The man who planted Trees” y en el caso de Miyazaki podremos observarlo en las películas como “Mi vecino Totoro” y “La princesa Mononoke”.

Según la autora, las narrativas de los films de Miyazaki estarán caracterizadas por “el uso del aprendizaje como motor del inicio a la responsabilidad en la sociedad” (Montero Plata, 2012, p.113). Esto es pertinente a uno de los temas que trataremos en común en las películas elegidas para nuestro corpus.

2.2 Importancia de Ghibli

Veremos que Miyazaki posee diversos y heterogéneos referidos a lo que hace a su forma de concebir la literatura, la animación y el mundo. Las personas que serán su fuente de inspiración provienen de distintas partes del planeta, tanto de oriente y occidente, quizás esa es la razón por la cual su cine es tan variado y atrayente de distintos tipos de espectadores.

Creemos que esa es quizás la importancia o el rasgo característico que dotará a Ghibli su gran éxito y de su clara internacionalidad, según Laura Montero Plata (2012), en El mundo invisible de Hayao Miyazaki:

(...) la creatividad del director se vertebra como un espacio múltiple en el que se mezclan sin ningún tipo de jerarquía relatos de países como Italia, Estados Unidos, Francia, China o Japón. Signo de enlazamiento de esa necesidad de universalidad –que Miyazaki cree indispensable para crear una historia en la que la realidad y fantasía se fusionen y transmiten ideas--, su ventaja frente a otros directores como Mamoru Oshii o Katsuhiro Otomo reside en el hecho de que, al recurrir a historias que han acompañado a distintas generaciones y añadir a éstas nuevos relatos con el paso del tiempo, el público japonés de todas las épocas reconoce continuamente referentes asociados a su infancia o adolescencia, lo que puede motivar si interés por el visionado de estos largometrajes. (p.120).

Es claro que Miyazaki desde sus inicios en el anime fue formando una idea cada vez más fina y clara respecto al mensaje que quiere transmitir, ya sea respecto al medioambiente y “el hombre vs naturaleza”, o sobre como los seres humanos resolvemos las dificultades que se nos atraviesan en el camino o como los niños se relacionan con los adultos, etc. Es este trabajo delicado y que requiere de un carácter particular que hace al éxito y la diferencia de Ghibli respecto a los otros estudios de anime, una idea que se fue gestando y alimentando por un equipo de trabajo (Miyazaki, Takahata, Suzuki, etc) que dedicó la mayor parte de su vida a forjar una forma de trabajo que distinguen a este estudio de animé frente a sus contemporáneos.

Capítulo III

Análisis de la Cultura Japonesa en el Anime de Studio Ghibli

3.0 Selección del corpus

Esta tesis busca identificar aquellos elementos que construyen a la cultura japonesa en el animé de Studio Ghibli, y para ello debimos realizar un recorte que nos permita abordar el tema y que sea representativo.

Este Studio cuenta con 22 películas realizadas y decidimos seleccionar las 3 más importantes (aproximadamente el 13.6% de la filmografía): “El viaje de Chihiro”, “La princesa Mononoke” y “Mi vecino Totoro”.

La selección la hicimos en primera instancia en base al conocimiento y percepción personales. En segunda instancia buscamos apoyarnos en las recomendaciones de los críticos de cine apelando a su criterio profesional y conocimiento de la industria.

Mike Hale, crítico de cine y televisión del New York Times, expresó en una nota del 2017:

Cuando los principales críticos de cine de The New York Times hicieron su lista de las mejores películas del siglo, a muchos les sorprendió la número dos: El viaje de Chihiro, de Hayao Miyazaki; a muchos otros nos sorprendió que no hubiera sido el número uno.²³

Esto ya nos daba la pauta de que al menos una de las películas que habíamos seleccionado para el corpus estaba bien fundamentada. Luego, en su ranking, Hale

²³ Recuperado de: <https://www.nytimes.com/es/2017/10/14/espanol/cultura/studio-ghibli-hayao-miyazaki-listado.html>

posicionaba a La Princesa Mononoke y Mi vecino Totoro en el 2º y 3er puesto respectivamente.

En el caso del Diario español ABC, nombra dentro de las 10 películas más importantes de Ghibli a “El viaje de Chihiro”, “Mi vecino Totoro” y “La princesa Mononoke” en el primer, segundo y tercer puesto respectivamente. Es de destacar que la misma nota menciona que las hermanas Wachowski, creadoras de la trilogía “Matrix”, se refirieron a “El viaje de Chihiro” como “una obra maestra”.²⁴

En el caso de John Tones, pseudónimo habitual de Pedro Berruezo, un escritor y guionista español que ha escrito para medios como la revista GQ o el “diario.es”, así como libros sobre cine, los primeros 3 puestos de su ranking de películas de Ghibli incluyen a “El viaje de Chihiro”, “Mi vecino Totoro” y “La princesa Mononoke” dentro de los primeros 3 puestos.²⁵

Para Miguel Ángel Pizarro, periodista de ocio y cultura de la agencia de prensa Europa Press, estas películas se encuentran en los puestos 2, 4 y 5 de su ranking²⁶.

Si bien encontramos que en diferentes medios y sitios especializados puede haber variaciones entre las posiciones que estas películas encuentran (y no siempre en los primeros tres puestos), suelen ser las destacadas y se encuentran a diferencia de otras en los primeros 5 puestos.

Otro punto que destacar para la selección del corpus, es que “El viaje de Chihiro”, ganó, entre otros premios, un Óscar en el año 2002 en la categoría Mejor Película de Animación.

²⁴ Recuperado de: https://www.abc.es/play/cine/noticias/abci-diez-obras-maestras-estudio-ghibli-orden-importancia-201809060159_noticia.html?ref=https:%2F%2Fwww.google.com%2F#el-viaje-de-chihiro-2001-1

²⁵ Recuperado de: <https://www.xataka.com/cine-y-tv/todas-peliculas-studio-ghibli-ordenadas-peor-a-mejor>

²⁶ Recuperado de: <https://www.europapress.es/cultura/cine-00128/noticia-30-aniversario-studio-ghibli-22-peliculas-20150802095839.html>

Creemos que el respaldo que representan los críticos/escritores, así como los medios donde publican, son suficientes para convalidar el corpus que seleccionamos. Asimismo, queremos destacar que, este fue un recorte de un gran número de blogs, foros y sitios relevados que no difieren significativamente de lo expresado anteriormente.

Con esta selección entonces, es que nos adentramos en la búsqueda de los elementos que construyen a la cultura japonesa.

3.1 Construcción de cultura en los filmes a través de las variables.

En esta instancia y antes de adentrarnos en el objetivo de esta tesis, nos parece oportuno refrescar las variables de análisis sobre las que trabajaremos: La juventud protagónica y la relación con los mayores; La conciencia de la naturaleza; El realismo mágico.

Estas variables nos permiten hacer foco en determinados elementos y diseccionar los filmes para el análisis. Para ello nos basamos en lo expuesto por Casseti y di Chio (1990):

El analista, además de saber unas cuantas cosas antes de empezar a trabajar, también lleva consigo una imagen normativa del punto al que pretende acceder, y basa su trabajo en la necesidad de verificar, profundizar y, si se da el caso, corregir esta intuición de partida. (p. 25).

Las variables fueron seleccionadas en base a esa imagen del punto al que queremos acceder. Ingresaremos al texto fílmico a través de ellas, verificando o corrigiendo la intuición de partida sobre los elementos que construyen la cultura japonesa.

3.1.1: La juventud protagónica y la relación con los mayores

Esta variable busca encontrar marcas y elementos de construcción cultural japonesa, con un foco especial puesto en la relación que se da entre los jóvenes y con los mayores.

Primero es importante destacar que en las tres películas analizadas los protagonistas son jóvenes: Satsuki es la protagonista de “Mi vecino Totoro”. Una joven adolescente con una buena relación con su hermana menor Mei y su padre Tatsuo. En el caso de “El viaje de Chihiro”, la protagonista es Chihiro, una jovencita japonesa de actitud respetuosa. En cuanto a “La princesa Mononoke” el protagonista es Ashitaka, un joven un tanto mayor que sus pares de las otras películas.

En los 3 filmes, los protagonistas son jóvenes que tienen una relación directa con un adulto durante la trama. Esto nos permite ver y analizar aquellos aspectos del relacionamiento entre ambos grupos. Encontramos una marca muy fuerte en “Mi Vecino Totoro” durante el minuto 20:24, se ve una escena, donde el padre se baña con sus hijas. Para un observador occidental es llamativa esa escena, en la que los tres personajes se encuentran desnudos.



Figura N°1: Tatsuo (padre) y Satsuki y Mei (hijas y hermanas) tomando un baño.

Aquí detectamos una marca de construcción de cultura japonesa en tanto que para los japoneses “es normal que un padre disfrute desnudo de ese baño de agua caliente con sus hijos/as”²⁷. Ese baño es un baño tradicional en Japón, que se llama “*o-furo*”²⁸ y sirve como un momento de relajación.

En la imagen se puede observar también un momento de construcción de ese elemento cultural, ya que, para poder ingresar a la bañera, las personas deben limpiarse porque el agua del “*o-furo*” suele mantenerse y debe ser compartida luego por otras personas. Lo que Satzkuki está haciendo es la limpieza previa que deben hacer las personas para ingresar a compartir el “*o-furo*”.

Otra marca que se repite en diferentes ocasiones en “Mi vecino Totoro”, tiene que ver con la colaboración que las dos pequeñas hacen en las tareas diarias. Y es que, en la cultura japonesa, a los niños se los educa cambiando el enfoque de “tareas” por “responsabilidad”²⁹, de esta manera los chicos dependiendo la edad tiene responsabilidades personales como para con la familia, por ejemplo lavando los platos. En el filme se ve en reiteradas oportunidades a los niños colaborando con tareas.



Figura N°2: Kanta ayudando en los arrozales.

²⁷ Recuperado de: <http://unajaponesaenjapon.com>

²⁸ Recuperado de: <https://www.espaiwabisabi.com/la-cultura-del-bano-en-japon-el-ofuro-los-sento-y-los-onsen/>

²⁹ Recuperado de: <http://sayune.com/como-educan-a-los-ninos-en-japon-para-que-sean-disciplinados/>

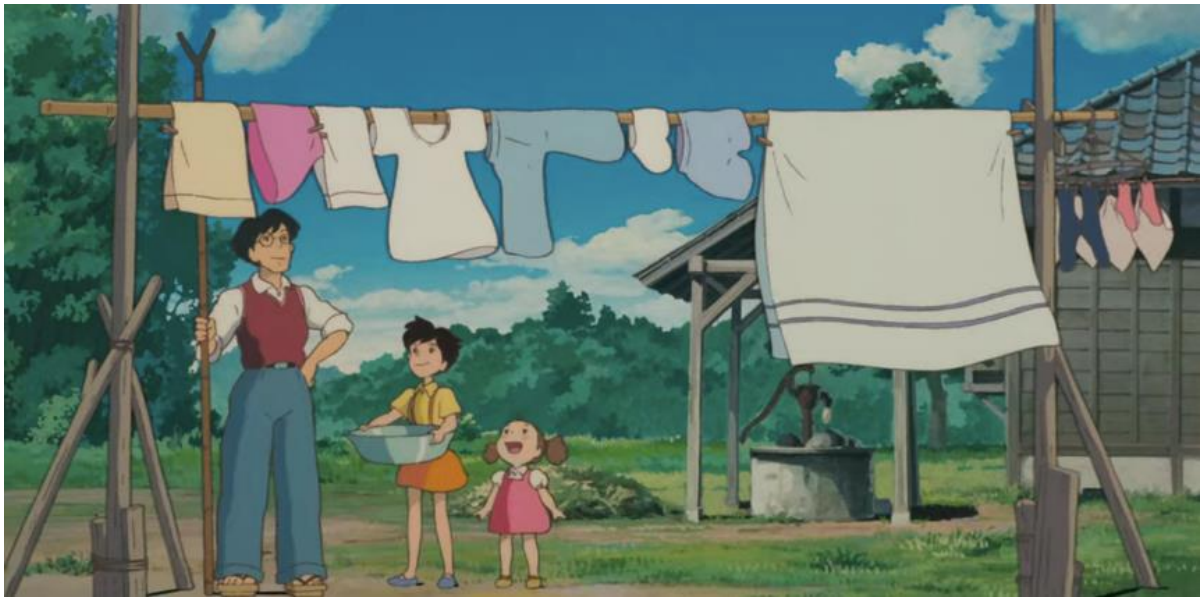


Figura N°3: Mi vecino Totoro. Satsuki y Mei ayudando con la limpieza de la ropa.



Figura N°4: Mi vecino Totoro. Satsuki preparando el desayuno y viandas para la familia.

En “El viaje de Chihiro” esto también se refleja en el respeto que Chihiro demuestra a Yubaba y Zeniba, dos mujeres brujas ancianas, de las cuales una es “buena” y la otra es “mala”. En todo momento, incluso frente a la adversidad frente a Yubaba, Chihiro

se muestra respetuosa en el tono en que le comunica, así como en las costumbres propias hacia los mayores en Japón como es la reverencia.



Figura N°5: Chihiro hace una reverencia frente a *Zeniba* despidiéndose y en agradecimiento.



Figura N°6: Chihiro hace una reverencia frente a *Yubaba* luego de que esta la liberara y quitara el hechizo mediante el cual convirtió a los padres de Chihiro en cerdos.

3.1.2: La conciencia de la naturaleza

Un elemento muy marcado en las tres películas es la importancia de la naturaleza, elemento intrínseco de la cultura japonesa, algo que menciona Dr. Qing Li en su libro “Shinrin-Yoku: El poder del bosque.”

“En la cultura japonesa, la naturaleza no es algo ajeno a la humanidad. Forma parte de nosotros. Y la necesidad de mantener la armonía entre ambas se refleja en todos los aspectos de la vida (...)”

Este elemento de la cultura japonesa se ve reflejado en las marcas que representan todos los paisajes de bosques, los árboles y el agua como escenarios principales de las películas. Estos son parte de la historia que se quiere contar y tienen momentos de protagonismo. En todas las películas se repiten las secuencias que se enfocan solo en el paisaje. Transiciones mostrando un bosque, un prado, una tierra cultivada o un primer plano a la copa de un árbol.

En “Mi vecino Totoro”, varias secuencias muestran a los arrozales con el bosque de fondo, sin presencia de personas ni acción. Estas secuencias representan una unidad dotada de sentido en tanto enfatizan ese aspecto que presenta a la naturaleza como algo importante.



Figura N°7: Mi vecino Totoro. Arrozales.

En “El viaje de Chihiro” hay una fuerte presencia del bosque al inicio y al cierre, funcionando como un elemento que une dos mundos, el real y uno que podría llamarse de fantasía o “de los espíritus”.



Figura N°8: El viaje de Chihiro. Bosques y figuras religiosas.



Figura N°9: El viaje de Chihiro. Bosques y figuras religiosas.



Figura N°10:

En el caso de “La princesa Mononoke”, el bosque es el elemento central de la trama, allí sucede la película y los hechos más importantes en ella.



Figura N°11: El viaje de Chihiro. Plano de la copa de los árboles.



Figura N°12: La princesa Mononoke. Bosques y figuras religiosas.
Plano de un tronco de alcanfor.



Figura N°13: La princesa Mononoke. Plano interior del bosque.

Esto muestra un aspecto muy importante de Japón y su cultura ya que es sorprendente, que un país industrializado como Japón, el 67% de su superficie está cubierta de bosques cuando la media mundial es del 50%.³⁰

Esta densidad de bosques tiene que ver con características topográficas y productivas de la región, pero lo que aquí hace sentido, es que en Japón se creía que los dioses vivían en los bosques, entre los árboles o descendían en esas superficies.³¹

³⁰ Recuperado de: <https://web-japan.org/nipponia/nipponia24/es/feature/feature01.html>

³¹ Recuperado de: <https://web-japan.org/nipponia/nipponia24/es/feature/feature01.html>

Esta elección del autor nos orienta hacia un lugar que tiene que ver con la tradición religiosa y creencias culturales. Esto se ve reflejado en una escena de La Princesa Mononoke, cuando el Dios Ciervo se hace presente en el medio del bosque, su figura brota allí, se acrecienta, como si descendiera en el bosque.



Figura N°14: La princesa Mononoke. Dios *Shishigami* descendiendo a los bosques

La importancia de los bosques en las tres películas se ve reflejada en la utilización que hicieron de ellos como principales escenarios, realizando “paneos” y primeros planos exclusivos, destacándolos, la asociamos también al sintoísmo, religión popular de Japón.

Si bien luego nos adentraremos en el sintoísmo, vale la pena destacar en este momento, que en esta religión existen deidades que llaman “kami” y se los conoce como dioses que viven en la naturaleza.³²

Este es un aspecto destacable, ya que esta unión de los dioses con la naturaleza se ve reflejada reiteradamente; por ejemplo, en “Mi vecino Totoro” se destacan las siguiente secuencias:

³² Recuperado de: <https://mirandohaciajapon.com/10-curiosidades-del-shintoismo/>

Durante el minuto 38:35: el padre de Mei le dice a su hija: “tal vez conociste al rey del bosque” cuando ella le contó que había visto a Totoro. Luego dice “debemos ir al santuario hija, a presentar nuestro respeto” y menciona que van a llevar una ofrenda al bosque. La referencia a una deidad en el bosque y llevar la ofrenda denotan la relación entre dioses y naturaleza, característica del sintoísmo.

Luego en el minuto 40:32 el padre de Mei y Satzuki les dice sus hijas: “llegó la hora de presentar nuestro respeto”. Ellos tres se detienen frente al alcanforero, que se encuentra en el bosque y el padre reza “Querido árbol, te pido por favor que cuides de mi esposa y te damos las gracias”. (Los tres hacen una reverencia).

Otra secuencia que refuerza esto, son en el minuto 1:15, cuando Nani (una anciana del pueblo de Mei y Satzuki) reza frente al estanque y dice “Por favor, Dios protéjala” mientras frota la sandalia de Mei. En esta oportunidad Mei se había perdido y la estaban buscando.

Esta relación con el sintoísmo, también se hace muy clara en “El viaje de Chihiro”. Al inicio de la película se ve en el camino un *Torii*³³, ese arco apoyado contra el árbol, un ícono propio del sintoísmo.

³³ Recuperado de: <https://conoce-japon.com/cultura-2/torii/>



Figura N°15: El viaje de Chihiro. Torii sobre un árbol en el bosque.

Luego, durante el minuto 2:02, Chihiro viaja en el auto con sus padres y pregunta mirando hacia el costado del camino “¿qué son esas casitas?”. La madre responde “son templos, la gente reza ahí”. Nuevamente se ve reflejada la conexión entre religión y naturaleza.



Figura N°16: El viaje de Chihiro. Casitas que representan templos en los que la gente reza.

Las referencias al sintoísmo y la unión entre naturaleza y divinidades, no se reflejan sólo en las imágenes. Cuando Chihiro cambia de mundo y comienza a desvanecerse,

a desaparecer, y no podía caminar, Haku elabora una especie de conjuro: “En nombre del viento y del agua en el interior, libérenla”. En esta frase vuelven a unirse elementos de la naturaleza como el agua y el viento, vinculadas a un rezo. Marcas como estas pueden pasar desapercibidas, pero cuando las unimos a otras marcas más poderosas comienzan a hacer sentido.

Otra marca que se repite en las películas es el gesto de “reverencia”. Esta marca puede inscribirse tanto en el apartado de la relación entre los jóvenes y los adultos, así como en la conciencia de la naturaleza. En el sitio web “negocios en japon” notamos lo que hace al significado de la “reverencia en japon”, tomamos la siguiente cita:

“La reverencia japonesa, *Ojigi*, es una de las muchas muestras de respeto y humildad hacia otra persona e incluso también se hace hacia cosas. La mayoría de las veces es un simple gesto con la cabeza, aunque en el contexto de los negocios es algo más complicado.”³⁴

Teniendo en cuenta el significado de la reverencia, encontramos que en las películas esta marca, se ve en el vínculo entre las personas, usualmente de una persona hacia un superior, así como reverencias hacia las cosas que particularmente tienen un significado espiritual.

³⁴Recuperadode:[http://negociosenjapon.com/las-5-reverencias-japonesas/#:~:text=La%20reverencia%20japonesa%2C%20Ojigi%20\(%E3%81%8A%E8%BE%9E%E5%84%80,negocios%20es%20algo%20m%C3%A1s%20complicado.](http://negociosenjapon.com/las-5-reverencias-japonesas/#:~:text=La%20reverencia%20japonesa%2C%20Ojigi%20(%E3%81%8A%E8%BE%9E%E5%84%80,negocios%20es%20algo%20m%C3%A1s%20complicado.)

La princesa Mononoke



Figura N°17: La princesa Mononoke. Reverencia a un espíritu que habitaba el jabalí.



Figura N°18: La princesa Mononoke. Reverencia frente a un altar.



Figura N°19: La princesa Mononoke. Reverencia frente a una persona.

El viaje de Chihiro



Figura N°20: El viaje de Chihiro. Reverencia Chihiro hacia Yubaba



Figura N°21: El viaje de Chihiro. Reverencia de Chihiro hacia el maestro de las calderas en la casa de baños.

Mi vecino Totoro



Figura N°22: Mi vecino Totoro. Reverencia de Satsuki saludando a la familia vecina.



Figura N°23: Mi vecino Totoro. Reverencia de Satsuki ante el símbolo de deidad en la parada de autobús.

Otro aspecto que merece prestarle atención es la manera en que en “Mi vecino Totoro” y en “La princesa Mononoke”, entre hermanos, no se llaman usualmente por su nombre, sino que se refieren entre sí como “hermano” o “hermana”.

Esto no es casual ni estilísticos del tipo de film ya que según la onomástica (forma de utilizar los nombres propios de la lengua japonesa), en la mayor parte de las familias “los miembros más jóvenes por lo general se dirigen a sus mayores empleando un título en lugar de sus nombres” mientras que “los miembros de mayor edad se refieren a los más jóvenes por sus nombres propios.”³⁵

Esta marca es más evidente en una escena de “La princesa Mononoke” en la que Ashitaka, habla con su hermana menor y esta se refiere a él como “hermano” mientras que Ashitaka la llama por su nombre. En el caso de Mi vecino Totoro es muy marcado como Mei le grita a Satsuki “hermana” cuando la llama y ella le responde por su nombre.

³⁵ Recuperado de:

[https://es.wikipedia.org/wiki/Onom%C3%A1stica_japonesa#:~:text=Por%20lo%20general%2C%20los%20japoneses.%E5%85%88%E7%94%9F\)%20y%20otros%20t%C3%A9rminos%20relacionados.](https://es.wikipedia.org/wiki/Onom%C3%A1stica_japonesa#:~:text=Por%20lo%20general%2C%20los%20japoneses.%E5%85%88%E7%94%9F)%20y%20otros%20t%C3%A9rminos%20relacionados.)

3.1.3: El realismo mágico

Tomando como definición, que el realismo mágico es una corriente literaria y pictórica que busca “mostrar lo irreal o extraño como algo cotidiano o común”³⁶ encontramos mucho de esta corriente en las películas seleccionadas de Studio Ghibli. La dualidad entre lo terrenal-espiritual, fantasía-realidad es una constante en los tres filmes y Hayao Miyazaki ha sabido entrelazarlo con elementos de la cultura japonesa. Para esto analizamos aspectos de cada película.

Mi vecino Totoro

En resumidas cuentas, el filme trata de una familia que se va a vivir al campo. Mientras la madre de la familia se recupera de una enfermedad en el hospital, el esposo y las dos hijas se instalan en la nueva casa. Frente a la vivienda se encuentra un gran bosque. Hasta aquí, no encontramos vestigios de realismo mágico hasta que aparece Totoro. Este último, es un ser que parece una mezcla de oso con gato, muy grande, que habita en el bosque. Aquí ya hay un rasgo de representación de cultura japonesa que hemos visto antes: la importancia de la naturaleza y el vínculo con los dioses. Sólo las niñas pueden ver a Totoro, que vive en bosque y al que las niñas buscan y él aparece para ayudarlas a atravesar sus miedos. Pareciera ser una especie de dios que vive en el bosque.



³⁶ Recuperado de: <https://redhistoria.com/que-es-el-realismo-magico-definicion-caracteristicas-y-autores-destacados/>

Figura N°24: Mi vecino Totoro. Totoro corriendo por el bosque hacia el árbol donde vive.



Figura N°25: Mi vecino Totoro. Totoro tocando la ocarina sobre la copa de un árbol de alcanfor.



Figura N°26: Mi vecino Totoro. Totoro acompañando a Satsuki y Mei en un momento de angustia, mientras ellas esperan a su padre que no aparece en los colectivos que van pasando.

Otro cruce que Miyazaki realiza entre realismo mágico y cultura japonesa lo encontramos en el personaje de la película “Mi Vecino Totoro”, el “gatobus”. El “gatobus” es un personaje que aparece en dos oportunidades y es un gato con forma de autobús al cual Totoro se sube. El “gatobus” solo puede ser visto por las niñas. Consideramos que no es casual que el animal elegido para el personaje sea un gato,

ya que en Japón los felinos son considerados como una deidad³⁷. Una referencia habitual es el “*neko*”, el conocido gato japonés que mueve la mano adelante y hacia atrás, bañado en un color dorado. Este ícono nace de una leyenda que tiene como protagonista a un gato.



Figura N°27: Mi vecino Totoro. Gatobus, el personaje que solo pueden ver Satzuki y Mei.

El viaje de Chihiro

En este filme, el realismo mágico y la cultura japonesa se cruzan en el mundo de fantasía al que accede Chihiro. En primera instancia tenemos un mundo de fantasía en el cual hay espíritus y seres extraños, pero este mundo está dotado de mucha simbología japonesa. Las construcciones de las casas refieren a la típica casa japonesa de madera, paja y papel.

³⁷ Recuperado de: https://neox.atresmedia.com/games/cultura-gamer/que-japon-tienen-tanta-debilidad-gatos_201908215d5cf8940cf2370b31993f37.html



Figura N°28: El viaje de Chihiro. Pasillo de un SPA en el mundo mágico. Se pueden apreciar las típicas puertas de papel japonesas.



Figura N°29: El viaje de Chihiro. Exterior del SPA en el mundo mágico. Se aprecian las puertas externas corredizas en madera, típicas de Japón.

La princesa Mononoke

En el caso de esta película, el realismo mágico y la cultura japonesa tocan sus límites todo el tiempo. El mundo en el que transcurre la película es antiguo y está repleto de artilugios japoneses como vestimenta, modos del decir, palitos para comer, etc. En este mismo mundo conviven animales que hablan, como los lobos, los cerdos y los monos, y justamente ellos son quienes defienden al bosque de los humanos. En esta parte el realismo mágico también comienza a mezclarse con el sintoísmo.



Figura N°30: La princesa Mononoke. Guerreros japoneses con vestimenta *Samurái*.



Figura N°31: La princesa Mononoke. Personas comiendo con palillos.



Figura N°32: La princesa Mononoke. Kodamas en el bosque (espíritus ancestrales de la mitología japonesa. Se los conoce como “guardianes de los bosques”³⁸.



Figura N°33: La princesa Mononoke. El Dios ciervo por sobre el bosque. Para el sintoísmo los ciervos son animales sagrados por su relación con los dioses³⁹.

³⁸ Recuperado de: <https://www.geekno.com/que-es-un-kodama-espíritus-de-la-mitologia-japonesa.html#:~:text=Los%20Kodamas%2C%20esp%C3%ADritus%20de%20los,japonesa%2C%20conocidos%20desde%20la%20antig%C3%BCedad.&text=La%20palabra%20'kodama'%2C%20en,los%20C3%A1rboles%20y%20los%20bosques.>

³⁹ Recuperado de: <https://www.periodistaenjapon.com/ciervo-japones>

En las tres películas está muy presente el realismo mágico, funciona como bisagra entre dos mundos, de los cuales uno es más asequible para los niños. Es en ese espacio también donde encontramos que los niños son ayudados a superar sus miedos.

En el caso de Mi vecino Totoro, Totoro aparecía desde el bosque para ayudar cuando Satsuki y Mei tenían un problema: las acompañó cuando su padre no llegaba en colectivo, ayudó cuando Mei se perdió y las llevó al hospital a ver a su madre enferma.

En El viaje de Chihiro, a la niña se la muestra como miedosa, pero en el mundo mágico Chihiro enfrenta espíritus y brujas, acompañada de un espíritu bondadoso. En este caso fue Haku que, si bien en el mundo mágico era un joven que ayudaba a Chihiro, en el mundo real Haku era un río que salvó a Chihiro de pequeña cuando ella cayó en él.

En La princesa Mononoke no encontramos el mismo patrón de realismo mágico como bisagra entre un mundo real y uno mágico asequible a los niños. En el caso de esta última película, la bisagra se hace entre el binomio naturaleza-ser humano, algo muy propio de la religión sintoísta.

3.1.4: Elementos culturales sueltos

Al analizar los filmes encontramos que había elementos y marcas importantes de la cultura japonesa pero no respondían a los tres grandes pilares anteriores. Pasamos a detallar cada una y como dentro de la película constituyen marcas que construyen a una idea de Japón.

Geta: este es el nombre de un calzado japonés que se usan desde los viejos tiempos⁴⁰ y son una imagen clásica. Estos calzados de ven en La Princesa Mononoke y en El viaje de Chihiro.

⁴⁰ Recuperado de: <https://matcha-jp.com/es/3536>



Figura N°34: La princesa Mononoke. Personaje que a lo largo de la película aparece sobre los Geta y Miyazaki trabajó tomas y primeros planos específicos mostrándolos y haciéndolos relevantes.

Torii: son arcos o puertas de la cultura sintoísta y funcionan como separación entre el plano terrenal y el plano divino. Los Torii aparecen en reiteradas oportunidades en “Mi Vecino Totoro” y en “El viaje de Chihiro” y como en otras ocasiones, al ser un elemento religioso de Japón, Miyazaki les dedico importancia en sus películas a través de planos detalle o secuencias largas, donde estos puedan ser apreciados.



Figura N°35: Mi vecino Totoro. Presencia de *Torii*.



Figura N°36: Mi vecino Totoro. *Torii* en imagen de plano del campo japonés.



Figura N°37: El viaje de Chihiro. Presencia de *Torii* en el bosque.

Dragón: es una imagen muy conocida y asociada a Japón. Se le llama “*ryū* o *tatsu* y es considerada una criatura legendaria de Japón”⁴¹. Aparece hacia el final de El viaje de Chihiro y es de gran importancia en la trama. Al mostrar esta criatura típica y darle un papel tan importante, notamos que Miyazaki nos está mostrando algo más de su cultura.

⁴¹ Recuperado de: <https://hablemosdemitologias.com/c-mitologia-japonesa/dragon-japones/>



Figura N°38: El viaje de Chihiro. Haku, es el drágon mitad niño mitad *ryu* que acompaña a Chihiro.



Figura N°39: El viaje de Chihiro. Haku tomando vuelo sobre paisaje japonés.

Sake: es la bebida nacional de Japón y data de hace unos 2000 años⁴². Este es otro detalle mínimo que aparece y es destacable. El sake es muy conocido alrededor del mundo y se lo asocia a Japón.

En La princesa Mononoke, en el minuto 39:55 Lady Eboshi le encarga a unas personas que trabajaban armas en acero > “Necesito que se den prisa, les enviaré algo de sake”. Con esa frase cierra una secuencia y una escena importante donde Lady Eboshi le muestra a Ashitaka un secreto. Es destacable que para cerrar se mencione al sake.

También se hace una mención especial en “El viaje de Chihiro”. En el timecode 1:06 se encuentran dentro del spa en el mundo mágico y festejan porque atendieron a un dios, en ese momento Yubaba dice “Hoy hay sake para todos” cerrando así una escena de gran tensión en la película, donde la pone a prueba a Chihiro.

Dormir en el suelo: dormir en el suelo sobre un *tatami* o futón es normal y hasta una tradición en Japón⁴³, es algo muy característico que suele verse en imágenes y películas. De esta particularidad de la cultura también se encargó Miyazaki en sus películas. Tanto en El viaje de Chihiro como en “Mi Vecino Totoro” hay un hincapié en el momento de descansar y detenerse sobre las personas durmiendo en el suelo.

⁴² Recuperado de: <https://japonismo.com/blog/introduccion-sake-japon>

⁴³ Recuperado de: <https://gogonihon.com/es/blog/dormir-en-un-futon-japones/>



Figura N°40: El viaje de Chihiro. Plano al pie de Chihiro durmiendo en el piso.



Figura N°41: El viaje de Chihiro. Habitación de las empleadas del spa.



Figura N°42: Mi vecino Totoro. Tatsuo Kusakabe, padre de las niñas, durmiendo sobre tatami.



Figura N°43: Mi vecino Totoro. Satsuki y Mei recostadas en el piso de su habitación.

A. Kroeber y C. Kluckhohn (Culture. A critical Review of Concepts and Definitions, 1952) ofrecieron la siguiente definición que utilizamos como resumen del análisis previo: “La cultura consiste en patrones de comportamiento, explícitos e implícitos; adquiridos y transmitidos mediante símbolos, que constituyen los logros distintivos de los grupos humanos, incluyendo su plasmación en utensilios. El núcleo esencial de la cultura se compone de ideas tradicionales (es decir, históricamente obtenidas y seleccionadas) y, sobre todo, de sus valores asociados...”

Esta definición nos sirve para explicar que las imágenes y diálogos que usamos para el análisis reflejan justamente patrones de comportamientos, símbolos, valores que son justamente elementos que forman parte de una cultura, y que Studio Ghibli se ha encargado de destacar en sus películas.

Conclusiones

El animé de Studio Ghibli, además de aportar a la construcción de cultura en tanto es un género de filme japonés, construye una imagen de cultura japonesa a través de la imagen, los diálogos y los simbolismos muy anclada en la tradición y la religión sintoísta.

Encontramos que hay elementos que los hace muy explícitos, como las tomas y la repetición de los *Torii*, las reverencias, las tomas de personas durmiendo en el suelo sobre un tatami, etc. Y otras marcas implícitas a las que hay que prestarles más atención, como la presencia especial de la naturaleza, la forma en que se relacionan las personas, usos y costumbres reflejados en acciones particulares de los personajes.

La dimensión cultural construida sobre la tradición y la religión es notoria en las tres películas ya que Miyazaki acentúa la presencia de elementos que construyen a la cultura japonesa desde estas perspectivas. Desde la tradición apoyándose en la vestimenta y ornamentos, así como en costumbre típicas, el *o-furo* es un ejemplo. Por el lado de la religión, sin mostrar rituales específicos, Miyazaki deja cientos de marcas, de pistas sobre el sintoísmo. Desde la imagen los repetitivos *Torii*, la presencia destacada de bosques jugando con una dualidad entre la naturaleza y humanidad, la presencia de espíritus, etc. Es destacable la importancia que Miyazaki le da a esta dimensión, la de la construcción de naturaleza en convivencia con el hombre. La presencia de enormes bosques, rezos y ofrendas de los protagonistas humanos hacia elementos de la naturaleza como un bosque o una planta. Las múltiples estatuillas que aparecen en las escenas como parte del paisaje (en *Mi vecino Totoro* son notorias las estatuas *Jizo*⁴⁴).

Nos resulta interesar como le interesa a Miyazaki mostrar las bases de Japón, la esencia, la tradición. No nos muestra la actualidad, la gastronomía, u otros aspectos, sino lo histórico atemporal. Miyazaki nos regala en sus recortes y acentos sobre

⁴⁴ Recuperado de: <https://mirandohaciajapon.com/las-estatuas-jizo/>

elementos característicos algo más que lo intrínseco de esos elementos, quiere dejarle algo de su propia cultura, de su base y de su tradición. Por ello elige mostrar la arquitectura y vestimentas tradicionales, la relación entre vínculos de filiación, el rol de los menores y la educación de los mayores.

Miyazaki elige el recurso de la imagen para impactarnos con dos grandes elementos que utiliza de manera recurrente, la naturaleza y los *Torii*. Ambos son parte importante del sintoísmo.

En el discurso Miyazaki deja pistas para que el espectador más curioso quiera adentrarse o mismo en oriente sientan identificación. Hay palabras u oraciones que son sutiles pero que se pueden detectar si uno ve la película con atención o la ve un par de veces.

Lo que destaca a Ghibli es que en su anime es muy importante el mensaje es sencillo y variado, y está destinado a un público heterogéneo.

El mensaje es sencillo porque cualquier persona que vea este anime puede entender el mensaje sin necesidad que comprenda la profundidad. Miyazaki trabaja con una idea general que se puede comprender en profundidades diferentes dependiendo del espectador, la idea de naturaleza como algo vital, el respeto en el discurso y en el accionar, lo espiritual y lo terrenal, la superación de los miedos. Es muy fácil de leer e identificar esto y uno luego puede unir mensajes y fragmentos para profundizar la reflexión y su resultado.

En línea a esto el público es heterogéneo porque va desde los niños hasta los adultos, haciendo cada uno su lectura.

El animé de Ghibli, a diferencia de otros estudios, trabaja con las emociones y la constante dualidad entre lo terrenal y lo espiritual, el hombre y la naturaleza, fantasía y realidad, etc. En otros estudios se apoyan más en los extremos, o la fantasía o la realidad. Ghibli los cruza todo el tiempo para construir sobre aspectos como la religión (sintoísmo).

La imagen es el elemento más fuerte que utiliza el estudio para destacar elementos culturales. también da impulso en el discurso a aspectos sutiles que construyen una idea específica de Japón en los espectadores.

Si uno mira el animé de Studio Ghibli pensando en Japón y no como un film más, lo puede ver reiteradas veces y seguir descubriendo elementos de la cultura nipona, en los detalles, en las palabras y los vínculos, y así seguir construyendo una idea particular del Japón como por ejemplo una cultura muy tradicional y respetuosa.

Referencias

The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917 (2001) de Jonathan Clements y Helen McCarthy.

Cine de Animación Japonés (2008) de Antonio José Navarro.

El Mundo Invisible de Hayao Miyazaki (2012) de Laura Montero Plata.

La Narrativa Cross-Media en el Ámbito de la Industria Japonesa del Entretenimiento: Estudio del Manga, el Anime y los Videojuegos (2013) del Dr. Manuel Hernández.

La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 10 (1), pp. 51-62. (2012) de Menkes, D.

Otaku: Images and Identity in flux. (2006) de Jose Dela Penna

Dialéctica de la Ilustración. (1994 edición) de Adorno, Theodor; Horkheimer, Max.

“*La industria Cultural, Iluminismo como mistificación de las masas*” (1944-1947) de Adorno, Theodor; Horkheimer, Max.

Primitive Culture (1871) de Edward B. Tylor

Culture. A critical Review of Concepts and Definitions (1952) de A. Kroeber y C. Kluckhohn

Obra lógico-semiótica. (1987) de C. S. Peirce

Como analizar un Film (1990) de F: Casseti y F. di Chio

Sitios Web

<https://gogonihon.com/es/blog/cultura-otaku/>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Otaku>

<https://definicion.de/otaku/>

<https://www.japan-talk.com/jt/new/anime>

[https://anime-para-el-kokoro.fandom.com/es/wiki/%C2%BFQue es el anime%3F](https://anime-para-el-kokoro.fandom.com/es/wiki/%C2%BFQue_es_el_anime%3F)

<https://es.wikipedia.org/wiki/Anime>

<https://www.caracteristicas.co/cultura/>

<http://www.eumed.net/libros->

<gratis/2007b/301/evolucion%20historica%20del%20concepto%20de%20cultura.htm>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Cultura>

<http://www.comunidadrussell.com/default.asp?contenidos/textos/levi-strauss.html>

https://es.wikipedia.org/wiki/Cultura_de_masas

<https://www.caracteristicas.co/cultura-de-masas/>

<https://comunicacion.idoneos.com/336369/>

<https://es.slideshare.net/araknia/pop-culture-and-mass-culture>

<https://repositorio.uam.es/xmlui/handle/10486/10320>

[https://www.academia.edu/6412599/Tesis_doctoral_Animaci%C3%B3n japonesa. An%C3%A1lisis de series de anime actuales](https://www.academia.edu/6412599/Tesis_doctoral_Animaci%C3%B3n_japonesa_An%C3%A1lisis_de_series_de_anime_actuales)

https://www.academia.edu/26451615/UNIVERSIDAD_CAT%C3%93LICA_ANDR%C3%89S_BELLO_FACULTAD_DE_CIENCIAS_ECON%C3%93MICAS_Y_SOCIALES_ESCUELA_DE_CIENCIAS_SOCIALES_ESPECIALIDAD_SOCIOLOG%C3%8DA_LA_ELABORACI%C3%93N_DEL_SER_OTAKU_DESDE_SUS_PR%C3%81CTICAS_CULTURALES_LA_INTERACCI%C3%93N_CON_EL_OTRO_Y_SU_ENTORNO?email_work_card=view-paper

https://books.google.com.ar/books?id=_749DwAAQBAJ&pg=PA108&lpg=PA108&dq=represion+de+los+sentimientos+en+japoneses&source=bl&ots=vbq1unNznZ&sig=ACfU3U3T-094IsP-Nq7J1kTSQgN9-eJspA&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjQn7OYreHoAhWHK7kGHZQ8A9YQ6AEwCHoECBUQLA#v=onepage&q=represion%20de%20los%20sentimientos%20en%20japoneses&f=false

https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_anime

<https://japonpedia.com/historia-del-manga-y-el-anime-cultura-japonesa/>

https://es.wikipedia.org/wiki/Manga#cite_note-7

[https://es.qwe.wiki/wiki/Toei_Animation#:~:text=\(%20%E6%9D%B1%E6%98%A0%E5%8B%95%E7%94%BB%E6%A0%AA%E5%BC%8F%E4%BC%9A%E7%A4%BEToei,fue%20renombrado%20a%20Toei%20Animation.](https://es.qwe.wiki/wiki/Toei_Animation#:~:text=(%20%E6%9D%B1%E6%98%A0%E5%8B%95%E7%94%BB%E6%A0%AA%E5%BC%8F%E4%BC%9A%E7%A4%BEToei,fue%20renombrado%20a%20Toei%20Animation.)

<http://www.aic.gr.jp/anime/ghibli/list.html>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Madhouse_\(animaci%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Madhouse_(animaci%C3%B3n))

<https://www.weatheronline.co.uk/reports/wind/The-Ghibli.htm>

https://en.wikipedia.org/wiki/Caproni_Ca.309#:~:text=Paraguayan%20Air%20Arm,animation%20Studio%20Ghibli's%20name.

http://www.nausicaa.net/miyazaki/totoro/faq_spanish.html

<https://es.wikipedia.org/wiki/Jidaigeki>

<http://www.nausicaa.net/miyazaki/mh/faq.html>

<http://www.nausicaa.net/miyazaki/disney/>

<https://www.nytimes.com/es/2017/10/14/espanol/cultura/studio-ghibli-hayao-miyazaki-listado.html>

https://www.abc.es/play/cine/noticias/abci-diez-obras-maestras-estudio-ghibli-orden-importancia-201809060159_noticia.html?ref=https:%2F%2Fwww.google.com%2F#el-viaje-de-chihiro-2001-1

<https://www.xataka.com/cine-y-tv/todas-peliculas-studio-ghibli-ordenadas-peor-a-mejor>

<https://www.europapress.es/cultura/cine-00128/noticia-30-aniversario-studio-ghibli-22-peliculas-20150802095839.html>

<http://unajaponesaenjapon.com>

<https://www.espaiwabisabi.com/la-cultura-del-bano-en-japon-el-ofuro-los-sento-y-los-onsen/>

<http://sayune.com/como-educan-a-los-ninos-en-japon-para-que-sean-disciplinados/>

<https://web-japan.org/nipponia/nipponia24/es/feature/feature01.html>

<https://mirandohaciajapon.com/10-curiosidades-del-shintoismo/>

<https://conoce-japon.com/cultura-2/torii/>

[:http://negociosenjapon.com/las-5-reverencias-](http://negociosenjapon.com/las-5-reverencias-)

[japonesas/#:~:text=La%20reverencia%20japonesa%2C%20Ojigi%20\(%E3%81%8A%E8%BE%9E%E5%84%80,negocios%20es%20algo%20m%C3%A1s%20complicado.](http://negociosenjapon.com/las-5-reverencias-japonesas/#:~:text=La%20reverencia%20japonesa%2C%20Ojigi%20(%E3%81%8A%E8%BE%9E%E5%84%80,negocios%20es%20algo%20m%C3%A1s%20complicado.)

[https://es.wikipedia.org/wiki/Onom%C3%A1stica_japonesa#:~:text=Por%20lo%20general%2C%20los%20japoneses,%E5%85%88%E7%94%9F\)%20y%20otros%20t%C3%A9rminos%20relacionados.](https://es.wikipedia.org/wiki/Onom%C3%A1stica_japonesa#:~:text=Por%20lo%20general%2C%20los%20japoneses,%E5%85%88%E7%94%9F)%20y%20otros%20t%C3%A9rminos%20relacionados.)

<https://redhistoria.com/que-es-el-realismo-magico-definicion-caracteristicas-y-autores-destacados/>

https://neox.atresmedia.com/games/cultura-gamer/que-japon-tienen-tanta-debilidad-gatos_201908215d5cf8940cf2370b31993f37.html

<https://www.geekno.com/que-es-un-kodama-espiritus-de-la-mitologia-japonesa.html#:~:text=Los%20Kodamas%20esp%C3%AADritus%20de%20los,japonesa%2C%20conocidos%20desde%20la%20antig%C3%BCedad.&text=La%20palabra%20'kodama'%2C%20en,los%20%C3%A1rboles%20y%20los%20bosques.>

<https://www.periodistaenjapon.com/ciervo-japones>

<https://matcha-jp.com/es/3536>

<https://hablemosdemitologias.com/c-mitologia-japonesa/dragon-japones/>

<https://japonismo.com/blog/introduccion-sake-japon>

<https://gogonihon.com/es/blog/dormir-en-un-futon-japones/>

<https://mirandohaciajapon.com/las-estatuas-jizo/>