

## HAYAO MIYAZAKI Y SU PRODUCCIÓN PARA TELEVISIÓN: ANTECEDENTES Y ESTILO

## HAYAO MIYAZAKI AND HIS TELEVISION PRODUCTION: BACKGROUND AND STYLE

Elena Gil Escudier

Universidad de Sevilla

[egilescudier@gmail.com](mailto:egilescudier@gmail.com)

ORCID <https://orcid.org/0000-0003-1318-7583>

### Resumen

La producción de Hayao Miyazaki es extensa y abarca desde obras para televisión, pasando por videoclips, hasta su enorme aportación al mundo cinematográfico. A lo largo de su filmografía, se aprecian una serie de características que definen sus obras: reiteración de temáticas, personajes de gran profundidad psicológica, ausencia de personajes malvados, y un sinfín de particularidades que hacen único el estilo del director japonés. No obstante, en el presente artículo, nos proponemos rastrear la aparición de algunos de sus sellos más importantes en producciones anteriores a su universo fílmico y detectar en qué medida ha podido evolucionar la poética miyazakiana posteriormente. Para ello, resulta indispensable diferenciar entre el *anime* para televisión y la obra de *anime* cinematográfica y la posición del autor respecto a esta disyuntiva. Asimismo, nos centraremos en su producción televisiva y destacaremos aquellos sellos del autor que consideramos se reiteran tanto en las obras para televisión como para cine, a fin de establecer una relación entre ambas.

## Abstract

Hayao Miyazaki's production is extensive and ranges from works for television, through video clips, to his enormous contribution to the cinematographic world. Throughout his filmography, a series of characteristics that define his works are appreciated: reiteration of themes, characters of great psychological depth, absence of evil characters, and a vast number of peculiarities that make the style of the Japanese director unique. However, in this article, we intend to trace the appearance of some of his most important hallmarks in productions prior to his film universe and to detect to what extent Miyazakian poetry has been able to evolve later. For this, it is essential to differentiate between television *anime* and cinematographic *anime* work and the author's position regarding this dilemma. Likewise, we will focus on his television production and highlight those hallmarks of the author that we consider to be repeated both in works for television and for cinema, in order to establish a relationship between them.

## Palabras clave

Miyazaki; Anime; Televisión; Animación; Ghibli; Japón

## Keywords

Miyazaki; Anime; Television; Animation; Ghibli; Japan

## 1. Introducción

El *anime*<sup>1</sup> japonés es mundialmente conocido por tener su propio estilo dentro del género de la animación. Entre sus rasgos más reconocibles destaca su característico diseño de personajes, que muestra una gran diversidad estilística, llena de matices con respecto a otras industrias animadas (Lack, 2014: 16-17); Igualmente, predomina su laboriosa estructura narrativa con tramas filosóficas y transgresoras, así como la creación de personajes complejos y realistas. En lo que respecta al ámbito estético del *anime*, nos encontramos frente a un modelo artístico revolucionario: ojos de grandes dimensiones y colores vivos, peinados

---

<sup>1</sup> Término con el que se denomina a la animación japonesa.

que desafían la gravedad, cuerpos de exageradas proporciones, destacando la importancia y gran variedad de expresiones faciales que denotan el carácter del personaje y facilitan la comprensión de su psique (Cobos, 2010: 1105).

Una de las grandes particularidades que posee el *anime* es que abandona su dimensión de género para convertirse en vehículo artístico donde engloba toda una extraordinaria variedad de géneros temáticos. Es al *manga*<sup>2</sup> y su enorme tradición, que fue la base principal de la animación nipona, a quién debemos agradecer la exacerbante cantidad de temáticas y géneros que ha desarrollado el *anime*. Industrias hermanas las del *manga* y el *anime*, de las que actualmente es imposible discernir cuán profunda es la influencia consciente del cómic nipón en los dibujos animados japoneses.

## 2. Anime o animación. Diferencias y posicionamiento

En lo que respecta al término *anime*, encontramos singularidades desde su propia etimología. El vocablo ha sido ampliamente estudiado por una gran diversidad de autores que concuerdan en que su raíz primigenia es el latín, no obstante, muchos de ellos sitúan su origen en el francés, el inglés o hacen un repaso histórico de la evolución del término. Así, autores como Robles (2013) y Horno López (2012) sostienen que el vocablo proviene de la palabra francesa *animée* (animado), mientras que Montero Plata (2014) defiende la evolución morfológica y fonética del vocablo inglés *animation* (animación).

El desarrollo histórico, morfológico y fonético del término comenzó a principios del siglo XX con la llegada de las primeras imágenes animadas a Japón. Fue en 1910 cuando las primeras obras de animación extranjeras comenzaron a exhibirse en los teatros nipones. Dichos metrajés comenzaban con la frase '*dekobô singachô*' antes de los títulos de crédito iniciales, popularizando la expresión gracias a su éxito. De esta forma, se comenzó a asociar dicho título como un sinónimo de animación. Pocos años después, apareció la expresión '*senga eiga*' o '*senga kigeki*', pero, en este caso, para aquellas películas animadas del ámbito local o con intención didáctica. Posteriormente, el término

---

<sup>2</sup> Término con el que se denomina al cómic japonés.

'*manga eiga*' o 'película *manga*' se asoció en la década de 1920 a la animación japonesa, exclusivamente a aquellas obras con una estructura narrativa más compleja que hasta las entonces creadas.

No fue hasta 1937 que el autor Kenzô Masaoka estableció un término concreto para la animación japonesa: '*dôga*'. Pese a los esfuerzos del animador, el vocablo no obtuvo mucho éxito hasta que se recuperó en 1965 en una expresión similar: '*dôga eiga*', obteniendo una categoría homóloga a la de película animada (Hui Gan, 2009: 35).

Tras la ocupación norteamericana después de la II Guerra Mundial, '*senga eiga*' quedó rápidamente desbancado por '*animeshon*', adaptación fonética del vocablo inglés '*animation*', que, en su forma abreviada, dio origen al término '*anime*'. Esta abreviatura tuvo que esperar hasta 1962 para hacer su primera aparición en la revista sobre cinematografía *Eiga Hyoron*, en el artículo *The genealogy of dôga eiga* de Takuya Mori (Hui Gan, 2009: 35). Para el final de la década de los setenta y principios de los ochenta, '*japanimation*' apareció como término asociado a la animación japonesa en el extranjero, aunque rápidamente relacionado con temáticas violentas y de corte erótico; por el contrario, '*anime*' se vinculó a una serie de valores como las narrativas complejas, la variedad de géneros o el diseño de personajes con rasgos específicos. Con independencia de que el término sea '*animeshon*', así como su homólogo inglés '*animation*' o el francés '*animée*', todos ellos tienen en común la misma raíz que procede del latín '*animare*' cuyo significado hace referencia a dotar de vida a un ser u objeto inanimado.

La palabra '*anime*' actúa de este modo como una etiqueta que engloba a toda la producción animada del país frente a la del resto del mundo. No obstante, generalizar respecto a lo que es o no animación japonesa, atendiendo a juicios que tienen más que ver con el plano visual que con su denominación de origen, desbanca a otras animaciones de carácter independiente o que atienden a ciertos criterios de calidad. Al respecto, en Japón se utiliza el término '*anime*' indistintamente para cualquier producción animada, sin embargo, son diversos los autores que han comenzado su particular cruzada en la industria para establecer los límites de lo que se considera *anime*.

En este sentido, muchos son los que relacionan el término con las obras de animación exclusivamente creadas para televisión, es decir, el *anime* está ideológicamente ligado más al proceso de creación industrial que al artístico. Así, el *anime* es solo una parte más de la animación japonesa (Hui Gan, 2009: 39) que comprende muchos más estilos y procesos de creación. Se convierte así, en un término polisémico, donde, lejos de presentar una definición simple, muestra todo un crisol de significaciones asociadas a unos valores, estéticas o características concretas. En el presente artículo, expondremos dos definiciones para el *anime*: *anime* como abreviatura de animación y *anime* como las animaciones creadas a través del proceso estandarizado de la industria animada que excluye a aquellas obras de carácter más artístico.

En el caso que nos ocupa, centraremos nuestra visión del término en la segunda acepción establecida ya que concuerda con el posicionamiento del autor objeto de estudio. Hayao Miyazaki se refiere a sus creaciones como 'eiga' en sus libros *Starting Point: 1979-1996* (2009) y *Turning Point: 1997-2008* (2014), remarcando su oposición a lo que actualmente se considera *anime*. El director defiende el empleo de la animación tradicional, al renegar de los métodos de producción que ponen en entredicho la calidad del producto final, lo que sitúa al *anime* en una de las categorías posibles dentro de la animación japonesa. «Miyazaki also criticized the tight production schedule of anime that had encouraged the reduction of details in drawing and relied on deformed images that focus on depicting the impact of the moment instead of choreographing the motion through carefully executed in-between drawings» (Hui Gan, 2009: 37).

Tanto Hayao Miyazaki como el Studio Ghibli y todos sus integrantes comparten la visión del autor sobre los valores y estéticas diferentes que encarna la animación japonesa, con un enfoque más centrado en el director que en la técnica (Suzuki, 2004), y que el aclamado estudio lleva por bandera desde su fundación.

### **3. Intercalador, dibujante principal, director**

Hayao Miyazaki pasó su infancia entre las contienda de la II Guerra Mundial. Su familia, que tenía una empresa dedicada a la fabricación de piezas para los

aviones de combate de la época, se lucró indirectamente con los horrores de la guerra, hechos que marcaron la vida del director. Graduado en Economía y Ciencias políticas, el gran punto de inflexión que marcó su carrera fue el visionado de *Panda y la serpiente mágica* (Hakujaden, Taiji Yabushita, 1958), así como el descubrimiento de los grandes clásicos de la literatura occidental en sus años universitarios.

El primer gran estudio del que formó parte Miyazaki fue el gigante Tōei Animation donde conoció a su inseparable amigo y socio Isao Takahata. En sus inicios comenzó como intercalador<sup>3</sup> en películas como *Rock el valiente* (Wan-wan Chūshingura, Daisaku Shirakawa, 1963) o series como *Ket Pepito, el niño lobo* (Ôkami shōnen Ken, VV.AA., 1963), pero pronto pasaría a formar parte de la plantilla de dibujantes de fotogramas clave<sup>4</sup> entre los que destaca el filme *Las aventuras de Hols, el príncipe del Sol: La princesa encantada* (Taiyō no ôji – Horosu no daibōken, Isao Takahata, 1968).

Pocos años después, Miyazaki abandonó Tōei para trabajar en A Pro., donde continuó con la labor de dibujante de fotogramas clave en *Las aventuras de Panda y sus amigos I* (Panda Kopanda, Isao Takahata, 1972). No obstante, las relaciones con A Pro. cesaron a los pocos años y el joven animador pasó a formar parte del equipo de Nippon Animation, manteniendo su puesto en series animadas como *El perro de Flandes* (Furandāsu no inu, Yoshio Kuroda, 1975) o como escenógrafo en las aclamadas *Heidi* (Arusupu no shōjo Haiji, Isao Takahata, 1974) y *Marco* (Haha wo tazunete sanzen ri, Isao Takahata, 1976). No fue hasta 1978 que Miyazaki se estrenó como director para series de animación como *Lupin III (Parte II)* (Rupan Sansei [Shin], VV.AA., 1977) o *Conan, el niño del futuro* (Mirai shōnen Konan, Hayao Miyazaki, 1978), sin embargo, durante aquellos años el director compaginaba su trabajo como profesor de animación en la empresa Telecom con sus proyectos en la industria animada, por ejemplo, con la creación del *storyboard*<sup>5</sup> de *Sherlock Holmes* (Meitantei Hōmuzu, Hayao Miyazaki y Kyōsuke Mikuriya, 1984).

---

<sup>3</sup> Dibujante de los fotogramas intermedios entre los fotogramas clave de la animación, es decir, aquellos que actúan como referente.

<sup>4</sup> Dibujante que se encarga de los fotogramas que denotan el principio y final de un movimiento.

<sup>5</sup> Guión gráfico compuesto por una serie de ilustraciones en secuencia que se utilizan para previsualizar la creación audiovisual.

*Sherlock Holmes* fue la última serie de *anime* en la que el director tokiota participó, centrando su carrera en la producción de películas animadas. Ya en 1979 colaboró como director en *Lupin III – El castillo de Cagliostro* (Rupan Sansei – Kariosutoro no shiro, Hayao Miyazaki, 1979), pero no fue hasta 1984 con el estreno de *Nausicaä del Valle del Viento* (Kaze no Tani no Naushika, Hayao Miyazaki, 1984) que se consagraría como director de películas de animación. Dado el éxito de la cinta, Miyazaki y su inseparable amigo Takahata decidieron fundar el que es, hoy por hoy, uno de los estudios animados más importantes a nivel mundial: Studio Ghibli. La producción del estudio animado japonés fue constante en los años venideros, a un ritmo promedio de una película cada dos años. La cosecha de éxitos por parte de los principales directores que abanderaba Ghibli era constante y crecía como la espuma, sin embargo, tras el estreno de *La princesa Mononoke* (Mononoke Hime, Hayao Miyazaki, 1997) Miyazaki anunció por primera vez su retirada del universo de la animación. La renuncia del japonés apenas duró unos años y regresó con el que es, hasta la fecha, su metraje más galardonado: *El viaje de Chihiro* (Sen to Chihiro no Kamikakushi, Hayao Miyazaki, 2001). La producción del realizador continuó hasta su último filme hasta la fecha, *El viento se levanta* (Kaze Tachinu, Hayao Miyazaki, 2013), y tras el que se retiró de la gran pantalla, aunque continuó con la creación de pequeños cortometrajes para el Museo Ghibli. Como viene siendo tónica en Miyazaki, poco duró su distanciamiento de las salas de exhibición ya que se encuentra trabajando desde 2016 en su nueva película titulada *¿Cómo vives?* (Kimitachiwa Dô Ikiru ka, Hayao Miyazaki), aún sin fecha de estreno.

Si hablamos de Hayao Miyazaki, lo común es fijarnos en su filmografía, ya que es su producción más elaborada y tardía. No obstante, en el presente artículo, centraremos nuestros esfuerzos en sus creaciones para televisión en todas sus facetas: desde sus inicios como intercalador hasta su final como director. En apenas veinte años de trabajo en los diferentes estudios animados del país, el tokiota escaló posiciones a un ritmo vertiginoso en la industria. Así, como intercalador trabajó en el *anime* *Ket Pepito, el niño lobo*, para rápidamente ascender a dibujante de fotogramas clave en los *animés* *Fujimaru del Viento* (Shōnen ninja Kazee no Fukimaru, Daisaku Shirakawa y Kimio Yabuki, 1964), *¡Arriba, Pancho!* (Hassuru Panchi, Hiroshi Ikeda e Isao Takahata, 1965), *Rainbow*



*Warrior Robin* (Reinbô Sentai Robin, VV.AA., 1966), *Sally, la maga* (Mahôtsukai Sarî, Osamu Kasai, 1966), *El secreto de Akko* (Himitsu no Akko-chan, Hiroshi Ikeda, 1969), *Los Moomin* (Mûmin, Masaaki Ôsumi, 1969), *Monkey-Style Jumper Ecchan* (Sarutobi Ecchan, VV.AA., 1971), *Wilderness Boy Isamu* (Kôya no shônens Isamu, Kyôsuke Mikuriya y Yoshitaka Nitta, 1973), *El lanzador estrella* (Samurai Jaianstu, Tadao Nagahama, 1973), *El perro de Flandes, Rascal* (Araiguma Rasukaru, Hiroshi Saitô, Endô y Koshi, 1977) e *Ironman 28* (Tetsujin 28-gô, VV.AA., 1980).

Como escenógrafo colaboró en las ya mencionadas *Heidi* y *Marco*, además de *Conan, el niño del futuro* y *Ana de las Tejas Verdes* (Akage no An, Isao Takahata y Shigeo Koshi, 1979). Asimismo, se encargó de la creación de los *storyboards* de *Red-armores Suzunosuke* (Aka-dô Suzunosuke, Shigetsugu Yoshida, Tetsuo Imazawa, Minoru Okizaki e Isao Takahata, 1972), *Lupin III (Parte II)* y *Sherlock Holmes*. No obstante, es común en la carrera de Miyazaki que el autor se haga cargo de más de una faceta de la producción a la vez, por ello, no es extraño encontrar que, además de cumplir estos roles, en algunas de sus producciones se haga cargo del trabajo de diseñador artístico, *layout*<sup>6</sup>, diseño mecánico, diseño de personajes, director técnico o guionista.

#### 4. ADN Miyazaki: la poética miyazakiana

Tanto el Studio Ghibli como, y en este caso en concreto, Hayao Miyazaki, se han labrado no solo un nombre dentro de la industria cinematográfica mundial, sino toda una estética propia. Pero, ¿cuáles son las características definitorias de las producciones miyazakianas? Para comenzar, volveremos al concepto anterior de la multiplicidad de roles que ejecuta Miyazaki en sus obras. Lejos del método institucionalizado en la industria animada nipona, el animador toma parte en diversas facetas del proyecto, llegando a elaborar desde el guion hasta los fotogramas clave, pasando por el *storyboard*. Esta particularidad ha acompañado al autor durante toda su carrera, no obstante, su diseño de personajes se aleja de la norma del *anime*.

---

<sup>6</sup> Persona que, una vez que se conoce el diseño, se encarga de la distribución y perspectiva de los elementos en pantalla.



La forma de dibujar del autor oriental se distancia muchísimo de los parámetros del *animé* convencional. Miyazaki ha reemplazado los ojos grandes y expresivos, las cabelleras variopintas y los movimientos caricaturescos, por un estilo más europeo y victoriano, lleno de trazos elegantes, que proporcionan a sus personajes una complexión más humana y realista (Martínez Zuluaga, 2015, 56).

El gusto por lo detalles le ha servido al autor para elaborar su propio legado artístico fácilmente reconocible por el público. Más allá del apartado estético, la producción miyazakiana se singulariza por una gran diversidad y riqueza temática que comprende un amplio abanico de posibilidades entre las que queremos destacar un pequeño atisbo de todas ellas.

#### **4.1. Sellos miyazakianos: características definitorias**

Muchos de los personajes miyazakianos encarnan el conocido como 'viaje iniciático': figuras avocadas a madurar y cumplir sus responsabilidades a través de un viaje físico y emocional que dotarán al protagonista de la historia de nuevos amigos y capacidades antes ocultas.

El cultivo de virtudes como el altruismo, la compasión y el amor, [...], lleva a los personajes a una maduración personal que, en la obra de Miyazaki, casi siempre se produce después de un largo viaje físico, pretexto para un viaje interior hacia el (auto)conocimiento (Fortes Guerrero, 2019, 87).

Este viaje iniciático, además de al propio personaje, apela a un esquema narrativo en el que se aprecia cómo dicho sujeto, con una personalidad aún por moldear, es capaz de, a través de la experiencia, la aventura o el sufrimiento, evolucionar hasta convertirse en un individuo consciente de sí mismo y el entorno que le rodea. Así, protagonistas como Nicky de *Nicky, la aprendiz de bruja* (Majo no Takkyûbin, Hayao Miyazaki, 1989) o Chihiro de *El viaje de Chihiro* se ven abocadas a partir en su propio viaje tanto físico como emocional, lejos de su hogar, para encontrar su lugar en el mundo al igual que su propia identidad.

Si hablamos, no obstante, de personajes que actúan bajo el rol del 'villano', encontramos en la ingente cantidad de animaciones a nivel mundial, personajes maniqueístas empeñados en hacer el mal por el mal. Sin embargo, Miyazaki dota a sus personajes 'malvados' de toda una paleta de emociones

complejas, donde el bien y el mal pasan a ser la cara de una misma moneda, exclusivamente diferenciadas por las motivaciones del propio personaje.

Esta concepción del bien/mal es heredada de la tradición religiosa japonesa, donde sintoísmo y budismo son consideradas las principales religiones del país. Ambas doctrinas aceptan la mutabilidad de las circunstancias, el cambio constante, lo que lleva a que ningún acto pueda ser categóricamente malo o bueno, sino que es el contexto el que lleva a actuar de una determinada manera. «Las figuras miyazakianas suelen ser un compendio de luces y sombras, de virtudes y defectos que ponen de manifiesto el falso dualismo del ser humano entendido en los términos acostumbrados de oposición entre el bien y el mal» (Fortes Guerrero, 2015: 15).

Así, observamos como muchos de los personajes que, en el pensamiento maniqueísta de los arquetipos, ocupan la posición de 'villano', convertirse en ayudantes de los protagonistas o cambiar sus acciones por otras más bondadosas. Tal es el caso de la Bruja del Páramo en *El castillo ambulante* (Howl no Ugoku Shiro, Hayao Miyazaki, 2004) que termina formando parte de la familia de Howl y Sophie o Fujimoto de *Ponyo en el acantilado* (Gake no ue no Ponyo, Hayao Miyazaki, 2008) que acaba cediendo a los impulsos de su hija con tal de verla feliz.

Uno de los aspectos más reseñables del director es la puesta en valor de sus personajes femeninos. La mayoría de sus producciones fílmicas están protagonizadas por jóvenes chicas que destacan por su carisma, ética y liderazgo, rasgos que extrañamente se han atribuido a los personajes femeninos del *anime* hasta hace, tan solo, unas décadas.

Desde que comenzó su carrera de director, sus personajes femeninos adoptan un rol igual o superior al del hombre. Un patrón que ha continuado en cada filme, siendo la mujer protagonista en siete de las once películas que tiene su filmografía y ocupando un papel enormemente importante en todas y cada una de ellas. Su gran contribución a este ámbito consiste, precisamente, en normalizar la situación de la mujer y establecer una igualdad real entre personajes femeninos y masculinos.

Teniendo en cuenta el contexto histórico que vivió Miyazaki es destacable su lucha continua por restablecer el *statu quo* entre mujeres y hombres, creando unos personajes femeninos con características otorgadas mayoritariamente a los varones, pero manteniendo aspectos genuinamente femeninos. De esta forma dinamita el modelo que la industria tiende a perpetuar y elimina los estereotipos de género al mezclar en un mismo personaje características tradicionalmente asociadas a lo masculino y lo femenino. Encontramos en Nausicä de *Nausicaä del Valle del Viento* y San de *La princesa Mononoke* claros ejemplos de la unión de la concepción de lo masculino y lo femenino en un mismo personaje; asimismo, Lady Kushana y Lady Eboshi de los mismos metrajes, respectivamente, son personajes femeninos antagonistas con gran capacidad de liderazgo y carisma, al mando de ejércitos y mercenarios, atributos extrañamente asociados a los personajes femeninos de la época.

Los conflictos bélicos y diversas confrontaciones están muy presentes en la filmografía del director, no obstante, la visión que éste aporta se aproxima a la contienda desde el pacifismo, sin llegar a eliminar la violencia. Así lo apreciamos en filmes como *El castillo ambulante* o *El viento se levanta*, cuyo contexto está marcado por un constante conflicto. El uso de la tecnología, representada en una gran variedad de máquinas y artilugios, como aviones, tanques o dirigibles, señalan el evidente abuso al que la sociedad somete los avances tecnológicos y que, no en pocas ocasiones, dirigen a la destrucción absoluta del mundo tal y como lo conocemos. En otras palabras, el exceso de tecnificación en manos equivocadas implica un riesgo para el propio ser humano.

Es, por tanto, que apreciamos en la producción fílmica del director un llamamiento al uso equilibrado de la tecnología. «El autor no sólo desmonta en su obra el mito de la ciencia como panacea para los males de la humanidad; también advierte de los peligros que conlleva el uso indebido de la tecnología» (Fortes Guerrero, 2019: 153). La catástrofe provocada por los 'Siete Días de Fuego' en *Nausicaä del Valle del Viento* parte de esta premisa, donde las máquinas y su mal uso han acabado prácticamente con la vida en la Tierra; igualmente *El castillo en el cielo* (Tenkû no Shiro Laputa, Hayao Miyazaki, 1986) advierte del peligro de despertar la antigua tecnología de la isla flotante de Lapuntu y muestra el poder destructivo que ésta guarda.

También relacionada con las máquinas y tecnología, la vida de Hayao Miyazaki ha estado muy ligada a los aviones. Su familia se dedicaba a la elaboración de piezas para aviones de combate y desde muy joven quedó fascinado por estos aparatos. Es por ello que apreciamos a lo largo de su filmografía un sinfín de imágenes relacionadas con la acción de volar, bien sea a través de aparatos voladores como los hidroaviones de *Porco Rosso* (Kurenai no buta, Hayao Miyazaki, 1992) o seres fantásticos dotados de esa capacidad como Howl de *El castillo ambulante*.

El diseño de las ensoñaciones de Miyazaki convertidas en gigantescas máquinas hace referencia a una época que evoca la Revolución Industrial, pero con un mayor avance tecnológico. Así, sus medios de transporte atienden a la estética *steampunk* donde autómatas, máquinas propulsadas a vapor o carbón, diseños orgánicos o con elementos fantásticos, son piezas claves en este popular subgénero.

Miyazaki lleva a cabo un trabajo de arqueología fantástica que mantiene la esencia de aquella ambición tecnológica visionaria característica de la Revolución Industrial. Con un estilo propio e inconfundible, evoca este pasado proyectado hacia el futuro sumergiéndose en una corriente que se ha dado en llamar «romanticismo de las máquinas» (Fortes Guerrero, 2019: 150).

De nuevo, en el metraje que claramente se aprecia la estética *steampunk* es *El castillo ambulante*, no obstante, filmes como *Nausicaä del Valle del Viento* o *El castillo en el cielo* muestran, desde su producción fílmica más temprana, esta característica. Si bien, hemos reflejado algunos de los sellos propios del autor, son muchos los que podemos encontrar a lo largo de su extensa obra que atienden a criterios narrativos, estéticos o técnicos. Pero, ¿en qué medida estos rasgos de Miyazaki se han fraguado desde el inicio de su carrera?

## 5. Antecedentes miyazakianos en el anime

Al hablar de las series de *anime* en las que trabajó Hayao Miyazaki y la relación existente con su filmografía hay que tener en cuenta que, a excepción de *Conan, el niño del futuro*, donde su posición de director le permitía explorar con total libertad todas sus inquietudes, en el resto de ellas trabajó en otros puestos que no le facilitaron especial independencia creativa. Aun así, el aclamado

director se las ingenió para, de una u otra manera, extrapolar ciertas ideas que, posteriormente, se trasladarían a su universo cinematográfico.

Para el público occidental, las series de *anime* más conocidas en las que trabajó el tokiota son, indudablemente, *Heidi* y *Marco*. La realización de ambas series animadas supuso una sucesión de viajes a Europa y Argentina por parte del equipo animado en el que participaba Miyazaki, con el fin de obtener referencias e inspirarse en los paisajes visitados. La escenografía empleada en *Heidi* (F1), en especial, es uno de los elementos que, a posteriori, el realizador ha explotado en películas como *Lupin III – El castillo de Cagliostro* o, por ejemplo, el Páramo de *El castillo ambulante* (F2). Por otro lado, *Marco*, que narra la historia de un joven que viaja de Italia hasta Sudamérica en busca de su madre, sienta las bases del viaje iniciático que el tokiota formula una y otra vez en su filmografía. Acompañado de su inseparable mono y amigo Amedio, personajes de la producción fílmica del autor como Ashitaka y Yakul recuerdan este binomio humano/mascota, su estrecho vínculo y el largo viaje a recorrer.



F1. *Heidi*, Isao Takahata, Nippon Animation. Fotograma.



F2. *El castillo ambulante*, Hayao Miyazaki, Studio Ghibli. Fotograma.

De su última participación en *anime*, *Sherlock Holmes* hace un pequeño guiño en su filme *Porco Rosso*. El nombre del protagonista porcino del metraje, Marco Pagot, está inspirado en un animador italiano que trabajó junto a Miyazaki en la producción de este *anime*. De igual forma, la aparición de diversos medios de transporte de corte *steampunk* es común en la serie animada, así como ciertos personajes de corte cómico que recuerdan a la banda de Mamma Aiuto de *Porco Rosso* o la banda de Dola de *El castillo en el cielo*. Sin embargo, la participación del director se ciñe a algunos capítulos del *anime*, por tanto, se

desconoce hasta qué punto puede ser ésta una influencia directa en su producción posterior.

En la trama principal era difícil incluir elementos del universo miyazakiano, pero el director se las ingenió para usar determinados personajes prototípicos —como [...] los villanos que se vuelven bondadosos con las damas hermosas—, mujeres llenas de iniciativa sin miedo al peligro [...] o lo secuaces cómicos. A éstos añadiría la incorporación de referentes visuales claves en su filmografía como los ingenios mecánicos —el pterodáctilo mecánico de Moriarty es un claro ejemplo—, zepelines o aviones de principios del siglo XIX (Montero Plata, 2014: 218).

No obstante, si hay un *anime* que siente las bases de los característicos sellos que el autor ha desarrollado a lo largo de su filmografía ese es *Conan, el niño del futuro*. La historia de *Conan, el niño del futuro* consta de veintiséis capítulos y está basada en la novela *The incredible Tide* de Alexander Key (1970). Lejos del tono oscuro del libro «Miyazaki logró adaptar la historia a sus preferencias y 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, 2014: 37).

La historia de *Conan* se centra en los periplos de Conan y Lana. La joven, que aparece casualmente en la isla de Conan, es perseguida por unos agentes del gobierno. Durante la confrontación contra esos malhechores, el abuelo de Conan muere y Lana es secuestrada, es entonces cuando comienza el viaje de Conan para recuperar a su amiga e impedir que el malvado Lepka vuelva a ocasionar efectos devastadores en la Tierra.

Si analizamos esta pequeña sinopsis encontramos diversos puntos en común con *El castillo en el cielo* y *Nausicaä del Valle del Viento*. Tal es así, que parece que Miyazaki aprovechó *El castillo en el cielo* para desarrollar muchas de las ideas que no pudo en la serie de *anime*. La premisa de ambas obras es muy similar, en el filme Sheeta es secuestrada por un agente secreto del gobierno, Muska. Cuando la joven escapa, conoce a Pazu y éste la ayuda a huir de los agentes gubernamentales. Sin embargo, Muska quiere desatar un antiguo y devastador poder de una civilización perdida gracias al linaje al que pertenece Sheeta. Ambos chicos consiguen impedir la catástrofe propiciada por Muska y salvan al mundo, aunque para ello sacrifican la isla de Lapuntu.



Además de compartir una trama similar, el diseño de los personajes Conan, Lana, Sheeta y Pazu es casi idéntico. Asimismo, Lana, resulta una clara precursora de Sheeta, o de otros personajes de la filmografía de Miyazaki como Satsuki de *Mi vecino Totoro* (*Tonari no Totoro*, Hayao Miyazaki, 1988), Nicky de *Nicky la aprendiz de bruja* o Chihiro de *El viaje de Chihiro*. Todas ellas, «niñas las tres de edades comprendidas entre los diez y trece años, son variaciones de una misma tipología infantil» (Fortes Guerrero, 2019: 178). Los personajes de Lana y Monsley ya marcaron en su época el prototipo de chica miyazakiana que desarrolla el director en su filmografía gracias a sus personalidades: en el caso de Lana, la joven muestra en más de una ocasión su heroicidad y sacrificio por lo demás, al igual que los personajes protagonistas femeninos del universo fílmico del realizador; mientras que Monsley evoca, enfundada en su atuendo militar, a Lady Kushana de *Nausicaä del Valle del Viento*. Su carácter firme, que «condensa aún mejor esa mezcla equilibrada de particularidades viriles y femeninas» (Fortes Guerrero, 2019, p: 182), la hace precursora de personajes como San o Lady Eboshi de *La princesa Mononoke*, figuras que, además de ser fieras guerreras, son capaces de mostrar su lado más humano.

Respecto a sus concomitancias con el metraje *Nausicaä del Valle del Viento* la muerte del abuelo de Conan se traslada en el filme al asesinato del padre de Nausicaä, así como la aparición de otros personajes como Monsley y su reflejo en Lady Kushana. Cabe reseñar que, en el *anime*, es el mal uso de la tecnología el que ha llevado a provocar los efectos devastadores de un tsunami en el mundo, al igual que será la tecnología la que despierte al Dios Guerrero y, en el pasado, provocara los devastadores Siete Días de Fuego que arrasaron el mundo conocido. Ambos escenarios se presentan como entornos consecuentes de catástrofes de dimensiones apocalípticas propiciadas por un uso indebido de la tecnología: las armas magnéticas de Conan son tan devastadoras como las atómicas de Nausicaä. Pero, las similitudes entre el *anime* y la película continúan: en la serie de animación observamos la convivencia de ciudades muy avanzadas tecnológicamente, como la ciudad de Industria, frente a otras más rurales como High Harbor o Nokosare; en el metraje, la protagonista reside en el Valle del Viento, pueblo de características preindustriales, mientras que ciudades como Pejite o Tolmekia son más avanzadas tecnológicamente.



Llama la atención la distribución espacial y social de la gran ciudad de Industria en la serie animada, dividida por diferentes niveles superpuestos que, a su vez, distribuyen las diferentes clases sociales. Será *El viaje de Chihiro*, su filme más aclamado, el que recoja esta concepción en la distribución de la casa de baños, escenario principal del metraje. El edificio regentado por Yûbaba cuenta con los aposentos de la poderosa bruja en su nivel superior, donde el lujo y la decoración dista mucho de, en pisos inferiores, las estancias de sus trabajadores. Otros aspectos como el viaje iniciático también se perciben en este *anime*. Como hemos visto, Conan marcha de su hogar para salvar a Lana y encontrar supervivientes en la Tierra tras su inundación. Después de vivir un sinfín de aventuras y hacer muchos amigos, regresa a su pueblo natal con la experiencia adquirida de lo vivido. Asimismo, no podemos olvidar la pasión de Miyazaki por el mundo de la aviación, que ya se refleja en sus creaciones más tempranas. Así, en *Conan* distinguimos diversas creaciones voladoras (F3), algunas de ellas con rasgos insectiles o bestiales que se trasladarán a la filmografía del director destacando su parecido con los aviones o zeppelines de combate de *Nausicaä del Valle del Viento* (F4, *El castillo en el cielo* o *El castillo ambulante*).



F3. *Conan, el niño del futuro*, Hayao Miyazaki, Nippon Animation. Fotograma



F4. *Nausicaä del Valle del Viento*, Hayao Miyazaki, Studio Ghibli. Fotograma

## 6. Conclusiones

Las series de animación japonesas son internacionalmente conocidas a lo largo y ancho del planeta. Desde sus inicios históricos hasta nuestros días, han ido evolucionando y traspasando las fronteras niponas hasta llegar a hogares de todo el mundo. Así como ha evolucionado el *anime*, también se ha desarrollado toda una terminología que durante décadas ha tratado de definir bajo un mismo término las características de este fenómeno audiovisual.

Dentro del mundo animado japonés resuena con fuerza el nombre de Hayao Miyazaki, referente, sin lugar a dudas, de este particular universo animado gracias a sus contribuciones cinematográficas, galardonadas en numerosas ocasiones. Como fundador de uno de los estudios animados más internacionales, Miyazaki cuenta con una extensa producción tanto televisiva como cinematográfica, no obstante, el estudio de sus obras para televisión queda eclipsado por sus maravillosos metrajes, a los que lleva dedicados más de la mitad de su carrera como animador.

A lo largo de toda su producción fílmica, el director tokiota ha desarrollado unos rasgos de estilo, unos sellos inconfundibles y particulares de su cine que hacen que el espectador sepa que, indudablemente, se encuentra frente a una de las obras de Hayao Miyazaki: su característico diseño de personajes, el desarrollo de ciertas temáticas, sus personajes femeninos, los universos fantásticos en los que desarrolla sus historias y un largo etcétera de singularidades que hacen de su cine algo único. No obstante, ¿cuánto hay de genuino en sus metrajes? ¿son sus sellos de autor heredados de su producción televisiva?

Si bien, las creaciones de Miyazaki para el mundo televisivo no son tan extensas ni elaboradas como su producción cinematográfica, ya desde los inicios de su carrera como animador se aprecian ciertos rasgos de estilo que desarrollará en profundidad en su filmografía. Como se ha apuntado anteriormente, hay que tener en cuenta que solo en *Conan, el niño del futuro*, al trabajar como director del *anime*, tuvo total libertad para desarrollar sus ideas e inquietudes, mientras que en el resto de series animadas estaba bajo las órdenes de otros directores. Aun así, apreciamos en el análisis realizado cómo reutiliza o incluye aspectos de sus trabajos en series de *anime* en algunos de sus filmes, como pueden ser los escenarios o el esbozo del 'viaje iniciático' que, posteriormente extendería a sus metrajes.

Ya en sus *animés* se observa la presencia de personajes femeninos de indiscutible fuerza y carácter, alejados del arquetipo de mujer desarrollado hasta el momento en la animación; de igual forma, los aparatos voladores y la estética *steampunk* han acompañado los diseños del realizador desde sus primeros años. Podemos afirmar, tras el análisis realizado que, aun tratándose de trabajos en los que su peso en el equipo no resultó indispensable, Miyazaki se

las ingenió para imbuir de su propio estilo dichas animaciones, estilo que se haría más visible tanto en *Conan, el niño del futuro* como en sus metrajes posteriores. Es, por tanto, notorio, que el realizador desarrolló con anterioridad a su producción fílmica algunas ideas e inquietudes a nivel narrativo y de diseño, que, más tarde, perfeccionó en sus películas y dotó de la profundidad que le ha llevado a ser uno de los grandes directores de animación mundial.

### Referencias bibliográficas

- COBOS, Tania Lucía (2010). "Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina", *Razón y Palabra*, vol. 15, n.º 72, mayo-julio, pp. 1096-1124.
- FORTES GUERRERO, Raúl (2015). "El budismo en el cine de Hayao Miyazaki", *Kokoro: revista para la difusión de la cultura japonesa*, n.º 18, pp. 11-17.
- FORTES GUERRERO, Raúl (2019). *Hayao Miyazaki*. Madrid: Ediciones Akal, S.A.
- HORNO LÓPEZ, Antonio (2012). "Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés", *Con A de animación*, n.º 2, pp. 107-118.
- HUI GAN, Sheuo (2009). "To be or not to be. The controversy in Japan over the anime label", *Animation Studies*, n.º 2, pp. 35-43.
- LACK, Jonathan R. (2014). *Seeing with the eyes Unclouded: Representations of creativity in the Works of Hayao Miyazaki*. Colorado: University of Colorado.
- MARTÍNEZ ZULUAGA, Juan David (2015). "La filosofía del viento: un análisis del lenguaje en el cine de Hayao Miyazaki – Segunda parte", *Hojatala*, n.º 7, pp. 53-60.
- MIYAZAKI, Hayao (2009). *Starting Point: 1979-1996*. San Francisco: VIZ Media LLC.
- MIYAZAKI, Hayao (2014). *Turning Point: 1997-2008*. San Francisco: VIZ Media LLC.
- MONTERO PLATA, Laura (2014). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.
- ROBLES, Manuel (2013). *Antología del Studio Ghibli: de Nausicaä a Mononoke (1984-1997)*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.
- SUZUKI, Toshio (2004). "Manga eiga to animeshon eiga" en MATSUMOTO, Kazuhiro y OTSUKA, Yasuo (eds.), *Nihon Manga Eiga no Zenbōten – Jikkō linkai*, Tokio: Museo de Arte Contemporáneo.

