

para ampliar

A continuación te proponemos una bibliografía y filmografía seleccionada, complementaria a esta sesión de *Básicos Filmoteca*, consultable a través de los servicios de Videoteca y Biblioteca. Además de la selección propuesta, los fondos audiovisuales en soporte doméstico del IVAC también disponen de obras de maestros de la animación como Gil Alkabetz, Bill Plympton, Guido Manuli, Georges Schwizgebel, Dave Fleischer, Walt Disney, Norman McLaren, Hanna-Barbera o Ralph Bakshi. Puedes encontrar más publicaciones y obras audiovisuales relacionadas en el catálogo en línea de los fondos de La Filmoteca.

EN LA VIDEOTECA

Dr. García Brustenga, 3 · Valencia
http://arxiu.ivac-lafilmoteca.es/IVAC/
videoteca_ivac@gva.es

Reiniger, pionera de la animación

Die Abenteuer des Prinzen Achmed (Las aventuras del príncipe Achmed, 1926)

Lotte Reiniger. The Fairy Tale Films. Recopilación en DVD Video de adaptaciones de cuentos.

Anime, cine de animación japonés

Sho-Chan no boken [Las aventuras del pequeño Sho, Desconocido, 1924]

Usagi to kame [La liebre y la tortuga, Sanae Yamamoto, 1924]

Animación experimental de Osamu Tezuka. Recopilación en DVD de trece películas dirigidas por Osamu Tezuka que incluye, además, el documental *El arte de Osamu Tezuka*.

Akira (Katsuhiro Ôtomo, 1988)

Hotaru no haka (La tumba de las luciérnagas, I. Takahata, 1988)

Sen to Chihiro no kamikakushi (El viaje de Chihiro,

Hayao Miyazaki, 2001)

Vampire Hunter D. Blood Lust (Yoshiaki Kawajiri, 2001)

La escuela de animación checa

Inspirace (Inspiración, Karen Zeman, 1949)

Cesta Do Praveku (Viaje a la prehistoria, Karen Zeman y Fred Ladd, 1955)

Vynález Zkázky (Una invención diabólica, Karel Zeman, 1958)

Sen noci svatojanske (El sueño de una noche de verano, Jirí Trnka, 1959)

Baron Prásil (El barón de Munchausen, Karel Zeman, 1961)

Jabberwocky (Jan Svankmajer, 1971)

Faust (Fausto, Jan Svankmajer, 1994)

Jan Svankmajer. Selección de cortometrajes en DVD, con títulos como *Death of Stalinism in Bohemia* (1990).

Cine de animación cubano

¡Vampiros en la Habana! (Juan Padrón, 1984)

Filminutos (Juan Padrón, Mario Rivas y Tulio Raggi, 1980-1990)

El cine de Gil Alkabetz

Selección de cortometrajes en DVD del animador israelita, entre los que destacan *Travel to China* (2002) o *Morir de amor* (2004).

Cine de animación valenciano y español

Pablo Llorens. Amplio catálogo en DVD

Garbancito de La Mancha (Arturo Moreno, 1945)

La venganza del brujo (Salvador Gijón, 1945)

El bueno de Cuttlas (Calpurnio Pison y M. Otevrel, 1991)

El ladrón navideño (Javier Tostado, 2002)

Sr. Trapo (Raúl Díez Rodríguez, 2002)

¿Con qué la lavaré? (María Trenor, 2003)

El Cid, la leyenda (José Pozo, 2003)

Exlibris (María Trenor, 2009)

La flor carnívora (María Lorenzo, 2009)

GALBRAITH, Stuart IV. *Cine japonés*. Köln: Taschen, 2009

MCCARTHY, Helen. *Hayao Miyazaki Master of Japanese*

Animation: Films Themes Artistry. Berkeley: Stone Bridge, 2002

MOLINÉ, Alfons. *El gran libro de los manga*. Barcelona: Glénat, 2002

NAVARRO, Antonio José. *Cine de animación japonés*. Donostia:

Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, 2008

PAPALINI, Vanina A. *Anime: mundos tecnológicos, animación*

japonesa e imaginario social. Buenos Aires: La Crujía, 2006

POITRAS, Gilles. *The Anime Companion. What's Japanese in*

Japanese animation? Berkeley: Stone Bridge, 1999

ivac.gva.es

visita nuestra web para informarte sobre la programación y los demás servicios y actividades del IVAC



IVAC
la filmoteca

básicos filmoteca

una introducción
a la historia del cine

(tercera parte)



Algunos principios básicos para entender el anime japonés

Japón entra en contacto con el cine de animación gracias a las películas del pionero estadounidense John Randolph Bray, que llegan a Tokio hacia 1910. Surgen así las primeras *sensa eiga* (películas dibujadas) o *doga* ("imágenes en movimiento"), términos que en los 60 serían sustituidos por el actual *anime*, tomado del francés. [...]

La industria del cine de animación japonesa se iba consolidando, pero mientras EEUU comenzaba en 1937 la producción de largometrajes con *Blancanieves y los siete enanitos* (David Hand), Japón dará ese paso mucho más tarde. Durante la década de los treinta y la II Guerra Mundial el país vive sometido a un régimen militar que impone un cine de animación con fines educativos y, sobre todo, propagandísticos. [...] No será hasta la ocupación americana cuando Japón dé el paso de una animación artesanal a planteamientos más industriales. El primer largometraje de animación no llega, de todas formas, hasta 1957, *La serpiente blanca*, de Taiji Yabushita, a los que seguirán *El pequeño samurái* (Taiji Yabushita, 1960) y *Alakazam el grande* (1961), de Osamu Tezuka, responsable del verdadero impulso al cine de animación al fundar en 1962 el estudio Mushi. Además, lo dará a conocer en occidente gracias a la serie *Tetsuwan Atom*, emitida por la televisión americana con el título de *Astroboy*. Tezuka fue también el primero en emplear el color en *Kimba, el león blanco* (1965).

La progresiva introducción del *anime* japonés en occidente encontrará su momento dorado en los años 70 y 80, con la irrupción de series de gran popularidad en todo el mundo: *Heidi* (1974), *Marco* (1974), *Mazinger Z* (1972-74),

Star Blazer (1974), *Robotech* (1985), *Sailor Moon* (1995), *Candy, Candy* (1981) o *Bola de dragón* (1986), hasta culminar, ya a finales de los 90, en el fenómeno *Pókemon*. La llegada del *anime* a las salas comerciales ha sido más lenta y trabajosa. De hecho, el conocimiento del *anime* actual ha tenido lugar más a través del vídeo y el DVD que por medio de la exhibición comercial, como demuestra el tardío estreno en nuestro país de *La princesa Mononoke* o el hecho de que las anteriores cintas de Miyazaki y de figuras claves en el moderno *anime* japonés como Mamoru Oshii o Isao Takahata no hayan conocido aún difusión en las salas españolas.

Quizá no existe en toda la producción mundial de animación una cinematografía tan capaz de evidenciar su denominación de origen, gracias a una estética muy codificada, donde la variación se ha ido produciendo a través de pequeñas desviaciones y nunca con revolucionarias rupturas, como si se añadieran ramas nuevas o divergentes a un tronco común. [...] las series televisivas han dado a conocer el modelo más estandarizado de animación japonesa: ojos enormes; bocas pequeñas de reducidos movimientos; narices respingonas y cabellos lacios que caen sobre la frente en flequillo; movimientos limitados y fondos planos y estáticos. Para muchos aficionados y estudiosos del cine de animación estos rasgos han sido siempre la prueba de la poca calidad del dibujo japonés. Esa rigidez estética es la que ha provocado el rechazo del *anime* en occidente durante décadas, en parte porque se entendía como producto de un bajo coste y apresuramiento en la producción para satisfacer la ingente demanda de series televisivas, que por otra parte eran más conocidas en occidente que los productos de mayor calidad. Otro motivo de sorpresa para el público occidental eran



sesión 25
9 de junio de 2011

EL CINE DE ANIMACIÓN

MI VECINO TOTORO
(TONARI NO TOTORO)
Hayao Miyazaki. Japón. 1988

IVAC
la filmoteca

EN LA BIBLIOTECA

Ed. Rialto · 7ª planta · Pl. Ayuntamiento, 17 · Valencia
http://opac.ivac-lafilmoteca.es
ivac_documentacion@gva.es

los rasgos de las figuras humanas, que “no reflejan ningún parecido con el tipo somático japonés”, al tiempo que su ausencia de trazos individualizadores impidiera distinguir a unos personajes de otros (incluso cuando pertenecían a diferentes sexos) de no ser por el color de su cabello o su ropa. Sin embargo, varios especialistas en *anime* señalan que tales convenciones obedecen a razones más profundas que la simple presión de entregar un producto tosco y chapucero en el plazo exigido. Se trataría en cambio de formas de expresión casi rituales que conectan con una serie de tradiciones plásticas y gráficas del país.

También los fondos planos y monocromos del *anime* resultan ramplones y desnudos, carentes de perspectiva y ornamentos. El fondo siempre ha sido el espacio donde ejercer un virtuosismo con el que dotar a la película de cierta cualidad pictórica y conferir una ilusión de tridimensionalidad a los gestos y acciones de las figuras de acetato. Por el contrario, en la animación japonesa más estándar, los fondos son superficies desnudas y de colores neutros, donde la localización geográfica se reduce a meros apuntes, e incluso llega a desvanecerse en los planos medios y primeros planos de personajes. Pero pensemos en el *kabuki*, donde la acción se desarrolla a través de la lateralidad del escenario, y no de su profundidad: lo importante es la figura humana, no su entorno. En el *anime* el fondo queda reducido a un mero elemento funcional, sin entidad por sí mismo, o puede revestirse de cierto valor simbólico a través de cambios de colores que reflejan en el exterior los procesos internos del personaje: el afán de introducir al espectador en ese mundo ficticio provocándole el mayor grado de ilusión de realidad queda desbaratado por un escenario que se aleja de lo meramente representacional y atiende a las tonalidades de la pura emotividad y psicología de los personajes.

Al igual que otras expresiones plásticas (xilografía y pintura) o teatrales (*Noh*, *kabuki*, *bunraku*), el *anime* mantiene la tendencia japonesa de eludir la recreación directa de la realidad para reinventarla a través de la simplicidad de líneas, la ausencia de perspectiva, los fondos minimalistas y los simbolismos. Un ejemplo: el movimiento en el

anime es remarcado muchas veces por unas líneas que, al igual que en una estática viñeta *manga*, transmiten la sensación de velocidad. Un recurso que parecería innecesario en un dibujo animado, pero que no sólo sirve para intensificar ese efecto de agilidad en una figura que no se mueve con la misma soltura que sus homólogos occidentales, sino que también remarca de alguna forma la cualidad gráfica, la condición de “dibujo”, de esa figura, puesto que el movimiento es sugerido antes que mostrado: una marca opaca, como puede serlo la constante presencia en el escenario del maestro de marionetas (*kurago*) manipulando a los personajes de una representación de *bunraku*.

En ese universo es lógico que se establezcan ideales de belleza creados a partir de una estilización que nunca obedece a un referente externo. La androginia de los personajes del *anime*, cuyo sexo sólo puede ser identificado por la ropa o el peinado, es otro factor que sorprende al público occidental, pero que tiene larga tradición en las artes representativas niponas: en el *kabuki* y las primeras películas japonesas los papeles femeninos son interpretados por el *onnagata*, un actor que se disfraza de mujer, mientras que en los célebres espectáculos del teatro Takarazuka los papeles de hombre eran interpretados por mujeres. Los cambios de sexo de un personaje abundan en las enrevesadas tramas del *anime*, ya que la sexualidad no es tanto una cuestión de genitalidad, de condición fisiológica, como una representación simbólica de ciertos valores (compasión, ternura, valor, nobleza) asociados a cada uno de esos sexos. La fisonomía ideal es, por ello, más bien neutra, compartida por ambos géneros, ya que el rasgo marcado será de otro orden: el vestuario, la forma y color del cabello (que también puede tener un valor simbólico) o la conducta y sensibilidad. Predomina el modelo del *bishonen*, el joven apuesto con apariencia femenina que tanto peso ha tenido en la literatura japonesa. No es extraño que dos de los grandes héroes de la épica japonesa sean *bishonen*, es decir, bellos y valerosos: el guerrero Yoshitsune Minamoto o el mártir Shiro Amakusa, que lideró una rebelión cristiana contra un poderoso daimyo. Mientras que occidente consideraba una cinta tan tardía como *Mulan* (Tony Bancroft/Barry Cook, 1998) el novamás del

progresismo por tener como protagonista a una mujer que rompía con los roles pasivos de las tradicionales princesas Disney, el *anime* japonés abunda en representaciones de valerosas y tenaces guerreras, muchas veces jugando con la situación equívoca de las mujeres disfrazadas de hombres con la intención de asumir su puesto en la sociedad: basta pensar en cómics como *El caballero del Jazo*, de Osamu Tezuka, o *La rosa de Versalles*, de Ryoko Ikeda. Una conexión lógica con toda una tradición oriental donde se producen esos constantes cambios de roles, donde actores interpretan papeles femeninos (la ópera de Pekín, el *kabuki*) o actrices encarnan personajes masculinos (la ópera cantonesa, el teatro Takarazuka) y donde los rasgos de virtud femenina y masculina no vienen dados por el condicionamiento sexual, sino que conforman “universales” transmutables de un cuerpo u otro, independientemente del sexo.

Las características del *anime* que hemos esbozado son rastreables en el modelo estándar más popular en occidente, pero el mundo del *anime* es mucho más complejo, rico y sujeto a un constante proceso de evolución que en las últimas décadas ha alcanzado momentos de esplendor: desde tendencias más cercanas a la tradición ilusionista que reproducen fisonomías más ancladas en la realidad y emplean sofisticados fondos infográficos —*Blood* (Mamoru Oshii, 2000)— hasta una versión caricaturesca de los códigos estéticos convencionales, los dibujos *chibi* de cintas como *Mis vecinos los Yamada* (1999), la serie televisiva *Shin-chan* (1992) o el film de Renzo Kinoshita *El último raid aéreo* (1993), que remarca los rasgos étnicos japoneses con intenciones satíricas. Una serie como *Kare Kano* (Hideaki Anno, 1998) resulta modélica a la hora de confrontar la corriente más estilizada del *anime* convencional con los trazos deformes del *chibi*, generando un fascinante discurso deconstructivo sobre la propia tradición del *anime* y, por extensión, sobre la esquizofrenia de una sociedad atrapada entre el respeto a las formas rituales y la urgente necesidad de forzarlas.

Extraído de **CUETO, Roberto. “Introducción al ciclo Anime”, en *Cine de animación japonés*, folleto 518. València: La Filmoteca del IVAC, 2004**

Mi vecino Totoro, de Hayao Miyazaki

“Somos el viento”, exclama la niña Mei, sujeta al mullido cuerpo del imponente Totoro, mientras sobrevuela en tan enigmática compañía el paisaje nocturno del *satoyama* que se ha convertido en su hogar provisional. El término *satoyama* identifica una zona de frontera: la que se extiende entre la falda de una montaña y los terrenos cultivados por el hombre. Un espacio perfecto, pues, para el diálogo entre el ser humano y la Naturaleza, quizás el tema Miyazaki por excelencia: un diálogo que, en películas como *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984) o *La princesa Mononoke* (1997), adquiere la forma de violenta confrontación y que, tanto en esta película como en la reciente *Ponyo en el acantilado* (2008),se resuelve en armonía. Hacia el comienzo de la película, Mei, su hermana mayor Satsuke y su padre intentan conjurar el miedo que les provocan los ruidos provocados por las ráfagas de viento del exterior. La frase que exclama Mei en el posterior vuelo nocturno cierra la puerta abierta en ese momento: el viento que el espectador ha escuchado al principio se desvela posible resultado de otro de los vuelos de Totoro y sus retoños (manifestaciones de una mirada animista), pero ahora la propia Mei (y su hermana) son parte activa en el recital de ráfagas, forman una consciente unidad con esa Naturaleza libre y prodigiosa que sólo una perversión del impulso civilizador podría considerar antagonista del hombre.

Mi vecino Totoro (1988) llega a las pantallas españolas con más de veinte años de retraso y una inobjetable condición de clásico. Tras los sucesivos tours de force épicos de *Nausicaä of the Valley of the Wind* y *Castle in the Sky* (1986), *Mi vecino Totoro* marcó un aparente punto de inflexión en la carrera de Miyazaki que, en realidad, no era sino una estrategia de reencuadre para subrayar algo que siempre había estado ahí: la atención a lo minúsculo, la revelación de lo fantástico como una inmanencia de lo real, el reto de animar (o de simular a través de la animación) la elocuencia de lo natural y lo humano. *Mi vecino Totoro* fue concebida para estrenarse en programa doble con la excepcional *La tumba de las luciérnagas* (1988), de Isao Takahata, el otro talento colosal del Studio Ghibli, una

película que podría mirarse de frente con la gran tradición del cine humanista japonés de imagen real. La sesión doble funcionaba como una poderosa declaración de principios y proponía una ruptura más ética que estética con las corrientes dominantes en la animación occidental.

Imagen real... animada

No obstante, contraponer el modelo Ghibli al modelo Disney puede llevar a más de un malentendido y a subestimar una de las dos estrategias orientadas a un mismo fin: lograr que la animación conquiste unos territorios expresivos que parecían reservados al cine de imagen real. Mientras Disney forjó un lenguaje expresivo específico para la animación tomando el cine de imagen real como modelo deseable, Miyazaki y Takahata parecen concebir películas como *Mi vecino Totoro* y *La tumba de las luciérnagas* como si, directamente, fuesen cine de imagen real... animado. Si en Disney hay lectura y estilización, en el Miyazaki de *Mi vecino Totoro* hay una vocación hiperrealista, que se manifiesta en imágenes dignas de un cine esencialista, capaz de encontrar su particular sentido del espectáculo en los reflejos de la luz solar sobre la corriente de un río, el vapor que emerge del agua de una bañera o el hallazgo de unos renacuajos en un charco.

En *Mi vecino Totoro* casi no hay trama ni aparece el conflicto: Tatsuo Kusakabe se traslada a una casa rural en compañía de sus hijas —Mei y Satsuke— para estar cerca del hospital donde su esposa se halla convaleciente de una larga enfermedad. Las niñas exploran el entorno y no tardan en intuir la presencia de criaturas mágicas en firme comunión con la Naturaleza: unos diminutos seres que habitan en la oscuridad y abandonan la casa con la llegada de los nuevos inquilinos preludian la aparición de Totoro, un hiperbólico espíritu del bosque con perfil de peluche inabarcable. Después de que Mei caiga sobre Totoro en una escena que podría remitir al tránsito de la Alicia de Lewis Carroll, los personajes fantásticos se manifestarán en diversos momentos clave donde lo prodigioso no es una interferencia en lo cotidiano, sino la estructura profunda de lo real, su lectura mediante los ojos de la inocencia (permeable a la revelación) de la infancia. La caída de

Mei sobre el cuerpo de Totoro no marca la entrada en ninguna realidad alternativa o dimensión fantástica: en el universo de Miyazaki, el verdadero País de las Maravillas es, directamente, nuestro mundo. Basta con saber mirarlo para que emerja su condición prodigiosa.

Totoro, el autobús-gato y el resto de seres que integran la fauna —no siempre fantástica— de la película son, posiblemente, los elementos en los que se plasma la mayor distancia entre la propuesta de Miyazaki y la tradición disneyana: frente al antropomorfismo de Disney, que convierte al animal en un ser humano por otros medios (una fauna con los atributos de la domesticación), las criaturas de Miyazaki —pese al diseño seductor de Totoro y sus parientes— se revelan manifestaciones de un espíritu natural no filtrado por la civilización. Miyazaki no excluye la ferocidad y plantea la comunicación entre animales y humanos sin recurrir a lo verbal. La escena en la que Mei intenta proteger una mazorca de maíz del voraz ímpetu de una cabra (animal que el trazo de Miyazaki dibuja en clave realista) ofrece una posible medida de esa distancia que el japonés mantiene con ciertos aspectos de lo disneyano.

Cuando Miyazaki realizó su película, el movimiento ecológico para la protección del *satoyama* estaba en pleno florecimiento. No obstante, en la mirada del cineasta no puede detectarse ningún tipo de urgencia coyuntural. La serenidad narrativa de *Mi vecino Totoro* se acelera en el último tramo del metraje con la desaparición de Mei de camino al hospital, pero el brillante manejo del clímax, con mágico estrambote catártico, no desequilibra un relato que alcanza sus momentos más poderosos en sus derivas oníricas: el mencionado vuelo nocturno y la escena de aparición de Totoro en la estación de autobús, bajo la lluvia. La coreografía de gestos de Totoro, puntuada por el ritmo de las gotas de agua que caen sobre el paraguas, es toda una lección magistral sobre la esencia del arte animado, perfecto instrumento para evocar, como dice Mei, algo que “era un sueño, pero no era un sueño”.

Extraído de **COSTA, Jordi. “Descubrir el mundo”, en *Cahiers du cinéma-España*, nº 27, octubre 2009.**