

EL PAISAJE REALISTA EN EL ANIME: DE LA ESTÉTICA EN LA OBRA DE MAKOTO AL MENSAJE DE ESTUDIO GHIBLI

THE REALISTIC LANDSCAPE IN THE ANIME: FROM THE AESTHETICS IN MAKOTO TO THE MESSAGE OF STUDIO GHIBLI

Marina Eva Cabeza Morales

Universidad de Córdoba

l52camoe@uco.es

ORCID <https://orcid.org/0000-0002-6125-4739>

M.ª Dolores García Ramos

Universidad de Córdoba

mdgarcia@uco.es

ORCID <https://orcid.org/0000-0002-1342-7017>

Resumen

La importancia del paisaje natural en el arte es innegable, especialmente para la pintura y el cine. La animación japonesa, como unión de ambos géneros artísticos, es uno de los mejores ejemplos a la hora de ver cómo el paisaje realista se desarrolla como una de las características fundamentales para la confección de sus obras. Por medio de las producciones de Makoto Shinkai, Isao Takahata y Hayao Miyazaki comprobaremos cómo la representación de los escenarios se convierte en una de las peculiaridades del Anime, convirtiéndose en un elemento de significación dentro de la obra.

Abstract

The importance of the natural landscape in art is undeniable, especially for painting and cinema. Japanese animation, as a union of both artistic genres, is one of the best examples when it comes to seeing how the realistic landscape develops as one of the fundamental characteristics for the creation of its works. Through the productions of Makoto Shinkai, Isao Takahata and Hayao Miyazaki we will see how the representation of the scenarios becomes one of the peculiarities of Anime, becoming an element of significance within the work.

Palabras clave

Realismo; Paisaje; *Anime*; Japón; Makoto Shikai; Studio Ghibli.

Keywords

Realism; Landscape; *Anime*; Japan; Makoto Shinkai; Studio Ghibli.

1. Introducción

El hombre vive y se desarrolla alrededor del paisaje. El mundo que nos rodea ha sido imprescindible para nuestro desarrollo como especie, así como nosotros lo hemos sido y somos para la producción del entorno. El término «paisaje» es usado cada vez con más frecuencia en multitud de ámbitos, como es la política, la biología, el urbanismo y el arte, hace que sea difícil establecer una definición cerrada (Maderuelo, 2005: 9). Centrándonos en la perspectiva artística, el paisaje se entiende no como una composición arquitectónica o como un género pictórico, sino como un constructo cultural, implicando a más géneros a parte de la pintura y la arquitectura. A este respecto, como indica Javier Maderuelo:

[...] el paisaje no es un ente objetual no un conjunto de elementos físicos cuantificables, tal como lo interpretan las ciencias positivas, sino que se trata de una relación subjetiva entre el hombre y el medio en el que vive, relación que se establece con la mirada [...] (2005: 11-12).

Así, debemos tener en cuenta que no se trata únicamente del medio físico en el que el ser humano se relaciona, sino que es una elaboración mental que hacemos a través de la cultura, y, como tal, varía dependiendo de la región y la sociedad. Esto implica que debemos hacer el esfuerzo de comprenderlo para entender cómo nuestra mirada lo percibe y elabora (Maderuelo, 2005: 17).

Esa idea de la mirada nos lleva al tema central objeto de estudio del presente artículo: la animación japonesa y el paisaje. Esa forma de ver y sentir que tiene cada cultura es expresada de manera diferente en sus manifestaciones artísticas, siendo el cinematógrafo la que nos interesa para este estudio. Teóricos de la imagen cinematográfica como Casetti o Bazin en relación con el análisis del cine realista italiano, han puesto el acento en la importancia del paisaje realista en la construcción de la obra cinematográfica.

Para este estudio, se ha seleccionado el caso de la animación, siendo uno de los géneros cinematográficos en el que la combinación de la pintura y el cine se hacen patentes. Concretamente, nos centramos en la japonesa, en la que dependiendo de la región a la que pertenezcan sus producciones, se dan unas características y una mirada particular. Esto mismo se puede extrapolar a cómo dichas culturas ven y construyen el paisaje. Así, el objetivo de este texto es

comprender las características que dan forma al *Anime*¹ y, en concreto, el realismo a la hora de expresar sus paisajes, así como la enorme importancia que tiene para el medio cinematográfico en el que se desarrolla. De éste, destacaremos dos cuestiones: el uso del paisaje como medio estético que va unido a la narración; y el paisaje como construcción de una escenografía capaz de lanzar un mensaje al espectador unido al relato del largometraje.

2. El realismo en el paisaje: de la pintura al cine

La animación es un género que se caracteriza por la búsqueda de ilusión de movimiento a partir de una imagen inanimada. La cinta se forma por medio de diferentes dibujos, fotogramas (fotografías) o recortes, creados por los animadores *frame a frame*², con el que engañan al espectador haciendo que parezca que dichas imágenes se mueven (Wells, 1998: 10). Esto es indicativo de la importancia que tiene la pintura y, por supuesto, el cine, en la confección de un arte en el que se aúnan ambas formas artísticas.

En el caso de la animación, como todo género artístico, presenta diferentes tratamientos de la realidad y, por tanto, del paisaje. Así, podemos encontrar formas surrealistas³, impresionistas o, como aquí desarrollamos, realistas. Debido a esto, antes de poder hablar de la animación japonesa, concretaremos cómo se expresa el realismo en la pintura y en el cine nipón.

2.1. La pintura y el Realismo

La Historia del Arte nos ha proporcionado infinidad de propuestas pictóricas en las que el paisaje se convierte en protagonista desde diferentes puntos de vista,

¹ Cuando nos referimos al término *Anime* hablamos sobre la animación que se realiza principalmente en Japón. No obstante, esa no es su única característica, sino que también define una serie de formas, tanto artísticas como narrativas, que las diferencian del resto de animaciones del mundo. De estas, mencionamos principalmente la animación estadounidense y europea, que se presentan de manera especialmente diferente tanto en composición como en formas a la nipona. Debemos tener en cuenta, además, la práctica habitual de los estudios japoneses de delegar ciertas partes de la producción a estudios más pequeños de Corea del Sur para abaratar costes, haciendo que el término *Anime* sea más una palabra que define un concepto de forma, que una procedencia.

² El término inglés *frame* se utiliza para referirse al fotograma. En este caso, en la animación, se tiende a usar esta terminología, *frame a frame*, a la hora de hablar de cada fotograma dibujado por el animador, necesario para dar la impresión de movimiento.

³ Debemos nombrar la importancia que tiene este movimiento artístico en la cultura japonesa, no solo para el cine o la animación, sino también en la literatura, siendo este un campo de estudio muy amplio e interesante.

interpretado por multitud de vertientes y movimientos concretos. Así, el realismo es unas de las formas más señaladas para la representación del paisaje.

Esta idea de paisaje es definida por Javier Maderuelo como un constructo social que trasciende las cuestiones artísticas para estar sumergido en la cultura. El estudio del paisaje debe ser entendido desde una perspectiva histórica y cultural, y no solo como una parte de la estética de la obra. Sobre esto, también debemos destacar la importancia de la mirada como fuente de creación del paisaje y de sus formas. El hombre, con el paso del tiempo y gracias a su evolución, ha tenido que aprender a educar la mirada en tanto que ésta funciona como medio de comprensión del mundo, como disfrute intelectual, que va unido a otras experiencias culturales (Maderuelo, 2006: 11-12).

En el arte europeo, desde la Roma clásica hasta la actualidad, hay gran un número destacable de obras en las que la representación de la naturaleza y, en esencia, el paisaje, se hacen desde un matiz idealizado en el que se busca representar lo más bello. En contraposición, existen movimientos de corte naturalista, basados en la contemplación del mundo visible y en la captación de la autenticidad de los elementos. Esto ha fomentado la creación de obras realistas en las que el pintor ha superado el proceso de modificación de la naturaleza, para intentar captarla tal cual es (Soto Boullosa, 2011: 102). Podemos ilustrar esta idea con multitud de ejemplos, siendo uno de ellos la obra del artista inglés John Constable, quien buscaba representar el paisaje inmediato por medio de una técnica rápida basada en la mancha de color (Soto Boullosa, 2011: 103). Sus representaciones del campo británico han sido reproducidas en infinidad de ocasiones, siendo especialmente reconocibles por el gran público. De igual manera, especialmente relevantes serán los paisajistas franceses del siglo XVIII y XIX, quienes tenían como máxima trabajar al aire libre y observar el paisaje desde el natural, desarrollando un realismo especialmente interesante al tener como principal inspiración la realidad (Morales y Marín, 1996: 17-18).

Desde las primeras expresiones artísticas, se ha apreciado el paisaje natural a través de una perspectiva más práctica o, en el caso de la pintura del siglo XIX, como una expresión de la perfección divina a la que el artista se acercaba por medio de la pintura (Soto Boullosa, 2011: 103); cuestión que contrasta con el caso asiático, donde la naturaleza adquiere un cariz más contemplativo y

espiritual, tal y como muestran los paisajes chinos o japoneses (Maderuelo, 2005: 41). De esta manera, veremos cómo la forma de representar el paisaje en el mundo de la pintura nipona se elabora por medio de unas características especiales, basadas en un mayor realismo, denotando que Oriente siempre ha estado más cercano a la representación directa de la naturaleza.

En el país del sol naciente, se desarrollan multitud de corrientes artísticas en las que el realismo se toma como base de la representación de la naturaleza y el paisaje. Será durante el periodo Asuka (552-710) y Nara (710-794) cuando se aparezcan por primera vez obras que revelan este interés por el paisaje. A este respecto, no debemos pasar por alto la aparición de los *emakimono*s⁴. En ellos, por primera vez, se encuentra una representación del paisaje natural en el que se siguen las tendencias estilísticas del arte chino de la época. Éste está dominado por un cierto grado de estilización en algunos detalles, así como un ligero primitivismo, en el que se destacan formas y maneras propias del arte japonés. Estas obras tienen una gran relevancia para comprender el papel destacado que tendrá posteriormente el paisaje, y la naturaleza, en la cultura japonesa, así como los medios en que el artista concibe el entorno natural (Díez Galindo, 2015: 13-16). Debemos mencionar que serán estas obras las que funcionen como base para el posterior desarrollo del movimiento artístico *Ukiyo-e*⁵, el gran antecesor del *Anime* y el *Manga* japonés.

Durante el siglo XVIII se dará un arte burgués centrado en la representación verídica de la realidad, principalmente de la fauna y flora de la región, un género fomentado por la demanda de los viajeros que adquieren este tipo de obras como recuerdo de sus viajes a Asia. A este panorama, se suma uno de los estilos artísticos más destacados durante este periodo y con más influencia en la animación nipona, el ya mencionado *Ukiyo-e*. Este arte cuenta con ejemplos en los que la realidad es representada tal y como la conocemos, pero

⁴ Los *emakimono*s son unos rollos horizontales realizados en papel en los que se desarrollaban los *sutras*, o también conocidos como discursos de Buda, y que se decoraban con representaciones de paisajes. Posteriormente también contarían empresas bélicas importantes, que serían acompañadas con representaciones realistas de las mismas, o leyendas populares, acompañadas siempre con la representación del paisaje (Díez Galindo, 2015: 13-16).

⁵ El nombre del *Ukiyo-e* viene del término *Ukiyo*, que significa "*mundo flotante*", algo que se toma de la filosofía budista durante la época Edo. Esta filosofía indica que este "*mundo flotante*" significa el mundo de los sufrimientos, el mundo material, el mundo de las ilusiones... al fin y al cabo, el mundo que nos rodea y los sentimientos. Esto se considera artificios y, por tanto, suponen un sufrimiento en la persona. No obstante, la idea original es tomada sin el sentido peyorativo de la religión, sino como una característica para designar el elemento representado.

entendida como la representación del mundo de los sentidos (García Rodríguez, 2005: 39-41).

Sin embargo, no será hasta comienzos del siglo XIX cuando encontraremos escenas en las que la representación del mundo natural, así como el paisaje urbano, serán usados como una escenografía que cual cumple con el objetivo de personificar una zona visitada a modo de recuerdo (García Rodríguez, 2005: 57-58). Con el nacimiento del cine nipón, estas características propias de la representación pictórica del paisaje, en el que será especialmente importante el recuerdo del autor, han pasado a formar parte de la mirada del cineasta. Este, como veremos a continuación, lleva a cabo largometrajes en los que la escenografía realista pasa a ser un elemento fundamental en la composición de la escena.

2.2. El cine realista en Occidente y Japón

Después de esta exposición breve que nos sitúa en la presencia del Realismo en la pintura, nos vamos a centrar en el cine. Heredero de la pintura, de la que toma imágenes, estilos y formas artísticas, existen multitud de ejemplos en los que las escenografías realistas son una de las características más importantes en las producciones.

Cuando hablamos de Realismo en el cine, comprobamos que son varios los cineastas y teóricos que disertan acerca de la importancia que tiene la representación verídica de la realidad en las obras cinematográficas. Jean Luc Godard expresaba en 1959 que una imagen no es hermosa únicamente porque así lo sea, sino por el esplendor de lo auténtico (Casetti, 2000: 31). Esto indica la preocupación existente por la búsqueda de una imagen real, ya que con ella se puede capturar en sí misma el esplendor y autenticidad que apreciamos en el mundo fuera de la pantalla (Casetti, 2000: 31). A esto se une la definición de André Bazin, quien indica que:

Llamaremos, por tanto, realista a todo sistema de expresión, a todo procedimiento de relato, que tiende a hacer aparecer un mayor grado de realidad sobre la pantalla. "Realidad" no debe ser naturalmente entendido de una manera cuantitativa. [...] Al final [...], la realidad inicial ha sido sustituida por una ilusión de realidad hecha de un complejo de abstracción [...], de convenciones [...] y de realismo auténtico (1990: 299).

Esa búsqueda de la realidad en la construcción de la imagen cinematográfica será especialmente relevante a partir de los años 40, concretamente, después de la Segunda Guerra Mundial. Será a partir de esta época en la que nazca una necesidad de acercarse a los orígenes de la técnica, la fotografía, así como al mundo que rodea al creador. En ese sentido, Italia y su Neorrealismo serán quienes lideren la apuesta por realizar un cine auténtico y real.

La evolución del cine realista italiano está especialmente unida a la guerra. Como señala Bazin, esa tendencia realista, el intimismo satírico y social que se desarrolla en este cinematógrafo no aparece de pronto, sino que eran características menores que la Gran Guerra parecen despertar y que, con el liberalismo, se vuelven el tronco sobre el que se elabora el nuevo cine (1990: 290). Para este autor, la elaboración de esta nueva tendencia artística pasa por un cambio en la estética. Podemos destacar las siguientes palabras:

Tanto lo real como lo imaginario en el arte pertenece solo al artista, ya que la carne y la sangre de la realidad no son más fáciles de retener entre las redes de la literatura o el del cine que las más gratuitas fantasías de la imaginación. En otros términos, aunque la invención y la complejidad de la forma no tengan ya primacía sobre el contenido de la obra, siguen, sin embargo, determinando la eficacia de la expresión artística. [...] Si el *Potemkin* ha podido revolucionar el cine no ha sido sólo a causa de su mensaje político, [...] en una palabra, porque los *films* "realistas" que producía escondían más ciencia estética que los decorados, la iluminación y la interpretación de las obras más artificiales del expresionismo alemán (1990: 297-298).

En el cine, además de la relevancia del relato y el montaje, debemos marcar que, como arte visual que proviene de la fotografía, la estética que envuelve a la obra es de gran importancia para la elaboración de ésta. Así, el cineasta necesita de una escenografía en la que el espectador observe una ilusión de la realidad lo más cercana posible a la narración. Será esa búsqueda de la sensación de realidad la que lleve al uso de las innovaciones técnicas del color, el sonido o, incluso, el relieve, usados como un conjunto de técnicas intrínsecas a este arte, que son usadas por el genio creativo del director siguiendo los deseos de éste por crear un largometraje concreto, abierto a las interpretaciones (Bazin, 1990: 298-299).

Unido a este pensamiento, podemos mencionar otros cineastas y teóricos que han aportado conocimiento al análisis del cine realista. Uno de los más destacados es Cesare Zavattini, cuyos textos destacan dentro de la crítica

cinematográfica. Director, escenógrafo y animador, afirma lo indicado previamente por Bazin acerca de que son las experiencias extraídas durante la Segunda Guerra Mundial las que hacen que el cine tome un cauce en el que se valora la realidad sobre la ficción. Ante todo, encontramos que el cine busca acercar el espectáculo a la realidad que vivimos. El cambio no se produjo de manera inmediata, sino que, dentro del género de ficción, comenzaron a aparecer diferentes elementos de la vida real que hicieron que, poco a poco, las escenas fantásticas pasasen a un segundo plano en pos de la realidad de la vida. Esto, unido a la ya mencionada importancia de la estética, llevó a que también tuvieran que cambiar los relatos, por lo que el foco se centró en recuperar acontecimientos; hacer de la vida en sí misma un relato, donde las propias experiencias que vivimos de manera cotidiana formen la narración. Simplemente, se busca que la vida sea plasmada en la pantalla (Casetti, 2000: 35-36).

En esta línea, se inserta el caso del cine japonés. Para los investigadores occidentales es sorprendente comprobar que, pese a los diferentes avances técnicos como la aparición del cine sonoro o el color, ellos se mantendrán ajenos a estos para centrarse en mantener la mudez como una de sus características principales. Esto es debido a la fuerza que el poder gubernamental conservador ejercía sobre las producciones cinematográficas, intentando evitar la influencia de las corrientes occidentales para mantener el espíritu japonés intacto. Esto será algo propio de la época en la que se desarrolla los inicios del cine japonés. Así, la Restauración Meiji lleva a cabo un importante control de la población y la producción artística en la que el sentimiento nacionalista y la importancia de la cultura nipona serán los protagonistas en el mundo del entretenimiento. Pese a esto, la producción realizada en estos momentos es una de las más interesantes dentro de la historia del cine, contando con cineastas de gran relevancia internacional. Uno de ellos es Yasujiro Ozu quien, a través de su búsqueda de contar una historia corriente, y alejándose de las pretensiones de los finales felices de Hollywood, crea un estilo propio en el que reduce la esencia misma del cine a contar cómo se desarrolla la vida tal y como es: cotidiana y trivial (Counins, 2005: 125-130). Así, encontramos que en los años 30 se desarrolla un cine realista en el contexto de la transición al cine sonoro en el que lo vernáculo, lo propiamente nipón, es una

de las características más importantes (Miranda Mendoza, 2017: 34-36). Esta práctica, tal y como sucede en el cine italiano, se centra en la búsqueda de la vida real tal y como es y en su conversión en relato, pero sin incurrir en las novedades técnicas la cinematografía para lograr un producto realista. Estas producciones, están relacionadas con las palabras de Zavattini: «no somos ni buenos ni malos, ni santos ni diablos, simplemente somos» (Casetti, 2000: 33-34).

Así, este cine trata de un arte en el que se dan formas y maneras propias, innovaciones y estéticas muy diferentes, que harán de esta región una de las más interesantes a la hora de realizar un estudio cinematográfico de su producción, algo que queda demostrado en la multitud de estudios académicos sobre este cine iniciados en los últimos años. En relación con el tema que aquí tratamos, no podemos dejar de mencionar al director Kenji Mizoguchi, en cuya su producción podemos observar cómo introduce ciertas características realistas en la manera de representar a los personajes (Casetti, 2000: 132). Con lo expuesto anteriormente, señalamos la gran calidad que presenta el arte cinematográfico nipón, dentro del cual se encuentra la animación, protagonista del presente estudio.

3. La animación japonesa, el paisaje realista como formato

En la animación japonesa se desarrollan multitud de formatos, desde series hasta cortometrajes, pero, para la comprensión del tema que aquí desarrollamos, nos centraremos en largometrajes y medimetrajes en los que el apartado artístico destaca por su calidad a la hora de expresar la realidad. En lo que sigue, se propone el análisis de la obra de tres cineastas que nos permitirán profundizar en el tratamiento del paisaje realista desde diferentes perspectivas.

Son muchos los ejemplos en este tipo de cine donde se busca la representación de la naturaleza tal y como la observamos, en tanto que el medio en el que se desarrolla lo permite. Podemos tomar como referencia para esta mezcla de expresiones artísticas la película *Miss Hokusai* (Saruberi: Miss Hokusai, Keiichi Hara, 2015)⁶, en la que por medio de la narración de la vida de la hija del

⁶ Dirigida por Keiichi Hará y estrenada en 2015, es una adaptación libre del manga (cómic japonés) bajo el título *Sarusuberi* (1983-1987) de la artista Hinako Sugiura. La película fue aclamada por la crítica por su alta calidad artística y buen hacer a la hora de incluir los grabados del artista japonés (Plou Anadón, 2016).

archiconocido autor de *Ukiyo-e*, Katsushika Hokusai, se representan muchas de sus obras, como el famoso grabado *La gran ola de Kanagawa*, de Katsushika Hokusai (publicada entre 1830 y 1833). Así, en esta obra descubrimos cómo la referencia al *Ukiyo-e*, ya referenciado previamente, funciona como influencia para la construcción de un relato histórico. Lo que venimos exponiendo se traduce en que desde el inicio del *Anime* damos cuenta de la aparición de formas, temas y diseños propios de este tipo de grabados.

Uno de los referentes en la animación japonesa contemporánea, que se centra en la búsqueda por la representación realista de la vida, tanto en sus paisajes como en sus historias, es el director Makoto Shinkai. Desde sus primeros trabajos, este director es considerado como uno de los creadores más prometedores gracias al desarrollo de un estilo de dibujo realista en sus obras que llega, incluso, a confundir al ojo al parecer una fotografía de una localización real. Además, está centrado en narrativas que tratan historias procedentes del costumbrismo japonés, con algunos elementos fantásticos que casan perfectamente con el estilo de dibujo de sus obras. En la mayoría de sus obras, se da una predilección tanto por los paisajes japoneses urbanos como los naturales, como es el caso de una de sus últimas y más conocidas películas, *Your Name* (*Kimi no na wa*, Makoto Shinkai, 2016). En esta cinta, el autor toma como referencia dos enclaves concretos: Tokio, en el que podemos destacar las escaleras del santuario Suga, en las que los pasamanos son de un llamativo color rojo, siendo sorprendentemente similares a la realidad; e Itomori, nombre ficticio que el autor da al pueblo de uno de los protagonistas y que se inspira en diferentes lugares reales de los alrededores del pueblo natal del director, Koumi. Dada la relevancia, tanto nacional como internacional, de este largometraje, no es raro encontrar turistas dirigiéndose a los enclaves reales que han inspirado la creación artística de la animación (López Martín, 2018: 170-190).

El uso de localizaciones reales, así como su representación veraz de la naturaleza y el entorno, es característica en la producción de Makoto Shinkai. Tomando la clasificación que Maderuelo realiza sobre los tipos de paisajes, en la obra que aquí analizamos, está desarrolla el denominado "paisaje urbano". Como práctica muy frecuente en la historia de la pintura, este autor explora aquellos elementos identificables y característicos para la población de la ciudad de tal manera que el espectador es capaz de reconocer y asimilar el

fotograma. Pero, a diferencia de lo que ocurre con los pintores europeos, quienes necesitan de elementos monumentales como guía de identificación del lugar, en la actualidad, y en el caso concreto que aquí abordamos, la ciudad es, en sí misma, un paisaje lleno de significado y que forma parte de la cultura global (2020: 49-53). Así, Maderuelo plantea que existen diferentes maneras de mirar el paisaje urbano. De este modo, se construye la escenografía por medio de una mirada por parte del espectador hacia el campo, que a su vez se extrapola al contracampo; es decir, las imágenes imbuyen al espectador en todo el entorno urbano a partir de la inmersión el fragmento del paisaje representado (2005: 132). De esta manera, el director dibuja una imagen en la que todos los elementos conforman un todo visual armónico donde la perspectiva es capaz de situarnos dentro de la escena.

Como hemos indicado, esta gran sensibilidad, dibujo cuidado y representación de la vida cotidiana, ya se ven desde los primeros proyectos de Makoto Shinkai. Un ejemplo es *El lugar que nos prometimos* (*Kumo no mukou, Yakusoku no basho*, Makoto Shinkai, 2004)⁷. Pese a ser el primer largometraje del autor, obra que en el apartado narrativo cuenta con varios errores de continuidad narrativa, así como de construcción de los personajes, debemos señalar la introducción de un tipo de cine propio, tanto en la concepción de la historia como en la manera de representarla, en el que el paisaje y su realismo juegan un papel crucial.

Pero, para poder hablar en profundidad de la importancia de los paisajes en la obra de Makoto Shinkai y la forma de expresarlos, tomaremos como obra de referencia: *El Jardín de las palabras* (*Kotonoha no niwa*, Makoto Shinkai, 2013). Se trata de uno de sus filmes más conocidos y en los que se realiza un trabajo de representación del jardín urbano que podíamos llegar a denominar hiperrealista debido a la capacidad de detalle que el autor es capaz de conseguir por medio del dibujo de la escenografía urbana y natural. En él podemos observar cómo él, después de haber realizado una película con una temática fantástica, algo fuera de lo habitual en sus largometrajes y medimetrajes, vuelve a desarrollar una historia centrada en los sentimientos, lo

⁷ En este largometraje, Makoto Shinkai cuenta por primera vez con un equipo creativo con el que trabajar, a diferencia de sus obras anteriores, en las que el director realizaba toda la producción. En este equipo podemos destacar, principalmente, dos nombres: Ushio Tazawa, director de animación y diseño de personajes, y Takumi Tanji, encargado del arte de los fondos y los escenarios. Ambos, junto Shinkai, mantuvieron la estética y la mirada característica del director.

cotidiano y la realidad. Esa representación verídica del paisaje fue uno de los objetivos que el director se marcó en relación con la concepción de la escenografía de la obra. A este respecto, Shinkai ha expuesto posteriormente que en esta película era fundamental plasmar cómo ve el Tokio moderno, el paisaje diario que observaba cada día y con el que convivía (López Martín, 2018: 132-133).

Desde el primer momento, se nos presenta un Tokio que se adentra en el verano y, por tanto, comienza el periodo de lluvia⁸. Tomando como argumento el amor del protagonista por este fenómeno meteorológico, el director establece como escenario principal para la película el Parque Nacional de Shinjuku Gyoen⁹, entre los barrios de Shinjuku y Shibuya, en el centro de Tokio. A lo largo de todo el filme, el jardín pasa por diferentes estaciones desde la lluvia, la más usada, hasta el tiempo soleado o un paisaje nevado. Asimismo, pese a que se llega a representar muchas zonas del parque, principalmente veremos que la acción de la película se desenvuelve en torno a un sencillo pabellón de madera en el que los personajes interactúan desde el mismo comienzo del mediometraje.

De este modo, nos volvemos a encontrar con un paisaje urbano, salvo que en este caso la naturaleza juega un papel más reseñable. En primer lugar, debemos marcar la importancia de los elementos atmosféricos que son fundamentales a la hora de localizar la escenografía, no solo geográficamente, sino temporalmente, al marcar el paso de las estaciones. Debemos añadir el uso de elementos vegetales y humanos como elementos compositivos capaces de generar una imagen amena para el espectador. De este modo, en segundo lugar, tenemos que reseñar cómo Makoto Shinkai escoge un lugar y un ángulo para construir una imagen panorámica reconociendo los diferentes elementos que construyen el paisaje, los árboles y las construcciones humanas, que no solo dan cuenta de la escenografía, sino que suponen para el espectador un referente de anclaje para el fotograma con la realidad. Así, consigue retratar

⁸ Es conveniente señalar que Japón es un país muy húmedo y que su temporada de lluvias corresponde con el verano, al contrario que ocurre en la mayoría de Occidente.

⁹ Tomando los restos de un palacio feudal del periodo Edo, el jardín pasó a ser Parque Nacional en 1949. El parque se divide en 3 zonas diferenciadas: el jardín inglés, famoso por ser el lugar donde ver la floración de los cerezos; el jardín francés; y el jardín tradicional japonés, una de las zonas más visitadas y en las que el paisaje se forma por medio de estanques, puentes, montículos, etc. Esta zona del parque está, en parte, popularizada entre los turistas a causa de la película *El jardín de las palabras*, debido a que aquí es donde se encuentra el pabellón en el que los personajes interactúan (López Martín, 2018: 135).

de forma reconocible el jardín y sus alrededores, tal y como los pintores realistas han realizado a lo largo de la historia del arte (Maderuelo, 2020: 54-59).

Ese interés de Makoto Shinkai hacia los paisajes y su representación realista que hemos abordado en este artículo, no responde únicamente a un gusto estético o hacia unas aspiraciones artísticas, sino que, como él mismo indica en una entrevista, el paisaje va más allá:

Creo que todo el mundo pasa una época complicada durante la pubertad. Yo sufrí numerosas dificultades en esa época y tengo la sensación de que lo que siempre me salvó fue la belleza de los paisajes. Recuerdo perfectamente que solía mirar por la ventanilla del tren a diario para no perderme ningún detalle porque siempre había algo en lo que valía la pena fijarse. [...] Así que siempre quiero incluir esas sensaciones en las películas (López Martín, 2018: 50).

Por tanto, en el caso que hemos desarrollado, encontramos que el paisaje es usado como una "imagen poética"¹⁰ con un significado que va más allá de lo que representa, que despierta en nosotros un sentimiento que supera lo material.

Pero, el paisaje realista, además de ser empleado como elemento estético y como escenografía significativa reconocible para el espectador, también adquiere otras funciones. Como veremos a continuación, en la animación japonesa éste ha sido pensado como elemento simbólico capaz de transmitir un mensaje. Así, en las siguientes obras, el paisaje es empleado como una denuncia, como ingrediente dentro de la obra, capaz de llamar la atención al espectador sobre la destrucción de la naturaleza por parte del ser humano.

Uno de los estudios de animación que desde su nacimiento ha demostrado un compromiso por la puesta en valor de la naturaleza y la denuncia hacia la acción humana sobre ella, es Studio Ghibli. Ya desde sus orígenes, podemos apreciar cómo esa comunión con la naturaleza es plena y queda reflejada en una de las primeras producciones del estudio, bajo el nombre *La historia de los canales de Yanagawa* (Yanagawa horiwari monogatari, Isao Takahata, 1987). En ella, se narran las acciones que la población de una región japonesa que, ante la gran contaminación que sufrían sus ríos y canales, se centraron en recuperar su antiguo esplendor por medio de la recuperación y limpieza

¹⁰ Con *imagen poética* nos referimos a una imagen subjetiva que el ser humano utiliza para expresar sus experiencias y sentimientos (Moya Pellitero, 2011: 129).

medioambiental. Pese a que no es un largometraje de animación, esta producción tiene una gran importancia para el resto de las obras de los dos directores principales del estudio, Hayao Miyazaki e Isao Takahata, y con respecto a la preservación de la naturaleza (Corral, 2016: 165-166).

Muchas son las producciones del Studio Ghibli, en las que se hace especial mención a la naturaleza como un personaje más dentro de la propia película. Entre todas las que podemos nombrar aquí, nos centraremos principalmente *Pompoko* (Heisei Tanuki Gassen Ponpoko, Isao Takahata, 1994) y *Ponyo en el Acantilado*, (*Gake no Ue no Ponyo*, Hayao Miyazaki, 2008).

Estrenada en 1994, *Pompoko* es definida como una película entrañable y cómica protagonizada por adorables *tanukis*¹¹. Pero, en el momento en el que llevamos a cabo el análisis de ésta, apreciamos que el director realmente busca mostrar una historia en la que la modernización, urbanización y el auge de la sociedad en Japón ha llevado a relegar a la naturaleza a pequeños santuarios, así como a la lucha por la supervivencia de la fauna y la flora característica de la zona. Con un profundo japonismo, se personifica a estos animales luchando en contra de los humanos por su bosque y, pese a poner todo de su parte, pierden. Aunque estos animales sean representados hablando y con poderes mágicos, siguiendo las tradiciones y leyendas japonesas, se mantiene un alto grado de realismo y cercanía a la realidad. Tampoco podemos dejar de apreciar los tintes ecologistas que presenta el largometraje por medio de una denuncia al ansia humana por la expansión sobre el territorio y la destrucción del medio ambiente.

Uno de los motivos por los que nos resulta completamente creíble la historia es la propia representación de la naturaleza. Sobre la capa animada en la que se mueven los personajes, realizados con diferente grado de detalle y comicidad¹², encontramos unos fondos en los que se escenifica el bosque japonés con gran concreción, aunque manteniendo el estilo antiguo del dibujo en la animación de la época. En más de una ocasión nos adentramos en un paisaje que nos transporta a los bosques del Monte Tama, a las afueras de Tokio, en los cuales y

¹¹ Nombre que designa a la especie *Nyctereutes procyonoides*, que en español podría ser traducido como «perro mapache», propia de Japón y China.

¹² En concreto, hay tres maneras de representar a los animales: una forma más simplificada y cómica siguiendo el estilo de Shigeru Sugiura, una un poco más realista, pero con rasgos humanos que se mantiene durante más tiempo en la pantalla, y una realista en las escenas en las que los *tanukis* se relacionan con los seres humanos.

en cuya historia se inspiran. Esto, unido a las veces en las que los mapaches son representados de manera realista, encontraremos que nosotros, como espectadores, creemos que la historia narrada, así como su misión ecologista, es real. Con todo, el largometraje lanza un mensaje sobre la importancia de conservar los paisajes y la naturaleza sobre la explotación urbanística y el progreso.

De manera similar se nos presenta la película *Ponyo en el acantilado*. Con una mirada rápida a la película veremos que narra una historia de amor entre dos niños tomando como referencia el cuento clásico de *La Sirenita*. Pero, si acercamos nuestra mirada, advertimos otros temas que, aunque tratados de manera secundaria, tienen la misma importancia que la trama principal. De esta manera, se desarrolla un profundo mensaje de rechazo hacia el consumismo, planteando una crítica hacia destrucción del medio ambiente. A lo largo del metraje, se desarrolla una dura crítica hacia la contaminación que sufren los mares por culpa del capitalismo desmedido y el consumo de las materias primas. Una de las escenas más importantes y llamativas es una simple imagen del fondo marino cubierto de desperdicios entre los que Ponyo, la protagonista, en forma de pez, se mueve y entre los que llega, incluso, a quedar atrapada dentro de un bote de cristal para ser arrastrada por redes de pesca. Además, no podemos pasar por alto el hecho de que construya a la protagonista con líneas sencillas, mientras que la basura se presenta vivamente realista, llamando la atención del espectador. Esto, unido a la representación de los paisajes realistas, aunque con tonos más vivos, hace que nosotros como espectadores encontremos en esta película una realidad que sobrepasa el tono más infantil con el que juega el director en la trama desarrollada.

Con respecto a la representación de la imagen veremos que ésta se despliega por medio de líneas simples y sencillas. Esto está apoyado en las palabras que el autor dedica al proyecto. Como indica, en todo momento busca que sea lo más cercano a la realidad posible y lo leemos en su autobiografía en la que indica: «Create movement in waves and water through solid lines [...] Wind should blow through the trees. On top of the Cliff the wind always be shaking the branches...»¹³. Esto hace evidente que, pese a que encontramos que el dibujo

¹³ Crear movimiento en olas y agua usando líneas sólidas; El viento debe soplar entre los árboles. En la cumbre del acantilado el viento debe hacer siempre que las ramas se sacudan (traducción libre) (Miyazaki, 2014: 421).

realizado para esta película sea uno de los más infantiles de los que forman su filmografía en la actualidad¹⁴, mantiene el realismo propio de su obra. Ese empuje a simplificar las líneas y dulcificar los rasgos de los dos niños protagonistas define su recomendación hacia un público más infantil, pero, al mismo tiempo, el hecho de encontrar un mensaje claro de rechazo a la acción humana en contra del medio ambiente hace que todo adulto que vea la película sienta que también este mensaje va dirigido a él. Igualmente, por medio de dicha denuncia se puede interpretar la intención de educar a los niños a favor de la responsabilidad medioambiental. De esta manera, el paisaje realista cumple una función evidente a la hora de transmitir un mensaje concreto al espectador. Este uso del paisaje como elemento simbólico capaz de transmitir un mensaje al espectador no es novedoso pues, ya desde el Renacimiento se ha visto como la pintura es un medio capaz de contar historias sin necesidad de recurrir a las palabras. La unión, no solo del cine, sino de la animación con esta disciplina artística, es enorme y lleva a compartir características entre ellas. De esta manera, y como hemos visto a lo largo del presente estudio, la representación del paisaje realista ha funcionado como un elemento estético y simbólico fundamental en la obra cinematográfica y, como tal, ha sido y es analizado como uno de los ingredientes claves del largometraje.

4. Conclusiones

En conclusión, a lo largo de este artículo hemos expuesto varios filmes que escenifican que, pese a que el *Anime* son dibujos que forman una secuencia y dan la sensación de movimiento, pueden ser fieles a la realidad. Como hemos visto, la representación del paisaje de manera verídica no es ajena ni a la pintura ni al cine, lo que hace que, en un medio como la animación, en el que se combinan ambos géneros, también se den estas características.

Como el cine japonés, la animación japonesa cuenta con multitud de obras en las que la narración se centra en contar una historia basada en las formas de la realidad, siendo cotidianas, sencillas, y memorables. Esa sensibilidad a la hora

¹⁴ Tenemos que dejar de lado los cortometrajes realizados para el Museo Ghibli en Japón debido a su corta duración y su poca relevancia debido a que estos solo pueden ser contemplados en dicho museo, pues no han sido distribuidos al resto del mundo. Esto ha llevado a que el análisis de los mismo esté fuertemente limitado.

de expresar la realidad de la vida hace que esta animación sea muy interesante y, aunque se trate de dibujos, resulta fácil empatizar con los personajes y sentirnos identificados.

Otro punto importante en relación con esto es que, cuanto más realista es la representación de la historia o del escenario, más fácil es aceptar el mensaje que se está lanzando al espectador. Esto ocurre, como hemos comentado anteriormente, con los largometrajes y mediometrajes en los que se realiza una crítica hacia la destrucción del medio ambiente. Japón es un país de contrastes y uno de ellos es la gran lucha que existe contra la contaminación, pese a la gran producción de plásticos que realiza. Esto hace que encontremos muchos casos en los que se propone una reflexión social sobre el consumismo y la polución del paisaje japonés, con la idea de valorar la naturaleza única de las islas, como un intento de concienciar a la población sobre el daño que realizan hacia el medio ambiente. Sin duda, cuando hablamos de *Anime* hablamos de un género imprescindible a la hora de comprender las formas en que entendemos la naturaleza y su cuidado. En ese sentido, el paisaje realista no solo cumple la función de acercarnos a la narración de la obra, sino que también ayuda a que el espectador empatee con los personajes y, de esta manera, el mensaje ecologista cale en la sociedad.

Así, el paisaje, y su representación, pese a que forman parte del escenario y no suelen ser tomados como un elemento de importancia dentro de la crítica cinematográfica, este es un clave a la hora de comprender el mensaje y, en esencia, la historia que se narra. Aunque nos hemos centrado en estos tres directores, son muchas las obras que comparten estas características y que, en un futuro, permitiéndonos profundizar en el estudio del uso del paisaje como elemento fundamental en la narración cinematográfica.

Referencias bibliográficas

- BAZIN, André (1990), *¿Qué es el cine?*, Madrid: Ediciones Rialp.
CASETTI, Francesco (2000), *Teorías del cine 1945-1990*, Madrid: Ediciones Cátedra.
CORRAL, Juan Manuel (2016), *Hayao Miyazaki e Isao Takahata: vida y obra de los cerebros de Studio Ghibli*, Palma de Mallorca: Dolmen.
COUSINS, Mark (2005), *Historia del cine*, Barcelona: Blume.

- DIEZ GALINDO, David (2015), *Memorias de una flor de cerezo: Paisaje y naturaleza en la pintura japonesa*, (Trabajo de final de Grado), Universidad de Valladolid, Valladolid.
- GARCÍA RODRÍGUEZ, Amaury (2005), *Cultura y grabado en Japón Siglos XVII a XIX*, Ciudad de México: El Colegio de México.
- LÓPEZ MARTÍN, Álvaro (2018), *El universo de Makoto Shinkai a través del tiempo, la distancia y el espacio*, Madrid: Diábolo Ediciones.
- MADERUELO, Javier (2020), *El espectáculo del Mundo. Una historia cultural del paisaje*, Madrid: Abada Editores.
- MADERUELO, Javier (2005), *El paisaje. Génesis de un concepto*, Madrid: Abada Editores.
- MIRANDA MENDOZA, Luis (2017), *Una teoría del plano-secuencia. Tiempo, historia y narratividad en las películas de Mizoguchi Kenji durante la década de los 30*, (Tesis Doctoral), Universidad Carlos III de Madrid, Madrid.
- MIYAZAKI, Hayao (2014), *Turning point, 1997-2008*, San Francisco: Editorial Vizmedia.
- MORALES Y MARÍN, José Luis (Coord.) (1996), *Historia Universal de la Pintura. Del Realismo al Modernismo. Vol. 6*, Madrid: Espasa Calpe.
- MOYA PELLITERO, Ana María (2011), *La percepción del paisaje urbano*, Madrid: Editorial Biblioteca Nueva S. L.
- PLOU ANADÓN, Carolina, «Unas pinceladas sobre Miss Hokusai (2015)», *Ecos de Asia*, 7 de febrero de 2016. URL: <http://revistacultural.ecosdeasia.com/unas-pinceladas-sobre-miss-hokusai-2015/> (fecha de consulta: 22-12-2020).
- SOTO BOULLOSA, Juan Carlos (2011), «Realismo pictórico y Positivismo», *Liño*, vol. 5, nº5, pp. 101-113.
- WELLS, Paul (1998), *Understanding Animation*, Nueva York: Routledge.
- ZENRYŪ, Tsukamoto, y UMEYO, Hirano (1974), «Buddhism in the Asuka-Nara Period», *The Eastern Buddhist*, vol. 7, nº1, pp. 19-36.