

INTRODUCCIÓN

El término fantasía dentro de la literatura, la pintura, la cinematografía y todas las demás artes ha tenido una evolución en cuanto a concepto y uso desde sus comienzos. Algunos autores simplifican la noción de fantasía enunciando que es la aparición de cualquier hecho que es contrario a la realidad mientras que otros aseguran que se debe tomar en cuenta el contexto histórico-socio-cultural, pues no es una fantasía en la medida que “los relatos se ajustan a la verdad [de la época]”. (Vax 1973, pg. 9).

A pesar de ello, este género ha retenido ciertas características a lo largo de su historia, las cuales fueron filtradas a través de los distintos medios artísticos. Cada intérprete de la fantasía utiliza las herramientas que ésta proporciona para crear obras que, por lo general, no han sido tomadas en cuenta ó son consideradas secundarias en comparación a lo que sería la ficción realista.

Pero, lo que el público y muchos realizadores no toman en cuenta es que las narraciones con elementos de fantasía fueron las primeras en aparecer en la historia de la humanidad. Éstas llevan en su interior las huellas de las primeras culturas del hombre, develando sus deseos, miedos y visión del mundo en general. Estas historias fueron cambiando a medida que las sociedades también lo fueron haciendo y, es a través de ellas que el hombre sigue proyectando su visión de vida y ha podido denunciar y subvertirse contra aspectos de la sociedad que no concuerdan con esta visión.

Por el contrario, la fantasía también puede tener una consecuencia negativa en la sociedad al crearse a raíz de ella un cierto estereotipo de personajes y situaciones que al no estar de acorde con el progreso y evolución de esta sociedad, crea ciertas

expectativas contraproducentes e inalcanzables dentro de las personas con respecto a la realidad.

Estos aspectos positivos y negativos de la fantasía se dan tanto en el cine como en la literatura. Por ello, se cree necesario resaltar sus características fundamentales, trazando sus antecedentes y vincularlas con el desarrollo de las culturas alrededor del mundo y a través del tiempo y, más específicamente, exaltar su importancia en la evolución de la psicología humana.

Se debe tomar en cuenta cómo ciertas figuras históricas han utilizado este género y sus raíces y cómo cada una de sus obras fueron inspirando una revolución dentro de la fantasía; la cual, por este mismo hecho, siempre sigue en un proceso evolutivo, constantemente cambiando y transformándose.

A su vez, se hará un paralelo de la fantasía con lo que es el cine de animación ya que se considera que estos dos géneros, aparentemente con muy poco en común, tienen varios puntos que se entrelazan tanto en la percepción del público y de los críticos como también en su afinidad a ciertas temáticas, estéticas y usos narrativos que los hace propensos a nutrirse el uno del otro. Al tratar este tema se hará un breve recorrido de la historia de animación, resaltando siempre los antecedentes de la fantasía.

Luego, se desarrollará la influencia que tuvieron las obras del animador y empresario Walt Disney tanto en la animación como en el género de la fantasía pues, muchas de estas obras fueron las precursoras de no solo varios avances técnicos de animación que siguen vigentes hasta el día de hoy, sino también fue a través de ellas que se introdujo a un cierto tipo de personaje y forma de narración que se considera que no ha tenido mucha evolución pero, que siguen influenciando a nuevas generaciones.

De la animación occidental se pasará en definitiva, a la animación japonesa que en los últimos años ha creado una revolución tanto en la animación como en la fantasía.

Se centrará específicamente en las obras del director japonés Hayao Miyazaki ya que, se cree que sus películas han tomado este género y han creado una bisagra entre la representación de la fantasía en obras animadas previas tanto occidentales como orientales, no solo en cuanto a historia y temática sino también en cuanto a la representación de la mujer.

Con este trabajo se quiere llegar a plantear los nuevos usos que Miyazaki le da a este género y su función en la sociedad de hoy en día. Para ello se recurrirá al análisis de sus películas utilizando como base teórica a las investigaciones y teorías de exponentes renombrados del género de fantasía como Tzvetan Todorov, Rosemary Jackson, Brian Attebery y Michael Drout quienes tienen puntos de vista muy diferentes pero, justamente por esto se podrá analizar las obras desde varias perspectivas, infundiéndole así varias dimensiones a la obra del director.

Como indica el subtítulo del trabajo, se hará hincapié al modo didáctico y subversivo de las películas del director japonés. Esto se hará en un principio, a nivel particular, analizando la cultura japonesa que está altamente impregnada y desarrollada en el Anime. Pero, luego se hará un análisis más global de éstas y su impacto y denuncia a nivel global. Esto se hace ya que, Miyazaki está fuertemente influenciado por la fantasía de las culturas occidentales y porque sus películas han tenido una aceptación y un éxito sin precedente a nivel mundial.

Capítulo I: El Género de Fantasía

La Fantasía es un tema vasto y complejo que ha sido abarcado por muchos críticos y autores que se han propuesto a identificarlo, analizarlo y catalogarlo. Esto, a su vez, ha llevado a que existan una gran variedad de teorías al respecto que muchas veces se contradicen y se refutan entre sí. Este capítulo no busca desarrollar una nueva teoría, ni tampoco tiene la intención de defender un postulado (sobre otro). Pero sí se hará un énfasis acerca del uso de los términos fantástico y fantasía y se explicará por qué se ha tomado la decisión de utilizar un término sobre otro.

Luego, se hablará de los orígenes de este género para así lograr precisar un hilo en común que existe entre sus antecedentes orales y escritos, los cuales se han volcado de una u otra forma al cine. Y, a partir de ello, se podrá analizar estos elementos desde una perspectiva audiovisual y ver cómo han ido evolucionando.

1.1 La Tradición Oral

1.1.1 Fantasía Vs. Fantástico

Para poder hablar del género de fantasía, primero se deberá explicar el uso que se le dará al término. Esto se hace ya que, como se mencionó anteriormente, se han desarrollado una vasta cantidad de teorías acerca del mismo y a raíz de ello, tiende a haber una confusión acerca de la terminología y su uso.

Por ejemplo, algunos autores como Tzvetan Todorov, utiliza el término el género de lo maravilloso para hablar de lo que comúnmente se conoce como género de fantasía. De igual manera, autores como Rosemary Jackson reemplazan los dos términos indiscriminadamente a lo largo de su libro *Fantasy: The Literature of Subversion*,

hablando de Literatura de lo Fantástico y de Literatura de Fantasía para referirse a un mismo tipo de género literario.

Pero, para autores como Brian Attebery y Eric S. Rabkin esto se aleja mucho de la verdad. “Lo fantástico es un campo mucho más amplio [que el de la fantasía] y puede incluir lo improbable, lo poco probable...y lo no existente aún...y la fantasía demanda un quiebre mucho más profundo con la realidad” (Attebery, 1992, p.15).

Entonces, lo fantástico implicaría no solo al género de fantasía, sino también abarcaría géneros como el de terror, la ciencia ficción y el realismo mágico, para nombrar algunos. Tomando esto como punto de partida, aunque se desarrollará algunos de los elementos del modo fantásticos en obras y en películas que no son necesariamente de fantasía, es en este último donde este trabajo se concentrará.

Para poder adentrarnos en el tema, se puede otorgar una definición tentativa de lo que es la Fantasía, que ciertamente no la engloba por completo, ni tampoco concuerda con algunas de las teorías que existen acerca de ella, pero servirá para adentrarnos en el tema.

Rosemary Jackson escribe acerca de la fantasía: “Una fantasía es una historia basada y controlada por una violación (abierta) de lo que generalmente es aceptado como probable” (Jackson, 1981, p.14).

Ésta es una definición que está íntimamente relacionado con el concepto de realidad, en su negación ó contradicción de la misma.

La noción de la realidad para el hombre en sociedades más primitivas (como de cualquier hombre a lo largo de la historia) estaba basada en sus conocimientos acerca de esa realidad, de sus creencias y tradiciones, de su contexto socio-cultural. Lo que ellos consideraban realidad, probablemente será visto hoy en día como fantasía (en su sentido más general). En el siguiente punto se hará un análisis de estos orígenes socio-culturales y la relación íntima que este género tiene con la religión.

1.1.2 Mitos, Cuentos Populares y Religión

El género de fantasía es una concepción relativamente nueva, ya que apareció como género en sí, en el siglo XVIII. Todas las obras (orales y escritas) previas a esta época son consideradas sus raíces.

La influencia más profunda y más antigua que tiene el género de fantasía se encuentra en las mitologías antiguas y en las historias populares. Cada cultura de la historia ha creado cuentos que en un principio servían para explicar su modo de ver la vida, sus creencias y tradiciones. Estaban basadas en una estructura teológica, social y cultural de las sociedades antiguas. Estas historias fueron generalmente contadas en forma épica. Es decir, a manera de resumen, de poemas acerca de un tema que se consideraba importante y cuyo héroe representaba, por lo general, los valores de algún grupo de personas.

Una pregunta importante que se debe hacer en este punto es el por qué estas sociedades sintieron la necesidad de expresar ciertos temas a través de historias ó mitos.

Jung plantea la existencia de un inconciente colectivo que “no se origina en la experiencia ni en la adquisición personal...[es] universal...[y] tiene contenidos y modos de comportamiento que son...los mismos en todas partes y en todos los individuos” (Jung, 1970, pg.10).

Basándose en esta teoría, los hombres primitivos a lo largo del mundo tenían una cosa en común, a pesar de sus diferencias espaciales y costumbristas, ellos sentían la necesidad de plasmar en el mundo objetivo exterior su subjetividad, sus deseos y desarrollo psíquico. Por ejemplo, la puesta del sol ó los cambios temporales, lo asociaban con el destino de algún héroe ó dios, que en realidad era una extensión de ellos mismos. Estas extensiones son lo que Jung denomina Arquetipos. Esta perspectiva puede servir

para fundamentar no solo el advenimiento de las religiones en las sociedades primitivas alrededor del mundo pero, también para explicar el fenómeno de la existencia de elementos en común entre ellas, tanto en temática, narrativa y personajes.

En las sociedades antiguas, los deseos y percepciones inconcientes de un grupo fueron representados en las historias que se crearon. Attebery considera que esto se puede tomar como un fenómeno colectivo ya que, a pesar de que probablemente haya una persona quien ideó los sucesos y personajes que formaron parte de una historia en particular, éste lo hizo inconcientemente a raíz de las necesidades de su sociedad. (1992, p. 30) Mucho después el género de Fantasía adoptó esta tradición y trabaja incluso hoy en día con el desarrollo de estas necesidades. Es el género por excelencia que trata de responder a las preguntas trascendentales que se ha formulado el hombre a lo largo de toda su existencia.

El profesor y escritor Michael D.C Drout explica que este género, al igual que sus antecedentes (los mitos y cuentos populares) se ocupan de estos temas trascendentales y lo hacen de una manera singular. Pone como punto de contraste al Realismo Mágico, el cual, al tratar de temas como la muerte, lo hace a un nivel más personal. En cambio, en el Realismo Mágico, el autor podría tratar de responder a las preguntas de cómo podría la muerte afectar a la persona individual ó a las personas que lo rodean (2008, pista 01-4). El Género de Fantasía podría tratar acerca de qué significa el morir ó por qué uno se resiste a la muerte.

Estas historias generadas por un deseo inconciente de responder preguntas trascendentales de sociedades primitivas se pasaron de generación en generación reinventándose y transformándose según los gustos del orador y las necesidades que éste sentía la obligación de satisfacer en su público.

Estas historias muchas veces desempeñaban una función religiosa y, a medida que las sociedades fueron creciendo y desarrollándose, una función social. Así, se les

otorgaba a éstas un nuevo sentido. Por ejemplo, mientras que en un principio, los mitos griegos y romanos tenían una connotación religiosa ha medida que la sociedad cambiaba y su sistema de creencias fue transformándose, estas historias adoptaron una función más bien didáctica para la sociedad. Ya no se toma al pie de la letra lo que se dice pero, se puede aprender de las hazañas y desaventuras de los héroes y dioses plasmadas en sus historias.

También, las autoridades y castas más altas de la sociedad, vieron que podían manipular estas historias para influenciar a las clases más bajas y también para ayudar en la expansión de su territorio, religión y/o política.

Se puede recurrir a la historia andina para plasmar este ejemplo. En el siglo XV con Pachacuti-Inca-Yupanqui, la tribu de los Incas comenzó a expandirse, iniciándose el reinado de *Los Cuatro Suyos*. Los Incas se apoderaban de pueblos enteros por medio de la fuerza y también mediante la incitación a través de ofrendas y regalos. Estos dejaron que los pueblos retuvieran sus costumbres y creencias con la única excepción de tener que rendirle culto al dios Sol Inti. Claro está que para lograr esto se inculcó el miedo pero, también se les instruyó a algunos miembros del mismo (lo que serían los sacerdotes) las enseñanzas de su religión y estos las transmitieron, a su vez, a los demás miembros en forma de historias míticas que se centraban en las hazañas de este dios. Estas fueron incorporadas a las creencias del pueblo y las dos se tendían a fusionar para crear un híbrido religioso particular a cada grupo.

Lo que se tiene que tomar en cuenta con este ejemplo es que los miembros del Imperio pasaron de ser receptores reticentes de una nueva cultura e ideología a aceptarlas e incorporarlas en su vida. Este proceso de conquista ideológica se repite a lo largo de la historia de la humanidad en varias culturas alrededor del mundo. Y así se transmitían las historias de un grupo, entremezclándose con otras de otro.

Como se puede apreciar del párrafo anterior, los mitos tuvieron una relación íntima con la religión y por ello se considera pertinente hablar a continuación de la fantasía y su relación con las creencias espirituales/religiosas de un individuo ó grupo en particular ya que, como se dijo anteriormente, las concepciones de la realidad para todos tienen que ver con su contexto histórico y dentro de este contexto, la religión y las creencias espirituales son de suma importancia.

Algunos autores inscriben las creencias religiosas dentro de lo que es la fantasía. Este es el caso de Rosemary Jackson que hace una distinción entre sociedad seculares (naturales) y no seculares (no naturales) (Jackson, 1981,p.24), siendo la última sujeta a sociedades más antiguas en donde la religión constituía la base de casi todos los aspectos de la vida cotidiana que paulatinamente fue desplazada por las sociedades no seculares que van teniendo mayor influencia a partir del siglo XVIII con la Revolución Industrial y los avances en la tecnología y las ciencias.

A pesar de sus diferencias, ambos tipos de sociedades tienden a crear historias que ponen énfasis en lo otro, en nociones que no concuerdan con la realidad. Pero, la diferencia fundamental está en que mientras en las sociedades no seculares este otro constituye algo totalmente trascendental, aparentemente ajeno al hombre (fantasías religiosas donde predominan seres como ángeles y demonios), en las sociedades seculares, lo otro no es ajeno al hombre sino que es una proyección de deseos e inseguridades humanas (fantasía pagana en donde predominan seres como los duendes, sirenas, elfos, etc.).

Basándonos en Todorov y Jackson, las fantasías religiosas están más relacionadas con lo extraño ó asombroso mientras que las fantasías paganas tienen que ver con lo maravilloso, con aquello que va más allá de lo natural (lo sobrenatural) y tienen una explicación lógica dentro de la psicología humana.

Otra autora que hace una distinción acerca de lo fantástico y las creencias de una persona ó sociedad es María del Carmen Tacconi de Gómez. Ella asocia a estos relatos espirituales/míticos/religiosos que forman parte de una tradición dentro de una sociedad con el de narraciones míticas ó lo mítico. Se plantea que todo lo fantástico “corresponde a fenómenos extraordinarios que no tienen ninguna explicación. En cambio, lo mítico corresponde a fenómenos extraordinarios que se explican por la intervención de fuerzas sobrenaturales sagradas que no son visibles y escapan lo comprobable” (Carmen Tacconi, 1995, p.15). Acá juega un papel muy importante las creencias personales del lector ya que, una historia que recuenta los milagros realizados por algún santo puede ser considerado verdadero por un creyente y de fantasía por un no creyente.

El fin principal de estas distinciones es resaltar la importancia de las creencias personales de cada individuo ya que, como se dijo anteriormente, la fantasía y la realidad son conceptos muy subjetivos que están sujetos a la interpretación de cada quien dependiendo claramente de su contexto dentro de la historia y de sus creencias más profundas.

También y aún más importante, la fantasía y sus raíces al estar tan entrelazadas con la religión han tenido siempre una visión muy definida acerca del bien y del mal. No hay término medio en estas obras, aunque esta visión del bien y del mal puede variar dependiendo de la cultura, siempre hay dos posiciones opuestas que en algún momento se enfrentan.

1.1.3 Transmisión Oral de la Fantasía

Un punto importante por desarrollar acerca del tema de los mitos e historias populares es el de cómo se transmitían ó cómo se narraban éstas.

Dirigiéndonos nuevamente a los estudios de Drout, éste plantea que hay una correlación importante en muchas culturas en la manera en que se transmitían las historias oralmente. (Drout, 2008, pista 01-4). Habla en sus investigaciones acerca de los

estudios de Milman Parry y Albert Lord, dos eruditos en letras que entre los años 1933 y 1935, viajaron a la región musulmana de la antigua Yugoslavia y recolectaron cuentos tradicionales que no habían sido escritos. Escucharon largos poemas épicos cantados por los Guslari, interpretes de las tradiciones orales, y notaron que éstos nunca fueron recitados de igual manera. Los Guslari tenían una historia y algunas escenas generales pero la historia era narrada siempre de manera diferente y lo que les resultó aún más asombroso fue que la forma que hacían esto, se parecía a la forma que utilizaba Homero al escribir sus obras y también a la escritura del poema épico anglosajón de *Beowulf* entre otros clásicos de la literatura. Esto resultó en la creación de *La Teoría de la Composición* que expone la utilización de ciertas formulas por parte del orador para hilar los sucesos más importantes de una historia (oral).

El profesor Michael Webster explica que este tipo de obras tenían características únicas como la repetición ó redundancia, la utilización del epíteto (un adjetivo ó frase adjetiva que describe las características del héroe y muchas veces reemplaza al nombre del héroe como por el ejemplo Hércules podría también ser reconocido como “el hijo de Zeus” ó “el valiente guerrero” dependiendo de la historia). También contaban con digresiones que consistían en la divagación, por parte del orador, de la acción principal del héroe para describir otra noción secundaria de la obra. Y por último, el profesor nombra a las símiles épicas en donde se requería que haya una descripción extendida del héroe y de las acciones para lograr que el oyente se compenetrara más en la historia. (Webster, <http://faculty.gvsu.edu/websterm/oralcomposition.htm>)

En el segundo punto, *La Tradición Escrita*, se inundará más en este tema ya que, uno de los más grandes escritores de la fantasía, Tolkien, se nutrió de estos métodos para componer su obra, cambiando así algunos de los cánones del género cuyas influencias resuenan hasta nuestros días.

1.2 La Tradición Escrita

En este subcapítulo se desarrollará el Género de Fantasía en su forma escrita. Como ya se ha visto, previamente a la llegada de la escritura, el hombre tenía como medio principal de registrar sus tradiciones, características y creencias, a la tradición oral (y en menor medida a la pintura, escultura, sastrería, etc.). Pero, estas tradiciones se volcaron a lo escrito, iniciándose con ello el comienzo de una base de datos inmensurable, el cual el hombre utilizaría a lo largo del resto de su historia como fuente de inspiración.

En base a los datos recolectados por Farah Mendlesohn y Edward James, los poemas épicos de Homero, *La Épica de Gilgamesh* y las historias míticas greco-romanas son quizás las formas más antiguas de ficción que el hombre ha encontrado. (Mendlesohn, James, 2009 pg.5). Se desea poner énfasis en la palabra “ficción” ya que, mucho antes de la aparición de estas obras existieron ciertas tradiciones escritas en sociedades como las de Mesopotamia y la de Egipto que utilizaban símbolos rudimentarios para transmitir ideas básicas, usualmente relacionadas con la agricultura.

Estas primeras historias, tendrían una influencia enorme en lo que sería el género de fantasía del siglo XVIII en adelante. Incluso hoy en día muchas veces son consideradas como parte del género. Esto es un concepto erróneo ya que, como ya se mencionó, recién en el siglo XVIII con la aparición del Género Realista se creó el Género de Fantasía para poder diferenciar a los dos. Este tema se desarrollará más adelante. Lo importante en este punto es resaltar estas raíces escritas y sus características que mucho después fueron utilizadas en el género.

Para lograr esto, lo que hará este punto es analizar algunos autores y obras cuya influencia se vio en autores del género posteriores. Aunque se hablará de obras de varias culturas alrededor del mundo y de distintas épocas representativas, este subcapítulo se concentrará más que nada en obras escritas en Europa ya que, fue en esta parte del mundo donde aparecieron sus mayores influyentes, y luego, algunos de sus más importantes exponentes cuyas influencias se filtraron al medio audiovisual y que más

específicamente influenciaron las obras del director Hayao Miyazaki. Mientras tanto, las tradiciones orales y escritas niponas estarán analizadas en capítulos posteriores.

1.2.1 EL Rey Arturo y La Edad Media

La primera influencia de estas obras que se considera importante analizar es el uso de la figura del héroe que crearon. Según el autor Joseph Campbell en su libro *El Héroe de las Mil Caras*, todo héroe sin importar de qué cultura proviene sigue un modelo universal que consiste en que haya una separación del mundo, la obtención de alguna fuente de poder y un regreso al equilibrio (Campbell, 1972, p.39). Éste es un resumen bastante básico del análisis que le otorga Campbell al arquetipo del héroe mítico pero sirve su propósito de entrelazar estas primeras obras con las de la Edad Media ya que, esta Tradición Heroica se propagó hasta las obras de este tiempo con lo que sería el Romance.

Las obras de esta época también utilizaron elementos del folklore Céltico, Franco y Germánico en cuestión de personajes como elfos, enanos, unicornios, caballeros heroicos, magos benévolos y brujas malvadas que poblaban sus páginas. Pero a medida que la Iglesia Católica se erguía sola sin contención de otras religiones en la Europa Occidental, se les fue otorgando a estas mismas una connotación religiosa. En esta época se creía que los reyes mismos fueron elegidos por Dios para velar por todo el pueblo; lo sobrenatural fue rechazado, especialmente por la clase dominante que consistía en la nobleza y la gran mayoría de obispos y arzobispos provenientes de familias adineradas que participaban de la corte. Por lo que eran historias de la élite, “reforzando reclamos cristianos a poderes temporales y un código caballeresco de ética que daba una autoridad moral sobre la aristocracia.” (Mendlesohn, James, 2009 pg.10).

Un ejemplo bastante claro se puede ver en las historias provenientes de las leyendas del rey Arturo que tuvieron su origen en el folklore Céltico. Estas historias son las manifestaciones más populares de este período que se reinventarían a través de los

siglos y cuyas historias se han traspasado al cine. Estas historias, una vez que se fusionaron con las creencias de la Edad Media, adoptaron connotaciones Católicas. Claro que esto varía de acuerdo a las creencias de cada autor y su visión particular del mundo. Así, muchas historias podían hablar del rey Arturo y sus caballeros en búsqueda de del Santo Grial, mientras que otras lo hacían luchar con dragones al lado de Merlín, el mago.

Lo importante de este punto, es que con estas historias románticas del Rey Arturo, se creó una clase de prototipo de cómo debía ser un héroe en una gran variedad de géneros, incluso en la fantasía. Y este prototipo se extendió a lo largo de toda Europa para posteriormente influenciar a otras culturas.

1.2.3 Los Cuentos de Hada: Perrault, los Hermanos Grimm y Anderson

Como se vio anteriormente, estas obras tuvieron sus influencias en las tradiciones orales y (luego) escritas de otras culturas. Una de las influencias más grandes en la que se va a poner cierto énfasis es en La Tradición de Hadas (*Fairy Tradition*). Con este propósito, se utilizará los estudios de Farah Mendlesohn y Edward James en su libro *A Short History of Fantasy*. Ellos dan como ejemplo de esta tradición (de orígenes célticos) a la figura de Morgan Le Fay, un personaje recurrente de las historias del Rey Arturo, introducida por el autor Geoffrey de Monmouth (que también introdujo al personaje de Merlín). Este personaje es un buen ejemplo de esta *Tradición de Hadas* que caracterizaban a esta especie “como salvaje e impredecible” (Mendlesohn, James, 2009 pg.11) y viven en un mundo separado del nuestro. Otra obra posterior que utiliza esta noción es *El Sueño de Una Noche de Verano* del escritor inglés William Shakespeare.

Esta tradición también se vio en la cultura Irlandesa donde las Hadas tenían características más humanas.

Es importante destacar esta tradición ya que, suele existir una confusión entre ésta y lo que se denomina Cuento de Hadas. Esta última, no tiene que tratar necesariamente con cuentos que se generan alrededor de los personajes de las hadas.

A pesar de tener influencias de la tradición de Hadas, también se fusiona con otros elementos de las historias populares de cada cultura. Estos cuentos vieron sus inicios con el escritor francés Charles Perrault (1628-1703) que en el siglo XVI tomó historias tradicionales bastante conocidas y las plasmó en papel (cosa que no se había hecho antes). Escribió historias como la de *La Cenicienta*, *La Bella Durmiente* y *Las Hadas* y muchas más que han aguantado el paso del tiempo y que siguen apelando a los gustos de la audiencia (ya sea en su representación escrita y/o audiovisual).

Se debe destacar con relación a este escritor su uso de formulas estructuradas (los tres deseos, por ejemplo), un refinamiento distinguido en su narración (sus seguidores fueron mayoritariamente de la clase Aristocrática) y la aplicación de la moraleja. Fue un escritor para niños y su temática, personajes y moralejas reflejaban esto.

Se puede trazar la influencia de este autor francés casi un siglo después en Alemania con la aparición de Jakob Grimm (1785-1863) y Wilhelm Grimm (1786- 1859). Al igual que Perrault, los hermanos recolectaron historias alemanas tradicionales y les dieron una forma literaria. Una de las diferencias entre éstos y el francés fue que, propulsados por los principios del Romanticismo (que estaba floreciendo en esa época y en el cual apareció un interés por lo natural y por una mayor apreciación de la cultura nacional), los Grimm recolectaron y escribieron estos cuentos con el propósito de preservar las historias populares. El entretenimiento que los lectores obtenían de estas obras fue solo una consecuencia accidental de su propósito inicial. Otra diferencia entre ellos y Perrault, fue que las historias de los hermanos eran mucho más crudas y guardaban entre sus páginas una “moralidad oscura” (Mendlesohn, James, 2009 pg.13)

que exaltaba la frialdad y las tendencias caprichosas de la vida. Pero, como se asemejaban en narrativa, representación de personajes y temática a las historias altamente populares de Perrault, tuvieron un éxito masivo con niños. Por lo que, con el paso de tiempo, las historias fueron perdiendo su carácter oscuro y volviéndose más aceptables para lectores menores.

La influencia de tanto los hermanos Grimm como de Perrault, se ve claramente en las obras del escritor de cuentos de hada más popular del siglo XIX, el danés Hans Christian Anderson. Pero, lo que lo diferencia de sus antecesores es que no solo lo influenció cuentos populares de su país sino que tuvo, desde muy pequeño, una influencia mucho más amplia.

En los tiempos de Perrault (s.XVIII), se tradujeron las obras de *Las Mil y Una Noches*, la cual se volvió inmensamente popular en el siglo XIX, en la época de Anderson, despertándose un interés general por las culturas orientales. Aún más importante es la influencia de este libro sobre las obras del escritor danés.

Anderson escribió cuentos de niños que estaban impregnados de una crítica social dirigidos a un público mucho mayor. Su legado más importante sería el de la subversión, escondida bajo un texto aparentemente pueril y simple.

Con esto se concluye el análisis del Cuento de Hadas. Aunque es un modo de literatura que usualmente es considerado casi exclusivamente para niños, se considera menester la mención previa del género por dos razones:

- 1) Es un género que no solo es antecedente y un directo influyente del género de la fantasía sino que y, probablemente a raíz de ello, ambos géneros cargan con similares juicios por parte de algunos críticos y el público en general. No son considerados parte de una literatura dominante y seria y son, por ello, usualmente catalogados bajo Literatura para Niños.
- 2) El Cuento de Hadas tiene una influencia directa con el escritor que cambió el género de fantasía en el siglo XX, J.R.R Tolkien. Este escribió su cuenta

utilizando la estructura del Cuento de Hadas pero le agregó otros factores que lo hicieron único. Estos lo veremos más adelante cuando se adentre en la Literatura de fantasía del siglo XX y en las obras de Tolkien.

1.2.4 La Influencia Medieval y la Hermandad Prerrafaelita

Como ya se mencionó, en el siglo XVIII, surgió un movimiento artístico e ideológico que se centró en el elevamiento de la naturaleza y de lo nacional: El Romanticismo. Pero, en el siglo XIX, éste cedió paso a la Era de la Ilustración. En ella, la razón predominó sobre los sentidos y el mundo se convirtió en algo entendible y controlable. Según Mendlesohn y James, ésta fue rechazada por el género Gótico. Estos autores plantean que es con lo gótico se dio un paso hacia lo que conocemos como literatura de fantasía hoy en día. Lo gótico (que significa bárbaro ó primitivo) tiene sus orígenes en el siglo XVIII, pero llegó a su mayor apogeo en el siglo siguiente. Con él se volvió a rendirle culto a la época medieval pues mediante ella, los escritores góticos podían criticar las estructuras, costumbres e ideologías de su propia era moderna. Lo importante de este género, según Mendlesohn y James, es que lo gótico tiene como temática “la subversión del mundo visible” (2009, pg.16). Por ello, su narrativa y paisajes claustrofóbicos, y la presencia de una verdad oculta están siempre latentes en la historia.

También a mediados del siglo XIX, durante la llamada Era Victoriana (1837-1901), surgió un movimiento que tuvo la mayor influencia en cómo el Género de Fantasía fue retratado en el siglo XX: La Hermandad Prerrafaelita.

Influenciado por lo gótico, este grupo quiso volver a la gloria estética de la época Medieval. Por lo que, no solo fue una corriente que influenció a la literatura, sino también a la arquitectura, la pintura, la escultura y todos los aspectos culturales de la sociedad. Este movimiento se originó en Inglaterra y tuvo como precursores a William Holden Hunt, John Everett Millais, Dante Gabriel Rossetti, Christina Rossetti y William Morris entre otros. Su estética se basaba en un cuidado casi excesivo de detalle. Las obras por lo general se centraban en temáticas religiosas ó románticas. Y, a causa de su insistencia

por este detalle, las obras originaron una dicotomía que enfurecieron a los amantes del antiguo Renacimiento y del Realismo que predominaba en la época pues, lo que se creó fueron obras con elementos fantásticos pero presentadas de una manera realista. Las obras de pintura que se crearon en este tiempo, fueron utilizadas como inspiración para ilustrar los cuentos de fantasía posteriores e incluso se utilizan hoy en día para muchas portadas de libros.



Figura 1: Pintura al óleo sobre lienzo, *The Bridesmaid*. Fuente: Millais. J.E (1851) en <http://www.bbc.co.uk/news/uk-england-cambridgeshire-13862107>

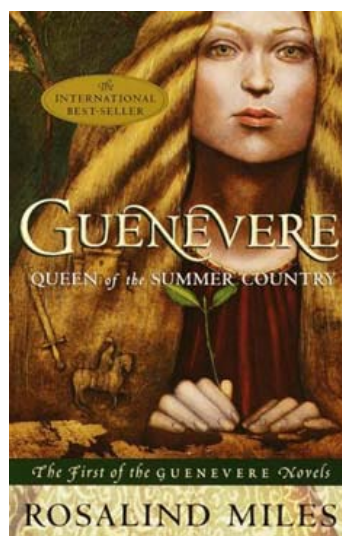


Figura 2: Portada del libro *Guenevere: Queen of the Summer Country* Fuente: Miles, R. (1999). en http://www.readinggroupguides.com/guides_G/guenevere1.asp

Otro suceso importante, se dio con el exponente principal de los Prerrafaelitas: William Morris. El escritor y pintor creó un concepto aparentemente muy simple y obvio, pero que en realidad nunca se había hecho antes. En su libro, concibió y construyó un mundo mágico que no se encontraba, ni tampoco estaba relacionado con el nuestro. Casi todas las obras de fantasía previas a él sucedían dentro de nuestro mundo ó los autores utilizaban herramientas narrativas para transportar a un personaje (y así al lector) a otro mundo. Esta herramienta solía ser un sueño, evidente en el libro *Alicia en el País de las Maravillas* (1862) de Lewis Carroll. Ahora, existía un mundo propio, con una diégesis alternativa a la nuestra.

También creó una dicción semi-medieval para los personajes en este mundo imaginario. Muchos autores a partir de entonces adoptaron y emplearon esta dicción, la cual sigue vigente hasta el día de hoy. Esta es la razón por la cual muchos personajes dentro de varias obras comparten, a pesar de desarrollarse en mundos completamente diferentes y de ser creados por distintos autores, una manera de hablar similar. También a raíz de ellos, se comenzó a crear lenguas totalmente inventadas para las diferentes especies que habitan un mundo en particular. Esto fue lo que hizo Tolkien, quien primero creó un lenguaje y luego creó el mundo de *Tierra Media* y sus habitantes para poder emplearlo.

Por último, según la opinión de David Langford tomada de *The Encyclopedia of Fantasy* de los autores Clute y Grant, el legado más importante que dejó Morris para la literatura de fantasía y por ende para la cinematografía de la misma, fue el uso que le dio a los paisajes y los ambientes en relación con el viaje del héroe (*quest*). (1997, pg. 665).

El viaje a través de los diferentes paisajes ajenos y extraños en el cual embarcan sus personajes, es lo que comprende la mayor parte de su obra y en lo que se crea mayor interés por parte del público. Estos paisajes actúan como un personaje más; a veces benévolos, amistosos y hermosos, proporcionando un sitio de descanso y meditación y otras veces pueden ser hostiles, terroríficos y presentar peligros mortales inculcando miedo y cobardía en los personajes ó inspirándoles valentía, logrando que estos crezcan y maduren en su viaje.

1.2.4 El Realismo

Entrando al tema del Realismo, este movimiento paradójicamente fue la causa de la creación del Género de Fantasía como se conoce hoy en día.

Como explica el escritor y crítico literario Brian Attebery previamente al siglo XIX, la narración de cuentos se dividía en cosas que no formaban parte de la realidad (el Romance) y cosas que sí eran realidad (la Historia). Pero, al aparecer la novela realista, ésta se aferró a su parentesco con la historia y rechazó su conexión con el Romance (1992, p.52) Así se creó un abismo que separaba lo que era historia real e historia inventada por un lado, y por el otro, todo lo que era Fantasía.

En cuanto al argumento hay una diferencia fundamental entre los dos; en el género Realista no se le daba mucha importancia a éste sino que estaba más propenso a desarrollar, entender y analizar la psicología y carácter de los personajes y sus motivaciones. Se preocupó más por reflejar la realidad tal como es, en función a la mimesis.

En la representación mimética, los sucesos pasan y las personas entran y salen de la vida de uno sin explicación y el cómo esto afecta a las figuras centrales de la historia es el interés máximo del Realismo.

El género de la Fantasía, como consecuencia, fue visto como un género ingenuo y secundario ya que, usualmente posiciona el desarrollo de la historia por sobre el

desarrollo de los personajes. Pero esta percepción del género, aunque verdadera, no está del todo completa.

Es cierto que los personajes en los mitos, cuentos populares y cuentos de hada no tienen identidad y son esencialmente lo que hacen. Attebery da un ejemplo de La Bella en *La Bella y la Bestia* en donde el personaje principal está tan vinculado con la acción y tan sujeta al avance de la historia que ni si quiera tiene, ni requiere de un nombre propio. Mientras que los personajes del Realismo, muchas veces abundan en identidad pero carecen de historia (1992, p 70).

La diferencia fundamental entre los dos es que el primero consiste en descripciones de la acción, transformación y movimiento de un personaje, mientras que el segundo consiste en la descripción externa y detallada de su personalidad, de su físico, de sus costumbres, etc. Esto no quiere decir que los personajes de estas raíces de la fantasía son menos importantes ó secundarios en comparación a los personajes del Realismo.

En la literatura realista se crea personajes con los que uno se puede identificar y reconocerse. En cambio, los mitos, cuentos populares y la mayoría de las fantasías no poseen este tipo de figuras dentro de su narrativa pues "...lidia con arquetipos, no con personajes". (Le Guin, 1967, p.106).

Según Le Guin, estos personajes arquetípicos no están basados en la simple observación externa de alguna persona y el intento de comprender su comportamiento en base a esta observación, sino que éstos en verdad son proyecciones psicológicas volcadas a un paisaje creado por la mente. Nuestra mente puede dividir una personalidad en varias formas arquetípicas y esto es lo que hacen los autores del género cuando crean a sus personajes. La bruja, La dama inocente, la madre celosa, etc. son parte de un todo, de un personaje completo. (Le Guin, 1967, p.106).

Este fenómeno se dio, como vimos en la primera parte del capítulo, en el cuento popular y en el mito en la Tradición Oral, en donde se proyectaba los deseos inconcientes a los héroes de las historias.

Pero, el Género de Fantasía, a raíz de la aparición de *The Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, utiliza muchas veces ambos tipos de descripción para la creación de sus personajes. Un personaje principal puede ser herramienta para el avance de la historia pero también puede ser descrito de manera realista.

Se volverá nuevamente a los ejemplos de Brian Attebery, que desarrolla a la figura de Bilbo Baggins, en la obra de *The Hobbit* de J.R.R Tolkien. Baggins es el agente principal del desarrollo de la narrativa y todo lo que dice y hace se da en función al avance de la historia pero, a la misma vez, el autor describe con tanto detalle el día a día de este personaje, sus gustos, sus costumbres diarias e idiosincrasias, que Bilbo podría tranquilamente ser parte de una obra realista (si no fuera por el hecho de que vive en otro mundo y es una especie completamente diferente al hombre). (p.59, 1992)

Otro punto fundamental en el análisis del Género de Fantasía y su relación con el Realismo es que el uno siempre va a necesitar del otro. Las novelas de ficción realistas utilizan muchas veces elementos narrativos creados en el contexto de fantasía. A su vez, por el mismo hecho de ser una ficción, hay un quiebre con la realidad (la definición más básica de la fantasía), por más que se esté tratando personajes y situaciones reales.

De igual manera, la fantasía utiliza elementos de la realidad para conectar al lector con lo que se está leyendo. Las cosas dentro del mundo inventado tienen su origen en el mundo de verdad. Por ejemplo, un mago puede utilizar lentes para leer y cocinar en una olla mientras está practicando sus conjuros. Los lentes y las ollas son objetos que los lectores reconocen de su realidad.

1.2.5 J.R.R Tolkien

Tomando como base lo analizado del género realista y del género de la fantasía, se entrará a analizar a la figura del escritor y profesor J.R.R. Tolkien (1892-1973). Para ello se tomará como fuente principal las investigaciones del profesor Michael Drout. Este punto resulta de suma importancia ya que Tolkien es considerado el Padre de la Fantasía Moderna. Transformó el género de tal manera que la mayoría de los autores de fantasía que vinieron posteriormente estuvieron de alguna u otra manera influenciados por él ya sea, porque imitaban sus obras ó porque trataban de alejarse de ellas.

Lo particular de este autor es que a pesar de que se alimentó, como muchos otros escritores de mitologías Griegas, Nórdicas y Romanas y también de las obras de Morris, McDonald y C.S. Lewis, también se remontó a los orígenes del hombre en cuanto a la transmisión de las historias.

Al principio del capítulo, cuando se habló de la Tradición Oral, se desarrolló el tema de la Teoría de la Composición Oral, que demostró que las sociedades antiguas se basaban en ciertas formulas para poder transmitir una historia. Para recapitular, estas formulas consistían en la repetición ó redundancia, el uso del epíteto, el uso de digresiones, y las símiles épicas. Lo que hizo Tolkien fue remontarse a estas formulas y utilizarlas en el formato escrito. Lo que creó fue una revolución en la narrativa de la fantasía ya que, con ello conectó a los lectores a lo que eran sus raíces culturales.

Antes de continuar, es preciso resaltar los hechos que más influenciaron a este autor, pues son estos hechos que resuenan a lo largo de toda su obra y lo propulsaron a cambiar ciertos parámetros del género.

Quizás, el evento que más afectó al escritor fue la muerte de su madre. Drout plantea que a raíz de esto, la temática y la estética de nostalgia siempre están presentes en su obra (pista 04-1). También otra cuestión ligada con la figura de su madre es su conversión al Catolicismo ya que, a partir de entonces, Tolkien se convirtió en un devoto

Católico y este hecho está presente de manera muy sutil en sus obras. Esto es un hecho que lo diferencia de los demás autores Cristianos/católicos de su época como su amigo y contemporáneo, el escritor C.S. Lewis, quien plasmaba de manera explícita alegorías Cristianas en sus historias.

Otro factor importante es su estudio de lenguas (filología). Sabía hablar unos quince idiomas (entre antiguos y modernos) y fue su amor por éstas que lo incitó a crear su propio lenguaje que a su vez, lo obligó de cierta manera a crear un mundo en donde podría emplearlo.

Y por último, el escritor fue participe de la Primera Guerra Mundial, que lo cambió de una manera integral y cuyos estragos impregnan sus obras. Éste participó de la guerra como oficial, liderando a su batallón en enfrentamientos en por lo menos dos ocasiones. Las experiencias vividas en estos momentos de su vida, pueden rastrearse a sus obras, especialmente en el uso que le da a los paisajes dentro la diégesis creada. Como se vio en el primer capítulo, Tolkien creó un paisaje moralista que proyectaba de manera muy obvia y clara la postura que tomaba cada personaje, ó más concretamente, cada grupo del cual pertenecía cada personaje. Los buenos y los malos en sus historias están claramente demarcados y enfatizados por los paisajes que los rodean. A su vez, estos paisajes proyectan la personalidad de cada grupo y su postura dentro del universo.

El caso más obvio se encuentra en las diferencias entre los elfos y los orcos. Siendo los primeros seres agraciados, serenos, hermosos y que ocupaban un puesto alto dentro de la jerarquía del mundo. En cambio, los segundos, eran de facciones grotescas, con un temperamento caótico, casi animal. Ninguno se diferenciaba de otro; eran miles, formando un solo ente con el cual los buenos tenían que luchar para asegurar la paz en el mundo.

Los paisajes y las luchas entre los seres de este universo se pueden tomar como una alegoría de la lucha en la cual el escritor participó, una lucha entre la Triple Entente y los de la Potencia Central.

Tolkien creó un personaje completamente nuevo con el cual el público podría identificarse: Bilbo Baggins (y luego Frodo Baggins). No utilizó a las figuras típicas del guerrero ó del mago para presentarnos a su mundo (aunque sí existen en él), si no que creó una persona “extremadamente ordinaria” (Mendlesohn y James, 2009, p.47) que se asemejaba al hombre inglés de clase media de la época. Es un personaje que puede mediar entre el mundo imaginario de Tierra Media y el Mundo de la clase media inglesa del siglo .XX.

Drouot explica que el desarrollo psicológico de Bilbo es muy diferente a cualquier otro personaje de fantasía hasta ese entonces. Previo a *The Hobbit*, los personajes de fantasía iban de ser ligeramente heroicos a completamente heroicos, de ser ligeramente valientes a completamente valientes. Bilbo es un personaje totalmente aislado del mundo exterior que no tiene interés alguno en explorarlo, de hecho siente un miedo profundo de hacerlo y está más preocupado por lo que la gente piensa de él que de lo que puede lograr. “Es un personaje de clase media que se enfrenta, sin ánimos de hacerlo, a Gnomos y Duendes (clase baja) y a Dragones (clase alta)” (2008, pista 03-04).

También, lo que hace Tolkien es crear un antagonista por el cual el público puede sentir algo de empatía: Gollum. Anteriormente, la fantasía necesitaba de personajes intrínsecamente malos, que usualmente eran débiles pero que representaban un peligro cuando estos atacaban en grupo. Esto también se da en las obras de Tolkien con los Orcos por ejemplo, los cuales son un ente masivo sin mucho desarrollo narrativo y cuyos motivos no son bien sabidos. Cuando los buenos matan a estos malos se presenta una especie de satisfacción por parte del lector. Pero, con el caso de Gollum, la historia previa de éste es desarrollada y se conoce los motivos y el por qué perdió su camino. Entonces

a pesar de que desafía al protagonista, el lector no puede más que sentir empatía ó pena por el personaje.

Las innovaciones más importantes que el escritor aporta al género en base a las investigaciones de Mendleson y James se dieron en varios niveles. Primero, en un nivel estructural. Tolkien fusionó la aventura con lo épico cuando toda la literatura de fantasía previa se daba de manera episódica.

También, utilizó la estructura del cuento de hadas en donde el protagonista conoce y se junta con compañeros con poderes y atributos especiales que hacen todo por él, y lo entretendió con lo que Joseph Campbell denomina El Viaje del Héroe pero, también agrega a más de un héroe a la historia (Mendlesohn y James, 2009, p.48) y por último, influenciado por Morris y consecuentemente por el movimiento gótico, creó un paisaje vasto y extenso que simboliza tonos moralistas oscuros. Por ejemplo, los elfos, que son seres en esencia buenos y justos, se encuentran siempre en paisajes tranquilos, majestuosos y en perpetua armonía. Mientras que los Orcos, seres totalmente opuestos, se encuentran en paisajes donde reina la oscuridad, el caos y el desorden. Este punto en particular es de suma importancia porque es usada casi excesivamente en obras literarias como también en el cine.

Por lo que podemos concluir de lo visto anteriormente es que la fantasía es un género que está estrechamente ligado al hombre pues sus raíces se encuentran en los mitos y cuentos populares que plasman en una sociedad los deseos inconcientes y las preguntas trascendentales que el hombre ha tenido desde sus comienzos. Estos antecedentes han ido evolucionando a lo largo de la historia humana pero, fue recién con la aparición de la novela realista que se dio origen al género de fantasía como tal. Una

vez, que pasó esto, surgieron a su vez, varios críticos y teóricos literarios que intentaron delimitarlo y explicarlo.

1.2.6 Teorías de Fantasía

Se puede concluir de lo previamente visto que la fantasía es un género que está estrechamente ligado al hombre pues sus raíces se encuentran en los mitos y cuentos populares que plasman en una sociedad los deseos inconcientes y las preguntas trascendentales que el hombre ha tenido desde sus comienzos. Estos antecedentes han ido evolucionando a lo largo de la historia humana pero, fue recién con la aparición de la novela realista que se dio origen al género de fantasía como tal. Una vez que pasó esto, surgieron varios críticos y teóricos literarios que intentaron delimitarlo y explicarlo. A continuación veremos brevemente algunas de estas teorías para así poder, en capítulos posteriores, aplicarlos en el análisis del género de fantasía en las obras de Hayao Miyazaki.

Un tema que se considera importante desarrollar es el de lo maravilloso que no escapa de lo fantástico ya que, ambos usualmente son confundidos, ya sea porque se cree que consisten en un mismo género ó también se tiende a creer que uno pertenece al otro (ya sea que lo fantástico pertenece al género Maravilloso ó viceversa). Cabe resaltar que lo fantástico en este punto, no se está refiriendo al Modo de lo Fantástico que se desarrolló a principios de este capítulo, si no que es la concepción que le otorga el crítico Tzevan Todorov.

Se considera importante desarrollar este tema ya que, a pesar de recibir bastante oposición y crítica de otros autores, sus obras acerca de lo fantástico son unas de las

más reconocidas dentro de lo que es el ámbito literario. Y también, como ya se mencionó, porque puede aportar otra perspectiva a la hora de analizar las obras cinematográficas de Hayao Miyazaki.

Todorov plantea que para desarrollar la relación existente entre lo fantástico y lo maravilloso también se debe suponer que hay una relación existente entre lo fantástico y lo extraño (que en este caso se opone a lo maravilloso). La característica determinante de lo fantástico para este autor es la inscripción de la duda ó vacilación por parte del lector y del personaje (aunque esta última no siempre se tiene que dar) y cesa de ser fantástico en el momento en que el lector toma una postura acerca de lo que está siendo contado.

Si decide que lo que está sucediendo forma parte de las leyes naturales y que hay una explicación lógica en base a esas leyes entonces el texto forma parte del género de lo extraño. Si por el contrario decide que las leyes naturales están siendo quebradas y se están presentando nuevas leyes entonces ahora lo que se está leyendo forma parte de lo maravilloso.

Claro está que las posturas que toma el lector acerca de la historia están basadas en lo que el autor y narrador le esté develando. Es el narrador quien a fin de cuentas le revela al lector el cómo y el por qué de los hechos ó también está en el autor nunca revelar esto, quedando sin explicación, ni razón del por qué de las cosas, creando una duda permanente dentro del lector que nunca será saciada y es en este caso que lo fantástico se presenta en su estado más puro ya que, no pertenece ni a uno (maravilloso) ni al otro (extraño) sino simplemente es.

Se puede ver claramente que para el autor lo maravilloso consiste en un género que dista de explicaciones y es lo más parecido a lo fantástico puro pero, la diferencia

entre ambos es la relación que existe entre el personaje, el lector y el mundo creado en la historia.

En una historia maravillosa “los elementos sobrenaturales no provocan ninguna reacción particular, ni en los personajes ni en el lector implícito” (Todorov, 2006, p. 54). En otras palabras, ni los personajes, ni el lector experimenta una ansiedad acerca del por qué de las cosas del mundo planteado. No se preguntan por qué los animales de ese mundo hablan, ni por qué brotan zapatos de los árboles, ni por qué los muertos caminan y tampoco se crea una explicación acerca de aquello, simplemente se da porque las leyes de ese mundo lo dictan y hay un acuerdo implícito entre el autor y el lector que estas leyes están en concordancia con el mundo de los personajes. Este es el caso de los cuentos de hadas.

Al otro lado del espectro, está el género de lo extraño, que a diferencia de lo maravilloso, sí causa una reacción en el espectador y en el personaje que es lo que hace que se asemeje a lo fantástico. Esta reacción es por lo general de miedo pero, a su vez, implican hechos que tienen explicación (oponiéndose así a los géneros fantásticos y de lo maravilloso), sino todo lo contrario “los acontecimientos...pueden explicarse perfectamente por las leyes de la razón pero son, de una u otra forma, increíbles, extraordinarios, chocantes...” (Todorov, 2006, p.46). La literatura del horror es perteneciente a este género.

Con respecto al tema de lo fantástico, podemos relacionar la visión de Todorov con la postura que toma Jackson que de hecho basa su libro en las teorías de este autor, concordando con gran parte de ellas pero, alejándose en dos puntos fundamentales que son importantes resaltar.

Primero, según Jackson es imperativo tomar en cuenta el contexto histórico-cultural y segundo la relación de lo fantástico con el psicoanálisis. Ella, al igual que Attebery, se basa en las teorías de Arquetipos para explicar la emergencia de las historias primitivas y así asocia a lo que ella considera lo fantástico (a lo que en este

trabajo se está denominando fantasía), como una literatura de deseo. Este deseo para Jackson tiene más que ver con las limitaciones que la sociedad impone al individuo que un simple impulso psicológico. (Jackson 1981 en Attebery, 1992, p 21). Y también le atribuye un carácter subversivo en cuanto este tipo de literatura proporciona alternativas de la realidad y un escape de la misma.

Otro autor que tiene una visión muy diferente acerca de este género es Eric S. Rabkin, quien le otorga importancia al mundo que el autor ha creado y las reglas inherentes de él. Con esto, el lector crea diferentes perspectivas acerca de dicho mundo. Ahora, lo fantástico (como herramienta literaria) aparece cuando las perspectivas de este mundo se contradicen.

Un ejemplo al cual recurre mucho es el de *Alicia en el País de las Maravillas*. Cuando la joven se encuentra en el nuevo mundo y ve que está lleno de flores bellas y exóticas, desea que éstas pudiesen hablar. En el momento que éstas hablan y la protagonista muestra sorpresa es cuando se da el uso de lo fantástico en su estado más puro. Las reglas del mundo en que vivía Alicia han sido invertidas: Las flores que para ella no hablan, están hablando.

Esto se podría dar en un caso opuesto. En un mundo ficticio en donde las flores y los animales hablan, lo fantástico estaría en que estos dejaran de hablar.

Lo importante de Rabkin es que enfatiza la participación del lector en la historia. No importa los conocimientos que tenga éste acerca del mundo real ó acerca del contexto en el cual fue escrita la obra sino en su participación con el texto. (Rabkin, 1977, p.7).

Por último, se hablará de la teoría de la retórica que plantea la escritora Brooke-Rose. Ésta plantea que cada género utiliza cierta retórica para presentar información acerca de personajes, contextos, escenarios, etc. y así delimitar los parámetros de la respuesta del lector. Una decisión en la presentación de la retórica en alguna obra podría exaltar algunos elementos narrativos y suprimir otros. Por ello, el

género es tan importante ya que, dependiendo de éste se tiende hacia cierto tipo de decisiones.

Para ejemplificar, en la fantasía se sigue la retórica del “para que”, Cada acción sucede para que se pueda dar otra acción y así se pueda dar el desarrollo de la historia. Lo más importante es el avance de la acción y la forma narrativa que el cuento adopta hace evidente esto. En este tipo de historia se dan ciertos elementos ó lo que ella denomina funciones como los personajes (el héroe, el ayudante, etc.), incidentes (el cruce del umbral). Estas funciones resaltan el hecho de que forman parte de un patrón, en donde no se da una representación mimética de la vida humana, si no que se da un viaje (*quest*) predeterminado que debe llegar a una conclusión satisfactoria de las preguntas planteadas desde el comienzo. (Brooke-Rose en Attebery, 1992, p.25).

1.2.7 Características

A pesar de que se ha desarrollado las características del género de fantasía a lo largo de todo el capítulo, el siguiente punto tiene como objetivo resumir estas y también mencionar algunas otras que están, quizás erróneamente, asociadas con el género.

a) Escapismo

La característica más predominante y por la cual ha tenido mayor crítica este tipo de género es su tendencia al escapismo. Al decir escapismo, muchos autores aluden a su definición más peyorativa en cuanto implica “una evasión general de las responsabilidades por parte del lector [ó espectador] quien debería ocupar su tiempo en “literatura [actividades] más serias”. (Rabkin, 1977, p. 44).) . En otras palabras, es un escape de la realidad y del orden de las cosas.

Pero, lo que no toman en cuenta estos autores es que uno de los objetivos de este género es buscar resaltar la realidad mostrando en sus historias lo que a ésta le hace falta ó, por el contrario, exaltando lo que en ella abunda.

Si una historia de fantasía nos muestra un mundo inmerso eternamente en oscuridad, en la mente del lector/espectador se reconoce (ya sea consciente ó inconscientemente) que en su realidad existe la luz. También, si la historia muestra una sociedad carente de maldad y vicios, esto devela las faltas de nuestra propia sociedad.

Estos son tan solo algunos ejemplos de cómo la fantasía desarrolla un vínculo entre el mundo creado y el mundo real. Estas historias tienden a estar llenas de metáforas y alegorías que buscan educar al lector/espectador y solo tienen un carácter escapista en cuanto éste participa en la historia al aceptar como real un mundo imaginario (Rabkin, 1977, p.43). Hay una suspensión de la incredulidad mientras dura la historia, mas no quita la importancia educativa de este tipo de género tanto para niños como para adultos, refutando así la creencia difundida que lo que trata de hacer es buscar que uno se aleje de la realidad y de sus obligaciones.

b) Matices Religiosos

Como ya se ha visto, las historias de fantasía tienen una correlación bastante íntima con la religión.

Desde los mitos de la Grecia Antigua que narraban historias de sus dioses, su concepción del mundo y las hazañas peligrosas de sus héroes hasta las enseñanzas y milagros de Jesucristo en el Nuevo Testamento que hasta el día de hoy son pruebas de fe para millones de creyentes alrededor del mundo, las historias ó testimonios religiosos han sido y son vistas como verdaderos para los devotos y de fantasía para los que no participan de ella.

En el mundo Occidental hay una tendencia a utilizar ciertas nociones de la religión, más específicamente de la religión Cristiana/ Católica en las obras de fantasía. Esto se da por varias razones.

La primera puede atribuirse a que en un mundo primordialmente secular con tendencias hacia el materialismo y el consumismo con una creciente fe hacia la ciencia y la tecnología, el género de fantasía es una herramienta bastante útil y efectiva para hablar ó abordar temas que, si expuesto a manera de discurso teológico serían rechazadas ó no tomadas en cuenta por gran parte de la población. Como exalta la escritora de “*Scepticism and Hope in Twentieth Century Fantasy Literature*” Kath Filmer :

“... There is real discomfort when religious discourse appears either in the popular press or in literary representations. Believers become marginalised in society. ... But even in a secular society, there is still a psychological need (one might even use the stronger word *will*), if not to believe, then at least to hope. ...this need is met in the literature of fantasy.

Ohio: Bowling Green
State U Popular P, 1992.

Como se puede apreciar de lo anterior, muchos autores utilizan la fantasía para hablar de su religión, de cómo ven ésta representada en el mundo y sus beneficios ó consecuencias en la sociedad satisfaciendo así la necesidad de la población de por lo menos tener una esperanza de que existe algo más allá de sus comodidades mundanas

Como se vio anteriormente, otro factor que podría explicar el uso de temáticas ó matices Cristianos/Catolicismo en la literatura de este género es su desarrollo en la Edad Media.

Esta influencia Medieval se ve hasta el día de hoy, en historias de Fantasía Alta (High Fantasy), un subgénero de la Fantasía en donde predominan paisajes medievales, reyes, caballeros, magos, espadas, magia y sobre todo la lucha entre el bien (Dios) y el mal (Demonio),

Uno de los más claros ejemplos de cómo se fusionan temáticas religiosas con el género se da en la saga más contemporánea de los cuentos de Narnia del autor C.S. Lewis. El autor fue un devoto Cristiano y esto se hace evidente en las alegorías difundidas a lo largo de todas sus obras.

Elas tratan acerca de las aventuras de una serie de niños (primordialmente de los hermanos Pevensie, Peter, Susan, Edmund y Lucy) que cruzan las puertas de un armario a un mundo donde los animales hablan y donde ellos están predestinados a gobernar como reyes.

El símbolo más predominante de la cultura Cristiana en estas historias es la figura de Aslan, el león quien es el hijo del emperador de Allende los Mares quien aparece para guiar y sanar a los niños en momentos de tribulación. Esta figura es a la vez temible y benévola. En el primer libro *The Lion, The Witch and the Wardrobe* (1950), Aslan se sacrifica voluntariamente, entregándose a la Bruja Blanca para expiar la traición que cometió uno de los niños hacia Narnia y sus hermanos y en el libro final *The Last Battle* (1956), él es quien guía a los niños y a todas las criaturas del mundo (que está por destruirse a causa de una gran batalla entre las fuerzas del bien y del mal) a otro mundo más pacífico y hermoso.

Se puede ver claramente representadas las historias de Jesús en la religión Cristiana en el personaje y las hazañas de Aslan.

c) El Viaje del Héroe

Muchas obras de ficción de diferentes tipos de género utilizan una estructura basada en tres actos que se originó siglos atrás en el teatro griego. Esto también es cierto para el género de fantasía. Pero, éste retoma elementos de una versión de la estructura de los tres actos aún más antigua que la griega (Martin 2009, pág.126).

En su libro *Fantasy Literature* Philip Martin toma las pautas que desarrolla Joseph Campbell acerca del viaje del héroe basadas en sus estudios de mitos antiguos alrededor del mundo y las resume de una manera bastante sencilla y sintética.

Nos presenta con un primer acto en donde se da la introducción de los personajes, se establece el mundo en el que viven y presenta al protagonista con un problema ó desafío que debe vencer. Este primer acto lleva el nombre de Partida.

En un segundo acto, Iniciación, se da una sucesión de actos dramáticos en donde el héroe se enfrenta a pruebas cuya dificultad va en ascenso, se podrá enfrentar al villano pero éste por lo general lo vence ya que, el héroe aún no está preparado, llevando al protagonista a caer en desespero. Pero, con la ayuda de compañeros y aliados que encuentra en el camino continúa con su viaje, desarrollando sus poderes, atributos y su confianza en sí mismo.

En el tercer acto, El Retorno, una última batalla decisiva espera al héroe en donde deberá vencer a las fuerzas del mal. Éste es la prueba más difícil en donde el héroe deberá ir en busca del mal con pocas probabilidades de éxito. A fin de cuentas el protagonista resulta victorioso y puede regresar a casa con la meta realizada y con el título de héroe.

Claro está que este resumen no engloba todas las historias de fantasía y hay centenares de relatos que varían su uso de estas pautas. Pero, este orden ha resistido el paso de tiempo y se pueden apreciar tanto en relatos que tienen sus orígenes en la tradición oral como *La Iliada* y *La Odisea* de Homero de 800 A.C aproximadamente hasta en obras más recientes como es el de *El Señor de los Anillos* de J.R.R Tolkien.

Para Martin, el Viaje del Héroe es una fórmula inherente del género de la fantasía, que funciona una y otra vez porque lo que importa no es la estructura de la historia sino las particularidades de los personajes y en cómo llegan a su objetivo. (Martin 2009, pág. 128).

d) Magia

Este capaz sea uno de los elementos por los cuales la fantasía tiene problemas en ser considerada un género serio ya que, para muchos, la aparición de la magia le da cualidades inverosímiles al texto. La espada, un instrumento rudimentario y asociado con el héroe medieval, puede perder su valor en cuanto a instrumento heroico cuando este vence al dragón con algún hechizo de fuego.

Pero lo que se tiene que tomar en cuenta es que por lo general, la magia dentro de una diégesis de fantasía sigue un patrón o principios que se asemejan a principios de la naturaleza e incluso a los de las ciencias. Los personajes zoántropos deben conservar masa mientras se transforman, el conocimiento de nombres da poder sobre las cosas y el uso de la magia está por lo general gobernado por estructuras éticas. No se puede utilizar magia sin perder ó aprender algo a cambio. También es menester que esta magia tenga limitaciones y son en estas limitaciones donde muchas veces se centra y se desarrolla el crecimiento del personaje principal. (Attebery, 1992, p55).

La magia sirve tanto como herramienta narrativa como herramienta para el desarrollo de la historia. Con ella se puede manipular el tiempo, el espacio, el cuerpo y los objetos que le pertenecen y que rodean al protagonista. Este punto es de suma importancia ya que, estos recursos fueron uno de los primeros en manifestarse en los primeros dibujos animados de la historia, sentando las bases de la fantasía a nivel visual en la animación.

Capítulo 2: Animación y Fantasía

2.1 Comienzos de la Fantasía en la Animación

Antes de empezar con este punto, se debe aclarar que la animación en sus principios no fue un medio artístico muy popular por lo que había gran variedad de obras que fueron tomadas en cuenta hasta la aparición de estudios como Hanna Barbera y Disney.

También se considera importante resaltar el hecho de que los primeros precursores de este género por lo general estaban de alguna u otra manera también ligados con el género del *comic*. Incluso muchas de las primeras manifestaciones de la animación fueron directamente inspiradas en las historietas de la época, poniendo en evidencia la relación que existe entre la animación y estos dibujos del *comic strip*. Esta relación se verá de manera más detallada cuando se desarrolle el manga y su relación con la Animación Japonesa (el Anime).

La animación, que tuvo sus comienzos con aparatos como el praxinoscopio de Émile Reynaud en 1872, ha sido sometida a varios cambios tanto en técnicas como enfoque desde su concepción. Este punto se centrará brevemente en algunos de los personajes más renombrados de este género cinematográfico destacando los elementos

característicos del género de fantasía que aparecieron en estas películas para luego analizar obras específicas de Disney, que cambiaron la industria de animación en todo el mundo al crear un estereotipo de personajes e historias que se vio reflejado en casi todas las demás obras de animación de otras productoras. Para el desarrollo de este punto se basará en el análisis que el autor Gianalberto Bendazzi hizo en su libro *Cartoons: 110 años de cine de Animación* (2003), que se concentra en el desarrollo de la animación a nivel global.

La animación y lo fantástico se han fusionado fácilmente desde sus comienzos ya que, el primero facilitaba la creación de diferentes mundos, personajes, y situaciones que, por lo menos en los comienzos del cine, eran muy difíciles por no decir imposibles de reproducir con elementos reales.

Se puede ver claramente esta fusión en algunas de las primeras animaciones como la del francés Émile Cohl en *Fantasmagoría* (1908), en donde se dan los principios de lo que es la fantasía a nivel visual.

En el cortometraje, se muestra una mano que dibuja de manera rudimentaria a un hombre sobre un pizarrón. Este hombre animado va moviéndose a través de diferentes situaciones y se va transformando en distintos objetos y de éste brotan nuevos personajes y elementos. A pesar de no tener un tema específico, los elementos fantásticos están presentes de comienzo a fin.

Se debe analizar en esta instancia la utilización del espacio y tiempo del cual se habló en el capítulo anterior. Dentro de lo fantástico (y especialmente dentro de la fantasía con el uso de lo que sería denominado magia), se da una manipulación de estos dos elementos que no se dan de igual manera en ningún otro tipo de género. Aunque en los demás géneros de ficción se puede dar el uso del *flashbacks*, *flashforward* y de la elipsis, éste se da a un nivel narrativo, creados para contar los momentos más

importantes de una historia ó aclarar ó despistar al lector/espectador. Mientras que, en el género de fantasía esta manipulación se da a nivel de historia, donde los personajes mismos manejan, perciben ó se ven envueltos en estos cambios temporales/espaciales. Aunque esta manipulación no es un requisito dentro de la fantasía, se ve en un gran porcentaje de sus obras y en especial en las obras de Anime, por lo cual se considera pertinente hacer un análisis más profundo de los orígenes audiovisuales de estos recursos.

En el caso específico de *Fantasmagoría*, esta manipulación no se da de manera muy explícita. La figura animada central siempre está dentro del espacio general del pizarrón pero, dentro de éste se crean otros espacios que aparecen y desaparecen a medida que avanza el dibujo. A un nivel temporal, esta manipulación se ve de manera muy sutil, cuando el personaje queda suspendido en el aire, por ejemplo.

Otro elemento recurrente dentro de la fantasía y que se da de manera repetitiva dentro del Anime, es el de la transformación ó metamorfosis de algún personaje. Como se mencionó previamente, en *Fantasmagoría*, el personaje central se va transformando en objetos y en otras personas. En este caso en particular, se cree que la transformación, en su etapa más primitiva, se dio no como recurso para explicar el estado mental/psicológico de algún personaje ó para hacer avanzar los hechos dentro de la obra, sino que se dio de manera espontánea y experimental por parte del director.

Dentro de lo fantástico (se utiliza el término fantástico ya que este recurso también está presente en géneros como el del terror), este recurso tiene usualmente como principio representar la psicología interna de algún personaje. Este es en el caso de la figura central en la obra literaria de Robert Louis Stevenson *Doctor Jeckyll y Mister Hyde* (1886), en donde la mutación a la cual el protagonista está sujeto muestra las dos facetas de su ser, uno bueno y bondadoso y el otro hostil y malvado. Estos matices psicológicos estuvieron presentes dentro de la literatura por mucho tiempo y, como ya se ha visto,

éstos tienen sus raíces en los cuentos populares y mitologías antiguas, como con las transformaciones de los dioses griegos para lograr algún propósito con los mortales.

En el caso de la metamorfosis de la figura femenina, en la fantasía existe una tendencia a representar una transformación animal a mujer. Esto lleva consigo una connotación muy diferente a la de la transformación del hombre. La parte animal de la mujer es una representación de su juventud. No está sometida a las restricciones de la adultez, y la parte libre y salvaje de la joven es simbolizada por el animal. La niña es vista como algo ajeno hasta que es transformada en mujer por el amor (de un hombre). (Attebery, 1992, p. 98).

Con ello, se puede apreciar un sometimiento y transformación de la mujer al entrar en adultez y ser finalmente dominada por el amor.

En la animación, por lo menos en sus principios, estos factores no fueron tomados en cuenta y se utilizaban estos recursos porque se deseaba experimentar con las posibilidades artísticas que ofrecía el medio. Claro está que en este tipo de películas existe un aire más surrealista que de fantasía. Mientras que en la fantasía hay un por qué ó un para qué de cada recurso espacial/temporal ó de transformación que se emplea, en el surrealismo no existen tales cuestiones.

“An entire literature has come into being whose avowed goal was to escape from the real, to create an antidote for the insufficiency of realism. It might be called a literature of evasion and escape, in which the hero undertakes, not an exploration of the world with which he is most familiar, but an adventure in a totally exotic land or an investigation of his dream world”. (Fowlie 1950 p.18)

Aunque parecido a la fantasía en que es considerada como un modo de evadir y escapar la realidad, la representación de este movimiento artístico se difiere mucho de lo que es la fantasía. Este movimiento que surgió en los años posteriores a la Primera Guerra Mundial, está ligado íntimamente con el inconciente, con los sueños y con el rechazo de la realidad y el raciocinio. Los surrealistas deseaban conectarse con su subconsciente ya que, para ellos la parte conciente del individuo reprimía a la imaginación. Sus obras representaban yuxtaposiciones existentes dentro de sus mentes y los resultados de estos fueron obras altamente simbólicas (tanto literarias como pictóricas) en donde se fusionaban diferentes elementos que manifestaban las ansiedades latentes de los artistas que analizaban sus obras en base al psicoanálisis.

Aunque los primeros animadores no tuvieron las mismas motivaciones que los surrealistas que creaban sus obras como una forma de rechazo del raciocinio y de subversión hacia la realidad originada en un principio por una oposición a la guerra, sí existían en sus obras una yuxtaposición de diferentes elementos que se asemejaba a los utilizados por estos artistas. Pero, estos recursos fueron empleados posteriormente en obras cada vez más complejas que se aproximaban más al modo fantástico.

Continuando con las características de los primeros dibujos animados, además de las mutaciones también se dio la aparición de seres extintos como en el cortometraje del estadounidense Winsor Mcay, *Gertie the Dinosaur* (1914). Estos por lo general fueron dados atributos humanos ó de animales domésticos. En el caso de este cortometraje, el dinosaurio fue otorgado una personalidad de perro entrenado, dándose el principio de la asimilación de alguna personalidad foránea a animales.

Y por lo último y siguiendo esta línea de análisis, en estas primeras obras también se dio la introducción de animales antropomorfos, los cuales tenían personalidades ó atributos claramente humanos. Nuevamente, nos enfocamos en una de

obra de Mcay, *How a Mosquito Operates* (1912), en donde un mosquito utiliza una gorra y carga un maletín de trabajo mientras va en busca de su almuerzo. Estos fueron las influencias cinematográficas más antiguas de los personajes de Walter Disney.

Todas estas obras fueron creadas para satisfacer las necesidades creativas y de experimentación de sus realizadores y no tuvieron un impacto económico importante.

Pero con la aparición del estadounidense John Randolph Bray en 1914, la animación fue vista como un medio económico posible. Con la inauguración de *Bray Studios*, las animaciones se crearon de manera continua, como un producto de consumo masivo. Este acontecimiento tiene una gran importancia dentro de la animación por dos razones.

La primera siendo que al haber la necesidad de estrenar una película animada tras otra para generar ganancias, los estudios tuvieron que pasar por una reorganización interna que sigue intacta hasta el día de hoy en muchos estudios de animación. Previamente fueron los creadores de las animaciones quienes por lo general dibujaban y dirigían sus películas pero, Bray renunció al puesto de dibujante y empezó a delegar roles que consistían en animadores más jóvenes y sus asistentes. Cada uno de estos nuevos animadores tuvo que adoptar la animación propuesta por Bray, dejando de lado sus inspiraciones artísticas. Esto trajo la segunda consecuencia que fue la producción reiterativa de un cierto tipo de dibujo animado con las mismas características estéticas. Este tipo de personaje se vio de manera más seguida con la llegada de los Estudios Disney, que a causa de su éxito sin precedentes, sentó las bases de la animación Estadounidense. Pero, en Europa hubo una experimentación constante con este nuevo medio.

Una de las primeras obras animadas que más atributos tiene del género de fantasía tuvo su origen en Alemania en el año 1926, producto de la animadora Lotte Reiniger en *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (*Las Aventuras del Príncipe Achmed*).

Esta película se inspira en las historias de *Las Mil y Una Noches* y lo que se debe exaltar de esta película es el uso de una narración clásica del género. Para Attebery, la fantasía tiene como uno de sus recursos principales un desarrollo cómico de la historia. Al utilizar el término de lo cómico, se refiere a que la historia empieza con un problema y termina con su resolución. La fantasía no necesariamente tiene que tener un final feliz pero, en ella sí debe darse una resolución al problema inicial, si no se tendría las formas estructurales del absurdísimo ó del terror, en donde no existe tal resolución (Attebery, 1992, p. 15).

En la película de Reiniger, un príncipe es convencido en montar un caballo encantado por un mago maligno. El caballo lleva al príncipe a una tierra remota, donde el joven príncipe debe pelear contra seres mágicos, ayudado por personas que conoce en el camino, Aladino siendo uno de sus ayudantes. Durante su viaje, se enamora de una princesa y al final debe luchar contra el mago para salvarla. De este breve resumen se puede apreciar las características y arquetipos clásicos del género de la fantasía. Achmed representando el héroe clásico que debe emprender el viaje del héroe para desarrollar y madurar. El mago proporcionando el conflicto y la princesa el objetivo más deseado del joven. La magia está presenta también a través del mago y los seres mágicos con los que se encuentra Achmed.

Este tipo de película animada se verá reiterada a lo largo del resto de la historia de la animación.

2.2 La Llegada de Disney

Walter Disney nació el 05 de diciembre de 1901 en Chicago. De muy joven su familia se mudó a una granja en Missouri. Este acontecimiento en la vida del empresario y animador es de suma importancia ya que, de los años que vivió en la granja conservó un recuerdo de una vida idílica y creó en él una nostalgia por su niñez, por el campo y la naturaleza (Bendazzi, 2003, p.61) cosa que probablemente lo motivó a iniciar su carrera

animando y produciendo cuentos infantiles. Estos eran tomados directamente de cuentos tradicionales europeos coleccionados ya sea, por los Hermanos Grimm, Aesop, Anderson y/o Perrault.

Para recordar, éstas historias en una primera instancia eran por lo general de carácter oscuro y siniestro. Pero, fueron reelaboradas por los escritores que las recolectaron y escribieron, haciéndolas más admisibles (según ellos) para niños, aunque conservaron muchas de sus tonalidades lóbregas.

Disney, tras crear su primera productora *Laugh O' Gram Films* (1922), tomó estos cuentos infantiles y dio un paso más en su transformación, dándoles un carácter cómico. Esto se puede ver claramente en la recreación del cuento popular *La Caperucita Roja* (1922), recolectada primero por Charles Perrault y luego, reescrito y cambiado por los Hermanos Grimm.

En la versión más antigua de Perrault, el cuento llega a su conclusión cuando Caperucita es devorada por el Lobo (en esta versión nadie viene a su rescate) y termina con una moraleja acerca de no hablar con extraños. En la posterior versión de los Hermanos Grimm, la joven y su abuela son salvadas por un cazador. A pesar del final más optimista, la historia sigue teniendo tonos sombríos pues, el cazador reemplaza a los cuerpos de la niña y la anciana por piedras.

En la versión de Disney, la historia se contextualiza en los años veinte y trae consigo las insignias del animador, mostrando gatos y perros con personalidades humanas, flores que bailan y una protagonista más adulta (en las versiones originales, la protagonista tiene unos 4 ó 5 años aproximadamente).

A pesar del carácter cómico, Disney obvia la metáfora del lobo feroz, y lo reemplaza con la figura más siniestra y real de un hombre adinerado que quiere aprovecharse de la joven. Al final, un piloto de avión la rescata y ellos terminan besándose mientras depositan al villano en una laguna.

Esta película sienta las bases de lo que serían las tramas de la gran mayoría de sus largometrajes animados y de la representación de la mujer en sus obras.

Con lo anterior, se considera pertinente hacer una breve comparación entre la visión de la fantasía de Disney y la de Tolkien ya que ambos son unos de los más importantes exponentes del género que incorporaron nuevos elementos que están ahora permanentemente ligados a él, Ambos exponentes han creado historias consideradas para niños. La diferencia está en cómo estos autores percibieron la noción de fantasía en este tipo de obra.

Tolkien en su ensayo *On Fairie Stories* se centra en los cuentos de hada pero, la interpretación que hace de éstas puede ser plasmada también a lo que sería las obras del género de fantasía. El autor disputa la relegación de los cuentos de hada al ámbito infantil argumentando que esto se dio a causa de “un accidente de nuestra historia doméstica [en donde estos] fueron relegados a la guardería”. (Tolkien en <http://brainstorm-services.com/wcu-2004/fairystories-tolkien.pdf>). Como se vio en el capítulo anterior, esta relegación se dio a causa de la aparición de la novela realista.

A pesar de ello, el autor concede que efectivamente se dio una reescritura ó adaptación de estas obras para ser leídas por un público menor. Pero, a su vez, plantea que lo mismo se puede dar en cualquier forma artística y científica, como la música, las matemáticas e incluso la historia. Al darse esta reescritura se filtra estas formas a través de percepciones adultas de lo que es permisible y aceptable para niños más esto no quita que sus orígenes artísticos ó científicos sean considerados serios, con una resonancia social y cultural inmensurable. Para él, la fantasía es una rama legítima de la literatura, tan ó incluso más importante que los otros géneros y debería ser considerada como tal.

Lo importante del análisis de Tolkien es que mantiene que la fantasía, al igual que cualquier otra forma artística y científica no puede permanecer de ninguna manera en el ámbito de lo pueril ya que, resultaría en la distorsión y la destrucción de la forma en

cuanto a su mensaje y propósito inicial. Esto se da no porque está dirigida a niños sino a causa del desmembramiento al cual los adultos la someten según sus puntos de vistas de lo que debería ser apto para niños.

Con esta visión, se puede explicar la clara aversión que tenía Tolkien hacia la obra de Disney. Esto se hace evidente en las cartas escritas por el autor y recolectadas por el editor Humphrey Carpenter y el hijo de Tolkien, Christopher.

“I am sorry about The Pied Piper. I loathe it. God help the children! I would as soon give them crude and vulgar plastic toys. Which of course they will play with, to the ruin of their taste. Terrible presage of the most vulgar elements in Disney” (Tolkien, 1981, p. 330).

Como se puede apreciar, Tolkien se oponía claramente a la visión de Disney, esto se puede explicar porque probablemente consideraba que éste desestimaba la inteligencia y necesidades de los niños presentándoles con una visión casi totalmente extirpada de los elementos y significaciones fundamentales de los primeros cuentos de fantasía, adquiriendo un tono casi condescendiente para con el público menor. Claro está que este punto de vista es debatible y para muchos Disney es una versión aceptable de la fantasía en cuanto está dirigida a personas que en un principio probablemente no entenderían su significación inicial.

Lo que resulta pertinente de las opiniones de Tolkien hacia la obra de Disney es que éste efectivamente creó un cierto estigma hacia los cuentos populares. Sus películas resultaron tan exitosas que para muchos, estas versiones son la única fuente que tienen de los cuentos populares, creándose así un rechazo a otras obras ya que, el gusto de la audiencia está sometido a ellas.

Continuando con los comienzos de Disney, a éste siempre le fascinó animales antropomorfos, probablemente influenciado por las obras literarias de Beatrix Potter

(1866-1943) quien fue una de las autoras para niños más famosas que utilizó en sus cuentos ilustrados estos tipos de personajes.

La siguiente producción animada de Disney, luego de la creación de los cuentos infantiles, se tituló *Alice in Cartoonland* (1923-1927) que fue una serie que mezcló actores humanos con dibujos animados. Lo primordial de esta producción es que uno de sus personajes principales, el gato Julius, fue precursor de su personaje animado más famoso: Mickey Mouse.

El último fue creado en 1926 aproximadamente pero, no tuvo éxito hasta la aparición del cine sonoro. Disney vio el potencial de este tipo de cine y creó junto al compositor Al Jolson (1886-1950), *Steamboat Willie* (1928). Lo que se debe tomar en cuenta de este cortometraje es la importancia que se le otorga a la música y a los efectos sonoros. El animador y compositor experimentaron con los usos que se le podía dar a la música dentro de la diégesis animada.

En un principio, la música toma un lugar secundario, siendo lo primordial las acciones de los personajes y los efectos de sonido. Cada acción que hace un personaje es exaltado por algún sonido cómico (fue una de los primeros intentos de experimentar con la sincronización de sonidos e imágenes) pero, a medida que avanza la historia, la música que antes se utilizaba de fondo, toma predominancia al recrearla los mismos personajes con diferentes elementos dentro del barco donde está ambientado el corto. La música así forma parte de la historia.

Éste es otro recurso que Disney utilizará en sus próximos largometrajes, aunque la música en éstos se vuelve aún más importante ya que, devela los sueños, miedos y en general la personalidad y psicología interna de sus personajes.

En *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), la protagonista se encuentra sola, perdida y llorando en medio de un bosque oscuro pero, al verse rodeada de animales amigables y preocupados por su seguridad comienza un número musical llamado *With a Smile and a Song*, que muestra su carácter optimista y alegre. Este recurso también sirve

para aliviar la tensión creada por la escena previa donde es casi asesinada por uno de los súbditos de su madrastra y su consecuente huída al bosque tenebroso.

La predominancia de la música en Disney llega a su cumbre con la producción de la serie *Silly Symphonies* (1929-1939). En la gran mayoría de éstas, se utilizaba música clásica, la cual era propulsora de las imágenes que se mostraban. En esta serie, ni las historias, ni los personajes importaban. Disney utilizó estos cortos como campo de práctica y experimentación para sus animadores y se crearon nuevas técnicas que utilizaría posteriormente en su primer largometraje, el ya mencionado *Snow White and the Seven Dwarves*.

La influencia de Disney, especialmente en cuanto a su experimentación con la música y las imágenes animadas, se pueden apreciar en las obras de Isao Takahata, compañero y mentor de Hayao Miyazaki, en especial en su largometraje *Sero Hiki no Goshu* (*Goshu, el celtista*) (1982). Se puede hacer un paralelo entre la secuencia inicial de esta obra y la del cortometraje de Disney perteneciente a la serie de *Silly Symphonies*, *The Old Mill* (1937). En ambos se muestra en un principio un paisaje rural tranquilo, exento de personas. Se pone énfasis a esta tranquilidad mediante planos cerrados de diferentes plantas y animales que están inmersos en los quehaceres diarios de su vida. Una diferencia entre ambas películas es que mientras que en *The Old Mill*, estas escenas pacíficas son exaltadas por una música clásica compuesta por Leigh Harline (Hischak, Robinson, 2009, p.146) que le otorga un aire onírico a la primera secuencia del corto, en la película del director Takahata, estas escenas mantienen una atmósfera más realista al solo poder escucharse los pocos sonidos de ambiente (grillos, pájaros, el viento que sopla por un árbol, etc.).

Las escenas pacíficas son interrumpidas tomando predominancia una música más fuerte y caótica (en ambos casos, la música es instrumental). En *The Old Mill*, lo que interrumpe la tranquilidad es la aproximación de una tormenta, precedida por vientos fuertes y la aproximación de nubes negras. En *Sero Hiki no Goshu*, aunque se aproxima

una tormenta, lo que induce la introducción de la música es la aparición de seres humanos. A estos no se les presta mucha atención pero, con ellos se alude a la llegada de alguna amenaza.

Es en el resto de la secuencia de la película nipona en donde se ve más notoriamente la influencia de Disney. Ambas piezas musicales se parecen en intensidad y cadencia. Al aproximarse la tormenta, la música se vuelve más rápida y violenta, llegando a su fuerza máxima cuando caen relámpagos sobre el paisaje; y en ambos casos se muestra cómo los animales utilizan construcciones hechas por el hombre para protegerse.

Esta comparación sonora entre ambos directores es esencial porque, Disney fue uno de los pioneros no solo en las técnicas de animación si no, como se puede apreciar de lo anterior, también lo fue en el uso de la banda sonora. Takahata es precedido por Disney por unos 45 años. En Japón durante la época en que Takahata y Miyazaki estaban creciendo, las películas animadas no eran algo común y el poco contacto que tuvieron con ellas fue a través de los cortos de Disney. (Miyazaki,1996, p123).

Miyazaki, aunque influenciado por las obras de Takahata, volcó lo aprendido a sus películas pero, eliminó casi por completo todas las huellas de Disney, por lo menos con respecto al uso de la música.

En una escena de *Mi Vecino Totoro* (1988) que se podría comparar con las dos películas anteriores, las dos protagonistas se ven envueltas en una tormenta mientras están caminando a casa. Bajo la influencia de Takahata (y por ende Disney), hay varios planos donde se puede ver cómo la lluvia afecta la vida salvaje que las rodea y no hay musicalización a la hora que empieza la tormenta. Pero, este silencio persiste incluso cuando aparece en escena un niño que les ofrece su paraguas mientras ellas esperan bajo una capilla pequeña. Ningún cambio en la tensión de la secuencia amerita la introducción de la música, hasta que finalmente las dos niñas están caminando

nuevamente, esta vez bajo la protección del paraguas. La música acá no alude a un peligro inminente si no, que es lenta y pacífica contrastando con la tormenta fuerte que rodea a las dos niñas. Para el director, la tormenta no debería ser tomada como una amenaza si no simplemente aceptado como parte de la vida en el campo.

Se ofreció este análisis para recalcar la influencia de Disney, no solo en lo estético si no también la narración y en los motivos sonoros en obras animadas Orientales.

2.3. Personajes Femeninos en la Fantasía y en las obras de Disney

Las obras de Disney que tienen un personaje femenino como protagonista están basadas en algún tipo de cuento popular pero, la gran mayoría de los detalles de estos cuentos fueron filtrados por los realizadores creándose así una historia con rasgos repetitivos y con motivaciones de personajes similares.

Se debe recordar que los personajes en estas historias populares eran arquetipos, y basándose en lo que se vio en el primer capítulo de Jung, esto quiere decir que representan alguna noción ó percepción de la vida del hombre desde tiempos remotos. Claro está que estos arquetipos fueron cambiando a medida que las sociedades evolucionaban y a raíz de ello, nuevos arquetipos surgieron. Estos tenían, por lo general, características en común con los anteriores pero, debido a la influencia histórica de la cultura, se cambiaban ciertos aspectos del personaje que le otorgaba una nueva simbología más acorde con los tiempos.

Disney tomó los arquetipos creados en los cuentos populares y les dio una nueva significación. Esto en sí es de esperarse ya que, los estaba presentando a un nuevo público, en otra época y en otro contexto histórico pero, debido al nuevo medio en el cual se transmitió, llegó a un público mucho más vasto. A causa de la novedad del medio y la originalidad de las técnicas y también por el alto entretenimiento que proporcionaba éstas mismas, las representaciones de Disney se aceptaron en mayor ó menor grado en muchas de las culturas.

A su vez, la representación que le otorga Disney a la mujer y el mensaje que éste transmite al público, no solo es una que pone a la figura femenina a la disposición de los deseos y expectativas del hombre, sino que también es una que ha persistido y ha cambiado muy poco dentro de la animación incluso hasta el día de hoy. Con ello, no se quiere decir que no hubo una producción de trabajos originales que se alejaban de éstas fórmulas y que experimentaban con lo fantástico y con la fantasía pero, éstos por lo general, no fueron vistos, ni mucho menos apreciados por el público masivo, quienes tenían ciertas expectativas (creadas por las películas de Disney) acerca de este género.

Es importante analizar este tipo de película ya que, se considera que a causa de ella, también hubo una propensión de otorgarle al género de fantasía muchos de los estigmas creados por las historias de Disney.

Se analizará a la protagonista de *Sleeping Beauty* (1959), originalmente *Sleeping Beauty in the Wood* (1696) de los Charles Perrault, para remarcar las particularidades del arquetipo femenino de Disney que se considera son reiterativas en sus obras y comparándola siempre con la versión de Perrault.

La versión de Disney se aleja de la de Perrault desde su comienzo. En ambas un matrimonio real ofrece un banquete para recibir a su recién nacida. La diferencia más significativa está en la presentación de la hada malvada. Ésta, en la obra de Disney es representada como una mujer relativamente joven, perteneciente a una clase noble; la reina incluso se dirige a ella utilizando el título de Excelencia. El hada malvada (Malefcent en esta versión) está ofendida porque no fue invitada al banquete y por esta razón le pone un hechizo a la niña. En esta situación los reyes no la invitaron a propósito pues es considerada ya desde un principio como una persona vil.

En la versión de Perrault, el hada es representada como una anciana, la cual no fue invitada porque simplemente se olvidaron de ella. Los reyes tratan de hacerla sentir cómoda, otorgándole platos, vasos y utensilios para que coma junto con las demás hadas. Pero, como estos objetos eran de una calidad inferior a los que se les proporcionó a las otras, el hada finalmente se ofende y le pone un hechizo a la joven.

Como se puede apreciar, la simbología de esta hada tiene connotaciones muy distintas en ambos casos. En el primero, Maleficent es intrínsecamente mala y un personaje que podría ser considerado unidimensional y estereotipado. A pesar de no haber sido invitada al banquete, el hechizo que le lanza al bebé es tan solo la extensión de su maldad inherente.

En cambio en la versión de Perrault, la anciana representa a las clases marginadas u olvidadas. Ella es tan importante como las otras hadas, hecho remarcado por los reyes, quienes le piden que se quede y celebre con ellos. Ésta no ataca hasta que las acciones de los anfitriones le hacen sentir apartada y diferente de los demás.

La representación de la antagonista de Disney es una que se ve reiteradamente en sus obras, aunque pueden tener motivaciones diferentes en cada película. Estas motivaciones se derivan usualmente por una envidia hacia la protagonista ó por el deseo de tener poder. Pero cada una de estas antagonistas representa lo maligno y sus acciones son una reacción lógica de esta maldad hacia lo virtuoso, representado por la protagonista.

Como se puede apreciar hay un tratamiento superficial en cuanto a las motivaciones de la villana y lo mismo se puede decir acerca de las de las protagonistas y del rol del hombre dentro de sus obras.

La Bella Durmiente en Disney ansía encontrar a un hombre con quien enamorarse. De hecho, incluso recluida en el bosque, conoce a un príncipe y tras bailar y

cantar con él se enamora perdidamente del extraño. En esta descripción hay dos diferencias significativas entre ambas versiones.

En la versión más antigua, la protagonista nunca conoce al príncipe antes de ser hechizada; es tratada más como una joven curiosa que como una mujer que añora el amor. El príncipe en esta versión no aparece hasta después de cien años y a pesar de que va en busca de la princesa para liberarla, no lo hace peleando contra un dragón y luego besándola, sino que la encuentra y se arrodilla ante ella, rompiendo así el hechizo. Y, con ello, no termina el viaje de la joven ya que, efectivamente se casa con el príncipe y estos tienen dos hijos, y la protagonista debe luego enfrentarse a la madre de su esposo quien se propone comer a sus hijos.

En la versión de Disney, el príncipe le quita protagonismo a la joven por gran parte de la película y desarrolla su propio viaje del héroe en donde tiene que enfrentarse al hada malvada para llegar a su objetivo: la princesa encerrada en una torre. Luego de rescatarla, termina la historia y se asume que vivieron felices para siempre.

La historia de la protagonista se convierte en una en donde los deseos y las aspiraciones de la joven están limitadas a la aparición de algún hombre y éste es quien al final la salva de su situación. No hay un crecimiento de la protagonista ya que, desde un principio ésta sentía que sus problemas y su soledad se iban a desaparecer con la aparición de algún amor y efectivamente, al final de la película tuvo razón más no tuvo que ir en busca de este amor, ni luchar por él por lo que no aprendió ni se llevó nada de las situaciones con las que tuvo que lidiar.

Este tipo de representación se ve incluso en películas más contemporáneas de Disney, aunque está enmascarada tras una personalidad más independiente y asertiva de la protagonista. En películas como *La Sirenita* (1989), *Pocahontas* (1995) y *Mulan* (1998) las protagonistas no añoran un amor, sino buscan su independencia. La represión en las películas anteriores está personificada por la figura del padre. Y, aunque las tres mujeres luchan contra esta represión de alguna u otra forma, parece inevitable en este

tipo de película que se encuentren con un joven que las hace descarriarse de su propósito inicial. Las protagonistas se desligan de la figura paterna, emprendiendo un viaje de auto conocimiento y crecimiento que al fin se ve estancada por la aparición del personaje masculino.

Para ejemplificar el viaje que emprenden las figuras femeninas en las obras de Disney contemporáneas y para adentrar en otro tema importante que es la llegada a la madurez de los personajes femeninos se recurrirá brevemente a la película de *Mulan*. En este caso, es evidente que la protagonista no encaja con la sociedad a la cual pertenece. Es un personaje empecinado, torpe y le importa muy poco el deber más grande que tiene que cumplir; el de conseguir un esposo. Estas son características recurrentes en la mayoría de los personajes femeninos de las películas de Disney más contemporáneas, en donde se exalta las cualidades que las hacen diferentes a las demás mujeres que las rodean.

Ella es mucho más extrovertida y decidida que la protagonista de *La Bella Durmiente*. Pero, a su vez, trata de amoldarse sin éxito con la sociedad y cumplir con las expectativas que se le imponen para no decepcionar y deshonar a su familia, especialmente a su padre. Cuando decide tomar el lugar de su padre en la guerra es donde rompe con sus raíces e inicia su viaje del héroe. Efectivamente, mientras entrena para ser soldado en el ejército de China posando como hombre, aprende a confiar en sí misma, en sus habilidades y en su inteligencia, hay una evolución en su personaje tanto física como emocionalmente. Para el final del entrenamiento, ve con otros ojos a los hombres, los cuales antes representaban seres ajenos a su mundo, en el cual siempre se encontraba rodeada de mujeres jóvenes de su edad, su abuela y su madre. La única figura masculina en su vida hasta ese punto había sido su padre y debía mostrarle reverencia, respeto y obediencia. En cambio, gracias a su disfraz, pudo ver otra facete de

la figura masculina, una en donde tanto ella como ellos resultaban pares e incluso, en algunos casos, amigos.

Paralelamente, está la historia de Shang, el capitán del ejército. Al igual que Mulán, éste está atado a ciertas expectativas que tiene su padre de él. Debe cumplir con sus deberes como capitán para no deshonrarlo.

Es una figura importante ya que, gracias a él, Mulan encuentra la confianza en ella misma. Y también porque en el trayecto, la joven se enamora de él. En la secuencia en la cual Shang y Mulán tienen que enfrentarse al antagonista, Shan-yu, Shang pelea con fuerza y valentía mientras que Mulan utiliza su inteligencia y habilidad. Una vez terminado el encuentro final, Mulan es considerada héroe nacional pero, en vez de quedarse y trabajar para el emperador decide regresar a su casa y a su familia.

A pesar de que sus familiares están felices de tenerla de vuelta y orgullosos de sus hazañas, el tema que sigue tomando precedencia es el de encontrar un esposo para Mulan, incluso su abuela se queja de que solo trajo consigo una espada y que debió traer a un hombre. En la secuencia final, cuando Mulan se encuentra nuevamente con Shang, se hace evidente que la joven finalmente acepta su lugar dentro de la familia y la sociedad ya que, se ha enamorado de un hombre y lo ha traído a casa, honrando así verdaderamente a su familia.

Esta aceptación del destino en los cuentos populares es considerada según Attebery como una señal de maduración por parte de la mujer (Attebery, 1992, p. 96). Esta aceptación por parte de la figura femenina es algo que Disney reitera en sus películas. Se debe aclarar que esta representación es una válida dentro de la fantasía e incluso ayuda al público apreciar el entendimiento de sociedades antiguas con respecto a la mujer. Pero, se considera que surge un problema cuando es el único tipo de

representación que se da de la figura femenina, especialmente en obras tan populares con el público joven como las de Disney.

2.3.1 La Llegada a la Adulthood

Con lo anterior brota un tema importante dentro de la fantasía y en especial en las obras de tanto Disney como las de Miyazaki: La llegada a la adultez (*coming-of-age*) de personajes jóvenes. Ambos autores al tener personajes jóvenes, en el límite entre niñez y adultez, tienen que enfrentarse con la tarea de representar en sus obras el viaje de maduración de éstos pues, al emprender su camino en el viaje del héroe se enfrentan con ciertos ritos de paso (a la maduración) y deben salir del otro lado cambiados de una manera elemental. Este cambio para un joven es el de crecer y convertirse en adulto. El problema resulta cuando se da un personaje femenino ya que, para muchos investigadores las mujeres a un nivel cultural no han tenido que pasar por ritos de paso. Este es el caso del etnógrafo Arnold van Gennep, quien considera que las mujeres no tienen que pasar por ritos de paso ya que, se ubican en el mismo grupo que los niños. (van Gennep, 1969 p.79). En tiempos pasados, los niños varones tuvieron que desligarse drásticamente de su sociedad y regresar ya acomodados en un rol social estrictamente definido (como cazador, rey, granjero, etc). Mientras que las mujeres tuvieron que permanecer dentro de la sociedad, sin tener que pasar por este desligamiento y por ende quedándose en el mismo estrato social que los niños.

Tomando esta teoría como base, las culturas más antiguas no tenían cómo representar los ritos de paso para figuras femeninas, y por ende los cuentos populares no tomaban en consideración la transformación de una niña a una mujer y lo que ello implicaba. Por ello, muchas obras como las de Disney han tenido que tomar como base a los ritos de paso de jóvenes varones. Esto se puede apreciar en el ejemplo anterior con Mulan, pero al no tratarse de un hombre esta maduración toma otras significaciones.

Como ya se mencionó, esta maduración significa una aceptación de las obligaciones impuestas por la sociedad hacia las jóvenes. Pasan de un estado de incomodidad e incluso rechazo por estas obligaciones a un entendimiento y acogida de éstas. Está claro que esto también se da con un protagonista masculino (el príncipe que no quiere convertirse en rey, por ejemplo), pero en sus historias toman una implicación mucho más significativa, en donde la obligación consiste en un rol dentro de la sociedad mucho más importante, una responsabilidad mayor para con la sociedad.

A pesar de que éste es un ejemplo común en la representación de los ritos de paso de la mujer, aún así no engloba la verdadera experiencia femenina de la entrada a la madurez. Las repercusiones de la falta de evidencia de ritos de paso en la vida de las mujeres se ven hasta hoy en día.

“All societies, from earliest and most primitive to today’s, have ceremoniously taken the boy from the female domain and urged his identity as a male, as a responsible unfeminine individual, upon him. The girl undergoes no such ceremony, but she pays for serenity of passage with a lack of selfhood and of the will to autonomy that only the struggle for identity can confer.”

(Heilbrun en Greiner, 1992, p.66)

De lo anterior se entiende que incluso en épocas modernas los jóvenes varones son extraídas de la sociedad de alguna u otra forma para que así puedan encontrarse con sí mismos y desarrollar una conciencia autónoma que tiene como propósito separarlos de su estado pueril. Esto en cambio no sucede con las jóvenes mujeres. Esta afirmación puede resultar disputable en sociedades donde los roles entre hombres y mujeres se están convergiendo cada día más pero, se la debe tomar en cuenta cuando se habla de sociedades basadas en tradiciones y expectativas patriarcales.

A raíz de ello, los realizadores de historias en donde una protagonista tiene que enfrentarse con su inminente madurez, tiene una de dos opciones: Puede, como se afirmó anteriormente, tomar los ritos de paso del varón y aplicarlo a su personaje femenino ó puede inventarse estos ritos.

La primera opción es una que Disney utilizó en algunas ocasiones con sus personajes femeninos pero, también éste también optó por no representar esta entrada a la adultez a pesar de estar trabajando con mujeres jóvenes que aún no han madurado por completo. En estos casos, Disney mostraba a la protagonista como una joven que desde un principio reconoce y acepta un rol secundario, en el cual está a la espera de algo ó alguien que cambie su situación. No participa activamente de un viaje que valide una maduración. Y tampoco se da un viaje interno en donde adopta una conciencia de ella misma. Este es el caso de *La Bella Durmiente*, *Blanca Nieves* y *La Cenicienta* (1950).

Se reitera que al estar basadas en cuentos populares, ésta representación es algo de esperar ya que, las historias originales tampoco tenían un desarrollo de la entrada en adultez de la protagonista pero, como ya se mencionó, Disney también extirpó de estas historias muchas de las significaciones iniciales y de las tramas importantes encontradas en ellas.

Capítulo 3: La Animación Japonesa: El Anime

3.1 Orígenes

En este capítulo se hablará de los antecedentes del Anime y se centrará en su influencia más próxima que es el Manga. Para ello, primero se tendrá que analizar algunas de las tradiciones niponas desde sus inicios ya que, de éstas parten personajes, temáticas y modos de representación que se manifiestan en obras de Manga y Anime hasta el día de hoy. Con este propósito se utilizará como fuente principal al libro *Cine Fantástico y de Terror Japonés* de los autores Carlos Aguilar, Daniel Aguilar y Toshiyuki Shigeta. Este libro se considera fundamental para el análisis de este punto ya que, al ser japonés uno de los autores, esta fuente proporciona una mirada mucho más íntima a esta cultura y su cine.

Un factor importante que se debe tomar en cuenta antes de abarcar las antiguas tradiciones japonesas, es el de las influencias de la religión de este país ya que, en ella brotan las raíces de la visión de muchos realizadores japoneses.

Este punto se concentrará en las obras de Anime *Akira* (1988) del director Katsuhiro Otomo, *Perfect Blue* de Satoshi Kon (1997) y *5 Centímetros por Segundo* (2007) de Makoto Shinkai ya que, de su análisis se puede apreciar una visión particular de la cultura japonesa que se considera que tiene por lo menos algunas de sus raíces en la religión de la sociedad. Cabe resaltar que esta visión no se limita a estas tres películas, más bien se reitera constantemente y se modifica según las percepciones particulares de

cada director a lo largo del cine fantástico japonés en donde es común ver un pesimismo latente y una exaltación del sufrimiento humano.

A su vez, se eligieron a estas películas porque fueron realizadas casi con una década de diferencia y son de géneros y temáticas muy diferentes. Pero, en las tres se puede apreciar una misma visión con respecto al mundo.

A pesar de que es obvio que no hay un solo factor que de lugar a esta visión, sí se puede argumentar que la influencia de la religión Budista que se fusionó con la aún más antigua tradición del *Shinto*, proporcionó las semillas para esta singular mirada que abarca a la gran mayoría de obras del género.

El Budismo, que llegó en el siglo VI A.C procedente de China, tiene en esencia como principio la aceptación de leyes causa-efecto en la vida humana por lo cual, “debe aceptarse una naturaleza serena, conciente del sufrimiento sistemático e indiferente a las ilusiones materiales” (Aguilar, Shigeta, 2003, p.18). Esta aceptación de una vida predestinada al sufrimiento y a la apatía del mundo fueron las bases para el desarrollo de la sociedad y de la religión japonesa medieval ya que, previamente esta cultura carecía de doctrinas y fuentes literarias religiosas y una organización sacerdotal sobre las cuales basar ésta.

Empero, antes de la llegada del Budismo existía la tradición *Shinto* que en esencia se basa en la devoción a espíritus invisibles y poderes llamados *kami* (espíritus asignados a cada elemento en la tierra) y en donde se le rinde culto ante todo a la naturaleza. Ésta tradición se fusionó con la religión Budista, formándose así una sociedad singular, basada en el sacrificio, la aceptación y exaltación del dolor y sufrimiento y un respeto y reverencia por una naturaleza temible, todo lo cual continúa fuertemente arraigado en esta cultura Oriental.

En la película previamente mencionada, *Akira* (1988), se nos presenta a un mundo post apocalíptico, treinta y un años después de que la ciudad de Tokio es destruida por una bomba atómica. Es en la ciudad de Neo-Tokio donde se desenvuelve la trama de la historia. El protagonista adolescente Tetsuo, forma parte de una pandilla de motociclistas que se rebela contra la sociedad y el poder establecido, haciéndolo a través de la violencia indiscriminada de cualquier cosa ó persona que se le cruza en el camino.

La manera en cómo el director representa al mundo exalta un pesimismo a un futuro incierto. La ciudad de Neo-Tokio es plasmada como un lugar lúgubre, asfixiante, sobre poblada y en donde el asfalto, las máquinas y la tecnología toman precedencia.

El sufrimiento es un motivo recurrente en la obra. Primero, se representa a través de cómo Tetsuo y sus amigos tratan a las personas a su alrededor, infligiendo dolor innecesario a cualquier transeúnte que se interpone en su camino. Luego, este sufrimiento se desborda al interior del grupo cuando el gobierno rapta al adolescente y experimenta con él, otorgándole poderes telequinéticos. Con estos nuevos poderes, Tetsuo, antes un joven sumiso ante la autoridad del líder de la pandilla, Kaneda, se vuelve arrogante y se rebela contra sus compañeros y los hiere, humilla e incluso llega a matar a algunos. Luego, el mismo protagonista, sin poder controlarse a sí mismo, empieza una mutación grotesca y dolorosa que lo lleva a su muerte.

Estos ejemplos sirven para recalcar la visión de la cultura Japonesa, en donde uno no puede escaparse del destino que se le ha otorgado, ni del sufrimiento.

Tetsuo comenzó como un adolescente apacible y sumiso, que vivía bajo la sombra de Kaneda y a pesar de que obtuvo poderes sobrehumanos y quiso desligarse de su antiguo líder, nunca pudo escaparse de esta situación. En la última secuencia, en donde Tetsuo se convierte en una masa gigante y deforma, busca la ayuda de su mentor regresando una vez más a lo que solía ser: un joven dependiente (de Kaneda) y sin control acerca de su vida.

Otro ejemplo de la exaltación del sufrimiento se da en *Perfect Blue* (1997). Esta película se sitúa en un Japón Contemporáneo y se centra en la vida de una ex cantante de pop llamada Mima, la cual busca formar una carrera como actriz. Esta película, a diferencia de la anterior, es un mejor ejemplo de lo que sería un sufrimiento a nivel interno, basada en la paranoia y manifestada en la autotortura psicológica de la protagonista. Estas características se pueden observar claramente en la evolución de Mima, que al darse cuenta que sus fans están empezando a sentir rencor hacia ella porque está desechando poco a poco su imagen inocente de cantante de pop, comienza a confundir la realidad con fantasías delirantes. Su estado mental llega a tal punto de quiebre que Mima se culpa por los graves problemas que ocurren a su alrededor. Esta situación se agrava cuando se da cuenta que está siendo acechada y gente a su alrededor empieza a aparecer muerta e incluso llega a pensar que ella misma está cometiendo los asesinatos.

Este *thriller* psicológico, al igual que el Anime post apocalíptico de *Akira*, nos presenta con una atmósfera claustrofóbica y sofocante, utilizando los paisajes urbanos para acentuar la tensión creciente a lo largo de la película. Al principio, cada lugar atestado por personas es un lugar en donde Mima puede encontrarse con su acechador, es un lugar de inseguridad y soledad para la protagonista. Pero, a medida que su estado mental va en declive, estos espacios públicos se convierten para ella en lugares donde su locura tiende a revelarse. Ya no le teme a su acechador ó por lo menos éste ocupa un lugar secundario a comparación de su creciente miedo de no estar en control sobre sus acciones.

Ambas películas recalcan el tema del sufrimiento, en mayor ó menor grado, a través del dolor físico. Esto es un motivo recurrente en la gran mayoría de las obras de Anime, que tienden a recrear escenas muy sangrientas, en donde uno ó varios personajes son heridos de manera repetitiva, quedando al borde de la muerte ó incluso

falleciendo. Esto es un indicio claro de las raíces budistas de la cultura japonesa. Ya que los personajes suelen siempre vencer a estas heridas ó incluso a la muerte para luchar ó tratar de escaparse nuevamente, solo para ser derribados una vez más, sin poder realmente escaparse de su destino.

Pero hay películas como *5 Centímetros por Segundo* en donde hay un trato mucho más sutil del sufrimiento. Éste se origina en el amor a distancia y en la negación de la vida de juntar a seres queridos.

La película comienza con la historia de Takaki que va en busca de su alma gemela, Akari, una amiga del colegio que se ha mudado a otra ciudad. A causa de que es tan solo un niño de 12 años, su largo viaje en tren se convierte en una odisea ya que, debe pasar por varias ciudades en plena tormenta invernal.

Es en este punto donde se puede ver una clara diferencia entre la gran mayoría de las historias de animación del occidente y las de oriente. A pesar de que el protagonista tiene un objetivo claro y da inicio a su viaje del héroe, cuando se le presenta un obstáculo, éste no va en busca de una solución para resolverlo.

La tormenta impide que llegue a su destino en el tiempo acordado y esta simple situación da lugar a que el joven caiga en una ansiedad profunda. A pesar de que logra encontrar a su amiga, éste tan solo puede pasar algunas horas con ella. En este tiempo, se da cuenta que está profundamente enamorado de la joven pero, al fin, debe dejarla porque debe cumplir con sus obligaciones en el colegio y con su familia. A pesar de que prometen verse de nuevo, sus caminos nunca se cruzan, incluso cuando ya es un adulto independiente, Takaki sigue completamente sujeto a las obligaciones de su vida diaria y acepta con una callada resignación el hecho de nunca más volver a ver a su amiga.

El otro personaje importante en la historia que sirve para reiterar la existencia de un sufrimiento interno, callado pero no menos doloroso es Kanae. Ella conoce a Takaki (ya de unos 15 años) cuando éste se muda de ciudad y comienza en un colegio nuevo.

Ella queda completamente enamorada del joven y anhela contarle lo que siente pero, decide guardar silencio, sabiendo que el corazón de Takaki le pertenece a otra. Incluso ya de adulta, nunca logra superar este miedo, siempre pensando en él, pero prefiriendo vivir su vida monótona y apacible antes de revelarle la verdad.

Por último está, Akari, la alma gemela de Takaki. Una vez que se despiden por última vez, intenta continuar con su vida tratando de olvidar a su amor del pasado y, una vez adulta parece que es la única que ha logrado esto. Ella es una figura importante en la película ya que, a diferencia de los otros dos, parece ser la única que ha podido desprenderse de sus anhelos de juventud y ha logrado continuar sin problema aparente con su vida. Ella está por mudarse a otra ciudad y casarse con otro hombre. Ante su familia parece una joven totalmente feliz y está haciendo lo que se espera de ella. Pero, una vez que se adentra en sus pensamientos se hace obvio que ella, al igual que los otros dos protagonistas está cargando con un dolor inmensurable pensando en lo que habría podido ser pero también resignándose a lo que es.

Se vuelve a reiterar que estas películas son de tres géneros completamente diferentes pero en todas ellas se debe reconocer que existe la presencia del sufrimiento (ya sea físico, psicológico, por factores internos ó externos), una aceptación implícita ó explícita de que uno no tiene control acerca de su destino, y una mirada afligida y casi derrotista de la vida. Todos estos, principios básicos de las diferentes variantes de la religión budista. Por consiguiente, el final feliz que existe en muchas de las películas occidentales da paso a un final abierto en donde la incertidumbre por las cosas que aún no han pasado toma precedente.

Para finalizar con el tema de la religión, se debe recordar que como ésta llegó a Japón a través de China (aunque su origen se ubica en la India), es lógico que muchos de los cuentos populares japoneses tuvieran influencias de la misma, aunque luego se

fusionaron con las propias creencias e historias populares Niponas. Un claro ejemplo de esta fusión se encuentra en las historias de *O-bake* (también llamadas *Bakemono*). Éstas tuvieron una influencia muy grande en la tradición popular y se ven hoy en día en muchas obras fantásticas. Estas historias tratan acerca de seres ajenos a este mundo ó sobrenaturales y por lo general se dividen en “*yurei* (espectros), *yokai* (similares a los duendes occidentales) y los *henge* (animales con poder de adoptar forma humana)” (Aguilar, Shigeta, 2003, p.38). El Manga en particular se alimenta de esta tradición y muchas de sus historias de fantasía se centran en personajes que pertenecen a alguna de las tres categorías del *O-bake*.

Otra tradición importante que se ve reflejada en el Manga y el Anime es el del teatro japonés, en particular el teatro *kabuki*. Éste se originó a principios del siglo XVII y lo que hizo fue tomar las historias populares tradicionales como las del *O-bake* y plasmarlas frente a un público, otorgándoles otros matices que fueron imposibles de representar con la tradición oral y escrita. En ella se entremezclaron la actuación, el baile, la música e incluso efectos especiales y sonoros. Se debe poner énfasis de que el *Kabuki* sigue en práctica, sin haber sufridos grandes cambios a lo largo de su historia y se considera un medio artístico muy importante dentro de la cultura japonesa.

Hay dos elementos de este teatro que se analizarán a continuación pues, se considera que dan origen a algunas características estéticas propias del Anime.

En primer lugar, se analizará la pose *Mie* propia del teatro *Kabuki*. Esta pose consiste en la dilatación del tiempo en alguna escena por parte del actor para lograr un incremento en la tensión dramática. Estas poses requieren de movimientos muy precisos que buscan recrear la belleza estética de una pintura.

Esta dilatación temporal se da de manera muy clara en una gran variedad de obras de Anime. En ellas, se puede ver que en algún momento de tensión alta se da una pausa y prolongación de éste; quedando así, por ejemplo, algún personaje suspendido

en el aire por una indeterminada cantidad de tiempo mientras reflexiona ó analiza alguna situación usualmente por medio de una voz en off.

Este recurso se utilizó en una primera instancia porque no había mucho presupuesto para las series televisivas de animación. Entonces para recortar costos, se recurrió a planos sin movimiento pero con diálogo para hacer avanzar la historia. Claro que este elemento del Anime también puede verse como una influencia inmediata del Manga (que en sí son historietas animadas, sin movimiento) pero, la idea de utilizar estas escenas inmóviles para incrementar la tensión de la historia es inspiración directa de la antigua pose *Mie*.

El segundo elemento importante del teatro *Kabuki* que se analizará es el del personaje denominado *Onnagata*. En un principio este teatro fue creado e interpretado por mujeres pero, pronto éstas fueron prohibidas de actuar en él a causa de su contenido erótico. A raíz de ello, se instauró un tipo de actor llamado *Onnagata* que cumplía con el rol de la mujer en las obras. Con la aparición de éste, se creó una figura de la mujer altamente artificial, estereotipada y estilizada, en donde el *Onnagata* perfeccionó un tipo de postura, voz, vestuario y maquillaje singular para poder interpretar el rol femenino.

Aunque la asimilación de los roles femeninos por actores masculinos ha sido una situación común en el teatro a lo largo de la historia de la humanidad tanto en Occidente como en Oriente, el *Onnagata* se diferencia del resto pues, se convirtió en el elemento artístico más representativo de este tipo de teatro que sigue en práctica hasta el día de hoy. Tan integrado quedó esta representación femenina en el *Kabuki* que incluso cuando se consideró reincorporar a la mujer, esta idea fue rechazada pues la figura femenina creado por el *Onnagata* ya se había desligado de su inspiración inicial (la mujer) y había creado un tipo de personaje único que sólo podía (y puede) ser representado por estos hombres entrenados para este labor desde muy temprana edad.

Con lo previo, se puede apreciar una conexión entre los personajes de Manga y Anime y el personaje femenino creado por el *Onnagata*. Al igual que en el teatro *Kabuki*, estos dos géneros de animación han logrado crear un tipo de personaje único, con características muy particulares que se ha desligado en su mayoría de su inspiración oriunda (la sociedad japonesa). Por ejemplo, la gran mayoría de personajes de Anime, carecen de rasgos orientales, se implementa todo tipo de colores en el pelo y en los ojos de éstos y muchas veces tienden a presentar características andrógenas.

En síntesis, al igual que el personaje de la mujer en el teatro *Kabuki*, es con el carácter artificial de la creación estética de los personajes de Manga y Anime que se ha creado uno de los rasgos más predominantes de estos géneros y lo que los diferencia de todas las demás representaciones de animación en el mundo.

La influencia más directa del Anime se puede encontrar en el Manga. Según la escritora Susan J. Napier, las raíces de este modo se pueden encontrar en el período *Edo* de la historia japonesa, en particular con el *kibyōshi* (libros ilustrados con un contenido humorístico y/ó erótico) y con el *ukiyo-e* que eran grabados en madera que ilustraban imágenes grotescas que contenían demonios, fantasmas e incluso pornografía. (2005 p.21),

Aunque el anime no se restringe a la representación de lo grotesco, éste sí es un motivo recurrente en las obras del género. Incluso podemos verlo en algunas de las películas de Miyazaki como en *El Viaje de Chihiro* (2001) y en *La Princesa Mononoke* (1997). Se analizarán estas dos películas y la función del grotesco en ellas en los capítulos siguientes, pero lo que se debe llevar de este recorrido es que el Anime está fuertemente ligado con tradiciones no orales, si no más bien visuales.

La influencia del Manga en el Anime se ve tanto en su estética como en sus historias. Antes de los años 60, el Manga estaba dirigido a niños varones de entre 10 y 18 años aproximadamente. Estos recurrían a las historias del Manga para poder lidiar con

las presiones del colegio y los exámenes de ingreso a la universidad. Cabe aclarar que el sistema educativo japonés es uno de los más fuertes y estrictos en el mundo, y los estudiantes, especialmente aquellos que se preparan para la universidad, viven por lo general una época de aislamiento y estrés mientras se preparan para los exámenes. En el pasado, una vez terminada la etapa universitaria, esta dependencia con el manga usualmente se desvanecía a raíz que sus intereses se volcaban a otras áreas y ya no necesitaban al manga como medio de escape.

Luego de los años 60, este hábito fue adoptándose por un público cada vez mayor y también empezó a cruzar las barreras entre los géneros, creándose mangas dirigidos especialmente a un público femenino. Hoy en día, las historias del manga son consumidos por la mayor parte de la sociedad nipona, habiendo un manga para todos los gustos. Según Miyazaki, esto se ha dado porque el Japón ha sido un país que ha pasado por una modernización profunda y rápida y que esto ha creado un trauma nacional (1996, p. 97). La sociedad necesita de herramientas para poder enfrentarse a estos cambios sociales y a las presiones que vienen con ellos. Una de las herramientas más económicas y de fácil acceso es el manga.

A pesar de la gran influencia que tiene el manga sobre el Anime, esto no quiere decir que el Anime es una simple trasposición de este género. A pesar de que muchas de las películas (y series de televisión) de Anime están basadas en estas historias gráficas, el hecho de que son medios completamente diferentes implica que en general haya un cambio de elementos fundamentales tanto a nivel de historia como en atributos y características de los personajes. Esto puede tener consecuencias negativas como positivas.

En términos generales, hay una mayor restricción de presupuesto y tiempo en proyectos de Anime por lo que, los directores (que por lo general no tienen conexión alguna con la producción y creación del Manga original) deben idear formas de presentar

una historia que en el Manga se va desarrollando de manera episódica a lo largo de un número de ediciones que salen semanalmente (ó mensualmente). También se debe considerar que el Manga está creado para una rápida consumición y eliminación. Mientras que las películas animadas están hechas para una consumición masiva prolongada, tomando en cuenta no solo las cifras de la taquilla si no también las subsecuentes en alquiler/compra de dvd's, juegos, mercadería, etc.

Pero, la diferencia fundamental entre ambas según la propia opinión del director Hayao Miyazaki está en que en el Manga se puede representar y desarrollar mejor la psicología interna de los personajes (mediante palabras) y se tiende a mostrar solo lo que se quiere mostrar, aquello que se considera relevante (mediante las imágenes creadas). (Miyazaki, 1996, p. 100).

Tanto en el manga como en la historieta animada solo se representan momentos que a los creadores les parece importantes y al transponer éstas en imagen en movimiento requiere que haya una continuidad entre cada acción, lo cual puede resultar en una extensión innecesaria de alguna acción. Viéndolo desde el punto de vista de un animador de manga ó historieta, cada movimiento que un personaje hace, sería un cuadro animado dentro de su obra. Por lo que, Miyazaki es de la opinión de que los Anime basados en historias de manga, tienden a ser mucho más aburridos para el espectador que su versión original.

Esta opinión no quitó que el propio director hiciera de una de sus historias de Manga, *Nausicaa en el Valle del Viento* (1984), en un largometraje animado. Con esta transposición, se puede apreciar claramente las diferencias entre ambos géneros. En la versión del manga hay un tratamiento mucho más profundo y complejo del personaje principal. La protagonista, Nausicaa, es representada de una manera más inmadura. Sigue siendo una joven independiente con una voluntad fuerte pero, aún es muy joven para comprender la responsabilidad que carga al ser heredera del trono del Valle del

Viento. Su padre debe apaciguar sus impulsos descuidados cuando la joven se encuentra molesta ó ansiosa. Ella debe madurar mucho y aprender a lidiar con los problemas. Esto se ve muy poco en la versión de Anime, dándose una representación mucho más madura y decidida de la joven.

A su vez, en el manga, existen momentos de comicidad que nunca aparecen en la versión animada. Ejemplo de esto se da cuando Nausicaa se encuentra con un caparazón de un Ohmu (insectos gigantes con un caparazón indestructible). Ella golpea el caparazón con su espada y se lastima la mano de una manera muy cómica. Esto puede parecer una instancia sin importancia dentro de la historia pero, momentos como estos hacen que el lector pueda empatizar más con la joven porque en ellos se muestra que no es un personaje perfecto. En comparación, en la versión del Anime, Nausicaa parece un personaje más estereotipado, una guerrera que sabe enfrentarse a cualquier situación. De hecho, Nausicaa en la versión animada sirve como ejemplo de una representación del héroe clásico. A comparación de los demás protagonistas de Miyazaki, Nausicaa es la que sigue más con las líneas narrativas de este tipo de héroe

Otra diferencia importante, es que en la versión del manga, el hecho de que sea mujer heredera de un trono y obligada a pelear por su reino es un tema que se profundiza mucho más que en la animación.

Como se puede apreciar, el manga es una influencia importante en el anime pero, el anime se ha nutrido de éste y ha creado una nueva forma artística y un nuevo producto de consumo masivo.

3.2 Personajes femeninos en el Anime

Dentro del mundo del Anime existen varios tipos de personajes altamente estereotipados que van repitiéndose a lo largo de muchas obras a través de los diferentes

géneros. Este punto se centrará en las distintas manifestaciones de los personajes femeninos que también son representadas en las obras de Hayao Miyazaki. Se analizarán elementos tanto físicos, psicológicos y la significación de estas figuras dentro la sociedad nipona. Se considera importante esta aproximación ya que, tiende a haber una producción reiterativa de estas figuras en el Anime y se estima que Miyazaki, utilizando estas mismas, rompe con muchas de sus tendencias.

Antes de desarrollar el tema de los personajes femeninos se debe analizar la visión que la cultura japonesa, una cultura altamente arraigada en la tradición y sumamente patriarcal, tiene de la mujer en general.

Se debe aclarar que el Japón no siempre fue un país desigual en cuanto a derechos y deberes entre los sexos. En épocas pasadas, tanto los hombres como las mujeres compartían derecho de herencia y tuvieron la posibilidad de ocupar puestos de poder. Esto cambió drásticamente a lo largo de la historia por varias razones, siendo una de las principales la llegada del Confucionismo desde China durante el ya mencionado período Edo. El Confucionismo es considerada tanto una filosofía como una religión y lo fundamental de ésta para propósitos del análisis es que en ella hay una clara demarcación de los roles de las mujeres, las cuales a partir de la llegada e incorporación de esta filosofía, fueron despojadas de la mayoría de sus derechos y se les impuso deberes considerados más sumisos y relegados a los quehaceres del hogar y del matrimonio.

Tanto en el primer capítulo como en el punto anterior se ha visto la importancia de las raíces religiosas y de las tradiciones culturales dentro de la fantasía. Este hecho también tiene resonancia al analizar el rol femenino en el Anime.

En la cultura japonesa en particular, ha habido una tendencia a representar a la mujer como lo otro. Algo ajeno a lo que es la norma social en donde el hombre predomina y gobierna. Por lo que, obras con elementos fantásticos fueron las herramientas propicias

para expresar este otro ya que, de por sí el modo de lo fantástico tiende a centrarse en elementos que están fuera de lo común ó de lo natural.

Retomando como ejemplo a las obras de *O-bake*, la mayoría de los *yurei* y *henge* se representaban a través de la figura de la mujer. Para hacer memoria, los *yurei* eran en su mayoría espectros de personas que buscaban alguna clase de venganza ó retribución. Este tipo de personaje en su forma femenina sigue vigente en películas de terror japonesas (y ahora Occidentales). El ejemplo más famoso de este tipo de película es *Ring* de Hideo Nakata (1998), en donde el alma de una niña asesinada busca venganza, matando a cualquiera que ve un video que ella hizo mientras vivía. A raíz de esta película y de su remake *The Ring* (2002) del director Gore Verninski, se creó una fascinación en el mundo Occidental por películas japonesas que se centraban en los *yurei*.

El otro tipo de personaje, el *henge*, consistía en animales que se podían transformar en humanos. Estos podían ser representados tanto por hombres como mujeres pero lo particular es que, si el caso era que una mujer daba vida a este animal, entonces había por lo general un carácter de venganza y locura dentro de las motivaciones de ésta. En cambio, si el animal se podía convertir en hombre, muchas veces era con propósitos nobles como la protección de alguien.

Este prototipo de mujer empeñada en buscar una venganza sangrienta y dolorosa, no se ha modificado mucho a lo largo de la historia nipona. Incluso, se podría decir que se ha intensificado a causa de diferentes factores históricos y sociales. Uno de los más evidentes es la derrota de este país en la Segunda Guerra Mundial. Tras ésta, el gobierno Estadounidense forzó un cambio en las leyes del país otorgándoles a las mujeres una mayor participación en la sociedad. Esto, está acoplado al hecho de que hoy en día las delimitaciones que existieron en los roles entre los sexos se están superponiendo cada vez más. Aunque la mujer en esta sociedad aún carga con el estigma del Confusionismo y de las tradiciones patriarcales, existe dentro de la población masculina un “miedo...a la rebelión femenina...frente a la posibilidad que la mujer

abandone un rol impuesto por la fuerza, más no con ánimo de paridad sino de venganza” (Aguilar, Shigeta, 2003, p.22).

Se puede apreciar a través de este análisis que las mujeres que no se amoldaban a lo que debía ser su rol dentro de la sociedad nipona fueron representadas como seres ajenos y descontrolados que buscaban herir a la figura masculina. La representación de la mujer común y que se consideraba aceptable a los ojos de la sociedad nipona fueron mostradas como personajes que podían aguantar el sufrimiento de manera callada y serena y tenían un carácter servil. Estas eran las cualidades más importantes que podía poseer una mujer ya que, como se vio anteriormente, a causa de sus creencias religiosas la cultura japonesa cree que este sufrimiento es un hecho inevitable de la vida. Una mujer adulta, más que nadie, debe aceptar esto y seguir con su posición y sus deberes como hija, madre y esposa. Esta representación al igual que las otras, ha perdurado en obras y se ha traspasado a los géneros del Manga y del Anime.

A raíz de este análisis se hablará de dos tipos de personajes femeninos que existen en las obras de Anime.

El primer tipo de personaje que se analizará es el llamado *Shojo* que significa pequeña mujer y se refiere a los personajes femeninos que tienen entre 12-14 años aproximadamente. Se debe precisar que en Japón, el *Shojo* no es solo un tipo de personaje sino que es toda una cultura en sí. La autora y profesora de literatura japonesa, Susan J. Napier, explica que hoy en día esta palabra se utiliza para referirse a un tipo de persona (mujer) que está entre la niñez y la adultez y que exude un erotismo inocente. (2003 p.148). Ésta está presente en todo tipo de literatura, películas y productos dentro de la sociedad japonesa.

Dentro del contexto del Anime un ejemplo exitoso de lo que es la cultura *Shojo* se puede ver claramente en la serie *Sailor Moon* (1995 – 2000) de Junichi Sato y también en la más reciente *Yamato Nadeshiko Shichi Henge (The Wallflower)* (2006 – 2007) del director Shinichi Watanabe

Se utilizará a las protagonistas de ambas series, Usagi Tsukino (Serena en la versión en español) y Sunako Nakahara para resaltar las características particulares del *Shojo*.

Ambas son jóvenes recién entradas en la adolescencia (de unos 14 años aproximadamente). A pesar de ser personajes muy diferentes, Serena es una chica optimista y alegre mientras que Sanuka vive en una eterna depresión y siente un rechazo profundo hacia ella misma, ambas tienen un aire distraído, irresponsable e inocente acerca de ellas. Quizás la característica que más las engloba es su tendencia de fluctuar entre una confianza de alguien más adulto y una inseguridad exagerada cuando se encaran a ciertas situaciones.

Serena puede enfrentarse a cualquier tipo de villano con una confianza y valentía sin igual pero a la hora de tener que estudiar para algún examen ó hablarle a algún chico, se vuelve torpe y tímida. Lo mismo para Sanuka, quien toma responsabilidad por los quehaceres de la casa que han sido descuidados por los cuatro jóvenes con quien vive y establece un orden que no había existido antes pero, cuando alguien quiere acercarse a ella y establecer algún tipo de amistad, le empieza a sangrar la nariz y comienza a llorar y gritar como una niña pequeña.

Estos cambios en actitud se ven reflejados en la forma en cómo son dibujados estos personajes. Cuando emiten algo de confianza son presentadas por lo general como una mujer más adulta, sus rasgos exhibidos de una manera más realista y sombría pero, cuando están en su estado de niña, son presentadas caricaturescamente; sus rasgos más desfigurados e infantiles. Estos cambios le otorgan a las obras del *Shojo* un carácter de comedia. Este tipo de humor está presente en todas las obras que muestran a este tipo de mujer/niña. Su inmadurez les otorga la facilidad de pasar de un estado de tranquilidad a un estado de frenesí casi sin sentido pero, que por el tipo de género es de esperar.

Estas representaciones muestran la psicología interna de los personajes y es en este mundo interno donde se centra la gran mayoría de estas obras. En ellas, situaciones mundanas como el ir al colegio ó hablar con amigas se vuelven los acontecimientos centrales de las obras.



Figura 3: Fotograma de la película *Yamato Nadeshiko Shichi Henge*. Fuente: Watanabe, S. (2006). *Yamato Nadeshiko Shichi Henge [dvd]*. Japón



Figura 4: Fotograma de la película *Yamato Nadeshiko Shichi Henge*. Fuente: Watanabe, S. (2006). *Yamato Nadeshiko Shichi Henge [dvd]*. Japón

Aunque tengan que pelear con seres de otro mundo, como en el caso de *Sailor Moon*, esto en sí no es el motor de la historia, sino son las relaciones de las chicas con respecto a ellas mismas y con los otros jóvenes que las rodean.

Las figuras mayores/paternas casi no se dan ó si éste es el caso, ellos son por lo general un personaje muy unidimensional que sirve para proporcionarles a las protagonistas con comodidades como dinero ó comida. Las motivaciones y deseos de estos personajes no importan en lo absoluto en las obras *shojo*.

Las relaciones que tienen estos personajes con la forma masculina es otra característica que siempre se presenta. Las jóvenes en este tipo de historias son introducidas por primera vez a lo que sería una atracción por el sexo opuesto. Esta introducción las hace aún más desconectadas con su lado maduro y por lo general terminan haciendo el ridículo frente a su pretendiente quien es alguien casi siempre mayor y más experimentado que ellas mismas.

Hay varias formas de analizar la representación de la mujer en estas obras. Estos tipos de historias son populares tanto para hombres como mujeres dentro de la cultura nipona. Con lo analizado anteriormente, los hombres podrían sentir una atracción por este personaje porque muestran una mujer atractiva que no presentan ninguna amenaza aparente. Son dulces e inocentes y tienden a volverse muy inseguras frente a personas del sexo opuesto. Miyazaki explica que ellas se convierten en el tema central del *rorikon gokko* (un juguete para hombres con complejo de Lolita).

“In a sense, if we want to depict someone who is affirmative to us, we have no choice but to make them as lovely as possible. But now, there are too many people who shamelessly depict (such heroines) as if they just want (such girls) as pets, and things are escalating more and more.”

(Miyazaki, 1996, p.339)

Según lo afirmado por Miyazaki, las representaciones de este tipo de mujer se dan de manera muy consciente. A pesar de ser en muchos casos heroínas, esto solo se puede dar si se les quita cualquier cualidad amenazante y se les otorga características estéticas que se amolden a los gustos de un público masculino.

Por otro lado, estos personajes también pueden resultar atractivos para mujeres más jóvenes porque dentro de su universo, tienden a exudar confianza en ciertas situaciones y actúan de una manera frívola y despreocupada en otras y no necesitan de cualidades usualmente atribuidas a personajes masculinos para lograr vencer a algún antagonista. A pesar de todas sus fallas, son las heroínas dentro del universo creado y se enfrentan a situaciones cotidianas con las cuales pueden empatizar el público joven femenino.

El otro tipo de personaje femenino es algo mayor que la anterior y por lo general se presenta en obras mucho más dramáticas e inclinadas hacia los géneros de ciencia ficción y fantasía. Estas mujeres son representadas de dos formas:

La primera es una que usualmente tiene alguna carga emocional proveniente de su pasado ó de algún trauma. Esto repercute en sus acciones y en su personalidad actual. Estas protagonistas tienden a acciones, “consistiendo en varias formas de retribución violenta hacia los malhechores y a su vez, tienden a formar parte de un grupo mucho más grande”. (Napier, 2003, p. 155).

Estas mujeres son por lo general de carácter fuerte y tienden a rodearse de hombres por lo que, por lo general, son alienadas de la sociedad.

Un ejemplo particular de este tipo de mujer se puede apreciar en la película *Ghost in the Shell* (1995) de Mamoru Oshii. Esta película se contextualiza en el futuro en donde el mundo está totalmente sometido a la tecnología. En este mundo existe una unidad especial de policías, llamado Sección Nueve. La encargada de este sector y la

protagonista de la historia se llama Motoko Kusanagi, la cual también es un ciborg (un ente biológico que se fusiona con la tecnología). Lo que se debe analizar de esta película es la representación de Motoko dentro de la sociedad japonesa (futurista). Como casi todas las representaciones femeninas en el manga y el anime, ella es mostrada de una manera altamente sensualizada. La primera imagen que se ve de Motoko, es cuando está siendo construida. Un esqueleto rodeado de músculos es la primera imagen que se ve de ella. En este punto no se sabe si es un hombre ó una mujer. Pero, una vez que la piel es aplicada, se puede ver claramente que es una mujer de unos 25 años. Los planos que se utilizan en esta secuencia sirven para enfatizar el cuerpo de la mujer, especialmente sus senos. Esto es un recurso reiterativo en el anime.

En cuanto a su personalidad, Motoko es una líder, presentándose como una mujer independiente y asertiva. Los demás miembros de su grupo (todos hombres), la siguen y confían en ella para liderarlos. La protagonista está siempre cuestionando su humanidad. Ella, más que sus otros compañeros que también son ciborg, tiene más elementos de máquina que de humano y a raíz de ello empieza a preguntarse qué es lo que hace a un humano. Así, paulatinamente se va aislando de los demás miembros de su grupo. A su vez, al ser una mujer ciborg, es automáticamente aislada de la sociedad. Las personas le tienen miedo y lo único que le queda es su trabajo. Todos estos factores sirven para agravar su crisis existencial a lo largo de la película.

Se considera que Motoko es un buen ejemplo de la representación de la mujer dentro del Anime pues, presenta muchas de sus características típicas. Es independiente, fuerte (tanto emocional como físicamente), no teme opinar, lleva con ella una carga emocional muy pesada y a raíz de todo ello es rechazada por la sociedad, a pesar de estar luchando para protegerla.

Las historias que representan a este tipo de mujer por lo general son de un tono oscuro y abarcan temas sombríos. En el caso de *Ghost in a Shell*, al ser una película perteneciente al género de la Ciencia Ficción (más precisamente, a un subgénero de este

llamado *Cyberpunk*), desarrolla el tema de las consecuencias de la tecnología en la psicología y espiritualidad humana.

La otra representación de la mujer adulta en el Anime está más enfocada con la mujer ideal. Ésta es más sumisa, callada y servil. Estas cualidades no son de ninguna manera negativas ya que, están representando a una parte de la población femenina que efectivamente podría tener estas cualidades y muchas veces las protagonistas en estas historias encuentran la felicidad. Caso que se puede ver en la película de Isao Takahata, *Only Yesterday* (1991). La protagonista de esta historia es Taeko, una mujer soltera de 27 años, que está cansada de su trabajo y de la vida en la ciudad y decide irse de vacaciones al campo a visitar a su conuñada. Taeko es una mujer muy callada, que se intimida fácilmente. Durante su estadía en el campo, va sintiendo una nostalgia por su pasado y revive momentos de su época en el colegio. A través de las diferentes personas que conoce, de los sentimientos que suscita el campo en ella y de sus recuerdos de su juventud, va habiendo un cambio paulatino en la protagonista. Es importante resaltar que este cambio no se manifiesta a través de su carácter ó sus acciones sino a través de sus pensamientos internos que se dan a conocer a través de una voz en off. Al final de la película, externamente parece ser la misma mujer, pero la realidad es que su experiencia en el campo la ha cambiado de una manera profunda. Una de las últimas secuencias de la película presenta a la protagonista en un carro con Toshio, un joven granjero que se ha convertido en su amigo durante su estadía. Mientras Toshio maneja, Taeka piensa en cuanto le gustaría agarrarle la mano al joven, pero nunca lo hace. Esto es un ejemplo de cómo no manifiesta su transformación en acciones. Pero, cuando se despide de Toshio y las demás personas que conoció en el viaje, se va con una sensación de esperanza (de que algún día podrá regresar y verlos de nuevo) y con una felicidad que no había sentido desde niña.

La representación de este tipo de personaje no está muy desarrollada en el Anime, por lo que *Only Yesterday* es un caso muy particular. Usualmente personajes como Taeka son secundarios ó tienen muy poca importancia dentro de la narrativa y no se llega a desarrollar la transformación sutil que experimentan. Debido a esta unidimensionalidad, este tipo de personaje puede resultar estereotipado: la mujer sumisa que está para crear tensión romántica con el personaje masculino principal y/ó para ser salvada por el protagonista/protagonistas.

3.3 Géneros y Temáticas Ligados al Anime

Debido a la cultura y al desarrollo histórico de Japón, el Anime tiende a centrarse en temas muy particulares. Este punto desarrollará estos temas y también se verán diferentes géneros de Anime que usualmente están ligados con la fantasía. Se concentrará particularmente en la historia de Japón durante y luego de la Segunda Guerra Mundial ya que, se cree que a consecuencia de ésta y la posterior derrota del país, se sentaron las bases para el desarrollo de no solo la temática, sino también la estética de este género.

A pesar de que en el punto anterior se centró en los orígenes de la figura femenina en el Anime, en este punto se desarrollará brevemente algunas otras influencias de estos personajes (tanto masculinos como femeninos) pues, al entender la razón por la cual éstos están tan desligados de su cultura original, se puede entender y continuar con las temáticas que brotan de esta misma.

3.3.1 La Ciencia Ficción e Identidad Nipona en el Anime

Como se vio anteriormente, las características de los personajes de Anime femeninos tuvieron su origen en el personaje del *Onnagata* proveniente del teatro tradicional japonés.

También es obvia la influencia de los dibujos animados del Occidente en la mayoría de los personajes nipones (sean hombres ó mujeres). La asimilación de rasgos y características occidentales se dio gracias a los trabajos del animador de Manga y Anime, Osamu Tezuka quien adoptó las facciones redondeadas de los personajes antropomorfos de Disney. A su vez, hay una influencia fuerte que viene de los dibujos de Max Fleischer, en especial con respecto al personaje de *Betty Boop* (1930), donde se puede apreciar la similitud en la estética de los ojos y las expresiones faciales de los personajes de *Tetsuwan Atomu (Astro Boy)* (1963-1966) y la protagonista de la serie de Fleischer.

A su vez, en los años 50, se creó el primer largometraje de Anime llamado *Hakujadenden* (1958), de Kasuhiki Okabe y Taiji Yabushita, producido por la Toei Animations (productora en la cual trabajaron Hayao Miyazaki e Isao Takahata en sus comienzos como animadores). A pesar de estar realizado en Japón, la historia se contextualiza en China y está basada en cuentos populares, tradiciones e incluso simbología de esta cultura. Con este ejemplo, se quiere resaltar el hecho de que en sus principios, el Anime no se enfocó en la cultura del cual brotó sino que prefirió concentrarse en otras historias y culturas.

Pero, a pesar de estas influencias, éstas no explican el por qué los animadores sintieron la necesidad de adoptar estos rasgos ajenos para los personajes de este medio.

Esta cuestión puede verse desde dos puntos de vista. La primera tiene un carácter práctico y es que al otorgarles esta fisionomía, resulta más fácil transmitir las emociones de los personajes. Los dos rasgos más predominantes de la cara son los ojos y la boca; y, probablemente los primeros animadores se dieron cuenta que adoptando la estilización de Disney, se podía transmitir una mayor cantidad de emociones de una manera más rápida y económica. En cuanto al pelo, el que tenga diferentes colores, puede estar atribuido al simple hecho que necesitaban otra forma de diferenciar a los personajes y a partir de allí se originó el estilo propio del Anime.

Pero, la segunda explicación tiene una razón más profunda, ligada a la psicología de la sociedad nipona. Esta razón se puede encontrar en las consecuencias originadas por la Segunda Guerra Mundial.

Las secuelas de esta guerra, a nivel social, tuvieron efectos que se ven hasta el día de hoy en el país nipón. La derrota de Japón causó que haya en las generaciones que no participaron del conflicto pero que fueron testigos directos de sus nefastas consecuencias, una decepción y un rechazo hacia su propia cultura. Este rechazo se puede apreciar en la representación de los personajes de Anime, y como afirma la autora Napier; a este tipo de personaje se le denomina *mukokuseki* (2005, p.24). Esta palabra quiere decir sin identidad. No son del todo Occidentales ya que, presentan características estéticas propias pero, tampoco pertenecen a la cultura japonesa.

El Anime tiende a trabajar por ende, con una temática que abarca esta crisis cultural y de identidad que se encuentra latente en Japón.

Los japoneses son reconocidos a nivel mundial por sus avances tecnológicos y quizás una táctica para contrarrestar el desligamiento que tienen sus personajes con la sociedad nipona, se concentró en exaltar los beneficios de la ciencia y la tecnología en la sociedad. Esto puede verse en las series de Anime *Astro Boy* y *Iron Man # 28* (1963). En estos dos ejemplos se pone un énfasis en la figura del robot, y cómo éste ayuda y defiende a la humanidad.

Obras posteriores se influenciaron de este tipo de serie pero, comenzaron a introducir al hombre dentro de la máquina. En otras palabras, la máquina y el hombre se fusionan para convertirse en uno. Otorgándole así al hombre, usualmente uno joven y débil, con un poder inmensurable. Napier afirma que este tipo de Anime está orientado a un público masculino ya que, cumple con el deseo fantasioso de tener poder, autoridad y competencia tecnológica. (2005, p. 86). En estas obras ya no se mira a la tecnología

como algo beneficioso para la humanidad sino que desarrolla la posibilidad de las consecuencias negativas para el individuo y para las masas.

Este tipo de historia está ligado con lo que sería la ciencia ficción y tanto este género como el de la fantasía tienen muchas raíces en común. A continuación se resaltarán algunas de las similitudes y diferencias entre estos dos géneros ya que, en algunas obras de Miyazaki, ambos se fusionan para crear un género particular que es el de la Ciencia Fantasía (*Science Fantasy*). Para esta diferenciación se utilizará como fuentes principales los libros de Napier y Attebery, los cuales recalcan que es de suma importancia entender y diferenciar estos dos géneros porque ambos aplican una narrativa y abarcan temas muy distintos a pesar de tener tantas similitudes.

A su vez, en base a la comparación y entendimiento de estos dos géneros se podrá analizar la reciente tendencia que ha habido en las obras de Anime de pasar de la Ciencia Ficción a la Fantasía y se profundizará en el por qué de este hecho.

Al igual que la fantasía, la ciencia ficción también tuvo sus orígenes en la tradición oral, caso que se puede apreciar en el mito de Icaro y su padre Dédalo, en el cual el último creó alas hechas de cera para poder volar. La ciencia ficción apunta siempre a un futuro ficticio que a pesar de sus elementos fantásticos, estos están siempre fundamentados. Así lo explica Attebery, utilizando como ejemplo la obra de Frankenstein de la autora Mary Shelley ya que, ésta es considerada la primera novela de ciencia ficción. Shelley reemplazó el divino fuego de la mitología griega por la electricidad, el monasterio embrujado de la novela gótica por el laboratorio y el demonio ó Demi-dios por el científico. (1992, p.109).

Así la ciencia ficción exige una explicación de los personajes y circunstancias mientras que en la fantasía estos simplemente se aceptan envueltos en la magia en el cual se originaron.

En un principio, y en especial cuando la economía y la sociedad nipona estuvieron floreciendo y llegando a una estabilidad y poderío mundial a finales de los años setenta y

principios de los ochenta, el Manga y el Anime tendieron a representar historias envueltas en el género de la ciencia ficción. Así, se exaltaba la tecnología y la ciencia tan desarrollada del país y muchas veces se planteó una sociedad utópica, en donde esta tecnología tomaba precedencia. Sin embargo, a medida que la economía fue decayendo, se empezó a otorgarle una mirada más cínica al avance tecnológico. Hoy en día, tanto el Manga como el Anime han tomado como género por excelencia a la fantasía en donde se da una proyección nostálgica del pasado y se intenta reevaluar las virtudes y los ideales que se están perdiendo a causa de la globalización y el avance tecnológico.

Continuando con el paralelo entre la fantasía y la ciencia ficción, un problema que comparten estos dos géneros es que ambos son propensos a perder su impacto y propósito inicial a causa de la repetición de sus elementos. (Attebery, 1992, p. 117). Por ejemplo, la fantasía depende de una limitada cantidad de motivos visuales en el cual basarse (el dragón, el mago, la princesa encantada, etc). Claro que se puede crear otros motivos visuales pero, lo que usualmente se hace es mezclar elementos pre existentes. Attebery da su punto de vista desde una perspectiva occidental y tomando esto en cuenta, las obras de Miyazaki, a causa de su gran éxito a nivel mundial resultan importantes para proporcionar referencias visuales nuevas a la reserva de imágenes fantásticas, contribuyendo los motivos visuales Orientales a éste.

En cuanto a las diferencias entre estos dos géneros, una de las más fundamentales entre ambos es que la ciencia ficción tiene como uno de sus propósitos plantear una cultura ajena a la que se conoce, algo que la fantasía no puede hacer ya que está más arraigada a la tradición y al pasado. Su función principal es representar, resaltar y criticar a tanto la sociedad contemporánea como a las pasadas mientras que la ciencia ficción proporciona una mirada a otras sociedades (futuristas) que pueden ser posibles.

Con ello se puede apreciar la importancia de historias que mezclan ambos géneros ya que, pueden plantear opciones sociales para el futuro ó en todo caso representar consecuencias de las decisiones que toma la raza humana. Y, a su vez, puede usar como inspiración culturas pasadas y representar y criticar la cultura actual.

3.3.2 El Terror, el *Hentei* y lo Grotesco en el Anime

Este punto desarrollará lo grotesco dentro del Anime para luego analizar el uso que le otorga Miyazaki dentro de su filmografía. Para ello se basará en el análisis de este género de los autores y críticos James Luther Adams y Wilson Yates en el libro *The Grotesque in Art and Literature* (1997). Se analizará este punto ya que Miyazaki utiliza de manera recurrente elementos de este género en la representación de sus personajes y paisajes animados dentro de lo que es un universo de fantasía.

“[In the grotesque there is] is a world that is a transformation of our world, a world in which the familiar and natural elements suddenly turn out to be strange and ominous. There is a metamorphosis of reality and what we confront defies explanation; the world is upside down and the norms and logic we live by do not work...The effect it instills is the fear of life rather than the fear of death”.

(Adams y Yates, 1997 p.17)

Lo grotesco se base tanto en su contenido como en la recepción que tiene en el lector/espectador. Hay varias representaciones del género que muchas veces se fusionan con los géneros del absurdísimo, el surrealismo, el terror, la fantasía entre otros que pertenecen al modo de lo fantástico. Lo primordial de este género que se debe destacar para fines de este análisis es que las sensaciones que crea son de terror ó en todo caso de incomodidad con la realidad presentada en la obra.

Esta percepción de lo grotesco se puede comparar con la teoría de lo extraño (*Uncanny*) de Freud. "The uncanny is that class of the frightening which leads back to what is known of old and long familiar". (Freud en <http://es.scribd.com/doc/7078427/Freud-Uncanny>)

El *Uncanny* de Freud se refiere a todo aquello que resulta familiar y a la misma vez extraño para con el espectador y tal como lo grotesco tiene que ver tanto con la estética de lo presentado así como con la percepción del público. En ambos, elementos familiares se utilizan para incitar terror e incomodidad en el lector/espectador.

Para visualizar este punto se tomará como referencia a la película *Akira* ya mencionada en puntos anteriores. En la secuencia final en donde Tetsuo pierde control de su cuerpo y se transforma en un ente desfigurado, es cuando se da un uso ejemplar de lo grotesco.

En su transformación crece en tamaño pero a la misma vez su cuerpo se transforma en algo que se asemeja al de un infante envuelto en tumores que se desarrollan cada vez más. En esta escena hay una yuxtaposición entre la vida y la muerte en donde el cuerpo del infante (la vida) es destruido por los tumores que crecen y estallan en su cuerpo (la muerte). La deformación de Tetsua se descontrola de tal manera que pronto se convierte en un cuerpo sin masa que absorbe todo a su alrededor, mientras tanto se puede escuchar los gritos de dolor del joven y sus ojos son resaltados dentro de su cuerpo desfigurado. La sensación que causa en el espectador es una de inquietud, incomodidad y miedo pero, a la misma vez, no se puede más que sentir empatía y lastima por el joven a pesar de los crímenes cometidos por él. Esto es exactamente lo que busca lo grotesco dentro de la narrativa, pues al desfigurar al cuerpo de Tetsua, se exalta su vida y su cuerpo previo a esta transformación. A pesar de haber sido un joven débil que sucumbió a la violencia y al poder, había tenido siempre la esperanza de mejorar, cosa que ahora resulta imposible.

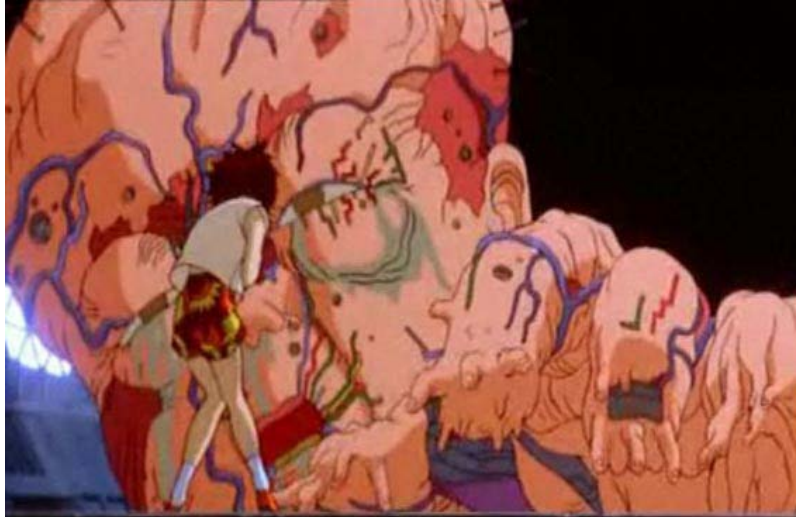


Figura 5: Fotograma de la película *Akira*. Fuente: Ohtomo, K. (1988). *Akira [dvd]*. Japón

A su vez, lo grotesco es un elemento que se utiliza muchas veces para representar a la figura femenina. Esto se puede dar en la fantasía pero, por lo general se exhibe en géneros como el del terror y la pornografía animada japonesa (*Hentei*). En tanto el terror como en el *Hentei* (pervertido ó perversión en japonés) se resalta más que en otros géneros el cuerpo humano y más específicamente el de la mujer. A pesar de que en el Anime en general se tiende a sensualizar el cuerpo femenino, es en el *Hentei* y en el terror donde la fantasía y lo grotesco se fusionan para mostrar a la figura femenina como algo deseado y temido a la vez.

“Frequently, the female body is indeed an object to be viewed, violated and tortured, but other scenes show women’s bodies as awesomely powerful, almost unstoppable forces of nature...” (Napier, 2005).

Como se puede apreciar, el cuerpo femenino en este tipo de obras es representado de una de dos formas: ó es un objeto sexual para ser utilizado por la figura masculina ó es algo que el hombre debe temer. Esto está relacionado con lo que se vio anteriormente de la concepción que tiene la sociedad nipona acerca de la mujer en donde

se la ve de manera positiva cuando es una persona paciente y servil que respeta su posición dentro de la jerarquía social ó de manera negativa cuando no se adhiere a las pautas impuestas por la sociedad y es representada como un ser que busca la destrucción y la venganza (particularmente del hombre).

Un ejemplo de este uso se encuentra en *Wicked City* (1987) de Yoshiaki Kawajiri. Éste está bajo el género de terror con elementos del Hentai ya que, hay escenas sexuales (aunque no explícitas) entre los diferentes personajes. En esta película se puede apreciar los dos usos de la mujer, el de la víctima torturada, y el de la depredadora en busca de la sumisión masculina.

En *Wicked City*, la tierra coexiste con otro mundo paralelo llamado el Mundo Negro. La película se desenvuelve alrededor de la necesidad de firmar un tratado de paz entre los dos mundos. Un agente del gobierno de la tierra, Taki, debe trabajar con un agente del otro mundo, Makie, para proteger al único representante del Mundo Negro, Giuseppe.

El uso de lo grotesco se da por lo general en las secuencias donde los protagonistas se tienen que enfrentar a algún personaje femenino proveniente del Mundo Negro. En una de las primeras secuencias, Taki conoce a una mujer en un restaurante y juntos se van al departamento de ella. Luego de tener relaciones, ésta se transforma en un ser parecido a una araña pero también, su vagina se convierte en una boca con dientes afilados y con ella intenta matar a Taki. Hay varias escenas más donde el cuerpo de la mujer es representada de manera amenazante y grotesca.

En el Mundo Negro, Taki debe luchar contra la tentación de una mujer cuyo torso se convierte en una vagina. Ella intenta seducirlo e hipnotizarlo pero, Taki logra vencerla. Y por último, está la escena en donde Giuseppe se encuentra en un hotel con una prostituta. Ésta resulta ser también del Mundo Negro e intenta absorberlo a través de su piel para así matarlo. Esta transformación es bastante parecida a la escena de

transformación en *Akira* en cuanto a la estética del cuerpo de la mujer que se parece al del joven protagonista, Tetsua. La piel de ambos se distiende y se convierte en una masa informe que absorbe todo en cuanto toca. La diferencia entre ambos es que Tetsua no tiene control acerca de esta transformación, de hecho no quiere que esto ocurra y pide ayuda. Mientras que la prostituta parece disfrutar de no solo la transformación sino también del dolor que le causa al anciano.



Figura 6: Fotograma de la película *Wicked City*. Fuente: Kawajiri, Y. (1987).
Wicked City [dvd]. Japón

La otra utilización de la figura femenina en este tipo de historias está representada por Makie, la agente del Mundo Oscuro. Su sumisión está dada desde dos puntos de vista: 1) Los hombres de su propio mundo la secuestran y la torturan sexualmente 2) Ella se enamora del protagonista, Taki, y se acuesta con él, quedando embarazada de éste.

Makie, en un principio, es representada como una mujer fría, distante e incluso más fuerte que el protagonista masculino debido a sus poderes y capacidad de pelear. Pero, al tener que enfrentarse a hombres de su pasado, éstos se apoderan de ella

fácilmente y cae en las manos de Taki salvarla. Ella es un claro ejemplo de la sumisión femenina ya que, es una mujer independiente y fuerte que es torturada hasta que el héroe la rescata y tiene finalmente relaciones con ella. Una escena en particular recalca elementos de lo grotesco. Cuando Makie es atacada por un parásito, éste se mete dentro de su ropa y crece y se envuelve alrededor de su cuerpo, luego intenta introducirse en el cuerpo de la protagonista a través de su boca.

Se considera necesario haber desarrollado este punto pues, el uso que le da el Anime a lo grotesco usualmente está sometido ó exaltar la desesperanza de algún personaje y de una visión temeroso de la vida ó exaltar las cualidades sexuales de la mujer como algo amenazante y por último poner al hombre en una posición aún más dominante de lo que usualmente se hace. Por ello, son importantes las obras de Hayao Miyazaki quien utiliza este recurso para exaltar temáticas y personajes positivos.

Capítulo 4: Hayao Miyazaki

4.1 Influencias

Este punto desarrollará las influencias del director Japonés. Para ello, se abarcará el contexto histórico e instancias más personales que de alguna u otra forma se encuentran de manera latente ó explícita en todas sus obras. Se utilizará como fuente principal el libro del director japonés, *Starting Point (1979-1996)*, en el cual relata estos acontecimientos y se dispondrá a analizar y asociar estos con sus obras.

4.1.1 La Segunda Guerra Mundial

Hayao Miyazaki nació en Tokio, Japón en el año 1941. El año de su nacimiento es de suma importancia en el análisis de su vida y obras ya que, la Segunda Guerra Mundial había estallado dos años previos a su nacimiento y habría de durar cuatro años más.

“I was born in 1941 which means that my first memories are of bombed-out cities...I've been interested in these topics [war and military] since childhood” (Miyazaki, 1996, p. 239).

Miyazaki abarca el tema de la guerra desde un punto de vista singular. En las películas donde hay una lucha entre dos grupos, como es el caso de *La Princesa Mononoke*. Se presenta en una primera instancia al protagonista. El espectador asume inmediatamente que éste lucha por el lado del bien. Se resalta que en las historias de fantasía, por lo general, los personajes solo representan una de dos posturas: el bien ó el mal. Pero, al desarrollarse la historia en el universo de Miyazaki, se da a conocer las motivaciones del antagonista, develándose un propósito si no igual de noble que el del protagonista, por lo menos igual de convincente, rompiéndose así el uso que comúnmente se le da al antagonista, otorgándole una tridimensionalidad igual de poderosa que la del protagonista.

En la gran mayoría de las obras del director japonés no existe una diferenciación clara entre los buenos y los malos. El director les otorga a la gran mayoría de sus antagonistas con una motivación igual de fuerte y merecedora de triunfo que el del protagonista.

Este es el caso de la antagonista de la película *La Princesa Mononoke*, Eboshi. Ella es encargada de la Ciudad de Hierro, la cual está destruyendo el medio ambiente para poder prosperar. Es también ella quien inicia la guerra entre el hombre y los espíritus de la naturaleza al atacar al dios jabalí, transformándolo en un demonio que busca la destrucción de la humanidad.

Este personaje es la representación de la industrialización y por ende, de la destrucción de la naturaleza. Pero, al mismo tiempo, la ciudad que ella mantiene y controla sirve como refugio para los marginados de la sociedad, en su mayoría prostitutas y leprosos. Es en esta ciudad, bajo la protección y cuidado de Eboshi, donde encuentran un motivo para vivir, siendo cada uno de ellos menesteres para su sobrevivencia. Eboshi no solo busca expandir su territorio pero, también busca la transformación del mundo, queriendo que éste sea un lugar en donde los marginados sean tan importantes como sus demás miembros. Su falla está en no considerar a la naturaleza dentro de sus planes de expansión, pero esto a los ojos del protagonista, Ashitaka, no es motivo para condenarla e incluso pelea con ella y le salva la vida cuando San, una niña adoptada por un dios de la naturaleza intenta matarla. San, la otra protagonista de la historia, es la representación de la naturaleza y las fuerzas del medio ambiente.

A pesar de representar dos posturas muy opuestas, San cae en la misma falla que su antagonista, ya que, al estar tan inmersa en salvar el medio ambiente, no toma en consideración las vidas y necesidades de los humanos.

Miyazaki les otorga una profundidad a ambas posturas, y convierte a tanto la protagonista como a la antagonista en héroes de causas justas pero que caen en la mentalidad de que el fin justifica a los medios.

Este ejemplo sirve a su vez para resaltar cómo Miyazaki rompe con la tradición de la fantasía de representar lo ajeno ó como Attebery lo denomina lo otro como algo maligno. “The other is feared not because he is evil rather he is evil because he is other” (1992, p,32). Lo ajeno es algo para temer y por ende, algo que se debe luchar en contra, no porque sea maligno, sino por el hecho que representa algo diferente a lo que se conoce. En el caso de Miyazaki, lo ajeno puede ser causa de temor pero, en sus obras siempre hay una profundización de las motivaciones de los personajes que representan este otro. Así el espectador llega a conocer y comprenderlos.

Para finalizar, a raíz de la guerra hubo una decepción general por parte de la mayoría de la población nipona y también se cultivó un rencor hacia los Estados Unidos, el país que los atacó con las dos bombas atómicas. Aún así, tras la guerra, Japón tuvo que abrir sus puertas al ejército estadounidense y también a los productos de este país. Entre éstos estaba las producciones cinematográficas estadounidenses y más específicamente los cortometrajes de Disney, los cuales influenciaron a toda una generación de jóvenes animadores, incluyendo a Miyazaki.

4.1.2 Influencia Nipona y Extranjera

4.1.2.1 *Hakujaden*

Este punto abarcará una película que el director ha confesado que tuvo una influencia poderosa en su visión como animador y director. Este análisis resulta importante porque Miyazaki vio *Hakujaden* aún de joven, mostrando así el impacto de estas obras (las obras animadas) en las mentes de los niños. La estética, las temáticas,

la narrativa y los personajes de éste quedaron siempre en la mente del director y lo inspiraron en momentos de su vida cuando quería renunciar a su vocación.

A pesar de la fuerte influencia que tuvo la cultura estadounidense en Japón luego de la guerra, y de la consecuente acogida de las animaciones de Disney que tuvieron un papel importante en el desarrollo como animador de un joven Miyazaki, las dos películas que tuvieron la mayor influencia sobre el director fueron el previamente mencionado *Hakujaden*, creado en Japón y producido por los Estudios Toei y la adaptación del cuento popular de *The Snow Queen* de Hans Christian Anderson del director dinamarqués Jørgen Vestergaard: *Snedronningen* (1970)

La simpleza de la narración de ambas obras marcó al director durante sus primeros años de formación y crearon en él la necesidad de reiterar en casi todas sus películas un tema en particular.

“When I saw *Hakujaden*...I realized that I should depict the honesty and goodness of children in my work. But, parents are apt to stamp out their children’s purity and goodness. I had another idea, and that was to create manga for children of the world that said ‘kids, don’t be stifled by your parents’ and ‘Become independent from your parents’. With that as my starting point, I have spent the last twenty years trying to do this” (Miyazaki, 1996, p. 72).

Miyazaki había visto *Hakujaden* estando en el colegio, cuando él aún quería ser animador de manga y de la cita anterior se puede apreciar la fuerte influencia que puede tener una obra animada en el desarrollo de un niño. A raíz de ella, quedó en la mente del director crear un tipo de historia que apelara a los gustos de los niños y les enseñara la

importancia de ser independientes y no dejar que las ambiciones y expectativas de otros (los adultos) sofocara sus sueños y su inocencia.

También, a pesar de que la historia abarcada en *Hakujaden* desarrolla temas muy diferentes a los que suele tratar el director japonés, se puede ver una simpleza estética y narrativa en ella que se refleja en todas las películas del director. A diferencia de Disney, cuyas historias por lo general están impregnadas de optimismo, esto incluso cuando plasma situaciones difíciles y oscuras ya que tiende a esparcir números musicales para aliviar estos momentos lúgubres y de tensión alta, Miyazaki presenta la historia de una manera más directa, sin cortar con la tensión en estas situaciones. De hecho, exalta y prolonga los momentos oscuros y no trata de diluirlos con algún motivo visual ó sonoro.

“So, from my perspective,...., the more popular and common films must be filled with a purity of emotion. There are few barriers to entry into these films – they will invite anyone in- but the barriers to exit must be high and purifying. Films must also not be produced out of idle nervousness or boredom, or be used to recognize, emphasize or amplify true vulgarity and in that context, I must say that I hate Disney’s works. The barrier to both the entry and the exit of Disney films is too low and too wide. To me they show nothing but contempt for the audience.” (Miyazaki, 1996, p. 72).

Para el director japonés, el propósito principal de la animación es el del entretenimiento y, éste no debe ser solo para niños. A pesar de que la historia podría estar dirigida a ellos, también debe permitir que todos disfruten de ella sin importar su edad, sexo, experiencias y formación. Pero, lo que debe hacer siempre es dejar al

espectador con algo. Para ello, debe contar con diferentes capas ó dimensiones con las cuales la audiencia más adulta pueda relacionarse.

Una película particular de Miyazaki que resalta esta creencia de lo que debería ser la animación según el director y de la influencia extranjera sobre él es *Porco Rosso* (1992). Esta película se contextualiza en la Europa de la post guerra (Primera Guerra Mundial) en una época de depresión. La ironía de la historia es que a pesar de ser claramente una película perteneciente al género de fantasía (el protagonista es un piloto aéreo convertido en cerdo a causa de un hechizo), la fantasía toma un rol poco importante dentro de la historia, exaltándose la problemática europea durante esta época. Las personalidades de los personajes, los momentos cómicos, las peleas aéreas y el hecho de que el protagonista sea un cerdo son elementos que podrían apelar a los gustos de un público joven pero, es una historia rica en subtexto cuyo fin principal es resaltar la problemática europea durante esta época y mostrar una sociedad al borde de la crisis. Según el propio director, éste quería que la película causara resonancia en los hombres trabajadores de edad media. (Miyazaki, 2006, p.265).

Su situación con el hechizo se aborda muy superficialmente y nunca se explica muy bien cómo se dio, ni por qué, ni si se puede romper de alguna forma. A pesar de su físico, Porco es simplemente un hombre alienado que intenta hacer lo correcto y ganarse una vida de la mejor manera posible (para él). Y esta lucha de un hombre contra circunstancias y dificultades muy reales (crisis económica, falta de trabajo, alienación) es lo que Miyazaki quiso transmitir a la hora de crear esta película.

A su vez, analizando la película desde una perspectiva femenina, a pesar de ser una de las pocas películas del director cuyo protagonista es un hombre y representar fuertemente el machismo que existía durante los años 20 y 30, la película relega a los demás hombres a un segundo plano. Siguiendo con su estilo de resaltar a la figura femenina, los verdaderos héroes de la historia son las mujeres quienes tienen que asumir

los puestos laborales que sus esposos e hijos han tenido que dejar para poder ir a buscar trabajo en otros países. Ellas son las que salvan a Porco Rosso al reconstruir su avión y al proporcionarle las herramientas necesarias para derrotar a su contrincante americano.

Hay dos mujeres en particular dentro de la película que ejemplifican la visión que tiene Miyazaki de los personajes del *shojo* japonés y de las mujeres adultas. En un primer lugar está Fio, una mecánica de 17 años que al igual que Porco, debe luchar contra los estereotipos que la sociedad impone. A pesar de ser un poco mayor de lo que usualmente sería un personaje *Shojo*, sigue teniendo características en común con las demás niñas en las obras del director en especial con Nausicaa. Ambas son muy parecidas no solo a un nivel estético sino también en cuanto a su carácter optimista y aparentemente despojado de una preocupación por su bienestar con tal de poder ayudar a otros. Fio aún está en una etapa en donde no se da cuenta de su belleza física y el efecto que tiene sobre los hombres. Su objetivo se convierte únicamente en ayudar a Porco de cualquier manera posible. Ella ve a Porco como un héroe incomprendido y a medida que su amistad se desarrolla se encapricha con él. Nunca admite estar enamorada pero se ve claramente que su admiración se ha convertido en un enamoramiento inocente pero, Porco nunca le hace caso. Se puede apreciar este enamoramiento inocente cuando Fio le pregunta al protagonista si lo debería besar para convertirlo en hombre nuevamente ya que, leyó esto en un libro de cuentos. Esta pregunta proviene de su inocencia e ingenuidad infantil y no de un deseo de tener alguna clase de relación con el protagonista. Porco entiende esto y a pesar de verse afectado por la propuesta (se sonroja y se pone nervioso), la rechaza, considerándola una fantasía de niños.

Fio se amolda a los esquemas de un personaje *shojo* en cuestiones de sexualidad ya que, se enamora de un personaje mayor. Pero, la diferencia está que Porco no la intimida en ningún momento y el protagonista nunca le corresponde este afecto mas que con amistad.

El otro personaje femenino es Gina quien ha sido amiga de Porco desde niños y también está enamorada de él. A diferencia de Fio, ha vivido experiencias devastadoras a lo largo de toda su vida y su carácter es mucho más cínico y reservado que el de la joven aunque sigue manteniendo la esperanza de que Porco admita su amor por ella. Ella acepta su situación precaria con aplomo y no se pone en una posición de víctima a pesar de encontrarse sola y en necesidad de ayuda emocional y económica. Esta representación de la mujer adulta que se enfrenta a cualquier situación sin queja alguna es reiterativa en las obras niponas pero, Gina no está sujeta a otra persona. Hace y dice lo que quiere y siempre está rodeada de hombres sobre los cuales sabe que tiene una influencia poderosa. Tras su carácter callado, se encuentra una mujer independiente que a pesar de no recibir el amor del hombre que ama, continúa con su vida sin esperar nada de él, siempre ofreciéndole amistad y ayuda cuando lo necesita.

Como afirma la cita anterior de Miyazaki, en este tipo de película, cualquiera puede sentarse a disfrutarla, quizás esperando un dibujo para niños pero, a lo que apunta es que cada persona, niño, mujer, hombre, se lleve algo de ella.

También de esta cita se puede apreciar de dónde proviene la inspiración del director de plasmar historias centradas en niños. A su vez, explica el subtexto que existe en casi todas sus obras en donde no aparecen los padres de los niños, aludiendo a un abandono por parte de estos ó a su muerte. Esto se aprecia en películas como *La Princesa Monoke*, *El Castillo* (1986) *Ambulante* (2004) y *El Castillo en el Cielo* En todos estos casos, no se explica dónde se encuentra los padres de los protagonistas (se debe recordar que los personajes tienen de entre doce y quince años aproximadamente). En sus otras películas los padres toman un rol secundario en donde éstos son personas egoístas y superficiales, caso encontrado en *El Viaje de Chihiro* ó están muy ocupados ó enfermos para cuidar de sus hijos, lo que se puede ver en *Ponyo en el Acantilado*

(2008) y *Mi Vecino Totoro*. En todas sus películas el niño, a pesar de su inocencia y su falta de experiencia, debe cuidarse de sí mismo y romper con la dependencia hacia sus padres ó hacia los adultos que los rodea, ganando experiencia pero sin perder su inocencia.

A pesar de la influencia de los Estados Unidos y en particular de Disney, los intereses del director japonés se volcaron hacia los países Europeos. En la universidad, mientras estudiaba Ciencias Política y Economía, participó de una sociedad de literatura para niños y es en ésta donde descubrió a autores europeos que formarían su visión en cuánto a la creación de personajes y el desarrollo de historia. (Mcarthy, 2002, p.30).

Ya de adulto, en su primer trabajo en *Toei Animations* muchas de las series en las cuales trabajó provenían de historias europeas por lo que, tuvo la oportunidad de viajar a varios de los países. Casi todas sus obras tienen alguna influencia de este continente. Se puede apreciar esta influencia en la ciudad en la cual vive Kiki, en *Kiki's Delivery Service* (1989), el escenario mediterráneo de *Porco Rosso* (1992) y las ciudades y paisajes de *Howls Moving Castle* (2004) entre muchos otros. Pero, el director no solo tomó los paisajes europeos como inspiración sino, también muchas de sus costumbres y modismos toman precedencia en sus obras.

También a causa de la guerra, se originó en el joven director una fascinación por dibujar tanques de guerra, buques de guerra y especialmente aviones. En todas sus obras hay un motivo visual ligado al vuelo ya sea, a través de máquinas ó animales fantásticos.

4.1.2.2 Osama Tezuka

“There is, first of all, the reality that I've been powerfully influenced by Tezuka. When I was in elementary school and middle school, I loved his manga more than those of anyone else...my childhood mind found the tragic of his work frighteningly appealing [and later] I discovered that I had to struggle to rid myself of Tezuka's influence”.
(Miyazaki, 2006, p. 193).

Aunque los intereses de Miyazaki por la cultura Europea, en cuanto a sus paisajes, tradiciones e historias fueron y siguen estando presentes en sus obras, fue introducido desde muy pequeño a las obras del animador japonés Osamu Tezuka.

En la época que Miyazaki estuvo en el colegio, Tezuka ya había alcanzado la fama a través de sus series de Manga como el de *New Treasure Island* (1946). Como ya se mencionó, Tezuka es considerado el padre del manga y del anime, otorgándole la estética que se aprecia hoy en día y también fue el primer realizador en crear una serie animada en Japón, *Astro Boy* (1963) con un presupuesto muy bajo.

Cuando Miyazaki cursaba en la universidad, él deseaba ser animador de manga y todos los dibujos que creó en esta época de su vida estuvieron basados en los dibujos de Tezuka.

Éste último mostró en sus primeras obras un mundo desolado, pesimista y sin esperanza, conceptos nuevos para la animación japonesa. Miyazaki, al igual que todos los aficionados del manga se vieron envueltos en este nuevo mundo y quedaron fascinados con las obras del realizador japonés. En su libro, *Starting Point 1979-1996*, Miyazaki explica que a medida que se fue desarrollando como animador, empezó a ver las fallas en las obras de Tezuka y lo critica abiertamente.

Afirma que una vez que Tezuka alcanzó una popularidad sin precedente (para sus seguidores es conocido como Dios), comenzó a reiterar constantemente situaciones y personajes trágicos, no a favor de la historia, sino para apaciguar los deseos de la audiencia y otorgarles un elemento que los impacte e inquiete profundamente. (2006, p. 195).

Para Miyazaki, Tezuka poseía un solo tipo de recurso para poder mantener el estatus que había alcanzado y eso fue de impresionar al público de manera negativa con imágenes y situaciones perturbadores, conscientemente creadas para ello.

También afirma que como el animador japonés no tenía ningún referente oriental con el cual inspirarse, sus obras, por lo menos en niveles como el de la representación de personajes y la narración, estaban fuertemente influenciados por Disney. Se puede recurrir a la serie animada *Kimba, el León Blanco* para ejemplificar esto. Desligándose de su temática oscura para esta serie, Tezuka presenta la historia de un león que perdió a sus padres a una temprana edad. A lo largo de la serie va evolucionando y adquiriendo las cualidades para convertirse en rey de la selva. Al estilo de Disney, se presentan animales dóciles con personalidades humanas. Pero, a su vez se presenta al hombre como amenaza. Los animales poseen las cualidades más nobles de la humanidad mientras que la mayoría de los hombres son representados como seres destructivos y egoístas. A un nivel estético sus dibujos en esta serie se parecen a los dibujos de Max Fleischer, dándose como ya se ha visto los orígenes de la estética del manga.

Aunque Miyazaki respeta a Tezuka como su predecesor, cuando comenzó a trabajar para Toei y desarrollar su propia estética y visión, lo empezó a ver como un rival con el cual tenía que competir en un mercado difícil. Aunque algunas de sus obras poseen temáticas fuertes y sombrías, Miyazaki rehúsa utilizar imágenes chocantes solo para impactar a su público. Sus temáticas se desligaron de las temáticas pesimistas del animador, exaltándose la esperanza en todas sus obras.

Miyazaki, aunque en un principio estuvo fuertemente influenciado por las obras del animador, trabajó de una manera conciente toda su vida para desligarse de ésta. (Mcarthy, 2002, p. 28).

4.2 Visión

4.2.1 El Estudio Ghibli

Quizás los acontecimientos más importantes en influenciar su ética laboral fueron su primer trabajo como intercalador en *Toie Animation* y su posición como animador y director en la productora Nippon Animation ya que, en esta etapa de su vida se dio cuenta de lo poco que se valoraba a los animadores (especialmente a los principiantes) y la poca aportación creativa que tenían éstos. Fue durante su estadía en Toei donde formó parte del sindicato de animadores de la empresa y conoció a Isao Takahata, el cofundador de los Estudios Ghibli. Y durante su trabajo en Nippon Animation como director de la serie animada *Conan, el Niño del Futuro* (1978) vio lo restringido que el proceso creativo podría resultar. "We wound up with the world you see in the series because, if we had tried what I had originally wanted, there would have been too many other rules to follow" (Miyazaki, 1996, p.291). Para poder realizar todo lo que quería en cuanto a animación, decidió retirarse de este estudio y buscar a su antiguo compañero Isao Takahata para crear los Estudios Ghibli.

El Estudio Ghibli es uno de los estudios de animación más exitosos y renombrados del mundo. Es bajo este mismo que sus creadores, Hayao Miyazaki y Isao Takahata, realizaron sus obras más famosas. Este punto se centrará en los comienzos de Miyazaki y cómo sus experiencias influenciaron la creación del estudio. Este punto es importante porque el Estudio Ghibli se diferenció de los demás estudios de animación en que se preocupaba por la comodidad y derechos de sus empleados, lo cual a su vez

influye en la obtención de talentos nuevos y consecuentemente en la creación de sus obras.

El Anime aunque siguen siendo un medio de expresión válido y un producto de comercialización importante, está siendo poco a poco desplazado por otros medios de entretenimiento (como los videojuegos, por ejemplo). El estudio Ghibli tiene la característica de ser uno de los estudios de animación más exitosos e importantes en el mundo entero, sin haber sufrido en su larga trayectoria importantes pérdidas económicas en ninguna de sus producciones cinematográficas. Esto es consecuencia de varios factores que tienen que ver con el talento de los fundadores de dicho estudio, Hayao Miyazaki e Isao Takahata y de su equipo de animadores y productores pero también, y se cree más importante, tiene que ver con el hecho de que han proporcionado historias que tienen una resonancia dentro de no solo la sociedad nipona sino en las del mundo entero. Esto se da por los diferentes temas que han tratado y los personajes atractivos y empáticos que han creado que no se alejan mucho de los personajes estereotipados de las producciones de anime y manga a un nivel estético pero que, son engendrados con una motivación, personalidad y visión de vida que no se ven en este tipo de obras. También los mundos en los cuales estos personajes habitan por lo general distan mucho de los paisajes presentados en la mayoría de las obras de estos dos géneros, ya sea en un contexto realista como *La Tumba de las Luciérnagas* (1988) de Takahata ó un contexto altamente fantasioso encontrado en *El Viaje de Chihiro* (2001) de Miyazaki.

La base económica sólida que se dio desde el éxito de *Nausicaa en el Valle del Viento* ha dejado que el Estudio pueda contratar a nuevos talentos y prepararlos con las herramientas y confianza para poder producir las animaciones. A su vez, pueden retener a los empleados más antiguos, dándoles la seguridad de un trabajo permanente. Todo lo anterior es de suma importancia pues, en épocas anteriores e incluso en otras productoras de hoy en día, se tiende a contratar empleados entre ellos animadores e intercaladores y se tiende a explotarlos, haciéndoles trabajar sin parar hasta que estos se

desgastan y deciden renunciar, así se contratan a nuevos empleados, usualmente animadores y diseñadores de manga aspirantes y el ciclo se vuelve a repetir.

“Without improved working conditions, we will not be able to maintain a productive workplace.” (Miyazaki, 2006, p.88). Esta frase resume la visión de la ética laboral del estudio y aunque la mayoría de los filmes han sido dirigidos por los fundadores del estudio, se les ha dado una oportunidad a otros empleados para dirigir proyectos. Estas películas de otros directores son: *Umi ga Kikoeru* (1993), *Whisper of the Heart* (1995) *The Cat Returns* (2002) y *Tales from Earth Sea* (2006) de Tomomi Mochizuki, Yoshifumi Kondou, Hiroyuki Morita y Goro Miyazaki respectivamente. En los últimos años tanto Miyazaki como Takahata se han dedicado a entrenar y a abrirles paso a estos jóvenes directores para continuar con el legado de los Estudios Ghibli.

Este legado según la autora Napier, consiste en promocionar una cierta mirada del mundo y un particular sistema de valores. (2003, p. 180). Y aunque esta autora critica al estudio por tener una agenda en donde imponen este sistema de valores a la juventud, se podría argumentar que los directores están creando entretenimiento con temáticas que les interesa, cosa que se puede decir de cualquier estudio de animación.

Otro factor importante que se debe considerar es que todas las películas de este estudio son de una calidad estética casi sin igual por una cuestión fundamental, la cual reside en la gerencia la cual busca la comodidad de sus empleados, cosa que en los tiempos como animador principiante de Miyazaki en los Estudios Toei era algo insólito.

En la época en la que el director trabajó en este estudio, la industria animada de Japón estaba basada en la contratación independiente y también en la cantidad de producción que hacía el individuo (McCarthy, 2002, p. 44).

Esto quiere decir que mientras más trabajaba el empleado, más podía ganar y que una vez finalizado el proyecto, se le vencía el contrato, quedando éste sin trabajo.

Miyazaki y Takahata se dieron cuenta que si querían lograr un trabajo con una estética superior a las demás productoras tenían que contratar a los animadores de manera permanente, dándoles un salario fijo y proporcionándoles con las comodidad que a ellos les faltaban durante sus primeros años de formación y trabajo. Con esta idea en mente fue cómo se originaron los Estudios Ghibli.

Los comienzos de este estudio se dieron mientras Miyazaki estaba adaptando la serie de manga *Nausicaa del Valle del Viento* (1992), escrita y dibujada por él. Esta película fue dirigida por Miyazaki y producida por Takahata, Ambos realizadores habían renunciado a su trabajo y viendo el apoyo que estaba recibiendo este proyecto, decidieron fundar los Estudio Ghibli. Tras el éxito de la película otros realizadores renombrados decidieron formar parte del estudio sentándose las bases creativas de éste. Durante esta época los fundadores del estudio se rehusaron a dejar que sus películas fuesen estrenadas en Europa y Estados Unidos por más de una década, debido a que consideraron que las traducciones al idioma inglés de la *película Nausicaa en el Valle del Viento* (1984), estuvieron mal hechas y le quitaron peso al mensaje que se quería transmitir. Esto da testimonio al éxito de los estudios que les otorgó a los fundadores y al equipo de producción la facilidad de mantenerse sujetos a los ideales con los cuales comenzaron.

4.2.2 Hayao Miyazaki e Isao Takahata

A pesar de ser precursor de personajes e historias únicas tanto en el género de la fantasía como en la de la animación, las obras de Miyazaki han sido siempre comparadas con las del cofundador del Estudio Ghibli, Isao Takahata. Esto se da porque al hacerse una primera lectura de sus películas, se pueden apreciar varios elementos en común, especialmente en cuanto a estética y forma narrativa. Pero, se considera que otorgándoles a éstas una lectura más profunda existen diferencias muy claras en el

enfoque que les dan a tanto los personajes, las temáticas y el desarrollo de la historia. A su vez, ambos suelen trabajar con géneros muy diferentes.

La ficción de Isao Takahata suele inclinarse hacia lo realista con algunos elementos fantásticos. Comparando sus obras con las de Miyazaki, se puede apreciar una diferencia entre el uso del género de fantasía, el cual es la base del desarrollo de las historias de Miyazaki y el uso de elementos fantásticos que utiliza Takahata dentro de su diégesis realista.

Es menester hacerle énfasis a esto pues, como se explicó en el capítulo 1, existe muchas veces una confusión a la hora de tratar de catalogar las obras de fantasía. Aunque existen varios tipos ó ramas de este género, éstas usualmente siguen un esquema bastante delimitado de lo que es el desarrollo de los personajes y la temática del cual trata. Pero, hay obras que se rehúsan a ser catalogadas.

Ambos directores presentan un tipo de película que puede ó no ser consideradas parte del género de fantasía. *La Tumba de las Luciérnagas* (1988) de Takahata y *Mi Vecino Totoro* (1988), servirán para analizar el género desde el punto de vista de las teorías de Jackson, Todorov y Tacconi las cuales se desarrollaron en el primer capítulo. También servirán como ejemplo de la dificultad que aparece al tratar de catalogar algunas obras dentro del género de fantasía y del por qué existen varias concepciones de éste.

La Tumba de las Luciérnagas es un claro ejemplo de la importancia de las creencias personales en el discernimiento entre fantasía y realidad. La historia se cuenta a través del punto de vista del espíritu del joven protagonista, Seita. Éste relata los acontecimientos de los últimos días de la vida de él y de su hermana menor, Setsuko durante la Segunda Guerra Mundial. Según los estudios previamente mencionados de Carmen Tacconi de Gómez, este tipo de relato no se da dentro del género de fantasía si

no que pertenece a lo que denomina lo mítico, ya que trata acerca de situaciones que se dan a causa de la aparición de fuerzas sobrenaturales sagradas que no se pueden ver ni comprobar. Y según autores como Todorov y Jackson, éste forma parte de lo Fantástico con elementos de lo extraño. No tiene lazo alguno con lo maravilloso, término que utilizan para hablar de la fantasía. En otras palabras, la utilización del espíritu de Seita como recurso narrativo le da un carácter fantástico a la obra más no la posiciona dentro del género de fantasía.

Pero, es con este tipo de historia que la percepción del espectador juega un papel fundamental ya que, éste sí puede ser considerado una obra perteneciente al género si es que el espectador no cree en los fundamentos religiosos que se le es presentado.

En la película de Miyazaki, *Mi Vecino Totoro*, se desarrolla la historia de dos hermanas que se mudan al campo con su padre. Acá descubren la existencia de animales mágicos que viven dentro del bosque llamados Totoro. Al analizar esta película se puede tomar los sucesos de manera literal; las niñas en verdad conocen a estos seres mágicos y embarcan en una serie de aventuras con ellos ó también pueden verse a estos seres como una manifestación de la imaginación de las dos niñas quienes necesitan una manera de lidiar con la enfermedad progresiva de su madre y con la ausencia casi constante de su padre.

La diferencia entre *Mi Vecino Totoro* y la de *La Tumba de las Luciérnagas*, es que en la última no existe ambigüedad. El protagonista está muerto y su alma está reviviendo su pasado. El espectador observa esta película teniendo ya un sistema de creencias previo y en base a ellas decide si es una historia probable ó altamente fantasiosa. En cambio, en *Mi Vecino Totoro*, el espectador debe hacer suposiciones acerca del estado mental de las niñas y del carácter fantástico de la obra. Y, a causa de que nunca se proporciona una explicación a estas interrogantes, nunca se puede llegar a una conclusión satisfactoria. Esta película es un ejemplo de lo que Todorov denomina Fantástico Puro,

en donde existe una duda ó vacilación persistente por parte del espectador y en donde la historia no se inclina ni para lo mágico (la fantasía), ni para lo extraño.

Como se puede apreciar, ambos directores juegan con los límites de la fantasía. Pero, esto lo hacen de manera muy diferente. Mientras que Takahata utiliza los recursos fantásticos para otorgarle a la película un tono triste y claustrofóbico. Miyazaki los utiliza para darle a su obra un carácter nostálgico, divertido y despreocupado.

Resulta interesante analizar otro tipo de uso de lo fantástico en las películas de Takahata y contrastarlo con las de Miyazaki. En *Mis Vecinos los Yamada* (1999), los protagonistas forman parte de una familia contemporánea japonesa. Ésta se diferencia de todas las demás obras del Estudio Ghibli pues no presenta características estéticas del género del Anime. Son dibujos que tienen influencia de historietas estadounidense al estilo *Peanuts* (1950 - 2000). Conforme a las demás obras de Takahata, *Mis Vecinos los Yamada* es una historia de ficción realista en donde se utilizan elementos fantásticos para darle, en este caso, un carácter cómico. Un ejemplo es cuando la hija menor Nonoke se imagina cómo ella y su hermano, Noboru, nacieron. Mientras un narrador habla de los acontecimientos, se muestra a Noboru apareciendo de una flor en un río. Y la pequeña Nonoke sale del tallo de un árbol de Bamboo que su padre corta con una espada.

En el caso de Miyazaki, como ya se ha visto, se da el caso opuesto en donde dentro de sus ficciones de fantasía utiliza elementos realistas para darles una mayor credibilidad a los personajes y a los acontecimientos que se dan dentro del mundo imaginado. "Anime may depict fictional worlds, but at its core it must have a certain realism. Even if the world depicted is a lie, the trick is to make it seem as real as possible." (Miyazaki, 1996, p.20). Con esto en mente, Miyazaki creó mundos altamente fantasiosos, pero se considera que fue influenciado por las obras de Takahata al preocuparse por

cada detalle e idiosincrasia de estos mundos y sus sociedades. En otras palabras el realismo de Takahata se manifiesta en las obras de fantasía de Miyazaki y esta característica es lo que lo separa de las demás obras de animación previas a su llegada.

Esta representación de la realidad no fue un tema con la cual iniciaron los directores japoneses. De hecho, ambos directores, al estar tan influenciados por su tiempo en las dos productoras japonesas, tuvieron que hacer un esfuerzo para romper con las costumbres estéticas y narrativas que habían adoptado inconscientemente. Durante este proceso, los gustos de Miyazaki y Takahata se asemejaban pero, Miyazaki afirma que a medida que Takahata fue encaminándose en la representación del día al día, sus gustos divergieron pero, en vez de irse cada uno por su propio camino, se complementaron. Miyazaki adoptando los tonos realistas de Takahata y Takahata, incorporando elementos fantásticos en sus ambientes realistas.

Con respecto a las obras de Miyazaki, los ejemplos de la influencia de Takahata se pueden apreciar a lo largo de las películas del animador, en momentos que podrían ser considerados estáticos, en donde no ocurre ninguna acción que haga progresar la historia.

“By imparting a sense of ordinary reality to a single idealized encounter, our film will boldly attempt to sing the praises of life’s beauty” (Miyazaki, 1996, p. 272). Esta cita habla de *Whispers of the Heart*, una producción del Estudio Ghibli pero, se considera que mentalidad se aplica a todas las obras del estudio. Al exaltar momentos ordinarios que en otro tipo de animaciones son ignorados, se exalta la belleza de estos ya que, se los ve desde otro punto de vista.

Capítulo 5: Las Obras de Hayao Miyazaki: De Nausicaa a Ponyo

5.1 Arquetipos

Este punto analizará los arquetipos que ha creado el director japonés y cómo se asemejan y diferencian de los arquetipos tradicionales. Acá se hará una comparación entre los arquetipos que existieron en los orígenes de la fantasía pero, se le dará más importancia a los creados a partir de la obra de Disney. Este punto se basará en el libro *El Héroe de las Mil Caras* (1972) de Joseph Campbell y en el ensayo *Archetypes in Fantasy Writing* (2007) de la escritora y editora Marilyn Peake.

5.1.1 Estereotipos: *El Castillo de Cagliostro*

Miyazaki ha debido luchar contra dos tipos de género que tienden hacia la fórmula y el estereotipo: la fantasía y la animación. Son ambos un producto comercial de “cuyo éxito depende de la consistencia y predicibilidad de las obras” (Attebery, 1992, p.2).

La producción de las cuantiosas cantidades de Anime y Manga trajo consigo una consecuencia que, para realizadores como Miyazaki, bajó la calidad de las historias de estos dos géneros de expresión. Esta consecuencia es la de la falta de motivación de los diferentes personajes. Estos personajes pelean y luchan contra ellos mismos porque están encasillados en algún estereotipo que los obliga a ello. Los policías buscan atrapar a maleantes solo por el simple hecho que son policías (Miyazaki, 1996, p.82), los héroes pelean contra los villanos porque ese es su propósito dentro del mundo pero, ninguno de estos personajes por lo general es dado un por qué de su trayectoria a lo largo de las obras.

De esto, se puede apreciar que los arquetipos de los géneros de Anime y Manga dieron paso al uso de estereotipos, perdiéndose así la simbología ó significación inicial de los personajes.

Las obras de Miyazaki muy pocas veces recurren a este tipo de personaje ya que, como se vio en el párrafo anterior, el animador japonés se vio frustrado con la utilización excesiva de ellos en el Anime. Pero, en los casos en que sí los usa, lo hace de manera conciente, que va de acorde con el tono que quiere otorgarle a la obra. Para aclarar, se utilizará como ejemplo a la película *El Castillo de Cagliostro* (1979), que pertenece al género de fantasía, pero se difiera de las demás obras del director pues, lo que buscó por sobre todo es darle un tono de comicidad a la película. Para ello utiliza a personajes altamente estereotipados. El héroe (ó en este caso el antihéroe), Lupin, es un ladrón que al estar en una de sus misiones, se encuentra con una princesa (vestida de blanco y con corona) que está huyendo de unos secuestradores. La princesa es la única figura femenina en sus obras que representa el arquetipo de la doncella estipulado por Peake “The Maiden is a female archetype representing purity and innocence, often rescued in traditional literature by the hero”. (2007, en http://fantasyguide.stormthecastle.com/fantasyguide_essays/archetypes-in-fantasy-writing-by-marilyn-peake.htm)

Lupin inmediatamente va en su ayuda y cuando su compañero le pregunta la razón de esto, él le contesta simplemente que porque es una mujer y es su deber hacerlo. El protagonista es uno bastante estereotipado. Es un ladrón de corazón noble que está siempre en busca de más dinero, aventuras y mujeres. Cuando ve una dama bella que necesita asistencia, no duda en proporcionarle esto y al verla de cerca por primera vez, se enamora apasionadamente de ella. Ésta es una descripción que se le ha podido otorgar al protagonista de muchos tipos de obras de literatura y cine. Pero, la diferencia es que Miyazaki le proporciona a éste con el conocimiento de su rol dentro de su universo.

Lupin nuevamente va en busca de la princesa para salvarla ya que, se encuentra encerrada en una torre. Al encontrarla llorando, le dice que no se preocupe pues él es un

ladrón de noble corazón y su deber es salvarla y liberarla de su prisión. Cuando vienen los soldados para llevárselo, le asegura a la joven que no se tiene que preocupar, tan solo esperar y él llegará pues este es su propósito.

Este recurso metanarrativo, en donde el héroe de la obra devela la función de su personaje dentro de la misma, le otorga otra vez más un tono cómico a la escena y también crea en el espectador una expectativa acerca de este rescate prometido. Nunca está en duda que el héroe va a salvar a la mujer, ya que como se mencionó previamente, tanto los personajes como la historia son altamente estereotipados. Pero, a pesar de ello, sí se crea una expectativa de cómo va a cumplir esta promesa.

La historia y el protagonista de *El Castillo de Cagliostro*, distan mucho de sus demás obras que toman un tono más serio y se alejan de lo cómico y estereotipado. Este se debe a que la película no fue una obra original del director japonés, ni tampoco fue producto de los estudios Ghibli. Estuvo basado en un personaje de una novela francesa, *Arsene Lupin (Gentleman-Thief)* de Maurice Leblanc y se creó a partir de éste primero una serie de televisión. A pesar de ello, con el uso de la metanarración, Miyazaki pudo darle otro matiz a la obra y otra faceta al protagonista.

Una vez que terminó con esta película se dio cuenta que la historia desarrollada en ella no era algo que quería hacer nuevamente. “I can understand why people who followed my work were extremely disillusioned. You can’t use a sullied, middle-aged man to create fresh work and wow viewers. I realized that I should never do this again.” (Miyazaki, 1996, p. 331).

A raíz de esta película, Miyazaki sintió que para las historias que él quería contar, no debía utilizar a personajes masculinos mayores y con ello comenzó a trabajar con su serie de manga *Nausicaa en el Valle del Viento* y de allí en adelante se empeñó por representar a jóvenes fuertes e independientes.

Se considera que Miyazaki creó un nuevo tipo de personaje basándose (como es lógico) en arquetipos previos. Para analizar a estos personajes y su función dentro de la

historia, primero se debe hacer memoria de los arquetipos más comunes dentro del género de fantasía.

5.1.2 Representación Masculina del Héroe

Tanto Campbell como Peake reconocen la existencia de ciertos arquetipos que han persistido desde su concepción en la tradición oral. El primero de estos, es el del héroe. Campbell enfatiza el uso de éste en todos los cuentos populares y enuncia que la heroicidad se da a través de la acción física. (1972, p. 42).

Esta acción física se manifiesta en el viaje del héroe que es el camino que emprende un personaje, voluntaria ó involuntariamente, para convertirse en héroe. En el primer capítulo se vio que las tres etapas fundamentales de este viaje son la Partida, la Iniciación y el Retorno. Cada una de éstas a su vez, consiste en otras varias etapas .o secuencias, las cuales no se tienen que dar en su totalidad en todas las obras de fantasía. Lo fundamental que debe resultar de este viaje es la transformación del personaje que usualmente comienza con alguna condición física, emocional ó de personalidad que los retiene de alcanzar su potencialidad máxima.

Dos de los protagonistas dentro de las obras de Miyazaki son los que más se amoldan a este tipo de héroe. Primero, está el personaje de Porco en *Porco Rosso*. En un principio, quizás debido al hechizo que le otorgó facciones porcinas, ó debido a la guerra, es presentado como un hombre arisco, solitario y aislado del mundo. No cree en el amor, ni en la amistad, aunque siempre va en busca de su vieja amiga Gina para asegurarse de su bienestar. Esta contradicción en el personaje lleva al espectador a creer que en el fondo, a pesar de su vida emocionante y despreocupada, él quiere cambiar y quiere encontrar a alguien con el cual compartir su vida. Su viaje comienza cuando salva a un grupo de niñas secuestradas por piratas aéreos. Estos, para vengarse, contratan a un piloto estadounidense, Curtis, para deshacerse de él.

En el primer enfrentamiento entre Porco y Curtis, resulta en la destrucción del avión del protagonista y a causa de esto conoce a la joven mecánica, Fio. Es con ella que su transformación comienza. Fio le ofrece arreglar su avión pero, éste duda que lo pueda hacer porque es una mujer y es muy joven. La niña es tan insistente que él finalmente acepta. Fio, en un principio, pone a prueba la paciencia de Porco, pero éste al ver el verdadero talento de la joven va abriéndose cada vez más a ella.

Cuando su avión está listo, Fio insiste en ir con él y a pesar que él se rehúsa al principio, termina cediendo nuevamente.

Estos dos acontecimientos en donde Fio se enfrenta al protagonista son de suma importancia en su desarrollo ya que, previo a conocer a la joven mecánica, él nunca había cedido a otra persona. En base a su carácter, es un hombre que necesita hacer las cosas a su manera y debido a su forma de ser, las personas muy pocas veces se enfrentan a él. La niña no tiene ningún prejuicio hacia su nuevo amigo, al contrario, le parece de inmediato un hombre valiente e interesante y en ningún momento es intimidada por él. Al enfrentarse a Porco, Fio implanta inadvertidamente en él un sentimiento de respeto que él no había sentido en mucho tiempo. Es en base a esto que la relación de ambos crece y Porco va volviéndose más humano, finalmente dejándose acercar y querer y ser querido por otro ser humano.

El resto de la película sigue con las pautas del viaje del héroe, las principales siendo el enfrentamiento último entre Curtis y Porco, en donde cada uno pelea por el amor de Fio, la cual se ha sacrificado para salvar a su amigo, poniéndose como premio en una apuesta (Curtis se quiere casar con ella y Porco quiere salvarle de esto).

Al final de la película, Porco salva a Fio y él mismo es salvado pues, su amor por Fio y por Gina hace que se convierta nuevamente en humano. Él decide quedarse solo pues, su tiempo en la guerra y bajo el poder del hechizo lo han cambiado de una manera integral y nunca podría estar en una relación con alguien pero, al dejarse querer finalmente pudo romper con el hechizo. Este final no es el típico que se espera,

especialmente en películas como las de Disney. En este caso, Gina y Fio se quedan juntas y se convierten en grandes amigas, nunca enterándose que su amor por Porco lo ha convertido en hombre nuevamente. Si se analiza este final con estándares occidentales, éste podría ser considerado uno negativo pues, el protagonista queda solo y su transformación no es apreciada por sus contrapartes femeninas (el público tampoco logra ver la transformación aunque está implícita por la reacción de Curtis) Pero, desde un punto de vista oriental a pesar de no conseguir lo que querían en un principio, todos los personajes han crecido y madurado. El no conseguir lo que han querido apunta a la visión de vida que tiene esta cultura de aceptar el destino de uno pero, contrario a esto, el final es uno de esperanza en donde los dos personajes femeninos han encontrado una amistad duradera y han sido cambiadas de manera positiva por la presencia de Porco en sus vidas. Porco, a pesar de haber conseguido volverse hombre, siempre será aislado de la sociedad pero, ahora sabe que hay dos personas con las cuales siempre puede contar.

El otro personaje que realiza el viaje del héroe es Nausicaa, la protagonista de *Nausicaa en el Valle del Viento*. Con esta película, lo que hizo Miyazaki fue tomar la llegada a la adultez de niños varones y aplicarla a una niña. Lo que crea es un fenómeno que Napier denomina defamiliarización donde características y cualidades que se hubieran dado por sentado si el protagonista fuese un varón son, por contraste, exaltados de una manera nueva y refrescante a través de la figura femenina creándose así una llegada a la adultez singular. (2005, p. 162).

La autora aplica esta defamiliarización a los personajes, afirmando que se crea un asombro y carácter reflexivo en el espectador al disociar la clásica imagen del héroe tradicional, otorgándoles un cuerpo femenino. En otras palabras un joven varón que lucha con una espada contra un dragón no es algo que causa mucha impresión pues, es una imagen que podría denominarse trillado y el público esta acostumbrado a ello, pero si una

niña joven hace lo mismo le otorga a esta escena típica con diferentes capas de subtexto y causa sentimientos nuevos en el que esté apreciando la escena.

Su análisis está planteado desde un nivel narrativo, en donde los roles de los personajes son invertidos y al suceder esto, la reacción de asombro por parte del espectador va a ser la misma sin importar el género en la que se encuentre la obra. Por ejemplo, si se representa a un hombre joven en una que intenta independizarse económicamente de sus padres en una cultura altamente patriarcal no tiene el mismo efecto que si se da el caso de una mujer joven que quiere lograr lo mismo en la misma sociedad. En este ejemplo, la situación es altamente realista pero, podría causar asombro ó por lo menos causar alguna reflexión en el lector/espectador.

Como ya se vio, Nausicaa es una princesa, la heredera del trono del reino del Valle del Viento. Debido a sus circunstancias, su historia puede ser comparada con la de Mulan de Disney. Ambas son niñas independientes que quieren probarse como personas frente a sus seres queridos y al ser jóvenes deben pasar por un período de maduración y aceptación. También deben entrenar como guerreras y prepararse para roles que han sido tradicionalmente ligadas a lo masculino.

Hay, a pesar de ello, algunas diferencias que se consideran fundamentales entre ambas. La primera es que Mulan, al pertenecer a una sociedad antigua y patriarcal debe esconder su identidad de todos los que la rodean e incluso cuando es reconocida como un héroe, nunca es aceptada como guerrera queriendo su familia que siga con la búsqueda de un esposo. Ella no es de la realeza, siendo la hija de un soldado humilde. Pero, a través de su viaje, ella crece y madura tanto como mujer y como soldado. Al salvar al emperador, éste le pide que se quede para ser su consejera principal. Así, Mulán llega a una posición de poder a través de su esfuerzo. Pero, a diferencia de Nausicaa, Mulán no lo acepta, prefiriendo regresar a su familia. Un punto importante en el desarrollo de la historia de Mulan es que la película se centra en cómo se crece como

soldado. Al principio es uno de los soldados más débiles y torpes de su grupo y debe luchar también contra el menosprecio que le tiene los hombres que la rodean. A través de su entrenamiento, termina convirtiéndose en uno de los soldados más hábiles y gana el respeto de los demás. Todo esta transformación parece haber servido de muy poco para el final de la película ya que, al enfrentarse al antagonista, lo único de lo que parece ser capaz Mulan es de huir y esquivar los ataques del enemigo. Su entrenamiento y su crecimiento como soldado parecen no haberle servido de mucho, y aunque finalmente logra engañar a su antagonista, es su amigo el dragón que se deshace de él. Se considera que si Mulan hubiera sido representado por un personaje masculino, este tipo de enfrentamiento no hubiera sido representado con la huida del protagonista. Este tratamiento del encuentro final entre la protagonista y el antagonista entonces refleja la verdadera visión de los realizadores de un soldado femenino. Aunque se plantea desde un principio que Mulan es un personaje que utiliza el ingenio y la inteligencia para salir de sus problemas, la pelea final la muestra huyendo hasta que finalmente es salvada por otro, perpetuando así, a pesar de sus intentos de crear una heroína más proactiva en su destino, la tradición de Disney de proporcionarle a la protagonista con alguien que la salve en el encuentro final y la decisión de aceptar el rol que su familia espera de ella. Se reitera que este tipo de representación no es algo negativo ya que, como se vio anteriormente, esta decisión de aceptar el destino de uno como esposa podría ser tomada como señal de maduración pero se considera que la reiteración continua de este mensaje en obras que son vistas por millones de niñas alrededor del mundo, podría resultar en una influencia negativa en ellas.

Por otro lado, Nausicaa, a pesar de que también vive en una sociedad con prejuicios acerca de la mujer, evidenciada cuando su padre afirma que no tiene ninguna queja de su hija más que no nació hombre, es aceptada por todos como futura líder del reino. Esta aceptación no fue regalada sino que la joven tuvo que probar sus destrezas como piloto y guerrera en muchas ocasiones. Ella utiliza todo lo aprendido como soldado

y piloto para ayudar a su reino. Pero, lo interesante es que al ser mujer, su carácter compasivo, paciente y protector es exaltado mucho más. Estas cualidades no son unas que se ven en personajes masculinos de este tipo ó por lo menos, no son enfatizados de tal manera. Nausicaa es un soldado joven que, al perder su temperamento, recurre a la violencia (así muestra su lado inmaduro y también, quizás, masculino) pero, a medida que va madurando, va aprendiendo a controlar sus impulsos y sus cualidades más femeninas comienzan a desarrollarse, siendo éstas sus verdaderas fortalezas. A diferencia de Mulan, ella utiliza lo aprendido como soldado y se enfrenta directamente con sus enemigos, incluso llegando a matarlos. Pero, su feminidad la hace reflexionar acerca de estos actos y, al madurar, utiliza la violencia hacia los humanos como último recurso, aprendiendo a tratarlos como hace con los animales que tanto ama: con amor y compasión.

Otra diferencia entre ambas niñas es que Nausicaa, al final de su viaje, muestra una maduración y una aceptación profunda, no solo con su rol como heredera sino como redentora de la humanidad (ya que, al final de la película se da a conocer que es la salvadora azul profetizado en tiempos pasados). En cambio, no se muestra esta maduración en Mulan ó por lo menos no se da de manera tan evidente como en Nausicaa. Mulan entrena, se amista con los otros soldados, los salva y pelea contra el antagonista para regresar a su hogar y admitir su amor por el capitán.

Como se puede apreciar el héroe puede ser una figura tanto masculina como femenina pero, si se opta por representar llegada de edad de un héroe femenino, basándose en ritos clásicos masculinos, el impacto que se crea en el lector/espectador cambia, haciéndose mucho más fuerte la significación de este viaje para la protagonista. A su vez, hay otras formas de representar la maduración en un personaje femenino; estos se analizarán más adelante.

5.1.3 El Padre

Uno de los arquetipos que son de suma importancia en historias de fantasía, pero que no son muy desarrollados en las películas de Miyazaki, es el de la figura del padre. Peake plantea que éste se puede dividir en padre malo y padre bueno. (2007 en <http://www.epic-fantasy.com/articles/archetypes-in-fantasy-writing-by-marilyn-peake.htm>).

Este arquetipo no tiene que necesariamente estar asignado a uno solo personaje dentro de la historia sino que puede estar plasmado a lo largo de una obra en varios personajes. Retomando el ejemplo del primer capítulo de *El León, la Bruja y el Armario* de C.S Lewis, en ella existe una gran variedad de figuras paternas, por lo general buenos. El personaje del profesor Kirke le proporciona a los niños una casa durante la guerra y les brinda consejo. Él representa protección, seguridad y apoyo, cualidades que son por lo general asociadas con esta figura.

La figura paterna más importante se encuentra en el personaje de Aslan, que a su vez evoca amor incondicional y temor irracional en los jóvenes. Estos lo respetan y morirían por él pero también le temen porque saben el poder que ejerce éste sobre ellos y sobre el mundo que habitan. Aslan representa una figura paterna imponente, sacrificadora y benévola. Sin su consejo y dirección, los niños se hubieran encontrados perdidos y sin esperanza.

Una figura paterna ambivalente dentro de la historia se encuentra en el personaje del Señor Tumnus con el cual se amista Lucy en su primer viaje a Narnia. Este personaje le proporciona con seguridad y amistad pero, está bajo el mando de la Bruja Blanca, representando en un momento al padre malo y luego al padre redimido cuando se enfrenta a la Bruja para defender a Edmund. También puede ser visto como ayudante de los protagonistas, por lo que se puede ver que un mismo personaje puede representar varias figuras en el viaje del héroe.

Campbell también habla del arquetipo paterno y da como ejemplo de éste a los padres de la Bella Durmiente que son “imágenes concientes de los buenos padres”

(1972, p. 65). Con esta apreciación se puede asumir que hay arquetipos que son creados de manera consciente por el autor/guionista y que hay otros que brotan de manera inconsciente y que el lector/espectador puede interpretar su función dentro de la historia.

A su vez, en la cita de Campbell, se habla de la figura materna. Este arquetipo se desarrollará en el siguiente capítulo al analizarse las figuras femeninas en las obras de Miyazaki.

Lo particular en las películas de este director es que no existen fuertes representaciones de la figura paterna y si es que se dan, son presentadas como malas ó, en todo caso, débiles.

En los casos donde no existe tales figuras se puede recurrir a *La Casa Ambulante de Howl* (2004), en donde la joven protagonista, Sophie, está rodeada de figuras femeninas, tanto como aliadas y antagonistas y los únicos personajes masculinos con los cuales interactúa son Markl, el aprendiz de Howl, que es un niño de apenas unos diez años y representa el arquetipo del niño ó del joven, y el mismo Howl, que sería la representación del arquetipo del héroe que ha negado su llamado, en donde "el individuo pierde el poder de la significativa acción afirmativa y se convierte en una víctima que debe ser salvado" (Campbell, 1972, p. 61).

Para resaltar una figura paterna débil, se recurrirá al padre de Satsuki y Mei en *Mi Vecino Totoro*. El padre de las dos niñas protagonistas es un hombre bueno que ama a sus hijas pero, quien resulta muy distraído e imponente a la hora de tener que cuidar de ellas. En vez de representar un ancla a la realidad, él las apoya en su creencia de haber visto seres mágicos en el bosque. Nunca se aclara si las apoya porque en realidad cree en la magia del bosque ó porque simplemente quiere seguirles el juego.

Como se vio anteriormente, la situación de las dos niñas resulta muy ambigua, pues el espectador no puede estar muy seguro si lo que les está sucediendo es verdad ó

si todo lo que experimentan es producto de su imaginación. La conducta del padre en cuanto a la aceptación del hecho que las hijas han visto los totoro puede ser visto como algo positivo ya que, facilita que las dos niñas utilicen su imaginación y no les niega algo que las hace feliz. Pero, a la misma vez, y dependiendo de cómo el espectador interpreta la película, su conducta podría ser vista como algo negativo para ellas, especialmente para la mayor de las hijas Satsuki. El padre les da aún más excusas para alejarse de la realidad y de los acontecimientos que están pasando en la vida de la joven. En vez de enfrentarse a estas situaciones, se esconden aún más en un mundo de fantasía.

Las instancias donde el padre interactúa con las niñas, son muy escasas en la película, y es representado como una influencia ausente para las dos protagonistas ya que está muy preocupado en su carrera y en su esposa y las deja solas la gran mayoría del tiempo. Incluso en una secuencia, está tan absorto en su trabajo que no se da cuenta que Mei se ha perdido en el bosque.

La falta de representación de esta figura y la representación negativa de la misma en las obras del director japonés pueden haber surgido de su idea de encontrar la forma de independizar a los niños de los adultos. En la sociedad nipona, como también en otras sociedades, el desligamiento del niño de la figura paterna, quien representa no solo dependencia emocional sino económica, es el acto más radical de lograr esta independencia.

5.1.4 El Anciano

Otro arquetipo recurrente en la fantasía que mencionan tanto Peake como Campbell es el del anciano. Al igual que la figura del padre, éste puede ser tanto malo como bueno. En cuanto a la representación de la figura anciana que es benévola, Campbell explica que éste aparece usualmente al principio del viaje del héroe, cuando el protagonista decide aceptar el llamado a la aventura. El anciano se presenta como una

figura protectora, “que proporciona al aventurero amuletos contra las fuerzas del dragón que debe aniquilar”. (1972, p.70).

Nuevamente, este personaje no es uno que se representa a menudo en las obras del director, optando éste por plasmar las cualidades del anciano (malo y/o bueno) en figuras femeninas mayores (ancianas).

Pero, un caso que se rescata de la representación del anciano benévolo en las obras del animador es el personaje de Kamaji en *El Viaje de Chihiro*. Éste es un anciano con cuerpo que se asemeja al de una araña. Es encargado de calentar el agua de la casa de baños en el mundo en donde se encuentra la protagonista. Cuando Chihiro lo conoce por primera vez, éste parece ser un persona distante, completamente inmersa en su trabajo. Chihiro le pide trabajo en la casa de baños para poder salvar su vida pero éste no quiere darle. Pero, el verdadero carácter de Kamaji surge cuando una de las empleadas de la casa de baños descubre a la joven y le amenaza con contarle a Yubaba (la dueña de los baños). Kamaji le dice a la empleada que Chihiro es su nieta y que por ende debería respetarla y ayudarla a buscar un trabajo.

El personaje de Kamaji llega a sentir aprecio por la joven y le proporciona con una oportunidad para sobrevivir en este nuevo mundo. A su vez, le da consejo cuando el amigo de Chihiro, Haku, se encuentra gravemente herido.

Según lo escrito por Campbell, este tipo de personaje también representa una ayuda sobrenatural (1972, p. 72) pues, son seres cuya sabiduría y experiencia los hace conocedores ó poseedores de herramientas para ayudar al héroe. Ejemplo de esto es cuando el anciano le entrega pasajes para que la niña pueda abordar un tren mágico y encontrar a la hermana de Yubaba para romper con el hechizo que afecta a su amigo.

5.1.5 El Niño

El niño es un arquetipo que toma precedencia en las obras del director Miyazaki.

En este punto se desarrollará la representación del niño varón en sus obras.

Según el ensayo de Peake, este tipo de personaje representa los recuerdos e inocencia de las personas y que no necesariamente tienen que ser representados como niños sino también pueden ser personajes adultos que actúan como tales.

(2007, en http://fantasyguide.stormthecastle.com/fantasyguide_essays/archetypes-in-fantasy-writing-by-marilyn-peake.htm)

En las obras de Miyazaki, la representación del arquetipo del niño se toma de manera literal. Como ya se ha visto a lo largo de este proyecto, los personajes por excelencia en las obras de Miyazaki son niños. Los varones usualmente son personajes que quedan en la periferia de la historia pero que, al ser las protagonistas niñas, llevan consigo una significación importante.

El primer caso que se analizará es el de Kanta en *Mi Vecino Totoro*. Éste es vecino de las protagonistas, nieto de la señora que se encarga de limpiar su casa. Tiene aproximadamente diez años y en un principio parece que las dos niñas le disgustan. Al conocerse más su personaje, se puede apreciar que su actitud hacia ellas es porque es una persona muy tímida. A diferencia de la mayoría de las historias shojo, no se da la representación de una romance entre los dos jóvenes principales. Y la joven, Satsuki, no se encapricha, ni se intimida por la presencia masculina de alguien de su edad. Esto se da porque la protagonista es una niña que aún no está preparada para la adultez. Y, aunque muchas responsabilidades se le imponen por la ausencia de su madre (como cuidar de su hermana menor), éstas solo acentúan el deseo de la joven de permanecer una niña. Pero, la relación que existe entre Kanta y Satsuki sí representa la maduración futura de la joven. Él es un personaje, en apariencia, duro y grosero, pero con un corazón bondadoso. Esto es una representación clásica de los pretendientes de las protagonistas en muchas historias. Kanta ignora a la joven y la mira mal, pero cuando ella necesita

ayuda, es el primero en ofrecérsela. Dándose indicios de que este personaje en verdad le gusta mucho la niña, quizás a un nivel romántico. En la película, la joven no le presta atención a este hecho pero, el espectador sabe que la posibilidad está abierta y una vez que la niña se percate de ello, Satsuki pasará a otra etapa de su vida.

El otro personaje joven que se analizará es Markl de *La Casa Ambulante de Howl*. Lo que resalta de este personaje que tiene ocho años aproximadamente es que al principio de la película él representa una mirada desinteresada y cínica del mundo. A pesar de estar rodeado de magia, seres fantásticos y de vivir con el mago Howl, nada le sorprende y parece haber perdido el asombro por la vida, todas características que están asociadas con estos personajes jóvenes. Una metáfora visual utilizada para resaltar este hecho es que su disfraz cuando sale al mundo exterior es el de un anciano. Este personaje engloba la creencia de Miyazaki de la facultad de cualquiera de recuperar el asombro por la vida y mirar las cosas con ojos inocentes nuevamente. Sophie, la protagonista de la historia, de manera inconciente hace que el pequeño se emocione por la vida. Sophie está maravillada por todo lo que ve, sea esto la magia con la que inesperadamente se ve rodeada ó la belleza del mundo que ahora puede apreciar al estar viajando en la casa ambulante. La ironía de la película es que Sophie, que es una niña de unos dieciséis años, ha sido hechizada y transformada en una anciana. A pesar de ello mira al mundo con ojos de niña y les impulsa a los otros personajes a hacer lo mismo. Markl comienza a ver el mundo a través de los ojos de Sophie, emocionándose y asombrándose con cosas que antes ignoraba. Así es como recupera su inocencia y su juventud.

Los niños varones en las obras de Miyazaki simbolizan la entrada a la adultez de las protagonistas ó también pueden representar la visión que tiene ésta de la vida.

5.2 La Mujer en las Obras de Hayao Miyazaki: El Viaje de la Heroína

Para analizar el personaje femenino dentro de las obras de Hayao Miyazaki se debe tomar en cuenta lo desarrollado en el capítulo tres: la representación de la mujer en la sociedad nipona ya que, el uso subversivo que le otorga a la fantasía se da no solo en base a las concepciones existentes de la mujer sino también en base a las tradiciones fantásticas en los cuentos populares que influenciaron las historias del teatro, la literatura, el cine y la animación.

Se había desarrollado anteriormente el carácter patriarcal de la sociedad nipona, por lo que hace que las obras de Miyazaki sean aún más extraordinarias y particulares porque fueron realizadas por un hombre. Con esto, no se considera que Miyazaki le de un matiz feminista a sus obras pero, sí pone énfasis en la problemática femenina, para luego mirar a la problemática humana a través de sus personajes. Al utilizar personajes femeninos en varias de sus obras en roles que usualmente están reservados para personajes masculinos, le otorga una mayor importancia a sus acciones.

Mirando el uso de la figura femenina desde el punto de vista de la fantasía, Miyazaki no solo utiliza a este tipo de personaje como figura representativa de ciertos valores e ideales, sino que también busca lograr que estos personajes funcionen como un vínculo unificador entre dos puntos de vistas. El director rechaza la idea de dos opuestos que luchan simplemente para lograr imponer sus creencias, sino que trata de empatizar al público con ambos lados, haciéndolo a través de la figura central de la historia

Lo que ha hecho Miyazaki es utilizar muchos elementos que cumplen con las expectativas del público, no solo en cuanto a la fantasía, sino también a lo que se refiere al Anime y también a la representación de la mujer pero, les ha dado a estos recursos una nueva significación. Por ejemplo, el uso de la niña como protagonista, aunque algo

no totalmente ajeno a ambos géneros, sí lo es en cuanto a la representación que le da el director japonés a él. Esta representación se da en dos niveles.

Primero, utiliza la figura del *shojo*, pero en vez de darle una connotación sexual y extirparle de cualidades que podrían resultar muy agresivas ó representar una amenaza para la figura masculina y proporcionarles con un carácter indeciso y fluctuante, les otorga una madurez que sobrepasa sus años, a la vez manteniendo su inocencia de juventud. Lo que resulta de ello es una yuxtaposición de dos figuras utilizadas reiterativamente en la fantasía del Anime: la niña inocente y la mujer adulta.

Miyazaki no solo representa a la figura de la niña, sino que también plasma en sus obras una variedad de arquetipos femeninos. A continuación se desarrollará las figuras que se consideran más importantes en sus obras.

5.2.1 La Anciana

En el capítulo anterior se desarrolló el tema de la figura del anciano en la fantasía y se recalcó la exaltación de la figura de la anciana en las obras de Miyazaki. En la fantasía hay varias manifestaciones de esta figura a lo largo de la historia.

“La viejecita servicial y la hada madrina son personajes familiares al reino de las hadas de europeo; en las leyendas cristianas de los santos ese papel lo representa generalmente la Virgen...lo que representa esa figura es la fuerza protectora y benigna del destino”.
(Campbell, 1972, p.72)

Las representaciones de la anciana de las cuales habla Campbell se refieren a la ayudante sobrenatural benévola que guía al héroe en su destino. Esta figura de la anciana se puede superponer con la de la madre benévola. La figura de la madre es una de las figuras que más afecta psicológicamente a las personas. Según los estudios de

Peake que se basa en teorías del arquetipo, que este tipo de personaje suscita emociones inconcientes en el lector/espectador relacionados con su pasado: (2007, en http://fantasyguide.stormthecastle.com/fantasyguide_essays/archetypes-in-fantasy-writing-by-marilyn-peake.htm).

La decisión de Miyazaki de utilizar a esta figura de una manera continua se da probablemente porque el director asocia a la figura de la mujer anciana con la de la naturaleza, tema recurrente también en todas sus obras. Este punto de vista no es algo nuevo para la cultura nipona ya que, la naturaleza está intrínsecamente ligada a lo femenino. El hombre la ama y la venera pero, también le teme. Basándose en lo que se vio previamente de la cultura japonesa, la definición anterior puede estar refiriéndose a tanto la mujer como a la naturaleza. Ambas son amadas y aceptadas cuando su voluntad se dobla ante la del hombre. Cuando se muestran pacíficas y calmadas es cuando el hombre las aprecia más. Pero, cuando la mujer busca independizarse, desligarse ó seguir una voluntad propia, ambas son representadas como algo temido y sin control.

La Madre Naturaleza es la figura femenina más antigua que el hombre conoce y por ello está más ligado con el arquetipo de la anciana por lo menos en las obras de Miyazaki (aunque tiene característica también de arquetipos de mujeres más jóvenes). Puede ser fuente de sabiduría, protección y prosperidad. Pero, también puede ser temible y caprichosa. Por ello, muchos de las ancianas en las obras de Miyazaki son representadas como personajes ambiguos. No del todo buenas y no del todo malas.

Los ejemplos que más se destacan de este tipo de personaje son Yubaba y su hermana Zeniba en *El Viaje de Chihiro*. Yubaba es una bruja que se encarga de la casa de baños donde consigue trabajo Chihiro. Desde un inicio se muestra al personaje como un ser egoísta y ensimismado que infunde miedo en todos las que la rodean. Esto es exaltado por su representación grotesca. Posee una cabeza y ojos demasiado grandes,

otorgándole una presencia terrorífica. También se rodea de seres igual de extraños y temibles como las tres cabezas verdes que la siguen y su hijo, un bebé gigante y obeso que parece ser el único que tiene poder sobre la anciana. A pesar de todas estas cualidades negativas, también muestra tener atributos positivos. Le proporciona trabajo a la joven cuando ésta se lo pide y es obvio el amor que tiene por su hijo, manifestado en el desespero que muestra cuando se da cuenta que alguien lo ha secuestrado.

La contraparte de Yubaba es su hermana gemela Zeniba, quien es considerada una persona incluso más vil que su hermana. Pero, cuando la joven va en busca de ella para pedirle ayuda para romper un hechizo mortal que Yubaba le lanzó a su amigo Haku, ella se lo proporciona sin dudar. Incluso parece más benévola y comprensiva que Yubaba a pesar de todas las cosas horribles que hizo en su pasado.

Esto recalca la creencia de Miyazaki que no todo es como parece y que hasta las personas más crueles son capaces de grandes bondades.

Estas dos representan al arquetipo de la anciana pues, le proporcionan a la joven, algunas veces conscientemente y otras veces sin querer, con herramientas para lograr recuperar a sus padres y escaparse del lugar en donde se encuentra cautiva.

También existe otra representación de la anciana en las obras del director. Ésta es la de la anciana benévola. Esta no parece representar ninguna cualidad negativa y quizás por ello, no es representada en muchas de sus obras.

La que más se asemeja a ella es el personaje de Madame en *Kiki, La Aprendiz de Bruja*. Ella es una anciana que vive sola con su empleada Bertha en una casa grande. Ella es uno de los primeros clientes de la joven que está comenzando un servicio de entrega. El personaje de Madame sirve para darle confianza a la niña ya que, ésta está dudando de su capacidad como bruja y de independizarse. A través de este personaje, Kiki se da cuenta que no necesita de sus poderes para ayudar a otros y ganar dinero ya

que, decide quedarse y ayudarla con los quehaceres de la casa que ni Madame ni Bertha pueden hacer a causa de su avanzada edad.

El encuentro con la anciana produce en la protagonista sentimientos de nostalgia por el hogar y se vuelve vulnerable frente a la señora mayor. Esto se puede apreciar cuando en su segundo encuentro, Madame le regala una torta para agradecer toda su ayuda. Kiki se está sintiendo deprimida e inútil debido a que ha perdido sus poderes pero, este pequeño regalo de parte de la anciana le llena de esperanza y le reafirma que ha encontrado personas que necesitan de su ayuda y en las cuales puede apoyarse.

El personaje de Madame no solo sirve para reafirmar el objetivo de la protagonista, sino que sirve para exaltar la visión que tiene Miyazaki de las generaciones mayores y su rol en la sociedad. A pesar de tener una familia, Madame es una mujer solitaria que tiene como única amiga a Bertha. Madame se interesa y quiere mucho a su familia, reflejado en la escena en donde le prepara una torta de cumpleaños a su nieta. Es a causa de esta torta que Kiki y Madame se conocen. Kiki la ayuda a la anciana a terminar de hornearla y se alegra y conmueve cuando ve la gratitud en la anciana. Kiki vuela al otro lado de la ciudad para entregarle el regalo a la nieta y se encuentra con una casa hermosa, llena de gente. La joven está celebrando su cumpleaños al cual no ha sido invitada Madame. La nieta es representada como una persona desagradecida que en vez de alegrarse por el regalo, se queja de él. Esto refleja la opinión que Miyazaki tiene acerca de la posición de los ancianos en la sociedad nipona de hoy. Ellos son personas con enseñanzas y sabiduría para transmitir pero que son ignoradas y rechazados por la sociedad.

Pero a su vez, Miyazaki reconoce las equivocaciones que han cometido estas generaciones pasadas y entiende por qué se ha dado esta relegación. Ésta es una de las razones por el cual utiliza a protagonistas jóvenes, "I wanted a young protagonist who takes over from the failed generation of older guys". (Miyazaki, 1996, p. 291). Pero, al crear estos personajes, no quiere que estos simplemente se hagan cargo del mundo,

negando a las generaciones pasadas, sino que reconoce la necesidad de que ellos aprendan de las experiencias de los mayores, adquiriendo la sabiduría que ellos tienen. Así, nuevamente, Miyazaki intenta unificar a dos opuestos.

5.2.2 La Madre

La figura de la madre es usualmente representada de manera positiva. Esto es algo que se aleja mucho de las películas de Disney, en donde se sigue el esquema típico en la representación de una mujer mayor cuando existe un protagonista joven, especialmente si esta protagonista es mujer. La mujer mayor en la fantasía usualmente representa una amenaza, derivando del hecho que madre e hija compiten por la atención de un hombre dominante (Attebery, 1992, p. 99). Esto se ve claramente en películas como *Blancanieves*, *La Bella Durmiente*, *Cenicienta* y *La Sirenita*. En todas estas películas las antagonistas son mujeres mayores, usualmente muy poderosas y bellas, que se sienten amenazadas por la protagonista joven ó que buscan obtener alguna clase de poder ó venganza a través de ellas. Ellas ejemplifican lo que Campbell considera una madre mala. Él delimita a esta figura en cuatro:

“1) la madre ausente, inalcanzable, en contra quien se dirigen las fantasías agresivas y de quien se teme una igual respuesta agresiva 2) la madre que obstaculiza, que prohíbe, que castiga 3) La madre que se apodera del niño que crece y trata de huir 4) la madre deseada pero prohibida (complejo de Edipo)” (1972, p. 106).

En las representaciones de Disney la variante más común de la figura materna maligna es la segunda, en donde la antagonista en estas historias hace todo lo posible para interrumpir el viaje de las jóvenes.

En las películas de Miyazaki, estas figuras toman una de dos posiciones, ó son una influencia positiva en la vida de las jóvenes protagonistas ó son figuras maternas atentas y amorosas pero, que debido a trabajo y/ó enfermedad no pueden estar del todo pendientes de sus hijos.

Ésta última se puede ver en el caso de *Mi Vecino Totoro*, en donde la madre de ambas protagonistas se encuentra ausente debido a su enfermedad. Sufre de tuberculosis y ha estado por más de un año en el hospital. En los momentos donde las niñas van a visitarla al hospital, le cuesta a la mayor de las hijas, Satsuki, acercarse a ella. Viendo a su madre tan frágil, y estando más conciente de la situación precaria que su hermana menor, teme esperanzarse con que su madre regrese a casa con ellos ya que ha sido defraudada antes. También existe el resentimiento hacia su madre por parte de la pequeña Satsuki, ya que ella ha tenido que asumir el rol materno para Mei y también, en muchas ocasiones, para su padre. Pero, la madre es un ser siempre paciente y, la joven no puede resistirse a su delicada persuasión de peinarle el pelo. Con este contacto, Satsuki, retoma nuevamente el rol de niña y la madre se convierte nuevamente en símbolo de esperanza y seguridad.

Una figura materna muy positiva en la vida de una de las protagonistas es Ursula, nuevamente de *Kiki, La Aprendiz de Bruja*. Ursula representa todo lo que Kiki quiere ser de adulta. Es independiente, trabajadora e inteligente. Vive sola en el bosque y persigue su sueño de ser artista a pesar de tener que sacrificar algunas comodidades. Ursula hace una comparación interesante entre la capacidad de volar y la capacidad de pintar. En esta escena, Kiki se encuentra deprimida porque ha perdido la capacidad de volar. Ursula le asegura que esta perdida de confianza es algo que todos los jóvenes de su edad experimentan y se pone a ella misma como ejemplo. Ursula a la edad de Kiki perdió la capacidad de pintar y mientras más se desesperaba y caía en depresión, más le costaba. Le aconseja a Kiki que debería olvidarse de este problema y concentrarse en ella misma

y en otras cosas que hace bien y esta facultad regresará naturalmente. Con consejo Ursula resume la simbología de la magia dentro del contexto de la película. “Kiki’s magic is something that all real girls possess – limited habiliteís that merely hint at some sort of talent” (Miyazaki, 1996, 262) La habilidad de volar de la protagonista no está del todo desarrollada por el mismo hecho de que aún es una niña. Ursula le pide ser paciente y disfrutar del momento ya que, su adultez llegará demasiado rápido y deseará retroceder el tiempo.

Ursula representa lo que será Kiki en unos doce años y le proporciona consuelo, ánimo y consejo, representando un modelo materno positivo para la joven.

5.2.3 La Heroína

Según la autora Rosa María Palencia Villa quien realizó estudios de la representación de género en base a una gama muy variada de películas dentro del cine infantil, siendo la mayoría pertenecientes al género de fantasía ó en su defecto al género de la ciencia ficción:

“El mayor número de personajes femeninos [en el cine infantil] son personajes secundarios...Se trata de personajes que sirven de contexto a las narraciones, como un marco, casi un paisaje de fondo en el que la aventura del héroe se desarrolla y son creados a partir de la necesidad narrativa del relato. Frecuentemente son interlocutores necesarios para el establecimiento de premisas, como completar una familia (hijas bebés) ó para insinuar un incipiente deseo sexual de algún protagonista masculino.” (p.142, 2006)

La autora analizó la representación de la mujer en el cine infantil basándose en películas occidentales (entre ellas algunas de las de Disney), pero como se vio en el capítulo tres, el mismo destino le recae muchas veces a la mujer dentro del cine oriental.

En las obras de Miyazaki, la independencia y el accionar conciente de las protagonistas, difieren mucho de la representación de personajes femeninos en la fantasía y en especial dentro de la animación japonesa.

En sus obras, son las mujeres quienes toman protagonismo pero esto no quita (como ya se ha mencionado) la importancia de los personajes masculinos. Las heroínas en sus películas emprenden diferentes tipos de viajes para lograr su transformación. Nausicaa representa el héroe clásico de la fantasía, embarcando en el viaje del héroe tradicional. Pero, personajes como San y Ponyo en *La Princesa Mononoke* y *Ponyo en el Alcantilado* respectivamente logran su transformación de otra manera. Ellas logran cambiar gracias a la ayuda de los protagonistas masculinos, Ashitaka y Sosuke respectivamente. Miyazaki utiliza a estos personajes masculinos para iniciar la trama de la historia. Esto causa en el espectador la certeza que va a seguir a este personaje a través de su viaje del héroe. De hecho, en el caso de *La Princesa Mononoke* durante la mayor parte de la película, Miyazaki se concentra en crear obstáculos para Ashitaka y poner en su camino diferentes tipos de personajes con el cual él interactúa. Ashitaka es un joven que se está muriendo a causa de un hechizo maligno. Como consecuencia de este hechizo, es exiliado de su aldea y va en busca de la cura. Es un héroe tradicional en una historia de fantasía tradicional. Pero, al conocer a San, todo esto cambia. Lo interesante de esta historia es que el protagonista masculino es utilizado para introducir el viaje de San, la figura femenina principal. El viaje de la joven resulta más importante y significativo que el del protagonista masculino. San es una niña que fue adoptada por un dios del bosque y que ha renunciado, como consecuencia, a su lado humano. A medida que avance la historia, las motivaciones y el objetivo de Ashitaka comienzan a parecer

menos importantes a comparación de los de la niña. Ashitaka no es el héroe verdadero de la historia, a pesar de presentar todas las cualidades de éste. La función principal de él es la de ayudar con la transformación de la figura principal femenina. Ashitaka cambia muy poco a lo largo de la película pero, ayuda a la protagonista aceptar su lado humano.

En el caso de Ponyo en el Acanalado se presenta una historia similar aunque tratada de diferente manera. La protagonista de la historia es un ser acuático, semejante a una sirena, que vive debajo el mar. Cuando su padre está distraído se escapa y llega a la superficie donde es encontrada por Sosuke quien la llama Ponyo. Como en el caso anterior, Sosuke toma protagonismo por gran parte de la película pero, sirve principalmente como catalizador de la transformación de la joven. Sosuke es un niño de nueve años que vive con su madre y está aguardando la llegada de su padre que ha estado navegando por varios meses. Es un niño solitario y encuentra en Ponyo una amiga. Ponyo, al igual que San, admira las cualidades humanas del niño, la inocencia, la bondad y el asombro por la vida hacen que Ponyo quiera convertirse en humana y de Sosuko encuentra la fuerza de enfrentarse a su padre.

Según Attebery, el hombre en este tipo de historias es una extensión del personaje femenino. "He represents those impulses toward independent action and self-definition which society insists the young girl suppress...by the end, the heroine has grown to encompass his qualities..." (1992, p.96). En la cita anterior el autor asocia la independencia y el conocimiento de uno mismo con atributos masculinos. Pero, en la *Princesa Mononoke*, San ya posee estas cualidades. Lo que no posee son las cualidades del personaje masculino, la bondad, la servidumbre la paciencia, pues ha renunciado a su humanidad. Ashitaka representa el cambio que la joven debe tomar para convertirse en héroe de la historia. A través de la amistad con Ashitaka, la niña va reconociendo y admirando los atributos positivos en el joven y su odio por la raza humana va disminuyendo. Inconscientemente, la niña va aceptando su lado humano al aceptar a Ashitaka y al final de la historia es ella quien resulta poseedora de las cualidades que

tanto admiraba en el joven. Aún así rehúsa dejar a su familia adoptiva y elige quedarse en el bosque a pesar de que Ashitaka le pide que vaya a vivir con él a la Ciudad de Hierro. Con este acto, San acepta también su lado animal.

Existen otras películas de Miyazaki que obvian el carácter épico de la fantasía, no existen grandes aventuras en donde el bien se debe enfrentar al mal y el viaje del héroe no es mostrado según los cánones conocidos. Pero, a pesar de ello, se da un viaje y un crecimiento en el interior de los personajes. Se puede apreciar esto en la película *Mi Vecino Totoro*. Al igual que en la mayoría de las películas de fantasía, la historia comienza con una fractura ó rompimiento del mundo de las jóvenes. Ellas se deben mudar de la ciudad al campo y es allí donde comienza su historia. Se puede hacer una comparación con otra película conocida *Alicia en el País de las Maravillas* (1951) basada en los libros *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) y *Through the Looking Glass* (1871) de Robert Louis Stevenson. En ambas, las protagonistas se ven envueltas en un mundo de fantasía, rodeadas de seres mágicos y extraños. La diferencia se encuentra en que Alicia se ve abrumada por el mundo sin sentido en el que se encuentra y busca escaparse de él. Los talentos y cualidades que posee no son suficientes para poder entender y enfrentarse a la lógico absurda de este nuevo mundo. Al final, su aventura es mostrada como producto de un sueño, exaltándose así las cualidades escapistas del género. En cambio, en *Mi Vecino Totoro*, en vez de asustarse y rechazar lo diferente ó extraño, las niñas sienten una curiosidad inocente hacia él. La pequeña Mei incluso va en busca de los seres extraños y se amista con el totoro más grande. Es a través de esta amistad que ellas logran apreciar la vida y la naturaleza con nuevos ojos.

Nuevamente, Miyazaki reúne lo fantástico con situaciones reales para así exaltar la capacidad de las jóvenes de poder enfrentarse a diferentes problemas. En la historia de Satsuki (la hermana mayor), su maduración se da de manera muy particular. Como ya se vio, en la fantasía, la entrada a la adultez de un personaje femenino se puede dar

cuando ésta acepta finalmente su rol dentro de la familia y la sociedad. Deja de lado nociones y fantasías infantiles y asume obligaciones y deberes ligados a la adultez. Al comienzo de la película, Satsuki ya es presentada como una joven que ha aceptado muchas de las responsabilidades de alguien mayor y su crecimiento se da cuando se da cuenta que el rol que cumple (por lo menos en esta etapa de su vida) no necesariamente implica renunciar a su inocencia y su asombro por las cosas que la rodean. A diferencia de su hermana menor, ella no ve de inmediato a los totoro y tampoco va en busca de ellos. Su introducción al mundo mágico se da en un momento donde está sintiendo angustia porque su padre se está demorando en regresar a casa. Las niñas van a esperarlo a la parada del colectivo y mientras esperan comienza a llover. La pequeña Mei se encuentra muy cansada por estar esperando tanto tiempo y Satsuki decide cargarla. Esta escena está cargada de una metáfora que representa la situación de Satsuki. Ella se encuentra sola, en un sitio nuevo, cargando a su hermana menor sobre su espalda. El constante cuidado que le debe dar a su hermana a causa de la ausencia de sus padres, es una carga para la joven quien acepta este rol con alegría. Pero, a causa de ello muchas veces debe sacrificarse y lidiar sola con preocupaciones y situaciones que le resultan abrumantes. Es en este momento donde conoce al totoro quien aparece parado junto a ella. La reacción de ambas niñas ante su primer encuentro con los totoro representa la mentalidad de cada una. Mientras que Mei está fascinada por el ser mágico y no duda en subirse a él, examinarlo y jugar con él, Satsuki no sabe cómo reaccionar y crea un vínculo enseñándole a usar un paraguas. Ella maneja la situación como si estuviera conociendo a un niño menor a ella, recurriendo al lado maternal que ha desarrollado cuidando a su hermana menor.

El crecimiento verdadero de Satsuki se da cuando Mei se pierde y se da cuenta de la importancia que tiene ella en la vida de su hermana ya que, está bajo su cuidado y protección y por un momento de descuido, la vida de Mei corre peligro. Al no poder encontrarla, busca ayuda del totoro. A diferencia de la gran mayoría de historias de

fantasía que posiciona al joven en situaciones altamente fantasiosas en donde existe un momento en donde se debe enfrentar a un ser ó una situación que representa la entrada a la adultez, *Mi Vecino Totoro* utiliza una situación mundana para que la joven logre superar sus miedos y crecer. La protagonista es una joven que está en el umbral de la adultez y cuyas responsabilidades y conciencia de esto están creciendo cada vez más. Al ir en busca de la ayuda del totoro, lo que está haciendo esta historia es exaltar la importancia de la inocencia de un niño y no lo retrata como algo negativo ó pasajero que debe superar la protagonista. Satsuki siente la necesidad de recurrir a la magia para poder enfrentarse a este problema, algo que no hubiera hecho aún estando viviendo en la ciudad. Con esto, se recalca el mensaje principal en casi todas las películas de Miyazaki, en donde la protagonista debe enfrentarse a situaciones nuevas y crecer pero, sin perder su inocencia.

5.3 Temáticas y Usos de Géneros en las Obras de Miyazaki

5.3.1 La Desfamiliarización y la Recuperación en las Películas de Miyazaki

A pesar de que Miyazaki realiza obras de fantasía, ha logrado representar las idiosincrasias de varias culturas en las mismas. Utiliza la fantasía para exaltar las tradiciones y quehaceres del día a día de sociedades antiguas y modernas. Pero también sus obras representan costumbres y tradiciones intrínsecamente japonesas. Esto expone a sociedades extranjeras a la cultura nipona y sirve como recuerdo del pasado para la propia cultura japonesa. Esto es importante porque muchas tradiciones y costumbres están siendo desplazados cada vez más por la tecnología y la globalización.

En este capítulo se desarrollará los temas que Miyazaki abarca en todas sus obras. Pero, primero se expondrá cómo el director plasma estos temas a un nivel narrativo para así pasar al análisis de estos.

Para ello se retomará el concepto de desfamiliarización de Napier. Como se vio, a través de este recurso se crea un asombro y carácter reflexivo en el espectador al disociar la clásica imagen del héroe tradicional, otorgándoles un cuerpo femenino. La autora se concentra en la representación de los personajes pero, Tolkien planteó un concepto que abarca la representación de todos los niveles de la vida humana. Tolkien planteó que el mundo se había convertido en frívolo y deteriorado, en el sentido que el aburrimiento, el hábito y la pérdida de la fe han hecho que las personas pierdan el asombro por las cosas que las rodean. Y planteó una forma de hacer que el lector vuelva a apreciar la vida y asombrarse por ella; a esto lo denominó recuperación. (Tolkien en Attebery, 1992, p. 16). Por ello, para él la fantasía es de suma importancia ya que, a través de ella se les puede proporcionar nuevamente a las persona una emoción de asombro por las cosas cotidianas. La idea tras esto es que gracias a la fantasía se da una fusión entre lo familiar y lo imposible, exaltando las cosas que las personas toman por sentado. Así, por ejemplo, un lago que podría resultar mundano para alguien, se le da una mirada extraordinaria cuando un unicornio toma de él.

Lo que se quiere recalcar de las ideas de tanto Napier como Tolkien es que los conceptos de tanto la desfamiliarización como el de la recuperación se dan por lo general de una manera conciente. El fin último de ellas es impactar al lector/espectador y causar en él un asombro y una nueva conciencia acerca del estado de las cosas.

Aunque el uso de éstas es aplicada ahora en muchas obras tanto cinematográficas como literarias, en la fantasía de Miyazaki (en particular en aquella mostrada en *Mi Vecino Totoro*) se da un quiebre pues, se focaliza más en las idiosincrasias del mundo real que en explotar los elementos fantásticos y el efecto de

estos en el desarrollo y transformación de los protagonistas. El mundo de fantasía no es escenario para que las dos protagonistas emprendan un viaje en el cual van a encontrar obstáculos y enemigos (cosa que es reiterativa en la fantasía), sino que es una plataforma para que no solo puedan crecer y madurar apreciando y relacionándose con su entorno sino también sirve para que ellas mismas aprecien el mundo que las rodea, así posicionándose en el mismo lugar que el espectador. A través de los totoro, las niñas encuentran en ellas una nueva apreciación por la naturaleza y las tradiciones de su cultura. Y, al estar contextualizado en una época pasada, lo que hace es recalcar la pérdida de estas nociones en la sociedad contemporánea.

Basándose en lo visto en el primer capítulo en donde se desarrolló la teoría de la retórica de Brooke-Rose, se puede apreciar la fusión que Miyazaki realiza de la retórica fantástica y la retórica realista. Este uso de la retórica realista en obras de fantasía son utilizadas de manera reiterativa y las obras de Miyazaki no son excepción, aunque éste lo plasma y enfoca de diferente manera.

La yuxtaposición de la retórica realista y fantástica es un recurso utilizado en obras de fantasía especialmente en lo que sería la fantasía indígena en donde se utiliza como fondo de la historia nuestro mundo, ya sea en épocas pasadas ó en tiempos actuales. (Mendlesohn, James, 2009, p. 158). Pero, se considera que hay una diferencia importante entre la gran mayoría de este tipo historias y las obras de Miyazaki. Dentro de la fantasía indígena, el contexto es una herramienta utilizada para explicar los hechos sobrenaturales que se dan en la historia, este es el caso de historias como *Magic Bites* (2007) de Ilona Andrews, en donde la historia se desenvuelve en Estados Unidos contemporáneo pero, éste está plagado de seres fantásticos y de magia. Este contexto sirve para darle razón de ser a la protagonista que forma parte de un grupo gubernamental que se especializa en controlar a estos seres dentro de la sociedad moderna. El contexto sirve como fondo y excusa para el desarrollo de la acción. Este uso

del mundo es una constante dentro de este tipo de fantasía y Miyazaki rompe con esta tradición al proporcionarle al mundo un protagonismo dentro de la historia. Para el director, el mundo no es recurso para que se den los elementos fantásticos y una razón de ser a los protagonistas sino que, los elementos fantásticos sirven para resaltar los elementos mundanos de la realidad.

Este punto es importante porque el director mezcla hechos y personajes que han sucedido y han existido en un tiempo previo al nuestro, anclándose en la historia así creando un contexto altamente realista. Los elementos fantásticos brotan de él creándose una suspensión de la incredulidad en el espectador, de manera momentánea, y así logra apreciar los sucesos extraordinarios que toman lugar en la historia.

Así, en una película como *Mi Vecino Totoro* que se desarrolla en el Japón de los años 50, se presenta primero una sociedad rural y se exalta las costumbres, tradiciones e idiosincrasias de ésta. Luego, se presenta la situación de las dos protagonistas y cómo éstas se enfrentan a este entorno antes de incorporar los elementos fantásticos.

5.3.2 La Ciencia Fantasía

En el capítulo tres se desarrolló la Ciencia Ficción y su relación con la Fantasía. Se vio cómo estos dos géneros se pueden fusionar para crear lo que se conoce como la Ciencia de la Fantasía en donde se puede plantear opciones sociales para el futuro ó en todo caso representar consecuencias de las decisiones que toma la raza humana. Pero, a la misma vez el realizador puede inspirarse de culturas pasadas, representando y criticando la cultura actual.

El ejemplo más claro de esta fusión dentro de la filmografía de Miyazaki se encuentra en *El Castillo en el Cielo*. En ella una joven princesa, Sheeta, es secuestrada por el gobierno pues es la única que puede guiarlos a la ciudad voladora de Laputa.

La sociedad que se representa es una basada en tecnología a vapor. Este tipo de historia es un subgénero de la Ciencia Ficción denominada *steampunk*, en donde la tecnología mostrada puede representar algo superior a lo que hay hoy en día pero, aún está controlado por vapor. En ella también es obvia la presencia de la fantasía ya que, la joven posee un cristal con poderes mágicos que la guía hacia la ciudad. Esta ciudad también es mantenida por un cristal mágico que le da vida a ella y a los robots que habitan en ella. En *El Castillo en el Cielo* Miyazaki yuxtapone la ciencia y tecnología, representantes en la película del progreso y el desarrollo humano con la magia, que representa el pasado, la naturaleza y las tradiciones. Al final de la película Sheeta, junto a su amigo Patzu, deciden utilizar un hechizo para destruir la ciudad para que así no caiga en manos del coronel Muska quien la quiere utilizar para gobernar a la tierra.

Con este hechizo, los robots y todo lo tecnológico dentro de la ciudad son destruidos pues, el árbol gigante que se encuentra en su corazón protege a la flora y fauna que habitan en ella. Con ello, Miyazaki reafirma su posición con respecto a la importancia del rol de la naturaleza y del pasado en la sociedad. Pero, como es común en sus obras, no quita la importancia de la tecnología ya que gracias a ella, los niños pueden escaparse de la ciudad, utilizando una nave para ello.

Con la Ciencia de la Fantasía, Miyazaki pudo una vez más fusionar dos opuestos, representando una sociedad dependiente de la tecnología pero, que necesita acordarse de la importancia de su pasado y de la naturaleza, y esto lo hace a través del elemento de la magia dentro de la narración.

5.3.3 Lo Grotesco

Como se vio en el capítulo 3, lo grotesco se utiliza para crear terror ó incomodidad en el espectador. Se utilizan elementos conocidos por el hombre pero se fusionan de tal

manera que resultan a su vez extraños. En lo que es el Anime, los elementos de éste están usualmente ligados con lo que son los géneros de terror o el *Hentei*.

Miyazaki utiliza estos mismos elementos dentro de algunas de sus películas de fantasía. En *El Viaje de Chihiro*, el uso de lo grotesco es aparente cuando la joven protagonista se encuentra inmersa en otro mundo. Ella se ve rodeada de espíritus y dioses extraños que en un principio le causan terror. Como ya se mencionó, el personaje que está más envuelto en representaciones de lo grotesco es Yubaba. Tanto su físico como los seres que la rodean causan repulsión tanto en Chihiro como en el espectador. Esto se hace para exaltar el peligro que representa la bruja y para remarcar las diferencias tanto físicas como de carácter de la protagonista y de Yubaba. Esto se hace pues, como ya se vio, Yubaba no es un personaje intrínsecamente malo. Al mostrar sus cualidades buenas, esto crea un choque en el espectador pues, cómo es físicamente y cómo está actuando, no va de acuerdo a lo que usualmente se espera en este tipo de películas animadas.

El resto de los seres en el mundo encantado también son representados de una manera grotesca. Esta representación se da mediante el uso de la metamorfosis. El Sin-Cara, un ser que se esconde tras una máscara y una túnica y que ayuda a Chihiro en los momentos de más peligro es mostrado en una primera instancia como alguien inofensivo que muestra un interés hacia la protagonista. Pero, pronto se ve su verdadero poder cuando, enloquecido por la avaricia de las personas, comienza a devorarse todo cuanto encuentre, incluyendo los empleados de la casa de baño. Paulatinamente, se va desfigurando y queriendo consumir a más personas. Su transformación es metáfora de la avaricia dentro de la sociedad. De una persona bien intencionada y humilde, se descontrola en un nivel físico como emocional. Su deseo por consumir es apaciguado solo cuando Chihiro hace que salga de la casa de baño.



Figura 7: Fotograma de la película *El Viaje de Chihiro*. Fuente: Miyazaki.H (2001). *W El Viaje de Chihiro [dvd]*. Japón

Otro personaje grotesco es el dios del olor, que entra a la casa de baño para ser limpiado. Es un ser gigante, sin forma cuyo olor y figura espanta a todos. Chihiro es dada la tarea de limpiarlo y tras hacer esto se llega a saber que en verdad era un dios de agua que había sido contaminado por los humanos.

A diferencia de las demás utilizaciones de lo grotesco, el fin último de Miyazaki no es causar rechazo ó terror dentro del espectador sino que su propósito es incitar en él un aprecio por la belleza de la naturaleza y de la vida yuxtaponiéndolo con las imágenes perturbadoras que él crea y desarrollando las personalidades de cada personaje que son muchas veces contrarias a su exterioridad.

5.3.4 Personajes Antropomorfos y Zoomorfos

“En muchas de las películas encontramos animales como personajes, la mayoría de las veces totalmente antropomorfizados y, por tanto, con un rol de género identificable.” (Palencia Villa 2006. p.146).

En las investigaciones de la autora Palencia Villa, se concluyó que varios personajes dentro de la animación infantil tienden a ser representados como animales. Esto no quita que éstos no tengan roles de género identificables. Los personajes masculinos y femeninos, a pesar de ser animales, por lo general siguen las mismas pautas de género que sus contrapartes humanas, caso que se ve en las películas de Disney como *Bambi* (1942), *Robin Hood* (1972), *Los Rescatadores* (1977), y *El Rey León* (1995). A pesar de los diferentes contextos y personajes en estas historias, el Viaje del Héroe y la representación masculina y femenina por lo general no varía. A su vez, al tener personalidades intrínsecamente humanas, estos personajes son encasillados en roles de personajes buenos ó malos, tal como se hace con la mayoría de los personajes humanos.

En cuanto a las películas de Disney, existen excepciones, como en el caso de *The Recuers Downunder* (1990), en donde un niño debe salvar la vida de un águila dorado. A diferencia de los demás animales dentro de la película, no es representado de manera antropomorfa. A pesar de ello, es caracterizado como un ser noble y bueno que llega a querer al joven protagonista. Si en estas películas están presentes personajes humanos, estos por lo general están incluidos en el mundo animal. Ellos pueden hablar y comunicarse entre ellos y coexisten con cierta armonía. Esto se da en películas como *El Libro de la Selva* (1967), *Tarzán* (1999), *Cinderella* y *Snow White*. En ellas, es común ver a los animales como ayudantes de los humanos que protagonizan la historia.

Los animales plasmados en las películas de Miyazaki tienen características humanas en que pueden hablar y razonar pero, el director extirpa de ellas las cualidades nobles y caricaturescas con las cuales Disney tiende a retratarlos. En *La Princesa Mononoke*, los animales están dispuestos a luchar contra los humanos para proteger su hogar. La única que se puede comunicar con ellos es San quien fue criada por un espíritu del bosque. A pesar de ello, su madre adoptiva, Moro, es una presencia amenazadora y

peligrosa. En la versión en japonés, Moro tiene una voz masculina pero, San se refiere a ella como madre. A diferencia de las películas de Disney, Moro no tiene ninguna cualidad antropomorfa (excepto que se puede comunicar con San y Ashitaka pero esto lo hace mediante telepatía y no moviendo sus labios como se suele hacer en este tipo de película). A pesar de amar a su hija, ella amenaza con matar a Ashitaka si éste vuelve al bosque. En ella está representada una visión protectora, recelosa y peligrosa de la naturaleza. Moro protege de manera violenta a sus hijos e incluso muere por ellos y nunca se sabe si va a mostrar piedad ó desprecio hacia Ashitaka. Es tan impredecible como cualquier animal.

A diferencia de la gran mayoría de las películas de Disney que, por lo general, representan una visión de inclusión en sus películas en donde el hombre y los animales pueden vivir en relativa armonía. En películas como *La Princesa Mononoke*, el director japonés acentúa las diferencia entre estos dos y mantiene que uno no puede vivir en el mundo del otro pero, que se deberá ver la forma de crear un equilibrio justo a pesar de ello.

En cuanto a los personajes zoomorfos en las películas de Miyazaki, estos abundan en películas como *El Viaje de Chihiro*, *La Casa Ambulante de Howl* y *Porco Rosso*. En todos ellos hay personajes humanos con atributos animales. Esta representación se da de dos maneras: 1) Los personajes humanos son transformados en figuras zoomorfas que representan sus vicios humanos más notables. Este es el caso de los padres de Chihiro quienes son personas egoístas, avaras y materialistas. Cuando cruzan al mundo encantado, lo único que les importa es comer y por ende, se convierten en cerdos. 2) Los personajes humanos toman un cuerpo animal porque en esta forma se sienten más libres y cómodos. Un ejemplo de esto se encuentra en Howl, quien es un brujo poderoso pero inmaduro. Éste se convierte en ave para poder luchar contra las

fuerzas del mal. Su transformación a humano se hace cada vez más difícil porque en su estado animal puede olvidarse de quién es verdaderamente. Encuentra la libertad siendo un animal pero, con la ayuda de la protagonista reconoce la necesidad de permanecer humano y de quedarse con sus seres queridos.

Muchas películas animadas con este tipo de personaje, desarrollan la historia de algún personaje que se transforma físicamente ó que adquiere alguna cualidad animal. Por lo general, su personalidad queda intacta e intenta buscar una forma de regresar a su cuerpo humano. En las películas de Miyazaki, estos personajes son transformados a nivel físico y emocional ó de carácter. Se convierten literalmente en animales que no se acuerdan de quiénes son y que prefieren su vida animal a la de la vida humana (la única excepción siendo la de Porco Rosso). En ellas deben conocer a alguien que les haga recordar lo que es ser humano nuevamente u otro personaje debe encontrar la forma de transfórmalos de vuelta pero, aún así nunca pierden su lado animal incluso cuando vuelven a su estado humano. Los padres de Chihiro nunca se acuerdan lo que les pasó y siguen siendo los mismos incluso después de su transformación pero es Chihiro quien tiene un nuevo respeto y apreciación hacia ellos, ya que casi los pierde gracias a su avaricia y descuido.

5.3.4 La Representación de la Naturaleza

En todas las obras del director japonés se hace referencia en menor o mayor grado a la naturaleza, y más específicamente a la relación del hombre con ella. Miyazaki desarrolló a una temprana edad una conciencia con respecto a los efectos del hombre sobre la naturaleza pues fue testigo de la destrucción de su país. Esta destrucción se vio manifestada por las causas comunes de una guerra (la muerte de sus compatriotas, la destrucción de viviendas y campos por fuego y redadas armadas, la polución del suelo,

agua y aire a causa del transporte militar, etc), pero, también se dio a través de las consecuencias de los ataques de las bombas nucleares. Japón ha sido el primer y único país que fue sometido a este tipo de ataque, cuyas consecuencias siguen manifestándose hasta el día de hoy.

Esta preocupación por la naturaleza se encuentra de manera muy explícita en su obra. Él recalca en ellas las consecuencias de la guerra para tanto la humanidad como para la naturaleza. Pero, a pesar de ello y lo que lo diferencia de muchos realizadores como Katsuhiro Otomo, Mamoru Oshii, Hideaki Anno es que no se opone por completo al desarrollo industrial y tecnológico, los cuales inevitablemente suelen estar ligados al tema bélico. Los tres realizadores previamente mencionados plantean que la relación entre hombre y tecnología terminará con la destrucción de éste ó en todo caso la raza humana estará en algún momento completamente a la merced de esta tecnología. Este punto de vista se puede ver claramente en sus obras *Akira*, *Ghost in the Shell* y *Neo Genesis Evangelion* respectivamente. Se debe aclarar que al tratarse de las consecuencias que podría tener la tecnología en algún futuro, las tres obras forman parte del género de la Ciencia Ficción. Tanto Otomo como Oshii representan sociedades que han sido intrínsecamente cambiadas de manera negativa por tanto la guerra como el avance tecnológico.

En cambio, Miyazaki reconoce la necesidad de los avances en la industria y en la tecnología para el mejoramiento de la vida del hombre y plantea en casi todas sus obras una reconciliación entre el hombre en vías de la industrialización ó ya completamente industrializado y el medio ambiente. Por lo general, la esperanza por esta reconciliación está representada en sus protagonistas. Uno de los casos más representativos se ve nuevamente en *Nausicaa en el Valle del Viento*, en donde la protagonista vive en un mundo que ha sido devastado a causa de la mano del hombre y ahora la naturaleza presenta una amenaza ya que, las zonas del mundo donde hay vida vegetal emiten

esporas que son letales para el hombre. La población humana que queda se encuentra dividida y está en una constante batalla entre ella misma y la naturaleza. La protagonista está empeñada en encontrar una cura para las emisiones venenosas y así darle esperanza a la raza humana de poder vivir en armonía sin tener que luchar entre sí por territorio.

La necesidad de encontrar un balance entre la naturaleza y la industrialización se da probablemente por la fusión que existe en el país del director entre la religión *Shinto* que, como ya se ha visto, se base en una reverencia por la naturaleza y, una exaltación de la tecnología y la ciencia, propio de uno de los países más tecnológicamente desarrollados del mundo. Para el director japonés debe existir alguna clase de reconciliación entre ambas pues, sino significaría el derrumbamiento de una sociedad altamente contradictoria.

Conclusiones

El desarrollo de este trabajo tuvo como objetivo identificar las cualidades didácticas dentro de las películas animadas del director y animador japonés Hayao Miyazaki, resaltando su visión de vida y cómo éste es plasmado en sus obras. También se quiso comprobar si ha podido subvertirse contra las características de la fantasía que están presentes en películas animadas especialmente aquellas influenciadas por Disney, quien fue y sigue siendo una influencia predominante en la animación, y contra los estereotipos y cánones establecidos en el género del anime.

Para ello se trazó los principios del género de la fantasía para así lograr entender su importancia dentro de las sociedades antiguas y su influencia en el mundo contemporáneo.

De la investigación y análisis que se hizo del género de la fantasía se pudo reconocer que este género, al igual que todos los géneros artísticos, es uno que se encuentra en un constante proceso de evolución. Pero, éste a diferencia de los otros se basa en la delimitación de sus cánones. A medida que se le va imponiendo ciertas características, personajes e historias, se vuelve propensa a convertirse en un género caracterizado por fórmulas estereotipadas, lo cual hace que el realizador tenga que someterse a ellas ó encontrar una forma de utilizarlas de una manera innovadora pero aún manteniendo sus mismos elementos para que siga teniendo un carácter reconocible para la audiencia.

A partir de esta conclusión, se volcaron estos principios de la fantasía al género de la animación y así se pudo apreciar el vínculo inherente que existe entre estos dos. Los comienzos de la animación otorgaron a la fantasía un medio visual en movimiento que ayudó a los realizadores experimentar con ambos, sentándose las bases de tanto la fantasía audiovisual como las de la animación.

Luego, se centró en la cultura nipona y el desarrollo del Anime en ella. Ésta, al igual que la animación occidental, está plagada de estereotipos y fórmulas que a su vez, se considera aún más difícil de cambiar porque, no solo forman parte de la cultura nipona sino porque también fueron participes de originar un nuevo movimiento cultural dentro de la sociedad japonesa.

En base al análisis que se hizo, se considera que Miyazaki adoptó los elementos característicos de la fantasía y del Anime y, sin cambiar sus cualidades externas, les dio una mayor profundidad y en algunos casos logró incluso cambiar la significación inicial con el cual fueron creados.

Esto se dio por varios factores. El primero, siendo el pasado histórico de su país, en donde se dio una fusión entre varias religiones que les brindó al país una mirada particular de la vida y también de la mujer. El segundo tiene que ver con la perspectiva que el director tiene acerca de la vida, que se fue desarrollando por las experiencias vividas como también por influencias de otros fantasistas como Disney. Este último motivó al director a representar a los personajes de una manera radicalmente distinta a él. Miyazaki terminó despreciando las historias y personajes de Disney ya que considera firmemente que subestima las necesidades y gustos de los niños.

Aunque Miyazaki también realiza películas para niños, se diferencia de Disney en que no le quita ninguna connotación fuerte, ni diluye el mensaje original de la historia que usualmente es uno serio y en algunas ocasiones perturbador con motivos y representaciones de personajes caricaturescas, tiernas y/o irreales. El director japonés presenta por lo general películas simples pero con personajes complejos e historias ricas en subtexto que pueden ser apreciadas en diferentes niveles por espectadores de cualquier edad.

Disney a su vez proporciona una mirada adulta de lo que debería ser el mundo y cómo deberían estar representados los personajes en historias de animación. Mientras

que Miyazaki intenta ver el mundo a través de los ojos inocentes de niño, exento de presiones sociales y culturales. Así intenta lograr un aprecio y asombro acerca del mundo por parte del espectador.

Las obras de fantasía de otras partes del mundo utilizan la estructura y personajes europeos, Miyazaki rompe con esto basándose en concepciones de su propia cultura, incluso cuando utiliza personajes y escenarios foráneos. Los objetivos y la transformación de estos personajes se someten a una visión oriental. De esto, otros fantasistas pueden aprender y utilizar sus propios cuentos tradicionales y la visión del mundo de sus ancestros para crear historias.

Se considera que las obras de Miyazaki son importantes ya que representa a tanto lo ajeno (la cultura occidental) como lo propio.(la cultura oriental). Se apodera de construcciones narrativas, personajes y elementos de la fantasía de ambas culturas y se subvierte en cuanto al uso narrativo y la representación de los personajes. Él es un claro ejemplo de cómo un realizador puede utilizar elementos fantásticos de diferentes culturas para crear obras originales, ejemplificado en las películas de *Nausicaa en el Valle del Viento*, *Porco Rosso*, *El Castillo Ambulante de Howl*, *Kiki, la Aprendiz de Bruja* y *El Castillo en el Cielo*. También muestra cómo se puede utilizar la cultura de donde proviene un individuo sin tener que basarse en nociones, ni elementos extranjeros. Así se puede dar a conocer la cultura propia de cada realizador y se podrá lograr aportar nuevos elementos, personajes y puntos de vista a la fantasía cinematográfica. Esto lo ejemplifica en películas como *Mi Vecino Totoro*, *La Princesa Mononke* y *El Viaje de Chihiro*.

Quizás, el mayor aporte que ha logrado Miyazaki se encuentra en la representación de una protagonista joven que está por entrar a la adultez. En algunas de sus películas utiliza como base una estructura típica de un héroe masculino de fantasía pero, introduciendo personajes que mezclan cualidades estéticas y narrativas de

personajes femeninos del Anime. Pero, a pesar de ello, también se aleja de una representación típica de este tipo de figura ya que, mezcla una inocencia y vulnerabilidad pertenecientes a personajes shojo con una madurez y serenidad usualmente atribuidas a personajes mayores. Así logro crear un nuevo tipo de personaje femenino dentro de la animación y la fantasía. A su vez, desarrolló personas e historias que presentan elementos fantásticos cuyo fin último es demostrar los talentos de las jóvenes protagonistas en situaciones ordinarias, exaltando la necesidad de crecer y madurar pero, sin perder la inocencia y el asombro por el mundo.