



TESIS DOCTORAL

VALORES ECOLÓGICOS A TRAVÉS DE LA MITOLOGÍA
EN LAS PELÍCULAS DE STUDIO GHIBLI.
PERSPECTIVAS DESDE LA DIDÁCTICA DE LA
LENGUA Y LA LITERATURA

BEATRIZ DURÁN GONZÁLEZ

PROGRAMA DE DOCTORADO EN INFORMACIÓN Y
COMUNICACIÓN

CONFORMIDAD DEL DIRECTOR:

Eloy Martos Núñez

Esta tesis cuenta con la autorización del director/a y codirector/a de la misma y de la Comisión Académica del programa. Dichas autorizaciones constan en el Servicio de la Escuela Internacional de Doctorado de la Universidad de Extremadura.

(2024)

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

“En la época de mis abuelos, se creía que los espíritus existían en todas partes, en los árboles, ríos, insectos, pozos, en cualquier cosa (...) Me gusta la idea de que todos deberíamos atesorarlo todo porque los espíritus podrían existir allí y porque hay una especie de vida en todo”.

Hayao Miyazaki

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

1. INTRODUCCIÓN	14
1.1. JUSTIFICACIÓN	15
1.2. OBJETIVOS	19
2. MARCO TEÓRICO	22
2.1. CULTURA ECOLÓGICA Y SU EVOLUCIÓN	23
2.1.1. CULTURA DEL AGUA	26
2.1.2. CULTURA DEL BOSQUE	30
2.2. DINÁMICAS DE CAMBIO EN RELACIÓN A LOS PROBLEMAS MEDIOAMBIENTALES	37
2.2.1. ESTRATEGIAS INTERNACIONALES: OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE	41
2.2.2. ESTRATEGIAS EDUCATIVAS: EDUCACIÓN AMBIENTAL	44
2.3. LA ECOCRÍTICA: CONCEPTO Y CARACTERÍSTICAS.....	50
2.3.1. NUEVA PERSPECTIVA: EL ECOFEMINISMO	53
2.3.2. HACIA UNA CULTURA SOSTENIBLE A TRAVÉS DE LA MITOLOGÍA	57
2.3.3. LA MITOLOGÍA COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA PARA GENERAR VALORES ECOLÓGICOS	61
2.4. APROXIMACIÓN AL TÉRMINO ANIME.....	66
2.4.1. EL ANIME COMO ELEMENTO INTERCULTURAL Y TRANSCULTURAL	69
2.4.2. CULTURA JAPONESA EN EL ANIME: MITOLOGÍA Y FOLKLORE	71
2.5. STUDIO GHIBLI: ORIGEN Y EVOLUCIÓN	77
2.5.1. LA MITOLOGÍA PRESENTE EN STUDIO GHIBLI	84
2.5.2. LA CONCEPCIÓN DE LA NATURALEZA EN LAS PRODUCCIONES DE GHIBLI	87
2.5.3. LA FIGURA FEMENINA EN GHIBLI	91

2.6. INVESTIGACIONES RELACIONADAS.....	98
3. METODOLOGÍA	110
4. PRIMERA PARTE. ANÁLISIS DE LAS PELÍCULAS DE STUDIO GHIBLI: DESCRIPCIÓN Y ELEMENTOS MITOLÓGICOS	114
4.1. ANÁLISIS DE NAUSICAÄ DEL VALLE DEL VIENTO (1984).....	115
4.2. ANÁLISIS DE EL CASTILLO EN EL CIELO (1986).....	124
4.3. ANÁLISIS DE MI VECINO TOTORO (1988).....	135
4.4. ANÁLISIS DE POMPOKO (1994).....	147
4.5. ANÁLISIS DE LA PRINCESA MONONOKE (1997).....	158
4.6. ANÁLISIS DEL VIAJE DE CHIHIRO (2001).....	170
4.7. ANÁLISIS DE PONYO EN EL ACANTILADO (2008).....	187
4.8. ANÁLISIS DE ARRIETY Y EL MUNDO DE LOS DIMINUTOS (2010). 197	
4.9. ANÁLISIS DE EL CUENTO DE LA PRINCESA KAGUYA (2013).....	205
5. SEGUNDA PARTE. SENSIBILIZACIÓN HACIA LA NATURALEZA A TRAVÉS DE LA MITOLOGÍA PRESENTE EN LAS PELÍCULAS DE STUDIO GHIBLI	216
5.1. ACCIONES QUE ROMPEN EL EQUILIBRIO DE LA NATURALEZA ..	217
5.2. CUALIDADES DE LA NATURALEZA	230
5.3. RELACIÓN ENTRE MUJER Y MEDIO AMBIENTE.....	242
6. CONCLUSIONES.....	251
BIBLIOGRAFÍA	262
FILMOGRAFÍA.....	285
ANEXOS	289

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Hayao Miyazaki e Isao Takahata trabajando en escenas de Lupin III en 1971.	77
Imagen 2. Hayao Miyazaki, Thosio Sozuki e Isao Takahata.	79
Imagen 3. Mar putrefacción en Nausicaä del Valle del Viento (1984).....	119
Imagen 4. Representación de los ohms en el film de Nausicaä del Valle del Viento (1984)	121
Imagen 5. Representación de Nausicaä en Nausicaä del Valle del Viento (1984).....	122
Imagen 6. Aeronave con forma de pájaro en El castillo en el cielo (1986).....	128
Imagen 7. Las raíces del árbol de Laputa cubiertas y posteriormente liberadas en El castillo en el cielo (1986).....	129
Imagen 8. Zorros-ardillas posadas en el hombre de un robot en El castillo en el cielo (1986)	131
Imagen 9. Minonohashi en El castillo en el cielo (1986)	132
Imagen 10. Cameo de Totoro en la película de Toy Story 3 (2010)	139
Imagen 11. Árbol habitado por los totoros rodado con una shimenawa en Mi Vecino Totoro (1988).....	141
Imagen 12. Mei y Satsuke junto con los totoros realizando un baile para hacer crecer árboles y otras plantas en Mi Vecino Totoro (1988).....	141
Imagen 13. Mei y Satsuki refugiándose debajo de un santuario con una estatua de un Jizo-bosatsu en la película de Mi vecino Totoro (1988).	142
Imagen 14. Los susuwatari se asustan con la presencia de Mei en Mi Vecino Totoro (1988).	144
Imagen 15. Aparece Nekobasu para recoger a Totoro en Mi Vecino Totoro (1988)...	145

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Imagen 16. Celebración del Fudaraku Tokai en la película de Pompoko (1994)	152
Imagen 17. Un tanuki transformado en una estatua en el film de Pompoko (1994)	152
Imagen 18. Estatua de un tanuki en la puerta de un local en Japón.	152
Imagen 19. Tanukis representados de forma realista en el film de Pompoko (1994). .	154
Imagen 20. Tanukis dibujados como caricaturas en el film de Pompoko (1994).	154
Imagen 21. Tanukis como seres antropomórficos en Pompoko (1994)	154
Imagen 22. Un kitsune transformado en un humano intenta convencer al dueño del parque de atracciones en Pompoko (1994).....	155
Imagen 23. Ceremonia de los kitsune en Pompoko (1994).....	156
Imagen 24. El manantial en La Princesa Mononoke (1994)	163
Imagen 25. San tapando su rostro con la máscara en La princesa Mononoke (1997)..	164
Imagen 26. Los kodomas en La Princesa Mononoke (1994)	165
Imagen 27. Los lobos en La Princesa Mononoke (1994).....	166
Imagen 28. Shishigami como ciervo y como el caminante nocturno en el film de La princesa Mononoke (1997).....	167
Imagen 29. Okkoto poseído por el Tatarigami en el film de La princesa Mononoke (1997)	168
Imagen 30. Nago poseído por el Tatarigami en el film de La princesa Mononoke (1997)	168
Imagen 31. Estatua de la rana expulsando agua en El viaje de Chihiro (2001)	176
Imagen 32. Altares denominados Hokora en el film de El viaje de Chihiro (2001). ...	177
Imagen 33. Torii apoyado en un árbol en el film de El viaje de Chihiro (2001).....	177
Imagen 34. Escultura Dosojin en el film de El viaje de Chihiro (2001).	177

Imagen 35. Haku en forma de dragón y de niño en el film de El viaje de Chihiro (2001).	179
Imagen 36. Okusare-Sama antes y después del baño en el film de El viaje de Chihiro (2001).	180
Imagen 37. Susuwatari comiendo en el film de El viaje de Chihiro (2001).....	180
Imagen 38. Kaonashi absorbido por el consumismo en El viaje de Chihiro (2001). ...	182
Imagen 39. Kaonashi después de comer el pastel de hierbas en El viaje de Chihiro (2001)	182
Imagen 40. Zeniba en El viaje de Chihiro (2001).	184
Imagen 41. Yubaba en El viaje de Chihiro (2001).....	184
Imagen 42. Pergamino con el dibujo de Tsuchigumo (siglo XIII).....	185
Imagen 43. Kamaji trabajando en las calderas en el film de El viaje de Chihiro (2001)	185
Imagen 44. Arco Torii en la escena de los créditos finales de la película Ponyo en el acantilado (2008).....	191
Imagen 45. Ponyo en forma de pez con cabeza de niña en la película Ponyo en el acantilado (2008).....	193
Imagen 46. Umibôzu junto con Fujimito en la película Ponyo en el acantilado (2008)	193
Imagen 47. Granmamare junto con Fujimoto en la película Ponyo en el acantilado (2008)	195
Imagen 48. La habitación de Arrietty en la película de Arrietty y el mundo de los diminutos (2010).	200
Imagen 49. Carpa en el río en la película de Arrietty y el mundo de los diminutos (2010).	201

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Imagen 50. Los incursores huyendo en la película de Arrietty y el mundo de los diminutos (2010).	202
Imagen 51. Kaguya huyendo del palacio en El cuento de la princesa Kaguya (2013).	208
Imagen 52. Kaguya en su jardín del palacio en El cuento de la princesa Kaguya (2013).	211
Imagen 53. Puente en el jardín del palacio en El cuento de la princesa Kaguya (2013).	212
Imagen 54. Kaguya bajo un cerezo en flor en El cuento de la princesa Kaguya (2013).	213
Imagen 55. Representación de Kaguya en El cuento de la princesa Kaguya (2013)...	214
Imagen 56. Contaminación del suelo/tierra en Nausicaä en el Valle del Viento (1984)	219
Imagen 57. Fujimoto entorpecido por numerosos vertidos humanos en Ponyo en el acantilado (2008).....	221
Imagen 58. Ponyo atrapada en el frasco de cristal en el film de Ponyo en el acantilado (2008)	221
Imagen 59. Fujimono con su máquina de hidratación en el film de Ponyo en el acantilado (2008).....	222
Imagen 60. El nivel del mar comienza a subir en el pueblo de Sosuke en Ponyo, en el acantilado (2008).....	223
Imagen 61. Moro herida por un arma humana en La princesa Mononoke (1997).....	224
Imagen 62. Nido que salva en robol en Laputa en El castillo en el cielo (1986).....	227
Imagen 63. Un robot incendia la fortaleza de Muska en El castillo en el cielo (1986)	228
Imagen 64. La aldea antes y después de que el agua comenzara a surgir en El viaje de Chihiro (2001).	234

Imagen 65. Ponyo dentro de la bola de agua en Ponyo, en el acantilado (2008)	234
Imagen 66. El origen de la vida en el laboratorio de Fujimoto en Ponyo, en el acantilado (2008)	235
Imagen 67. Shishigami dotando de vida el suelo mientras anda en La Princesa Mononoke (1997)	235
Imagen 68. Casa de baños de El viaje de Chihiro (2001).....	238
Imagen 69. Fujimoto viviendo en el fondo marino en Ponyo, en el acantilado (2008)	239

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Géneros del anime según la temática, el formato y el destinatario.	68
Tabla 2. Filmografía de Studio Ghibli desde su fundación hasta la actualidad.....	82
Tabla 3. Características de las mujeres en las películas de Studio Ghibli.....	94
Tabla 4. Ficha técnica de Nausicaä del Valle del Viento (1984).	115
Tabla 5. Ficha técnica de Mi Vecino Totoro (1988).	135
Tabla 6. Ficha técnica de Pompoko (1994).	147
Tabla 7. Criaturas mitológicas niponas en las que se transformaron los tanukis en Pompoko (1994).	150
Tabla 8. Ficha técnica de La Princesa Mononoke (1997).	158
Tabla 9. Ficha técnica de El Viaje de Chihiro (2001).	170
Tabla 10. Ficha técnica de Ponyo en el acantilado (2008).	187
Tabla 11. Ficha técnica de Arrietty y el mundo de los diminutos (2010)	197
Tabla 12. Ficha técnica de El cuento de la princesa Kaguya (2013).....	205

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

1. INTRODUCCIÓN

1.1.JUSTIFICACIÓN

El patrimonio cultural inmaterial se ha visto afectado por la globalización creciente y también por la falta de apoyo y aprecio. Este acontecimiento posee grandes consecuencias negativas para el ser humano, ya que el patrimonio cultural inmaterial es un importante factor que contribuye al diálogo entre las diferentes culturas y promueve el respeto entre ellas, además, transmite grandes cantidades de conocimientos y técnicas necesarias para el día a día, etc. Por lo tanto, la UNESCO (2011) indica que “si queremos mantenerlo vivo, debe seguir siendo pertinente para una cultura y ser practicado regularmente en las comunidades y por las generaciones sucesivas” (p.6).

Dentro de todos los elementos que conforman el patrimonio cultural inmaterial se encuentran “los conocimientos y usos relacionados con la naturaleza”. En la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de 2003, la UNESCO reconoce que está en grave peligro, pues muchas comunidades adoptan medidas puramente económicas, dejando de lado las tradiciones o costumbres, perdiendo así esos conocimientos y prácticas que se han ido transmitiendo de generación en generación y que permiten un buen entendimiento entre la naturaleza y el ser humano.

Para evitar esta situación de degradación, Campos y García (2017) resaltan la necesidad que tienen los niños de aprender a “leer” la naturaleza que les rodea, para que no cometan los mismos errores que los adultos del presente y puedan mejorar el futuro. Una posible alternativa es el uso de la literatura, ya que la educación literaria puede ser una gran aliada de la educación ambiental, ayudando al alumnado a tomar actitudes más activas. En concreto, diversos autores consideran la mitología en la educación ambiental como algo efectivo, ya que el mito podría ayudar al alumnado a comprender ideas como que el ambiente está continuamente cambiando, es decir, no permanece estático y es fácil de alterar de forma natural o a través de la mano del hombre, produciendo así consecuencias inesperadas (Mariolakos, Kranioti, Markatselis & Papageorgiou, 2006). Además, Martos (2012) añade que el mito trata temas como la sostenibilidad, la ética y la necesidad de salvaguardar ese patrimonio, cuestiones que hay que abordar en las aulas puesto que están señalizadas en el currículum de primaria.

Japón es un ejemplo de la influencia que puede ejercer la tradición folklórica y mitológica (Redondo, 2020). Es fascinante como una cultura tan avanzada

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

tecnológicamente, posea tanta vinculación con la naturaleza. Li (2018) concretamente definía así la importancia de la naturaleza en la cultura japonesa:

En la cultura japonesa, la naturaleza no es algo ajeno a la humanidad, forma parte de nosotros. Y la necesidad de mantener la armonía entre ambas se refleja en todos los aspectos de la vida, desde el diseño de jardines que incorporen el paisaje natural, al diseño de casas con una imagen difuminada por dentro y por fuera, usando pantallas de papel traslúcido, En las casas tradicionales japonesas puedes cerrar la puerta sin que por ello dejes de oír el canto de los pájaros o el susurro de la brisa. (p.24)

En resumen, esta conexión se puede observar tanto en sus expresiones artísticas como en su día a día. Además, Redondo (2020) indica que conocer la relación de otras culturas con la naturaleza, ayuda a los niños a forjar una conciencia medioambiental mucho más sólida.

Una estrategia para mostrar el folclore nipón a los niños y que les parezca interesante es a través de las numerosas series de animación y películas, mundialmente conocidas estas producciones como anime, las cuales tienden a reflejar los problemas ambientales de forma bastante fiel. Además, como bien afirmó McLuhan (1973) hoy día las películas se realizan con tal grado de madurez que en ocasiones puede alcanzar el nivel de los textos escolares, con la ventaja de que es una forma de facilitar al estudiante su disfrute.

En relación al anime, señalar que esta elección ayuda a destruir esos falsos mitos arraigados al anime: “las animaciones japonesas es violencia y sexo”. Estas creencias surgieron a partir de los años 80 cuando en las televisiones españolas se comenzaron a emitir series destinadas a un público adulto en horario infantil, sin embargo, estas producciones en Japón eran visualizadas a altas horas de la madrugada. Este acontecimiento es producto de la concepción de que los dibujos animados solo están destinados para los niños (Fortes, 2017).

Dentro de la amplia variedad de anime, se ha seleccionado a las producciones audiovisuales de Studio Ghibli como enlace entre mitología y medio ambiente. Esta elección es debida a la visión ecologista que se aprecia en numerosas películas elaborada por esta compañía, donde se percibe la naturaleza como un ser cargado de vida (Vázquez,

2019), logrando así un equilibrio entre hombre y naturaleza (Núñez, 2010). Esta imagen del medio ambiente es generada por las influencias de las tradiciones niponas, en concreto de las creencias del budismo y del sintoísmo, pero sin llegar a un adoctrinamiento religioso (Fortes, 2018). Entre otros aspectos, el sintoísmo aporta respeto hacia la naturaleza, ya que considera que todo elemento del medio confiere divinidad. En cuanto al budismo, por su parte contempla la idea de que se debe lograr el equilibrio entre hombre y hábitat para comprender “la verdad”, por ello, todo lo que conforme la naturaleza, debe ser cuidado, ya que forma parte de nuestro hábitat (Míguez, 2014).

Por otro lado, cabe señalar que Studio Ghibli es una de las compañías que ha marcado un antes y un después en la animación japonesa, ya que las encargadas de intentar equilibrar la relación entre humanos y naturaleza son las mujeres. Además, lo más destacado es que no muestran a mujeres sometidas a una figura masculina, sino que desempeñan roles independientes, fuertes y reales (Rivero, 2019). Por lo tanto, sus producciones son una reivindicación de ecofeminismo, dado que se aprecian valores ecológicos y feministas enlazados entre sí.

Por último, hay que destacar que, hasta la fecha de hoy, las investigaciones más relevantes sobre el estudio de animación que nos concierne se han centrado en un único cineasta, Hayao Miyazaki. Sin embargo, Studio Ghibli no está conformado por una única persona, sino que ha tenido en sus filas hasta un total de cinco directores de películas: Isao Takahata, Goro Miyazaki, Hiromasa Yonehavirus, Hiroyuki Morita y Yoshifumi Kondo. Es cierto que las producciones con mayor impacto han sido las dirigidas por Miyazaki, pero esta investigación no se centra en los films que más reconocimiento hayan tenido, sino en el contenido enriquecedor que posean. Por ello, se han seleccionado aquellas películas que hagan uso de elementos mitológicos para conseguir una mayor concienciación ecológica.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

1.2.OBJETIVOS

Actualmente, el medioambiente está ganando mayor atención por parte de diversas organizaciones internacionales y gobiernos, poniendo especial miramiento en el uso indebido de los recursos que nos ofrece la naturaleza. Además de dichos organismos, la población también experimenta cierta preocupación y cada vez son más individuos los que levantan la voz. Sin embargo, muy pocos son los que llevan a cabo acciones que promuevan el cambio. Una de las posibles causas que provoca esa inactividad por parte del hombre en la lucha por mantener estos recursos tan valiosos y necesarios para la vida puede ser la falta de sensibilización, puesto que conocen la necesidad del cambio de sus actos, pero no sienten las ganas de ponerse en marcha.

Con el fin de lograr esa sensibilización por parte del sector más infantil del ser humano, es decir, los niños, se propone en el presente trabajo de investigación hacer uso de las películas de Studio Ghibli, ya que reflejan fielmente los problemas ecológicos actuales que sufre nuestro planeta y presenta a la naturaleza como un ser cargado de vida a través de los múltiples númenes. Por ello, el objetivo principal de esta investigación es “proponer el uso de la mitología presente en las producciones de Studio Ghibli para sensibilizar al alumnado sobre la importancia y el cuidado del medio ambiente”.

En cuanto a los objetivos específicos, cabe mencionar los siguientes:

- “Identificar componentes mitológicos asociados a la naturaleza en las películas producidas por Studio Ghibli”. Objetos, rituales y personajes (kami, yōkai o dioses) pertenecientes a la mitología y al folklore japonés. Además, deben poseer una simbología especial que permita una mayor conexión entre naturaleza y ser humano.
- “Estudiar las acciones del hombre que conllevan el desequilibrio natural del medio ambiente a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli”. Demostrar que el ser humano es una de las principales amenazas de la naturaleza, pues interfiere en su desarrollo. Este acontecimiento es reflejado a través de la mitología, ya que los imaginarios que habitan en el medio ambiente pueden castigar a la sociedad si ven que sus acciones alteran el estado natural de su hábitat. Por consiguiente, el desequilibrio natural puede conllevar la destrucción del propio ser humano.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

- “Reconocer componentes del ecofeminismo en las producciones niponas de Studio Ghibli”, es decir, observar valores feministas y ecologistas donde se refleje igualdad entre mujeres y hombres e igualdad entre ser humano y naturaleza.

- “Mostrar la naturaleza no como recurso estratégico, sino como un bien cultural que hay que cuidar y que posee diversas cualidades”. Con otras palabras, regenerar el vínculo entre naturaleza y ser humano a través de la mitología que se ve reflejada en las películas, con el fin de lograr observar la naturaleza no como objeto, sino como un sujeto que tiene derecho a ser tratado con responsabilidad.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

2. MARCO TEÓRICO

2.1. CULTURA ECOLÓGICA Y SU EVOLUCIÓN

La cultura puede referirse tanto a aspectos tangibles como intangibles, es decir, simbólicos. La UNESCO, durante la Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural de 2003, hace mención a los aspectos intangibles como Patrimonio Cultural Inmaterial, además, especifica que dentro de este grupo, entre otros elementos, se abarca los conocimientos y usos de la naturaleza y el universo por parte de la humanidad. Por lo tanto, como indica Miranda (2013), el término cultura incluye todo aquello que el ser humano ha introducido en la naturaleza con el fin de lograr una serie de objetivos: dominarla, transformarla, satisfacer las propias necesidades y buscar respuestas a los interrogantes, generando así una colección de valores, creencias y actitudes que definen las conductas de los individuos. En definitiva, la cultura ambiental es la forma en la que la humanidad se relaciona con el medio ambiente.

Los problemas ambientales no son exclusivos de la actualidad, por ejemplo, durante el Imperio Romano, debido a prácticas agrícolas inapropiadas, hubo problemas de erosión del suelo o las crisis pesqueras en el mar Cantábrico en la Edad Media (Bordehore, 2001). Sin embargo, a pesar de haber estado presente desde el origen del hombre, el conocimiento por parte de la sociedad de la cultura ambiental posee poco más de 60 años y durante ese período de tiempo, se han mostrado posturas y estrategias diferentes para poder solventar los problemas ambientales producto de los conflictos bélicos, la economía consumista, la revolución industrial y otras múltiples causas más. Pero sin duda, todas las políticas llegan a la misma conclusión, la necesidad de la colaboración humana. Además, consideran que la forma de producción y los modelos económicos vigentes desde los años 40 impactan considerablemente en el medio ambiente (Espinosa, Gastón y Juan 2019).

El concepto de “ecología cultural” surgió en 1955 en manos de Julian H. Steward, con el fin de analizar hasta qué punto afecta a otros aspectos de la cultura las conductas que conllevan la explotación del entorno (Granados, 2010). No obstante, hasta los años 70 no afloraron los primeros movimientos ambientales. La primera ola ecológica estuvo comprendida entre 1970 y 1980. Esta ola fue iniciada por Carson (1962) tras expresar en público que los humanos intentamos dominar al resto de las especies a través de métodos nocivos y contaminadores que pueden acarrear incluso la muerte de la propia especie (Espinosa, Gastón y Juan 2019).

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Bordehore (2001) resalta que en los diversos movimientos que se han llevado a cabo desde los años 70 a favor del medio ambiente, atribuyen principalmente a las siguientes variables humanas los problemas ambientales:

- Población. El número de personas que habita el planeta, provocando así una subida considerable de la tasa de consumo.
- Tecnología. A pesar del uso de las tecnologías para reducir la incidencia ambiental de los procesos productivos, sigue siendo mayor la explotación que realiza de la naturaleza.
- La organización social. El impacto ambiental varía según la organización social, es decir, aquellas sociedades donde el medio ambiente forma parte de los valores culturales, éticos y religiosos, el daño hacia el entorno, es menor. Desafortunadamente, los países desarrollados se guían por la economía de mercado, la cual carece de valores ambientales.

En la actualidad, autores como Moreno, Corraliza y Ruiz (2005) consideran que el obstáculo principal para que la sociedad actúe e intente cambiar sus acciones es que, a pesar de poseer información suficiente, no lo sienten como una obligación moral importante. Esto es debido a la concepción que se tiene sobre que, si no se trabaja de forma colectiva, las acciones individuales no resultan eficaces, por consiguiente, no actúan. En definitiva, este hecho plantea que una concienciación ambiental no promueve por si sola conductas proambientales. Esta idea es apoyada por otros autores, como por ejemplo González (1996), quien señala que, no solo educando al culpable, es decir, al ser humano, entrará en razón, ni tampoco haciendo uso de medidas policiales o económicas, pues solo ayudará a corto plazo, ya que no es suficiente para lograr generar valores ecológicos. Ferrer, Menéndez y Gutiérrez (2004) especifica que esto es debido a que el hombre no solo actúa según sus conocimientos, también según sus aspiraciones, motivaciones, valores y, también, de acuerdo a su cultura. Por este motivo, si no se tiene una cultura ecológica desarrollada, no se genera un apego hacia la naturaleza y, por consiguiente, no se actúa.

Rivera y Garcés (2018) distinguen concretamente cuatro factores que determinan los comportamientos proambientales:

- Determinantes afectivos. Comprende factores psicológicos como las creencias y los valores.
- Determinantes cognitivos. Información y conocimientos que se posean sobre los problemas ambientales.
- *Determinantes disposicionales*. El interés que se tenga por realizar esfuerzos físicos, económicos, individuales, colectivos y de tiempo.
- *Determinantes personales*. Abarcan aspectos como la edad, el nivel de educación, lugar de residencia, etc.

Un ejemplo de la necesidad de tener en cuenta todos los factores es la población española, ya que a pesar del alto grado de concienciación del que dispone sobre la amenaza que suponen los problemas ambientales, posee una cultura ecológica media o media-baja según un estudio realizado por Pérez y Rodríguez (2016). Mencionan que, entre otros aspectos, esto es fruto de los fundamentos morales que poseen. Para demostrar esta teoría, compara opiniones de personas que son ecologistas activistas y las que no:

- *No activistas*. Predominan las motivaciones humanistas para desarrollar acciones que favorezcan al medio ambiente, en definitiva, coloca al ser humano como principal argumento. Consideran que si la naturaleza se degrada, el hombre no puede obtener beneficios y sufre terribles consecuencias.
- *Activistas*. Se pone como principal motivación, para llevar a cabo acciones a favor del medio ambiente, a la propia naturaleza, independientemente de la utilidad que suponga para el ser humano. Además, se entiende como naturaleza también a todos los seres vivos que habitan en ella: animales, humanos y vegetales.

En definitiva, hay que promover una cultura ecológica que implique algo más que conocimiento, es decir, que se tengan en cuenta aspectos como las creencias, actitudes, valores y condiciones personales, con el fin de que se desarrolle la sensibilidad necesaria para suscitar el comportamiento proambiental.

2.1.1. CULTURA DEL AGUA

En la actualidad, paradójicamente el agua es de todos, pero a la vez no es de nadie. Esta idea fue expuesta por Vargas (2006a) explicando que el agua es de todos ya que la vida sin ella no podría existir, pues los seres vivos somos más agua que cualquier otro elemento de la naturaleza. Por lo tanto, para no privar a nadie de algo tan importante como la vida, el agua debería ser un bien público, es decir, no tener dueños, por consiguiente, a la vez no ser de nadie.

Illich (1986) pone de manifiesto tres formas de ver el agua en la sociedad:

- “Agua de los sueños”, da una imagen del agua como un elemento sagrado asociada a la purificación y curación.
- “Agua como bien común”, es decir, no tiene dueño pues es de todos.
- “H₂O” se asocia al agua como mercancía, en otras palabras, como producto que se puede vender y obtener beneficios de ella. Además, añade que el H₂O es opuesto al agua, ya que es una creación social.

Hoy en día predomina la tercera opción ya que la imagen que se tiene de este elemento es de recurso que se puede gestionar y traficar, ignorando así su importancia en el patrimonio y la cultura (Campos y Martos, 2020).

La idea del agua como un recurso explotable, especifica Arrojo (2006), es debida al modelo denominado “de oferta”, que estuvo vigente durante el siglo XX y que consistía en el fomento de la construcción de grandes obras hidráulicas con el fin de garantizar el acceso al agua. Muchas de ellas fueron positivas para la sociedad, sin embargo, algunas de esas grandes infraestructuras no pretendían ese interés general, sino conseguir ganancias empresariales. El problema llega cuando se exige a la población una aportación económica para acceder a ella, aumentando así aún más la brecha económica entre diferentes territorios, pues no todos se pueden permitir pagarla. Este hecho hace que o bien se vean obligados a beber agua de mala calidad producto de la contaminación química y/o microbiana, o bien tengan que recorrer largas distancias para poder conseguir agua, lo que supone un esfuerzo mayor y, por consiguiente, una pérdida calórica excesiva para poblaciones que sufren de desnutrición (Forde et. al, 2019).

Ante tal situación, a mediados de los años 90 surgió un reciente término “nueva cultura del agua” (Martínez, 1997), con el fin de recuperar la imagen del agua de nuestros ancestrales, basada en el respeto hacia este elemento y en la equidad en cuanto a su acceso, haciendo referencia al “agua como bien común” de Illich (1986). Concretamente surge como movimiento social opuesto al trasvase del Ebro, pero poco a poco fue abordando más temas relacionados con la gestión del agua.

El concepto cultura del agua es definido por Vargas (2006b) como:

Modos y medios utilizados para la satisfacción de necesidades fundamentales relacionadas con el agua y con todo lo que dependa de ella. Incluye lo que se hace con el agua, en el agua y por el agua para ayudar a resolver la satisfacción de algunas de estas necesidades fundamentales. Se manifiesta en la lengua, en las creencias (cosmovisión, conocimientos), en los valores; en las normas y formas organizativas; en las prácticas tecnológicas (...). La cultura del agua es por lo tanto, un aspecto específico de la cultura de un colectivo que comparte, entre otras cosas, una serie de creencias, de valores y de prácticas respecto a ella. (p.38)

Esta nueva forma de concebir el agua no solo hace mención al uso eficiente y responsable de este elemento, ya que también aporta un punto de vista más sensible, es decir, generar un apego emocional entre el ser humano y el agua, haciendo alusión así al “agua de los sueños” señalado por Illich (1986). Esta idea es reforzada por Pérez (2015), ya que resalta que la nueva cultura del agua se plantea tres grandes retos:

- *Garantizar la sostenibilidad* de los ecosistemas acuáticos.
- *Promover nuevos modelos de gestión* que respeten los derechos humanos de la ciudadanía global.
- *Recuperar la relación emocional* con el agua con el fin de rescatar los valores patrimoniales.

El autor hace hincapié en numerosas ocasiones en el tercer gran reto, ya que lo percibe como una de las principales claves para generar esa nueva cultura del agua:

“Reaprender” a vincular las emociones de las personas al agua nos permitirá valorar la importancia de la conservación del recurso y comprender que

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

la frase “el agua es vida, principio y fin de todo” es una realidad indiscutible, una realidad que se traduce en la vulnerabilidad de nuestra subsistencia. (Pérez, 2015, p. 47)

Para hacer esta nueva visión posible, la Declaración Europea por una Nueva Cultura del Agua manifiesta una serie de categorías éticas (Arrojo, 2008), cuya principal categoría *agua-vida* propone como prioridad el reconocer el agua como un derecho humano, debido a la necesidad de su acceso para poder sobrevivir tanto para las personas como para el resto de los seres vivos, ya que, según Pérez (2015), actualmente en torno a 700 millones de personas no tienen acceso a agua potable y como consecuencia mueren 4.900 personas al día. Por último, también cabe señalar otra categoría ética denominada *agua-ciudadanía*, donde se recalca que el agua es un recurso hídrico que debe ser manejado por las comunidades y las instituciones públicas, con el fin de garantizar una gestión sostenible y equitativa, donde lo primordial no sean las ganancias económicas, sino la salud de las personas, ya que como señalan Forde et. al (2019), los problemas de la mala calidad del agua no son excluyentes para los países desarrollados, a pesar de que afecte en mayor medida a los países no desarrollados o en vía de desarrollo.

Para finalizar, Barlow (2006) propone 10 principios básicos para lograr mantener el equilibrio entre las necesidades humanas y el mundo natural, en concreto el agua:

- El agua es necesaria para la vida, por tanto, *el agua pertenece a la tierra y a todas las especies* que habitan en ella, no es solo del ser humano. Para poder lograr esta redefinición, debe cambiar la relación que se tiene con ella y reconocer su verdadero lugar.

- *El agua debe dejarse donde está, en la medida de lo posible*, ya que el desplazar grandes cantidades donde por naturaleza no le pertenece, puede causar la destrucción de los ecosistemas.

- Se debe cambiar los hábitos de consumo, especialmente de aquellas regiones que tienen acceso a grandes cantidades, pues *el agua debe ser conservada para todos los tiempos*, por consiguiente, se debe actuar de manera más ahorrativa.

- Los humanos son los mayores responsables de la contaminación del agua, por esta razón, son ellos los encargados de sanearla, ya que *el agua contaminada debe ser recuperada*.

- La sociedad debe adaptarse a los ecosistemas naturales, no intentar que estos se adapten a ellos, debido a que *la mejor forma de proteger el agua es dejarla en su entorno natural.*

- *El agua es un mandato público por el que todos los niveles de gobierno deben velar*, puesto que no es una propiedad de nadie del que hay que sacar provecho, sino que es un derecho.

- *Disponer de agua potable suficiente es un derecho fundamental*, pues es indispensable para la vida.

- *Los mejores defensores del agua son las localidades y sus ciudadanos* debido a la experiencia y al conocimiento sobre los recursos que poseen.

- Desde hace años, las empresas y gobiernos son los encargados de la gestión y el cuidado del agua, este hecho pone en peligro este elemento de la naturaleza ya que tienen intereses principalmente económicos y comerciales, por ello, *el público debe participar a partes iguales con el gobierno para proteger el agua.*

- *El agua no será un recurso sostenible si prevalecen las políticas de mundialización económica*, debido al abuso que se realiza por encima de las posibilidades, ya que el agua es un recurso limitado.

Por último, cabe señalar que estos principios enumerados por Barlow muestran al agua no como un simple recurso explotable, sino como parte del patrimonio, donde se antepone su conservación y el uso social por encima del beneficio económico. Casualmente, el “patrimonio cultural del agua” fue el lema elegido en 2011 para el Día Internacional de los Monumentos y Sitios por ICOMOS. Donde se hizo hincapié en que el valor patrimonial del agua no solo hace alusión a la tecnología y a la arquitectura creada por el ser humano para una mejor gestión y uso, sino que también alberga valores inmateriales, que aunque no sean físicos, existen, como son las creencias y las costumbres.

2.1.2. CULTURA DEL BOSQUE

Según Beltrán (2014), la conexión del ser humano con el bosque es fundamental desde los inicios de la humanidad. En un principio, esa unión era de mayor intensidad, debido a que veían los bosques como un lugar de protección, relajación y de suministro. Pero a medida que la sociedad ha ido evolucionando, ese lazo entre el bosque y el hombre se ha ido disipando. Arce (2020) señala que el motivo principal es que se ve como un instrumento para satisfacer la vida humana. López, et al. (2021) destacan que esta percepción es producto de la visión antropocéntrica que predomina en las relaciones entre el hombre y la naturaleza, ya que no permite ver a los bosques como una parte esencial de un todo.

A pesar de la visión actual del ser humano, cabe señalar algunas razones de la importancia que tiene el cuidado de los bosques:

- Regulación climática a través del almacenamiento del carbono y del mantenimiento del ciclo del agua, además de la purificación hídrica y el reducir ciertos riesgos naturales. Con otras palabras, regulan el clima.
- Hacen posible un aire limpio a través de la captación de CO₂ y la expulsión de Oxígeno. Por eso es tan común escuchar la expresión de que los bosques son “los pulmones” de la tierra.
- Hábitat de numerosas especies.
- Proporciona recursos directos como el papel, madera y frutos.
- Ayuda a regular el flujo del agua de las zonas lluviosas, evitando así efectos destructivos a causa de las inundaciones y, por otro lado, disminuye las sequías en las franjas más áridas. Cuando empequeñece la cubierta de los bosques, el agua circula más rápido, llegando así a más velocidad a los arroyos y dejando expuesto los suelos productivos a posibles erosiones (Higa, et al., 2019).

No obstante, pese a las numerosas ventajas que nos ofrece este entorno natural, Greenpeace señala que España, a pesar de ser la segunda en el ranking con mayor masa forestal en Europa, ya no posee bosques primarios, es decir, grandes áreas forestales intactas. Aun así, los restos que se pueden encontrar de bosques viejos o maduros deben ser protegidos para evitar su exterminio en el futuro. Además, a nivel mundial, según la FAO, todos los años desaparecen 8,8 millones de hectáreas de

bosques, tamaño superior a toda Andalucía. Esta situación de escasez fue incluso predicha por economistas como Thomas Malthus o David Ricardo en el siglo XVIII, quienes indicaban que el crecimiento económico iba a traer consigo una disminución considerable de los recursos naturales, como por ejemplo los bosques (Berzosa, 2005).

Los problemas que más se repiten a nivel global con respecto a la explotación de los bosques son:

- *Quema de bosques.* El humo que se engendra durante un incendio contiene el mismo tipo de hollín que el generado por los motores diesel: hidrocarburos y óxido de nitrógeno. Esta acción contamina la atmósfera y puede afectar a numerosas civilizaciones, no solo a la región donde se produce el incendio (Molina, 2005). Otras consecuencias son la contaminación del agua, ya que la lluvia desplaza las cenizas – a los ríos, lagos, mares, pantanos –, las cenizas reducen la penetración del agua en el suelo, etc.

- *Deforestación.* Es cierto que es necesario una tala selectiva para poder sanear y fortalecer los bosques, sin embargo, la tala excesiva de árboles puede conllevar un cambio en el clima, degradación del suelo, desaparición de algunas especies vegetales y animales, etc. (MAGBA y FAO, 2018).

- *Flora invasora.* Debilitan la capacidad de resistencia que poseen los propios bosques, haciéndoles así más vulnerables a ciertos infortunios como son los incendios o temporales extremos.

Para poder proteger este elemento natural que aporta tantos aspectos positivos y necesarios para la vida, se hace uso del término “cultura forestal”. Arce (2020) menciona que la cultura forestal tiene dos perspectivas: “como es” y “como queremos que sea”. La primera es un criterio descriptivo, ya que muestra las relaciones reales entre bosque y ser humano dependiendo del punto de vista de la sociedad, es decir, si lo observan como un lugar que debe ser transformado, civilizado y explotado o, por el contrario, si es un lugar sagrado que debe ser conservado. La segunda perspectiva hace alusión a los propósitos que se quieren alcanzar, o sea, a la cultura forestal que se aspira implantar. Este segundo plano comenzó a ser indagado con mayor intensidad a partir de finales del siglo XX.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Un ejemplo en el panorama nacional es Pérez (1992), que definió cultura forestal como la capacidad de conservar el carácter de patrimonio de los bosques y, a la vez, hacer un uso de este recurso de forma lúcida, es decir, con cierto grado de control que “no hipoteque el futuro” (p. 106).

Más adelante, Villalobos et al. (2013) especificaban que, para construir una cultura forestal, la sociedad debe asumir la conservación y gestión sostenible del bosque, mientras que se incorpora como estrategia de vida y desarrollo. Además, plantean 10 aspectos claves para crear o fortalecer una cultura forestal, entre los que destacan los siguientes:

- Desarrollar una visión de futuro del terreno donde se abarquen aspectos como la conservación, el desarrollo y el buen manejo de los recursos.
- Para aumentar la participación de la sociedad, hay que hacer uso de las instituciones y estructuras tanto formales como informales, además de las leyes ya existentes. Asimismo, tiene que haber una buena coordinación entre el gobierno y otras entidades.
- Debe participar aquellos grupos que son considerados históricamente marginados: mujeres, personas con nivel adquisitivo muy bajo, etc.
- Las crisis pueden ser el inicio para que se produzcan cambios positivos, generando así nuevas estructuras de gobernanza. Este hecho puede ocasionar una elaboración de nuevas políticas que beneficien las condiciones del ser humano.
- Aumento del conocimiento de la población sobre los beneficios del bosque y su manejo.

Otros autores añaden que para que se invierta más en el cuidado de los bosques, primero hay que cambiar la forma de percibirlos. González y Kröger (2020) mencionan como ejemplo los pueblos indígenas, ya que perciben el bosque como parte de ellos de manera holística y que, para poder sacar beneficios, no se puede ejercer control sobre la naturaleza a modo capitalista, sino que se debe entablar un diálogo, es decir, hay que escuchar y visualizar a la naturaleza para ver qué es lo que necesita, ya que está en continuo cambio. Pero Arce (2020) destaca que no es necesario buscar en los pueblos indígenas esta concepción de los bosques, en algunos países de América como Colombia,

Indonesia, Perú o países donde tenga gran presencia el sintoísmo como en Japón, los bosques son importantes en sus valores culturales. Por ello, en estas civilizaciones Victorino (2012) señala que:

“Muchas de sus prácticas y relaciones sociales, así como su sistema de pensamiento, están asociadas al bosque y por tanto, cuando se destruye un bosque, también se destruye una cultura, una forma de pensamiento y de conocimiento” (p.23).

Estos países nombrados son una muestra de que se pueden cubrir las necesidades humanas haciendo un uso sostenible del ecosistema forestal a pesar de que a simple vista se puedan observar como objetivos completamente independientes. Además, este tipo de prácticas podrían traer numerosos beneficios para el ser humano como bien recalca Corona (2022):

“By overcoming the output-oriented view of the forest there is an opportunity for increasing coherence between society’s expectations and forests, favoring the conservation of forest ecosystems as complex ecosystems, rich in values that are not only economic but also environmental, cultural, and social”¹ (p. 54)

Un ejemplo es la cultura nipona que ha incorporado en la práctica de sus ciudadanos el *shinrin-yoku* (森林浴) – baño de bosque –, pues considera que los bosques pueden aportar bienestar. No consiste en hacer excursiones o rutas, sino en conectar con la naturaleza y poner en funcionamiento los cinco sentidos, pues consideran que cuando se está en armonía con el medio ambiente, también se está con uno mismo y el alma se siente libre, sin suciedad y ataduras. No es extraño que esta actividad haya sido promovida en Japón, ya que dos terceras partes del país están cubiertas por este manto verde denominado bosque (Li, 2018).

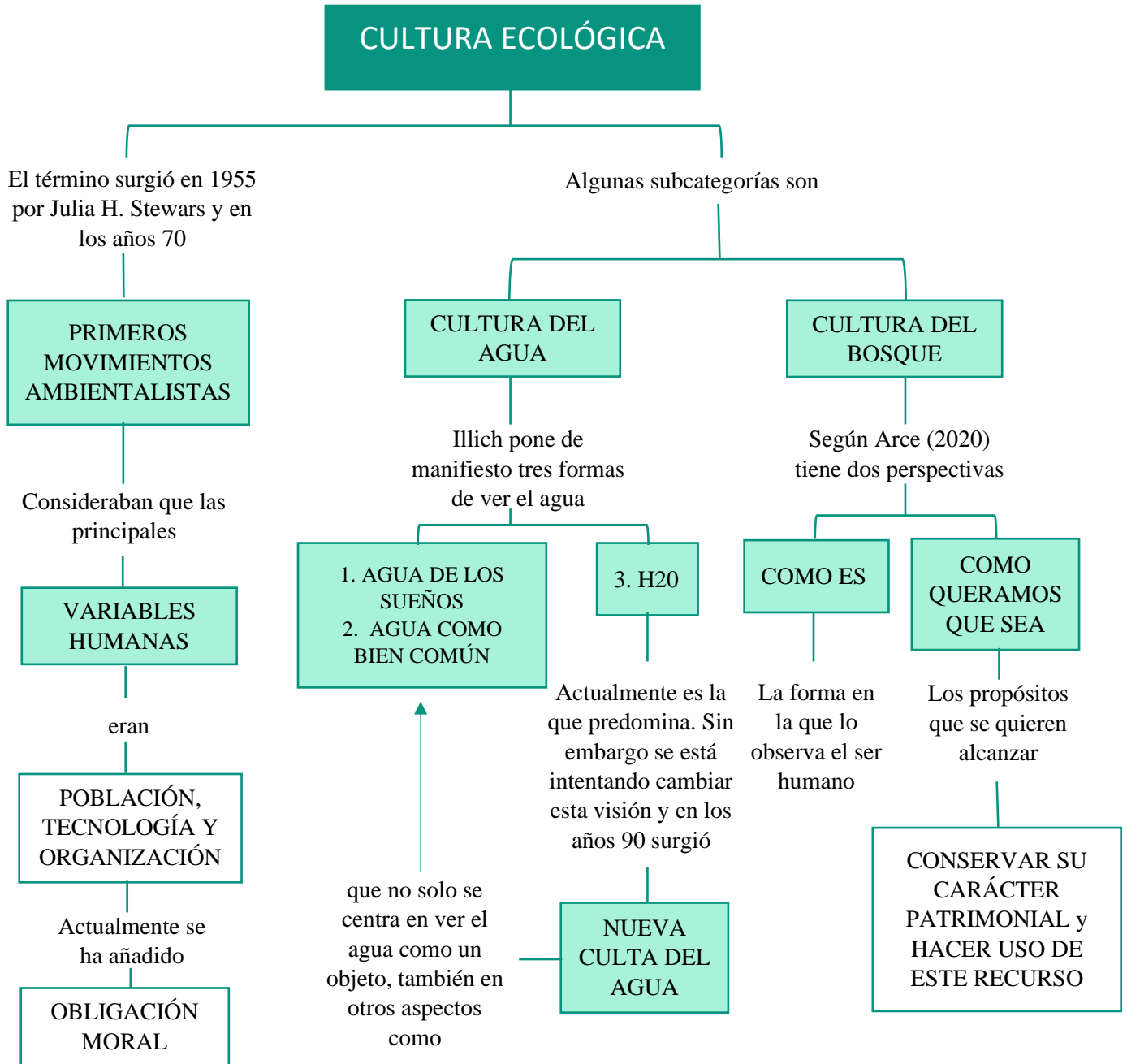
¹ Superando la visión del bosque orientada a la producción, hay una oportunidad para aumentar la coherencia entre las expectativas de la sociedad y los bosques, favoreciendo la conservación de los ecosistemas forestales como ecosistemas complejos, ricos en valores no solo económicos, sino también ambientales, culturales y sociales.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

En definitiva, para poder salvar los bosques, y por ende a todo ser vivo, necesitamos volver a recuperar y mantener esa dimensión cultural, donde el cuidado de las masas forestales es primordial.

A continuación, en la figura se puede observar un esquema del apartado 2.1 “Cultura ecológica y su evolución” y de sus respectivos subapartados 2.1.1 “Cultura del agua” y 2.1.2 “Cultura del bosque”.

Figura 2. Cultura ecológica y su evolución



Nota: Elaboración propia

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

2.2. DINÁMICAS DE CAMBIO EN RELACIÓN A LOS PROBLEMAS MEDIOAMBIENTALES

Uno de los temas con más protagonismo en la discusión política es todo lo referido con el medio ambiente. Es cierto que la relación humanidad-naturaleza lleva existiendo desde la creación del ser humano, entonces la pregunta que uno se plantea es, como bien señala Estenssoro (2007), cuándo esa conexión se convierte en novedad y comienza a cobrar importancia en los debates. Para este autor, la “novedad” se encuentra en el cambio de percepción sobre esa relación entre ser humano y naturaleza.

Es recurrente aludir esa transformación de la mentalidad a acontecimientos ocurridos a finales de los años sesenta y principios de los setenta como los impulsores de la idea de “Crisis Ambiental”. Otros autores echan la vista mucho más al pasado y marcan como hito inicial la revolución industrial. Sin embargo, Estenssoro (2007) especifica que su conceptualización como “problema social y político” a nivel global es más propio del siglo XX, concretamente señala que jugaron un papel importante ciertos factores que se produjeron entre 1945 – fin de la II Guerra Mundial – y 1972:

- *1º Factor: Surgimiento de la ecología como disciplina científica.* El impulsor de esta idea es Eugene Odum en su obra *Fundamentals of Ecology* (1953), donde recalca que la ecología alberga tanto elementos de las ciencias naturales como de las sociales y, por consiguiente, estaría categorizada dentro de un nuevo grupo denominado ciencias sionaturales.
- *2º Factor: Los primeros ensayos de gran divulgación producidos por diversos científicos.* Estenssoro señala como primer éxito a Rachel Carson con su obra titulada *Silent Spring* (1962), donde denunció el envenenamiento que padecía el medio ambiente a causa de los pesticidas y culpaba a la industria química.
- *3º Factor: Las catástrofes ecológicas.* El ser humano comenzó a ver peligrar su vida por el abuso de ciertos elementos perjudiciales para el medio ambiente, como por ejemplo el carbón de azufre en 1952 que acabó con más de 4.000 fallecidos en Inglaterra o los vertidos de mercurio con procedencia industrial que se encontraron en el mar próximos a Minamata en 1956.
- *4º Factor: Surgimiento del movimiento ambientalista.* Este acontecimiento tiene sus raíces en 1969, concretamente en Estados Unidos,

debido a un malestar ciudadano provocado por políticas referidas a la salud de a población.

- 5 ° Factor: *La Conferencia de Estocolmo*. En 1972, la Organización de Naciones Unidas (ONU) celebra La Primera Conferencia Mundial sobre el Medio Ambiente Humano, donde se reconoce, por primera vez, la necesidad de la conservación del medio ambiente como obligación para cualquier opción política. Además, resaltaron que las personas tienen derecho a disfrutar de una vida digna, pero, a la misma vez, tienen la obligación de proteger ese ámbito para generaciones futuras (Bonilla, 2015).

A partir de 1972 la mentalidad de la población a nivel mundial comenzó a transformarse, cada vez un mayor número de personas estaban preocupadas sobre la crisis ambiental y, por consiguiente, era cada vez más frecuente que se realizaran debates sobre dicha temática. En 1979 se celebró la *I Conferencia Mundial sobre el Clima* en Génova, donde se discutió, por primera vez, el asunto del cambio climático en la comunidad científica. Posteriormente, se realizaron una serie de conferencias que trataban la misma cuestión, como por ejemplo en Toronto en 1988, en El Cairo, Ottawa y Bergen en 1989 y la *II Conferencia Mundial sobre el Clima* en 1990. Además, se creó el PNUMA (Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente) y la OMM (Organización Meteorológica Mundial), quienes elaboraron el IPCC, donde se identificaban diversos gases que producían el efecto invernadero y se relacionaba de forma directa a los seres humanos y el cambio climático (Galán y Garrido, 2012).

Actualmente, a nivel europeo se ha elaborado el *Tratado de la Unión Europea* (TUE) en 2016, donde se menciona en el artículo 3 que los países que conforman la Unión Europea tienen la obligación de elevar el nivel de protección y mejora del medio ambiente. Además, en el artículo 21 defiende la cooperación entre los países para generar medidas internacionales que contribuyan a ese fin.

Por otro lado, en el *Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea* (TFUE) del 2016, el artículo 11 señala que:

“Las exigencias de la protección del medio ambiente deberán integrarse en la definición y en la realización de las políticas y acciones de la Unión, en particular con objeto de fomentar un desarrollo sostenible”.

Otras políticas que se han llevado a cabo a nivel europeo son:

- *Pacto Verde Europeo* (2019). Se marca una hoja de ruta donde se precisan las actuaciones y los plazos que deben cumplir los países miembros para lograr en 2050 la neutralidad climática y la reducción a cero de los gases invernadero, a la misma vez que se promueva un crecimiento económico. En definitiva, se trata de proteger aquellos recursos naturales de la Unión Europea para resguardar la salud y bienestar de los ciudadanos (Rando, 2021).

- *Programa de Acción en Materia de Medio Ambiente*. Está muy ligado al Pacto Verde Europeo. El primer programa tuvo lugar desde 1973 a 1976 y su finalidad era poner en marcha algunas medidas correctivas y congruentes a nivel comunitario para proteger el medio ambiente. Actualmente, está en vigor el VIII Programa hasta 2027 y tiene como objetivo principal agilizar la evolución hacia una sociedad más ecológica pero de forma inclusiva, es decir, donde todos los seres humanos vivan bien (sin excepción de nadie) y a la misma vez escuchando al medio ambiente y por consiguiente, respetando los límites que marca. Este objetivo tiene como meta el año 2050 y se fijó en el VII Programa (2014-2020).

- *Ley Europea del Clima* (2021). Fue aprobada por la Comisión del Parlamento Europeo con el objetivo de convertir el Pacto Verde Europeo en legislación, por lo tanto, los objetivos son los mismos: la inexistencia de gases de efecto invernadero para 2050, mientras que se produce un crecimiento económico.

A nivel mundial, en el año 2000, los países miembros de las Naciones Unidas (NNUU) trabajaron juntos para realizar los *Objetivos de Desarrollo del Milenio* (ODM), conformado por 8 objetivos. Sin embargo, no se obtienen los frutos esperados debido a que, no se puede luchar contra el cambio climático si no se coopera en el desarrollo, ya que, por desgracia, el cambio climático afecta con mayor fuerza a los países más pobres. Esto explica que una de las causas del fracaso de los ODM es porque estaban dirigidos a los países en desarrollo. Con la lección aprendida, en 2015 elaboran los *Objetivos de Desarrollo Sostenible* (ODS). Además, en 2015 se firma el *Acuerdo de París sobre el Cambio Climático* (APCC), que simboliza el primer tratado a nivel universal sobre el clima, donde se comprometen a las emisiones de gases de efecto invernadero por debajo de 2°, con el fin de limitar el calentamiento global (Trillo, 2021).

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Para que los Objetivos de Desarrollo Sostenible puedan hacerse realidad, la UNESCO (2015) especifica que hay que apostar por la educación, pues si se implementa una enseñanza de calidad, se genera una ciudadanía notablemente más activa e informada, por consiguiente, una generación más involucrada en el cuidado del medio ambiente. Esta idea de educación ambiental comienza a tener sus primeros rayos de luz hace más de 50 años, ya que en 1968 la UNESCO presentó un *Estudio comparativo sobre el medio ambiente en la escuela* y en la década de los 70 surgió un programa de gran importancia, el *Programa Internacional de Educación Ambiental* (PIEA). Asimismo, en España comenzó a estar presente la EA en las escuelas a partir de los años 70 pero solo de manera teórica y no fue hasta la LOGSE (1990) que se incluyó de forma oficial en el currículum educativo (Bautista, Murga y Novo, 2019).

2.2.1. ESTRATEGIAS INTERNACIONALES: OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

La gestación de esta agenda tuvo lugar en la Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Desarrollo Sostenible en Río de Janeiro (2012), sin embargo, no entraron en vigor hasta 2015. Este hecho ha propiciado que el año 2015 sea conocido a lo largo de la historia como el año de la configuración de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible, que a su vez incluyen 169 metas, tras la *Cumbre de las Naciones Unidas sobre el Desarrollo Sostenible* celebrada en Nueva York entre los días 25 y 27 de septiembre. El documento se configuró con un total de cuarenta páginas y se tituló “Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible”. Al igual que los ODM, es una agenda que tiene un margen de 15 años, es decir hasta 2030.

La agenda elaborada es fruto de un trabajo conjunto entre diversos gobiernos y ciudadanos, con el fin de acabar con las desigualdades, la pobreza, promover el bienestar y el cuidado del medio, combatiendo así el cambio climático.

De los 17 objetivos planteados, 8 dependen del uso sostenible del agua y de los recursos naturales que ofrecen los bosques:

- 1º ODS “*Fin de la pobreza*”. Es imposible conseguir la erradicación de la pobreza si no se distribuyen los recursos de manera equitativa (Gamboa, 2015), entre los que cabe mencionar el agua.
- 3º ODS “*Salud y bienestar*”. Hay autores como Smith, Jackson, Peters & Lima (2020) que han demostrado en sus estudios que muchas de las enfermedades son producto de la mala calidad del agua.
- 6º ODS “*Agua limpia y saneamiento*”. Se ha logrado aumentar el acceso del agua potable, pero aun así, existen miles de millones de personas que no pueden disfrutar de este recurso tan necesario para la vida. Por lo tanto, la meta de este objetivo planteado es conseguir que todas las personas tengan acceso a un agua limpia. Para hacer esto posible, recalca la disminución del coste para acceder a ella, haciendo posible que todas las personas se lo puedan permitir. Además, también hace alusión a la disminución de su contaminación, haciendo hincapié en la eliminación de los vertidos y otros productos tóxicos.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

- 7ª ODS “Energía limpia y no contaminante”. Aunque hay indicios de que la energía se está volviendo más sostenible, es necesario seguir haciendo hincapié en ello, ya que 3000 millones de personas dependen de elementos naturales, entre otros la madera, para cocinar y calentar la comida. Para lograr este objetivo, pretenden garantizar el acceso universal a servicios eléctricos sostenibles.

- 13ª ODS “Acción por el clima”: Prácticamente todo el planeta es consciente de la necesidad del cuidado de lo que denominamos “nuestro hogar”, pero falta voluntad de acción (Gamboa, 2015). Uno de los temas que más preocupa es el calentamiento que sufre el planeta, lo cual está perjudicando terriblemente a las masas de aguas en los diferentes estados que se encuentran presente en la Tierra.

- 14ª ODS “Vida submarina”. Se pretende conservar y hacer un uso sostenible de los océanos, mares y recursos marinos. Para hacer esto posible, señala reducir considerablemente toda aquella actividad producida en la tierra (por el hombre), además de proteger adoptar medidas para restaurar estos ecosistemas marinos.

- 15ª ODS “Vida de ecosistemas terrestres”. Entorno a un millón de especies de animales y plantas se encuentran en peligro de extinción, perjudicando de forma negativa a la calidad de vida del hombre. El origen de este hecho se alberga en la deforestación y la desertificación producida por la actividad humana y el cambio climático. Para alterar esta situación, indica la necesidad de invertir en la restauración de la tierra.

- 12ª ODS “Producción y consumo responsable”. Si no se hace un uso eficiente de los recursos naturales, el planeta no podrá hacer frente a toda la demanda de la población en un futuro. Algunas estrategias que plantean son la disminución del uso del agua, no contaminar los medios naturales para no desperdiciar recursos, reciclar y disminuir el uso de consumo de energía para emitir menos CO2.

Pero a pesar de estas buenas intenciones por lograr una “armonía con la naturaleza” con el fin de combatir el cambio climático, surge una controversia. Hickel (2019) especifica que el Objetivo 8 “Trabajo decente y crecimiento económico” es incompatible con el resto de los objetivos, ya que un mayor crecimiento implica un mayor

uso de recursos y, también, una mayor emisión de CO₂, produciendo así consecuencias negativas para el agua, ya que aumenta su nivel de acidez, y también para los bosques, puesto que no pueden digerir tanto CO₂ si se sigue aumentando la deforestación.

Esta última idea también fue defendida con anterioridad por Gómez (2014) pero sin hacer hincapié de forma directa en ese 8º ODS, sino en términos generales:

“El concepto Desarrollo Sostenible encierra gran contradicción a su interior y puede ser catalogado como un oxímoron, es decir una combinación de conceptos contradictorios o incongruentes (Naredo, 1999) en cuanto que busca reconstruir la relación sociedad-naturaleza sin interrogarse sobre la compatibilidad que puede existir entre el desarrollo y el ambiente, la cual puede ser inexistente o limitada en el mejor de los casos, esto debido a que para lograr el equilibrio ecológico se tendría que realizar una modificación del modelo económico de crecimiento y del estilo de vida preponderantes” (p.129).

En definitiva, Hickel (2019) señala que habría que repensar el crecimiento económico global incentivado en el 8º ODS, ya que considera que es incompatible con la sostenibilidad ecológica. Para ello, plantea eliminar el PIB como indicador dominante del progreso de una nación y explorar nuevas alternativas que busquen el bienestar del ser humano teniendo en consideración las limitaciones ambientales.

A pesar de esta crítica marcada por numerosos autores, se puede confirmar que los ODS tienen un enfoque más proambiental que los ODM (Meira, 2015), ya que marca objetivos más específicos y no tan generales, además, se percibe una dimensión ambiental más transversal, puesto que reconoce que el cambio climático y el mal uso de los recursos naturales afecta negativamente a otros ámbitos como lo social y lo económico.

2.2.2. ESTRATEGIAS EDUCATIVAS: EDUCACIÓN AMBIENTAL

Para prevenir todos los problemas ambientales que concierne a la sociedad, se han llevado a cabo numerosas estrategias diferentes, sin lograr los resultados esperados. A partir de la mitad del siglo XX se une a la lucha la “educación ambiental” (Cuello, 2003). Este término aparece por primera vez, según Aguilera (2018), en documentos de la UNESCO de 1965, sin embargo, no es hasta la *Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Medio Humano* (1972) cuando se reconoce oficialmente el concepto. Más adelante, concretamente en la *Carta de Belgrado de 1975* se marcan 6 objetivos de la educación ambiental: Toma de conciencia de la población sobre los problemas ambientales, una comprensión básica de todo lo que conforma el medio ambiente, incentivar una actitud y aptitud activa para proteger, mejorar y resolver los problemas del medio natural, adquirir una capacidad de evaluación y, por último, ayudar a desarrollar en la población un sentido de responsabilidad, incentivando así la participación.

Pero ¿Qué es la educación ambiental? García y Priotto (2009) la definen como un proceso continuo y planificado, tanto en la educación formal como no formal, para el desarrollo de actitudes, valores y prácticas ambientales, con el objetivo de promover una conciencia ecológica.

Cuello (2003) indica una serie de características que tiene que poseer una buena educación ambiental para que pueda realmente incidir en la solución de los problemas ambientales. Algunas de ellas son:

- Reconocer que la relación actual entre lo social, tecnológico y natural no es viable para poder vivir.
- Debe favorecer el conocimiento de los problemas ambientales que perjudican a todo el planeta, es decir, a nivel local y global.
- Dotar a las personas de una actitud crítica además de constructiva.
- Motivar la participación activa y potenciar el sentido de la responsabilidad.
- Proporcionar habilidades, actitudes y motivación para trabajar tanto de forma individual como colectivamente en la búsqueda de soluciones.
- Generar un sentimiento de inquietud, dejando de lado la indiferencia ante lo que ocurre en el entorno.

Miranda (2016) señala que las escuelas son el lugar idóneo para producir este cambio de mentalidad en los niños y promover una educación ambiental, ya que en sus hogares no se les proporciona esa cultura ecológica. Consiguiendo así que los propios niños sean los que animen a sus familias a involucrarse en esta labor tan necesaria para la vida.

Pero a pesar de los programas elaborados por los centros, los cuales son creados con las mejores intenciones, no son suficientes para promover la actuación de los escolares ante la situación de crisis vivida en nuestro planeta. Algunos autores se atreven a especificar cuáles son esos posibles motivos por los que no se produce este cambio en la mentalidad del niño:

- Se explican los contenidos teóricamente tal y como aparecen en los libros de textos, pero no se les proporciona una relación con la realidad que viven, teniendo como fin que reflexionen e influenciarles para que actúen (Durand, 2005; Gutiérrez, 2015). Marcén y Cuadrat (2012) realizaron un estudio para corroborar esta idea. Concretamente ojearon un conjunto de libros de texto tanto de Educación Primaria como de la E.S.O. para ver qué es lo que aparecía en los libros en relación al agua, a continuación, evaluaron los conocimientos de los alumnos y, en efecto, los niños habían adquirido gran cantidad de esos conceptos, sin embargo, no se producía una reflexión.

- Iwaniec y Curdt-Christiansen (2020) puntualizan que la familia es el entorno más cercano al niño y quien influye más en sus actos, por consiguiente, aquello que realice su principal agente socializador, es probable que el niño también lo efectúe. El problema llega cuando el adulto es consciente de la necesidad de actuar, pero no lo hace, al contrario, normaliza la situación, provocando así que el niño también tome la misma actitud.

- Campos y Martos (2020) manifiestan que los escolares escuchan aspectos sobre el cuidado del medio dentro del colegio, pero de forma fragmentada, es decir, sin conexión alguna, lo que impide que el niño genere emociones y pensamientos racionales. Esto es debido a que cada maestro/a imparte en su materia contenidos ecológicos conectados a la asignatura que enseña, pero no se produce una conexión entre todos esos saberes.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

- Cuello (2003) especifica que uno de los principales obstáculos es que las actividades dirigidas a la naturaleza son puntuales, es decir, no tienen permanencia en el tiempo. Además, a veces carecen de objetivos claros, generando así duda a los estudiantes sobre la finalidad y utilidad de esas acciones que se desarrollan. Igualmente, indica que esta falta de objetivos marcados, en ocasiones es producto de la carencia en la formación del profesorado.

- Debido a la insuficiencia de personal especializado en la educación ambiental no se produce la sensibilización esperada. Además de que el presupuesto destinado para este tipo de actividad suele ser mínimo o inexistente (Aguilera, 2018).

Durand (2005) sostiene que para que la escuela pueda incitar al alumnado a esa reflexión, se deben llevar a cabo dos tipos de estrategias. En primer lugar, una más cuantitativa, es decir, una estrategia basada en la adquisición de conocimientos, cuya metodología es la que predomina actualmente en los centros y, en segundo lugar, otra estrategia que se fije más en el método, es decir, en el “cómo”, la cual es más cualitativa ya que indica cierta acción por parte del alumnado. Ambas estrategias deberían convivir juntas, con el fin de lograr una enseñanza que verdaderamente haga reflexionar.

Ante la necesidad de promover la cultura ecológica en aquellos individuos de la sociedad del mañana, algunos autores proponen y/o elaboran posibles alternativas propuestas para promoverla en los centros escolares:

- Metodologías donde el contexto más próximo del niño sea el verdadero protagonista, dejando de lado los conocimientos más científicos, por consiguiente, los más abstractos, con el fin de que los propios alumnos observen las consecuencias de sus acciones (Brunel, 2009).

- Álvarez y Vega (2009) elaboraron una estrategia didáctica para el desarrollo sostenible de carácter constructivo, donde los propios alumnos eran los que descubrían el problema, poniéndose así en el papel de un investigador, con el fin de analizar las causas y consecuencias, posibles soluciones y dificultades que se podrían encontrar por el camino.

- Andrikopoulou y Koutrouba (2019) proponen el uso de actividades teatrales como medio para mejorar la educación ambiental. Además,

demonstraron su eficacia tras su puesta en práctica en diferentes escuelas griegas, pues mejoró la motivación del alumnado y, además, los profesores encuestados opinaron que es una táctica que aporta estrategias al estudiante para mejorar su relación con el medio.

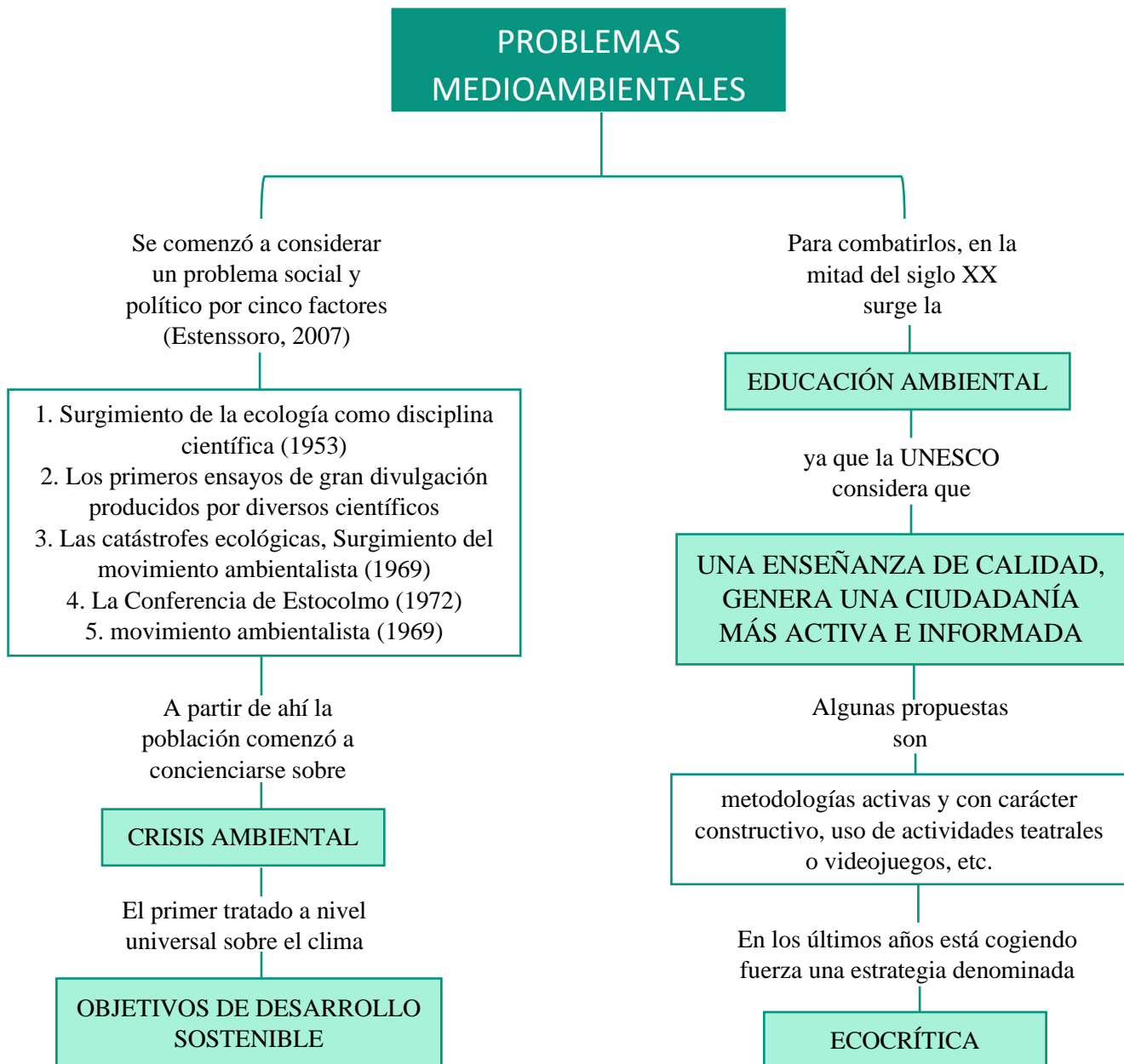
- Moreno, Vahos y Mazo (2019) aconsejan el uso de los videojuegos, ya que la tecnología es una herramienta que suele despertar mucho interés en las edades de los niños. En este caso, el videojuego usado fue Minecraft.

Sin embargo, en los últimos años, está cogiendo fuerza una nueva estrategia denominada “ecocrítica”, que consiste en un paradigma que emplea la literatura como medio para mentalizar a los más jóvenes sobre la necesidad de actuar (Flys, Marrero & Barella, 2010). Además, autores como Ostria (2010) consideran que la literatura ayuda al ser humano a tomar conciencia de su papel en su relación con el entorno y defienden la idea marcada por Binns (2004):

El trastorno ecológico no deja de ser un trastorno lingüístico y literario más profundo. Grandes símbolos aparentemente intemporales (el mar, el río, la lluvia, el aire, el bosque, la tierra) se están contaminando y agotando, como discursos difícilmente renovables, al ritmo de la depredación planetaria (p.11).

A continuación, en la siguiente figura se puede visualizar un esquema de los temas abordados en el apartado 2.2 “Dinámicas de cambio en relación a los problemas medioambientales” y en sus respectivos subapartados 2.2.1 “Estrategias internacionales: Objetivos de Desarrollo Sostenible” y 2.2.2 “Estrategias educativas: educación ambiental”.

Figura 3. Dinámicas de cambio en relación a los problemas medioambientales



Nota: Elaboración propia

2.3.LA ECOCRÍTICA: CONCEPTO Y CARACTERÍSTICAS

La literatura no ha podido mantenerse al margen de la situación de crisis por la que vive actualmente el medio ambiente, ya que posee la cualidad de representar las acciones humanas y las contradicciones con las que se enfrenta el mundo, poniendo así en evidencia las diferentes actitudes que ha tenido el ser humano con la naturaleza (Camasca, 2020). Por consiguiente, Flys, Marrero y Barella (2010) mencionan que así surgió la ecocrítica en los años 90, cuando un grupo de jóvenes investigadores se plantearon unir su interés hacia la naturaleza con la literatura. Concretamente, Ostria (2010) afirma que la primera persona en utilizar ese término es William Rueckert en su ensayo titulado *Literature and Ecology: An Experiment in Ecocriticism* (1989). A partir de ahí, se creó una asociación denominada ASLE², fundada en 1992 y que actualmente cuenta con 1.300 miembros de 30 países diferentes. Además, de forma paralela se creó la revista *ISLE*³, en 1993. Actualmente sigue vigente, aunque cada vez son más revistas las que están dedicadas a la ecocrítica, como por ejemplo la revista europea denominada *Ecozon@* o una española creada en 2019, titulada *Pangeas. Revista Interdisciplinar de Ecocrítica*.

Otra de las primeras alusiones al término de ecocrítica como tal, se remonta a 1995, fecha en la que un profesor llamado Laurence Buell publica *The Environmental Imagination*, donde definía vagamente el término ecocrítica como un estudio que relaciona la literatura y el medio ambiente con el fin de producir una praxis ambientalista (Buell, 1995). Un año después, en 1996, Scott Slovic calificaba la ecocrítica como una relación entre el hombre y la naturaleza en cualquier texto literario (Neergård, 2021), rompiendo así con la tradicional separación entre ciencias y letras, ya que se une la visión literaria de la naturaleza con la científica (Pino, García y Campos, 2017). Este hecho fue reconocido por Kerridge (1998), quien confirmó que lo relacionado a la ecología había superado los límites de los campos a los que tradicionalmente había sido relacionada (geografía o ciencias sociales) a través del surgimiento de esta nueva disciplina.

² Association for the Study of Literature and Environment (Asociación para el Estudio de la Literatura y el Medio ambiente).

³ Interdisciplinary Studies in Literature and Environment (Estudios Interdisciplinarios de la Literatura y Medio ambiente).

Posteriormente, López (2007) menciona que la ecocrítica consiste en incitar una conciencia ecológica a través de la literatura. Además, añade que es como un gran puzzle, ya que está influenciado por enfoques teóricos, pedagógicos, analíticos, psicológicos, retóricos, etc. En definitiva, es interdisciplinario.

Por otro lado, Bula (2010) señala que uno de los principales objetivos de la ecocrítica es indagar en las producciones culturales el lugar que ocupan los bosques, el agua, etc. Y de qué manera percibimos los humanos la naturaleza, como coprotagonista o como personaje secundario, ya que Caraballo (2009) menciona que a veces solo se concibe como un simple decorado que no interactúa con el propio personaje, sin embargo, en ocasiones, cobra fuerza e interviene en las acciones de los protagonistas, rompiendo así con el inmovilismo que se le otorga a la naturaleza.

Más adelante, Campos y García (2017) subrayan que la ecocrítica permite entender las implicaciones invisibles de los múltiples elementos de la naturaleza, sus lazos con el ser humano, así como su valor transversal en diversos ámbitos como el educativo, cultural, turístico y económico, concordando en algunos aspectos con las opiniones de López y Bula.

A pesar de que un gran número de profesionales siguen trabajando con este término, no comparten una definición en común. Neergård, (2021) asegura que es debido a la interdisciplinariedad que destaca López (2007). Por consiguiente, los investigadores continúan redefiniéndolo de forma diferente cada año.

A pesar de la ambigüedad a la hora de definir el término, Caraballo (2009) menciona que la ecocrítica tiene una serie de tareas, pero especialmente dos. En primer lugar, superar el antropocentrismo presente en la cultura occidental, es decir, no ver al ser humano en un lugar privilegiado y a la naturaleza con un valor instrumental. En segundo lugar, no concebir la naturaleza como “el otro”, sino como parte de nosotros, ya que conforma nuestro sistema biológico y nuestra cultura. Algunos ejemplos que pone son: los egipcios no dividirían el mundo de forma dualista si el Nilo no dividiera su entorno en dos y los europeos no celebrarían el solsticio de invierno si no estuvieran situados en las latitudes en las que se encuentran. Por lo tanto, la ecocrítica tiene un fin, dar sentido a la historia de la que todos los seres vivos y nuestro planeta conformamos como un todo, en otras palabras, la ecocrítica nos ayuda a conocer quiénes somos.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Además, Pino, García y Campos (2017) afirman que para poder lograr los objetivos marcados acerca de la protección y conservación del medio ambiente, no se puede concienciar solo a pequeños grupos minoritarios, debe de generarse una sociedad comprometida y para ello, debe de cambiar la forma de ver e interactuar con la naturaleza en el ocio, en el turismo, en el día a día, etc., en definitiva, en la propia cultura. Caraballo (2009) lo expresa con esta frase:

La visión que tenga una cultura de la naturaleza – tanto en abstracto como en instancias concretas –, la visión que tenga de las relaciones entre hombre y naturaleza y la idea que tenga del lugar del hombre en el mundo, afectarán la manera en que dicha cultura se comporte en relación con el mundo natural (p. 65).

Como resumen, las principales características de la ecocrítica expuestas por Pino (2018) siguiendo las definiciones de Caraballo (2009), Bula (2010) y López (2007) son:

- *Revisionismo*. Analiza documentos ya existentes para hacer conocedoras las concepciones que tiene la sociedad sobre la naturaleza.
- *Sensibilización*. Transmitir la importancia del medio ambiente y concienciar sobre la relación que debe establecer el hombre con él: “El hombre es uno con la naturaleza”. Este eslogan que le asigna Caraballo puede considerarse abstracto, sin embargo, si se averigua esos vínculos entre el hombre y la naturaleza, se promueve la acción. En este caso, la literatura puede ayudar a descubrir esas conexiones y, por consiguiente, puede generar movimiento por parte del ser humano.
- *Interdiscipliniedad*. Integrar conocimientos de diversas ramas, como por ejemplo las ciencias sociales, las puras y las humanidades.
- *Potenciación*. Incluir la naturaleza en la vida del hombre, a través de la mejora de la relación sujeto-medio.
- *Multidireccionalidad*. Abre nuevos campos de investigación como el ecofeminismo o el ecoanimalismo.

2.3.1. NUEVA PERSPECTIVA: EL ECOFEMINISMO

La primera mujer que adoptó el término de ecofeminismo fue Françoise d'Eaubonne en 1974, para presentar el potencial que poseían las mujeres para liderar una revolución ecológica donde se llevaran a cabo nuevas relaciones entre hombres y mujeres y entre seres humanos y naturaleza (Mellor, 2000). D'Eaubonne escribió dos libros donde plasmó todas sus ideas sobre este nuevo movimiento. Por un lado, *Le Féminisme ou la mort* (1974), donde pone de manifiesto los diferentes movimientos políticos de Europa relacionados con el ecofeminismo y por otro, *Écologie, féminisme: révolution ou mutation?* (1978), donde matiza diferentes aspectos que quedaron en el tintero en el primer libro. En líneas generales, lo que pretende demostrar es que está en juego tanto la vida de las personas como la del planeta debido a los actos del ser humano, y que solo a través de una revolución de pensamientos y acciones, puede evitarse (Gates, 1996).

El ecofeminismo surgió casi al mismo tiempo en distintos países (Australia, Francia, Venezuela, Italia, etc.), sin embargo, Estados Unidos dio un paso más hacia adelante realizando el primer congreso ecofeminista en marzo de 1980 llamado *Mujeres y Vida en la Tierra*, en Amherst, Massachusetts. La celebración del congreso estuvo motivada por lo ocurrido en la planta nucleoelectrica de Three Mile Island (1979). En este evento se analizaron los lazos existentes entre ecología, feminismo, salud y militarización (Carcaño, 2008).

Mellor (2000) afirma que “El ecofeminismo es un movimiento que busca una conexión entre la explotación y degradación del mundo natural y la subordinación y opresión de las mujeres” (p. 13). Además, señala que el ecofeminismo reúne valores de los movimientos feministas y verdes, en concreto, comparte la perspectiva radical de los ecologistas, quienes consideran que para poder salvar la situación actual que se vive de crisis ambiental, lo fundamental es repensar otras nuevas formas de relación entre la humanidad y el mundo natural. Otras autoras como Puleo (2008), la máxima representante del ecofeminismo en España, considera que el punto de conexión entre ambas corrientes es el objetivo de pretender plantear una mejora de la calidad de vida para la sociedad, suprimiendo la visión jerarquizada del mundo que existe actualmente.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Por lo tanto, como indica Triana (2016), el ecofeminismo está formado por diferentes campos de estudio que promueven la construcción de otro mundo posible en el que no existan marcos opresivos. Esta idea fue señalada dos años antes por otra autora:

La teoría ecofeminista incluye específicamente la opresión de las mujeres y la explotación del medio ambiente; y aboga por la síntesis de los principios feministas y ecológicos como base para organización política y para la creación de estilos de vida social y ecológicamente justos (Lahar, 2003, p. 35)

En definitiva, el feminismo y la naturaleza no son sinónimos. Esta idea podría ser perjudicial para la mujer y, por consiguiente, un retroceso para el feminismo, ya que el ecofeminismo no implica que las mujeres estén más ligadas a la naturaleza por el hecho de que ejerzan la función de madre, sino porque ambos sectores muestran una vinculación por el trato recibido (Puleo, 2017). Además, en la *Conferencia de la Mujer de Naciones Unidas* (2000), se afirmó que las mujeres son las más perjudicadas por la contaminación ambiental y las catástrofes, producto de la sociedad capitalista y patriarcal (Limón, Solís y Pabón, 2021).

Las principales corrientes ecofeministas que han surgido en diferentes partes del mundo dependen de la posición feminista de la que provienen. Solís (2012) señala concretamente las siguientes:

- *Ecofeminismo Clásico (Feminismo Radical)*. Procedente de América del Norte y considera que hay una enorme conexión entre la naturaleza y la mujer a nivel histórico, biológico y social. Además, ambas son explotadas por parte del hombre. Proponen implantar la cultura feminista y valores matriarcales.

- *Ecofeminismo Liberal (Feminismo de la Igualdad)*. Proviene de Estados Unidos y de Europa. Mantiene la idea de que el modelo economicista al que está sometida la sociedad tiene un impacto negativo en el medio ambiente. Además, consideran que tanto el hombre como la mujer deben de tener la misma actitud frente a la naturaleza. Propone un cambio en la legislación para que se produzca el desarrollo económico de la sociedad de forma sostenible y añaden, que las mujeres deben de tener el mismo acceso que los hombres en los puestos de poder para la gestión del medio.

- *Ecofeminismo Socialista (Feminismo Socialista)*. Surge en Australia y Europa. Examinan la relación existente entre el patriarcado y el capitalismo con la explotación de la naturaleza, además de la invisibilización de la mujer en la participación en los aspectos económicos a lo largo de la historia. Como solución recalcan la idea de generar una nueva relación con el medio ambiente y entre ambos géneros.

- *Ecofeminismo Constructivista*. Es una corriente australiana que consideran ambos movimientos fuertemente unidos debido a la cercanía en su contenido social. Como solución plantea una política de alianzas.

- *Ecofeminismo de la teología de la liberación*. Es una corriente latinoamericana que considera que las mujeres y los pobres son quienes más sufren los problemas derivados de la contaminación. Por este motivo, propone una conservación del medio ambiente como justicia social.

- *Ecofeminismo Esencialista o Espiritual*. Procede de la India y mantienen la idea de que el desarrollo económico y tecnológico ha enfriado la relación entre el hombre y la naturaleza, haciendo que el hombre se sienta por encima de ella. Como solución plantean la necesidad de reivindicar la conexión que tiene la mujer con la naturaleza, pues ambas son marginadas por otro modelo que se cree dominante.

- *Ambientalismo Feminista*. Esta corriente también procede de la India y destaca que la relación entre la mujer y la naturaleza depende de la clase social y raza a la que pertenezca. A causa de este pensamiento, consideran que se debe realizar una transformación social a partir del feminismo y el ecologismo.

Se puede observar que cada corriente está influenciada por las circunstancias sociales en las que se encuentra la mujer en el país de origen, por este motivo, algunas son más radicales que otras. No obstante, Herrero (2013) especifica lo siguiente:

Todos los ecofeminismos desarrollan una mirada crítica sobre el actual modelo social, económico y cultural y propone una mirada diferente sobre la realidad cotidiana y la política, visibilizando y dando valor a elementos, prácticas y sujetos que han sido designados por el pensamiento hegemónico como inferiores (p. 280).

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Por otro lado, Vigil (2011) considera que a pesar de que procedan de diversos puntos del planeta las diferentes corrientes sobre ecofeminismo, la idea principal es la misma, conseguir igualdad de género y, al mismo tiempo, luchar por proteger el mundo natural, reconociendo a la Tierra como un ser vivo más. Sin embargo, Puleo (2004) opina lo siguiente:

Considero que hay en el ecofeminismo algunos aspectos sumamente interesantes y prometedores tanto desde el punto de vista filosófico como político, otros que podrían significar un peligro para el feminismo y otros, finalmente, que implicarían una contradicción con respecto a los mismos objetivos ecofeministas (p.37).

Por ese motivo, Puleo construye su propia teoría donde ofrece una visión no esencialista denominada *ecofeminismo crítico ilustrado*. Díaz (2019) menciona que observa este tipo de ecofeminismo más “honesto y realista”, puesto que considera que el principal objetivo en ambas luchas (ecología y feminismo) es acabar con la desigualdad provocada por la visión androcéntrica y antropocéntrica, estableciendo así nuevas relaciones que no impliquen violencia ni opresión, sino que establezca cooperación, pues el humano es un ser ecodependiente e interdependiente.

2.3.2. HACIA UNA CULTURA SOSTENIBLE A TRAVÉS DE LA MITOLOGÍA

La relación entre persona y medio ambiente viene de antaño, ya que durante siglos el ser humano ha comprobado que el estar en contacto con la naturaleza y notar el aire fresco, el olor de las flores, los sonidos del agua, etc., provocan una sensación de bienestar, puesto que libera estrés y te da energía, dado que refresca la mente y el cuerpo. Según Li (2018), esta huella que nos proporciona el contacto con nuestro entorno y nos aporta numerosos beneficios son necesarias para el ser humano y es algo que el propio cuerpo reclama. En japonés existe un término para expresar este sentimiento que se genera tan profundo, *Yūgen* (幽玄). Este vocablo nipón no posee una traducción literal en castellano, incluso a veces es complicado de entender debido a que hace alusión a algo que no es tangible. Es un concepto que forma parte de la filosofía zen y recoge todo ese cúmulo de emociones engendradas por el misterio que genera la belleza de la naturaleza y que a la misma vez te hace meditar sobre la propia existencia del ser humano.

Siguiendo la misma línea, resaltar que esta unión acompaña al ser humano durante toda su vida y determina la forma de ser del individuo, por eso se dice que si una persona degrada el medio ambiente, se deshumaniza, pues pierde una parte de ella. Es cierto que esta relación siempre se ha caracterizado por su complejidad, ya que nunca ha permanecido estable. Actualmente, se puede definir con el término antropoceno, puesto que el ser humano consume de forma excesiva los recursos sin tener en cuenta las consecuencias. A causa de esas acciones indebidas, se han producido muchas desvinculaciones por parte de los hombres hacia la naturaleza, por ese motivo, Pan (2020) considera necesario abordar la relación humano-naturaleza más allá de las investigaciones científicas, puesto que se pueden encontrar otras estrategias que pueden ayudar a conectar a la sociedad con el medio ambiente. Autores como García y Doistua (2021) consideran que la mitología puede ayudar a lograr a establecerse de nuevo esa relación natural, debido a la variedad de historias que hay de los diversos elementos naturales (fuentes, cuevas, ríos, montañas, mares, árboles, etc.) y a los comportamientos, actitudes y valores que infundan hacia la naturaleza. Entre todos los elementos que conforman el medio ambiente, el agua y el bosque son de los más utilizados en las narraciones mitológicas, esto es fruto de los misterios que entrañan y de las múltiples cualidades que poseen.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Mariolakos, Kranioti, Markatselis & Papageorgiou (2006) señalan que el animismo otorgado al agua, a través de los innumerables imaginarios mitológicos, es producto de la incertidumbre cosechada en los hombres del pasado, pudiendo así dar significado a los inexplicables fenómenos naturales a través de la mitología. Por lo tanto, la cultura hídrica en nuestros antepasados no estaba ligada solo con su gestión y su uso como ocurre en la actualidad, sino en creencias que subyacían en la propia cultura. Esta mentalidad ayudaba a tener una visión holística del agua, pues la veían como un elemento sagrado que había que respetar y cuidar (Martos y Martos, 2013).

Estos mitos muestran diversas cualidades del agua, tratando así el agua como sujeto: agua como vida, muerte, curativas, etc. Lo cual permite ese apego emocional entre hombre y agua que hoy día escasea en nuestra sociedad.

Robert (2002) manifiesta la imagen del agua como matriz de lo vivo que se ve reflejada en numerosos mitos a través de diosas de la fertilidad o diosas madres como Afrodita, Deméter, Atenea, Isis, etc. Por lo tanto, el agua evoca a la vida, puesto que las lluvias engendran las cosechas, la bolsa de agua que se forma en el útero permite la formación del feto, etc.

Por otro lado, Alberro (2002) añade que el agua también era considerada como un elemento con beneficiosas propiedades para el hombre como curar o aliviar dolencias y enfermedades. Se decía que todas esas masas de agua eran vigiladas por seres mitológicos, como por ejemplo Dan Cecht en la cultura céltica y las nayades en la mitología griega. Para poder recibir esos dones curativos del agua otorgados por esos imaginarios, debían seguir cierto ritual y realizar ofrendas.

Una imagen más tenebrosa de este elemento es el agua como muerte o como camino hacia ella. Beaulieu (2008) asegura que no es de extrañar la presencia de esta cualidad del mar en las obras de Hesíodo, pues el peligro de la navegación estaba muy presente en aquellos tiempos. Algunos ejemplos son las sirenas de la mitología griega definidas por su canto de carácter atador.

Romero (2020) indica que del mismo modo ocurre con los bosques y los árboles, ya que la imagen que se tenía antiguamente sobre los bosques se origina de la incertidumbre que guardaba el ser humano sobre todo aquello que estaba al otro lado de las murallas de la ciudad, contemplándolo así como algo mágico a la vez que peligroso y

fuera del orden establecido. Por este motivo, se les comenzó a otorgar cualidades y características producto de la imaginación del hombre, generando así numerosos mitos y leyendas acerca de este elemento de la naturaleza.

Gordi y Bruguera (2015) subrayan que gracias a todas esas narraciones que trataban sobre diversos componentes de los bosques, se podía percibir que no solo era un espacio que había que podar, cuidar y regar para beneficio de la sociedad, sino que se tejieron lazos culturales y emocionales.

Al igual que el agua, algunas cualidades otorgadas a los bosques están ligadas con una vertiente más positiva, como la maternidad, la vida o la curación. Un ejemplo es el Árbol de la vida, el cual aparece mencionado en multitud de culturas como por ejemplo en Egipto a través de dos divinidades Hathor y Osiris. En el caso de Hathor se representa más bien con un carácter resucitador, ya que una vez asesinado, floreció un árbol en su ataúd. Otra civilización donde un árbol se le ha asociado a la vida es en Mesopotamia por medio de la diosa Istar y Siduri y el semidios Dumuzi (Herrero, 2013). Esta asociación del árbol con la vida es por la capacidad que tienen de vivir algunas especies centenares de años, pareciendo ante los ojos de los hombres seres inmortales.

No obstante, Gordi y Bruguera (2015) especifican que a los bosques se les ha llegado a presentar también como un lugar donde el peligro acecha y se pueden sufrir infortunios. Una de las leyendas de Bécquer más conocidas denominada *El Monte de las Ánimas* (1861) representa esta característica tan fatídica, ya que el protagonista fallece tras sumergirse en el bosque de noche al recoger una banda azul que había perdido su amada, a pesar de que existe una leyenda donde se narra que todas las noches aparecen los espíritus de los guerreros que lucharon en esas tierras.

Todas estas cualidades otorgadas al agua y a los bosques, permiten valorar más la naturaleza y ver la importancia que tiene el hacer un uso adecuado de ella. Además, el ser humano es sociable por naturaleza pero no solo con seres de su misma especie, también con el resto de su entorno, por ese motivo, en la mayoría de las leyendas, mitos y narraciones estas cualidades suelen ser representadas por algún numen. Por lo tanto, gracias a la mitología se puede conocer el modo de vida de los habitantes, cómo deben comportarse, qué objetivos deben plantearse, además de cómo es y cómo funciona la Naturaleza (García y Doistua, 2021).

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

En definitiva, no se puede intentar alcanzar el sentido de lo natural solo a través de la ciencia experimental, hay que introducir la inteligencia espiritual mencionada por Puig, Echarri y Casas (2014), ya que ambos enfoques pueden retroalimentarse y dotar “la mirada humana de una profundidad y universalidad muy necesarias” (p. 118) con el objetivo de producir una conexión entre el ser humano y el mundo en el que vive. Echarri afirma en una entrevista que le realizaron en 2021⁴ que, esta parte espiritual es necesaria para completar la visión que se posee del mundo, ya que hace recordar que lo inmaterial también es real, idea que en occidente se está perdiendo. Además, la Unión Internacional de Conservación Natural (UICN)⁵ asegura que aquellas civilizaciones que mantienen sus valores espirituales, atesoran mejor el medio que les rodea.

⁴ Elaborada por Ecoblog MCP.

⁵ Red medioambiental fundada en 1948, constituida por más de 80 estados, casi 800 ONG y miles de científicos y expertos de numerosos países. Su principal objetivo es apostar por asegurar la integridad de la naturaleza con actividades como vigilar el uso que se haga de los recursos naturales que ofrece el medio ambiente, apoyar proyectos de conservación, etc.

2.3.3. LA MITOLOGÍA COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA PARA GENERAR VALORES ECOLÓGICOS

A pesar de la longevidad de la mayoría de los mitos y las leyendas, actualmente siguen presentes en la sociedad, es cierto que no posee el protagonismo que un día tuvieron, pero aun así, ayudan a entender el mundo en el que vivimos, ya que es la base de la identidad de las diversas comunidades.

Se pueden encontrar multitud de ejemplos donde se observa su influencia en la actualidad. En uno de los sectores donde más han dejado huella esas historias de antaño es en nuestro vocabulario, generando así palabras nuevas como narcisista⁶, atlas⁷, hermafrodita⁸, quimera⁹ y otras tantas. También ha influenciado en la creación de expresiones coloquiales como “Creerse el ombligo del mundo”, frase que se utiliza para referirse a una persona que se cree muy importante e imprescindible, considerando así que el mundo gira a su alrededor. Esta expresión posee su origen en la mitología griega, pues se cuenta que Zeus soltó dos águilas desde dos puntos opuestos de la tierra con el fin de mostrar que en Delfos se encontraba el centro del mundo señalado por una piedra denominada ónfalo – ombligo –. Pero no solo se puede apreciar la presencia de elementos mitológicos en el lenguaje, también en festividades y celebraciones como los juegos olímpicos, la noche de San Juan y el *Obon*¹⁰, en empresas como Nike, Hidra y Pandora, en videojuegos, libros, monumentos, etc.

Por lo tanto, podemos encontrar una gran cantidad de manifestaciones mitológicas en el entorno del alumnado. Este hecho hace que numerosos profesionales apuesten y defiendan la idea de la aplicación de los mitos y las leyendas dentro del aula, pues se encuentra en el día a día del niño/a y recurre en numerosas ocasiones a aspectos fantástico,

⁶ Narciso, hombre que se enamoró de sí mismo.

⁷ Atlas, gigante que sostenía sobre sus hombros la bóveda celeste.

⁸ Hermafrodito, descendiente de Hermes y Afrodita que poseía una cualidad, disponer ambos sexos.

⁹ Quimera, ser monstruoso híbrido que expulsaba fuego por la boca.

¹⁰ Festividad japonesa celebrada en verano que consiste en invocar a los espíritus de los antepasados y reencontrarse con las familias. Pone su broche final con el *Toro Nagashi*, ceremonia donde la principal función es guiar a los espíritus de nuevo al otro mundo para que descansen, a través de un barco de papel que se introduce en el río o mar.

objeto de interés en estas edades. Concretamente, uno de los conocimientos básicos que se pueden enseñar en el aula a partir de estas narraciones son los valores ecológicos, ya que, como bien se ha señalado en apartados anteriores, la valoración del ambiente en estas historias posee un papel primordial. A continuación, se presentan algunos autores/as que defienden esta propuesta.

Echarri y Echarri (2021) ponen como ejemplo la mitología vasca, pues consideran que a través de la personificación de los elementos naturales se puede incentivar un cambio de actitud en el ser humano, logrando así una mayor vinculación con la naturaleza, tanto a escala local como global. Además, determinan que para que haya una educación ambiental de calidad debe estar presente la inteligencia natural, que es la que predomina actualmente en los centros escolares, pero también la inteligencia espiritual ecológica, que es aquella que proporciona la mitología.

Karandaeva et al. (2018) proponen el restablecer el equilibrio entre sociedad-naturaleza incentivando una conciencia mitológica. Consideran que los comportamientos nocivos del ser humano son fruto del olvido de las raíces espirituales y culturales, por consiguiente, es imprescindible recuperar el pasado para establecer una armonía en el mundo y así hacer posible un futuro.

Otro autor que defiende el uso de la mitología en las aulas es Farrelly (2019) y su principal razón es la que expone a continuación:

For EE to achieve its goals, it must continue to intellectually inform with all the best scientific data. But it must also strive to engage the students' imaginative-intuitive faculties in the hopes of transforming their ability to richly perceive the natural world, forming bonds, and acting for a human-environmental flourishing¹¹ (p.138).

¹¹ Para que la EE logre sus objetivos, debe continuar informando intelectualmente con todos los mejores datos científicos. Pero también debe esforzarse por involucrar las facultades imaginativas-intuitivas de los estudiantes con la esperanza de transformar su capacidad de percibir ricamente el mundo natural, formando vínculos y actuando para un florecimiento humano-ambiental.

A diferencia de los otros autores mencionados, Antón (2014) pone en práctica llevar la mitología al aula de Educación Infantil para educar en valores – sensibilidad, ecología y cooperación –, ya que considera que los mitos están enormemente relacionados con el mundo de los cuentos y de las fábulas tan presentes en la vida de los niños. Esta idea ya fue expuesta con anterioridad por otros autores como Cervera (1991):

Reconocemos la existencia de materiales hoy día integrados en lo que llamamos literatura infantil. Muchos de ellos constituyen la expresión de mitos, leyendas y relatos que se remontan a siglos muy lejanos, incluso a los orígenes mismos de la literatura. Pero esta materia sólo cobra identidad plena como literatura infantil al ser aceptada como tal o al ser sometida al tratamiento adecuado para que el niño sea su receptor natural, lo que puede suceder varios siglos después de su aparición. Toda esta materia debe tomarse, por tanto, como valioso antecedente de la literatura infantil y al estudiarla como tal arrojará luz sobre ella (p. 38).

Cabe añadir que, además de incentivar valores ecológicos al alumnado, también se trabajan otros contenidos de ciencias que aparecen en el currículum de educación primaria puesto que, como bien señalan Martos y Martos (2013) “la cosmovisión mítica ya intuía los ciclos y estados del agua, y por eso distinguía aguas superiores, inferiores y superficiales, así como sus tres estados, líquido, sólido y gaseoso (nubes) (...)” (p. 76). Un ejemplo es señalado por Pino, García y Campos (2017), quienes proponían trabajar conceptos como el proceso de evaporización con el mito de Poseidón, las fases de condensación y precipitación por medio de las hadas de lluvia y de la nieve y, por último, la infiltración y transporte mediante diversas damas de agua y otros *genius loci*¹² subterráneos.

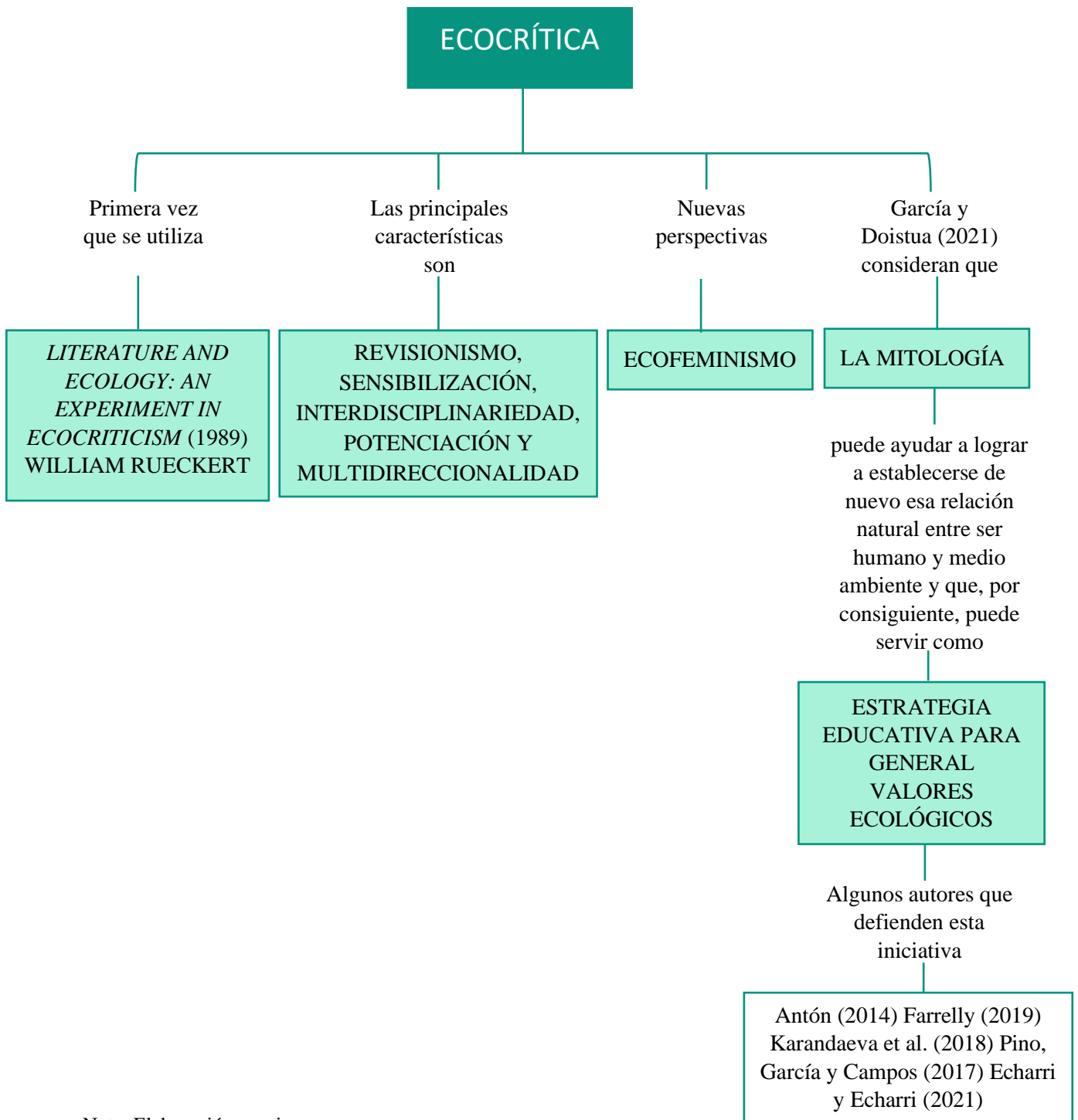
En definitiva, todas estas investigaciones llegan a la misma conclusión, que la puesta en práctica de estos valores a través de la mitología puede generar una futura generación que sea respetable con el mismo, además de con el prójimo y el resto del entorno natural, puesto que se promueven una serie de actitudes, conocimientos y habilidades cuyo objetivo principal es la sustentabilidad. Por consiguiente, la mitología puede ser una buena herramienta educativa ambientalista.

¹² Espíritu guardián de un lugar: cuevas, lagos, ríos, árboles, etc.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

En la siguiente figura se puede visualizar un esquema del apartado 2.3 “La ecocrítica: Concepto y características” y en sus respectivos subapartados 2.3.1 “Nueva perspectiva: El ecofeminismo”, 2.3.2 “Hacia una cultura sostenible a través de la mitología” y 2.3.3. “La mitología como estrategia educativa para generar valores ecológicos”.

Figura 4. La ecocrítica. Concepto y características



Nota: Elaboración propia

2.4.APROXIMACIÓN AL TÉRMINO ANIME

El término anime proviene de la abreviación de la palabra inglesa animation. Sin embargo, autores como Price (2001) menciona que es un término adquirido por los japoneses del francés para hacer referencia a la animación en general, pero en occidente solo se hace uso para hacer alusión a la animación japonesa (Meo, 2016). Hay que resaltar que, en sus inicios, eran dibujos hechos a mano sobre acetatos, sin embargo, actualmente combinan esta estrategia con las técnicas de animación digital, sin perder la esencia que tanto los caracteriza.

Para explicar su origen es necesario hacer alusión al manga, ya que Morales (2015) aclara que el anime surge tras la necesidad de adaptar el manga a los medios audiovisuales. A pesar del surgimiento de un nuevo género, el manga no fue apartado, sino que han ido evolucionando conjuntamente. Además del manga como fuente principal de influencia, los videojuegos y novelas también ejercen este papel para la creación de anime (Liu, 2020). Un ejemplo es *Pokemon*, ya que en su origen era un videojuego distribuido por la empresa Nintendo en 1996 y, debido a su éxito, llegó a convertirse en 1997 en un anime (Morales, 2015).

El primer dibujo animado del que se tiene constancia es *Katsudo Shashin* (1907), de autor desconocido y con una duración de tres segundos. Más adelante, concretamente en 1910, se crea la compañía Tennenshoku Katsudō Shashin, conocida como Tenkatsu. En 1916 contratan a Oten Shimokawa y elabora el primer anime oficial denominado *Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki* con una duración de cinco minutos, que se caracterizaba por ser en blanco y negro y no tener sonido. En 1927 Noburo Ofuji produjo el primer anime con audio (solo música), titulado *Kujira* y, posteriormente, en 1948 se realizó el primero a color a manos de Megumi Asano, llamado *Boku no*. Pero no es hasta finales de los 50 y principios de los años 60 cuando surgen las primeras industrias de animación japonesa, por un lado Toei Doga, y por otro, Mushi Productions, en manos de Osamu Tesuka¹³, que llevó a la pantalla en 1963 su célebre manga titulado *Astroboy*. Esta animación japonesa fue la primera en exportarse a Estados Unidos y se la considera como

¹³ Considerado padre del manga y uno de los principales propulsores del anime. Además, fue pionero en la incorporación del diseño de los ojos inusualmente grandes que tanto caracteriza a los personajes (Odell y Le Blanc, 2014).

la detonante del boom (Cobos, 2010). Liu (2020) subraya que, en Europa, hasta los años 70, prácticamente solo se televisaban producciones elaboradas en el propio continente o provenientes de EE.UU., sin embargo, comenzó a abrirse las puertas a las producciones japonesas fundamentalmente con la creación de *Heidi* (1974) y, más adelante, de *Marcos. De los Apeninos a los Andes* (1976), dirigidas por Isao Takahata. La característica distintiva que tenían estas producciones al resto era que estaban basadas en obras literarias occidentales con toques propios de la cultura nipona, con el fin de no perder la esencia, lo que propició que fueran bien acogidas por el público europeo. A partir de entonces, la expansión del anime por América y Europa creció considerablemente.

Morales (2015) destaca que el auge del anime no se produjo de forma aislada, hubo un trasfondo cultural, económico y social que hizo posible la evolución y expansión del arte nipón. Esta abertura de fronteras por parte del país permitió que se generasen grandes éxitos de otros productos japoneses y no estuvieran solos en el camino el manga y el anime, como por ejemplo la marca Nintendo y Sega. En la mano de Nintendo se produjo otro gran boom en los años noventa con la llegada de *Pokémon*, ya que en sus orígenes era un videojuego, pero debido a la fama generada, se convirtió en una serie de anime a partir de 1997.

A pesar del reconocimiento que tienen las animaciones japonesas a nivel mundial, no siempre han tenido un camino de rosas. En primer lugar, ha obtenido críticas porque se considera que algunas series no son propias para los niños, pero no se debe olvidar que, a pesar de que el formato parezca infantil, hay producciones destinadas para cada tipo de público, incluida la comunidad adulta. En segundo lugar, también ha sido cuestionado por la violencia que a veces hay en algunas secuencias, sin embargo, los comics y los cartoons también muestran ensañamientos, la única diferencia es la forma en la que se combate, pues en el anime aparecen especialmente las artes marciales, ya que está basado en la cultura japonesa. En tercer y último lugar, en ocasiones se le considera de peor calidad que el cartoon americano, sin embargo, están bastante igualados desde mediados de los años 80.

En cuanto a los géneros de anime, se pueden clasificar de tres formas diferentes como indica Morillo (2018) y Torrents (2015): según la temática, el formato y el público al que va dirigido.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Tabla 1. Géneros del anime según la temática, el formato y el destinatario.

GÉNEROS DE ANIME
SEGÚN LA TEMÁTICA
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Ecchi</i>: Contiene toques de comedia y situaciones eróticas. - <i>Sentai</i>: Historias que tienen como protagonistas a super héroes. - <i>Mecha</i>: Robots gigantes que suelen ser dirigidos por un piloto. - <i>Romakome</i>: Comedias románticas. - <i>Spokon</i>: Historias relacionadas con el mundo del deporte. - <i>Gore</i>: Acción con contenidos violentos. - <i>Cyberpunk</i>: Historias que se desarrollan en mundos distópicos. - Otros más.
SEGÚN EL FORMATO
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Series de televisión</i>: Generalmente compuestas entre 13 y 16 episodios y con una duración aproximada de 30 minutos. Aunque existen algunas excepciones como <i>Dragon Ball</i>, que cuenta con 153 capítulos. - <i>Especiales de televisión</i>: Capítulos especiales del formato anterior (series de televisión). - <i>OVA (Original Video Animation)</i>: Son producciones que se consumen desde casa y pueden incluir resúmenes de series, adaptaciones de películas, etc. - <i>ONA (Original Net Animation)</i>: Producciones que se consumen desde internet a través de páginas especializadas. - <i>Películas</i>: Largometrajes con una duración entre 50 y 120 minutos.
SEGÚN EL DESTINATARIO
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Kodomo</i>: Público infantil. - <i>Shōjo</i>: Mujeres adolescentes. - <i>Shōnen</i>: Hombres adolescentes. - <i>Josei</i>: Mujeres en edad adulta. - <i>Seinen</i>: Hombres en edad adulta.

2.4.1. EL ANIME COMO ELEMENTO INTERCULTURAL Y TRANSCULTURAL

Dentro de la comunicación intercultural posee un gran papel los medios audiovisuales debido a su popularidad y alto consumo. Por lo tanto, el anime es un elemento intercultural audiovisual ya que se apropia y domestica todo aquello que recibe del otro, en este caso de occidente, mezclando así las diversas concepciones del mundo.

Según, Liu (2020), una de las estrategias más habituales para vincular el anime con la cultura occidental es narrar la historia en un paisaje extranjero. Como por ejemplo *Heidi*, donde el principal escenario es en los Alpes (Suiza). En ocasiones no se menciona directamente el lugar, sino que es un país inventado, pero se puede apreciar que tiene un estilo de arquitectura occidental, como es el caso de *Sora no Woto*, donde selecciona Cuenca como escenario, aunque no se menciona durante toda la serie. Este hecho provocó que el año de emisión de la serie aumentara el turismo japonés en esta ciudad.

Otra estrategia es llevar a la pantalla historias pertenecientes a la literatura occidental. Lu (2008) sostiene que el origen de esta iniciativa es fruto del éxito que comenzaron a tener las animaciones occidentales en el siglo XX, concretamente Disney y Warner Brothers. Estas compañías tenían una peculiaridad, la influencia ejercida de los cuentos tradicionales. Por lo tanto, como los creadores de anime observaron que llevar a la gran pantalla historias de la literatura infantil europea era sinónimo de éxito, decidieron incorporar dichas narraciones al mundo cinematográfico de la cultura nipona. Algunas de las obras más populares que se han adaptado al anime son *Les Misérables* (1862) del francés Victor Hugo en *Les Misérables: Shoujo Cosette* (2007); *Sherlock Holmes* (1887-1927) por Arthur Conan Doyle en *Sherlock Hound* (1984-1985), que es una versión más infantil donde los personajes son representados por perros; *Romeo and Juliet* (1597) de William Shakespeare en la serie titulada *Romeo x Juliet* (2007), la cual predominan los elementos fantásticos y no sigue el argumento original para afrontar ese amor predestinado.

Otro aspecto que ejerce gran influencia pero se le presta menos atención es la música. Fortes (2017) marca como ejemplo la escena de *El viento se levanta* (2013) cuando Jirô y Honjô inician su viaje a Dessau y se escucha de fondo el *Viaje de invierno* (1829) de Winterreise. No obstante, a veces no escogen una canción extranjera, sino que

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

crean una melodía que evoca a ese lugar, como ocurre con la partitura compuesta por Hisaishi – de nuevo en la película dirigida por Hayao Miyazaki, *El viento se levanta* –, pues permite viajar a una Italia soñada.

Por otro lado, el anime también ha sido adaptado para convertirse en un vehículo de transmisión cultural, por ese motivo, cabe afirmar que es un elemento transcultural. Gil (2020) señala que Frobenius (1897) considera la transculturalidad como un concepto que “atiende a la expansión de ideas, religiones, lenguas, estilos, etcétera, entre personas de diferentes culturas” (p.415). El anime cumple esta cualidad ya que intenta proyectar una imagen determinada de la cultura nipona al exterior (Hernández, 2013).

No obstante, esta transculturalidad a veces es sinónimo de rechazo, pues quien lo observa no se ve reflejado. Sin embargo, el anime tiene su propia estrategia para poder conectar con el público occidental, ya que hace uso de las tecnologías occidentales y la modernidad, pero a la misma vez deja el espíritu y los valores asiáticos. Por ese motivo, Lu (2008) indica que la “Internacionalización del anime muestra como Japón no sólo imita o adopta (discursos occidentales), al contrario promociona discursos orientalistas por medio de nuevos medios” (p. 79).

Denison (2010) considera que parte de esa transculturalidad debe agradecerse a los acuerdos de distribución promovidos especialmente entre Estados Unidos y la industria japonesa, ya que han permitido que se traduzcan y luego se promocionen por el mercado occidental. Es cierto que para atraer más al público y obtener mayores ganancias, en Estados Unidos se ha recurrido en innumerables ocasiones a que los personajes fueran doblados por voces de estrellas, como es el caso de la película de *Ponyo en el acantilado* (2008), donde se puede escuchar a Noah Cyrus, Betty White o Liam Neeson entre otros.

Otra herramienta usada para provocar más atractivo es la alteración o directamente la eliminación de la parte de un diálogo, amoldándolo así al público al que quiere ir destinado, pero sin perder la esencia. No obstante, esta práctica no ha sido alabada en algunas ocasiones, ya que a veces se ejerce la censura modificando completamente la historia original. Uno de los ejemplos con más repercusión es *Sailor Moon* (1992-1997), donde hubo personajes que fueron cambiados incluso de sexo para no visualizar la homosexualidad.

2.4.2. CULTURA JAPONESA EN EL ANIME: MITOLOGÍA Y FOLKLORE

Ogáyar y Ojeda (2016) mencionan que el anime es el principal vehículo para transmitir los mitos en la modernidad de una manera más atractiva. Esto es debido a que desde los inicios de estas producciones visuales han tenido como peculiaridad el reflejo de la cultura japonesa, produciendo así una fusión entre lo tradicional y lo actual. Por lo tanto, el anime recupera y reescribe las leyendas y mitos del folklore nipón, actualizándolos y haciéndolos así más accesibles con el fin de mantener vivas esas historias que tanto caracteriza a la cultura nipona, además de dejar una huella personal de esa cultura a todo aquel que lo vea (Gil, 2020). Por consiguiente, se cumple la visión aportada por parte de Ogáyar y Ojeda (2016) que sugieren que, “El empleo de los mitos clásicos por parte del anime supone la confirmación de la actualidad de las funciones intrínsecas del mito, así como su capacidad de adaptación a diversos contextos de espacio y tiempo” (p. 115).

Ese folklore japonés que se aprecia en el anime procede en gran parte de las tradiciones religiosas de dicho país, las cuales afecta en lo social, cultural e ideológico. Gil (2020) manifiesta que, a diferencia de occidente, en japon coexisten una gran cantidad de religiones de forma pacífica. Por ello, se da el caso de que haya ciudadanos que viven como sintoístas, sin embargo, son enterrados por ritos budistas. Esto es producto a que los japoneses no se consideran fieles a una religión en concreto, sin embargo, no carecen de espiritualidad. En una primera lectura, puede parecer contradictorio, pero los japoneses piensan que la religiosidad no se manifiesta con actos de fe, sino con las tradiciones propias de la cultura. Cid (2016) indica que, a diferencia de los occidentales, esas creencias populares reflejadas a través de las diversas tradiciones se pueden observar en el día a día de los japoneses, pues tienen una serie de rituales y bendiciones para diversos actos que se realizan de forma rutinaria. Gil (2020) menciona que, en uno de los animes que mejor se puede observar esta característica común en el archipiélago japonés es en *Shin Chan*, ya que muestra la vida cotidiana de una familia.

Hay que destacar que de todos los dogmas convivientes en el archipiélago, los más populares son el sintoísmo y el budismo. En primer lugar, el vocablo Shintô hace mención a dos términos: *Shin*, que es la forma autóctona de aludir a los kami – dioses –

y *tô*, equivalente a *michi* – camino –. Por lo tanto, la traducción literal sería *Kami no michi* – camino de los dioses – (Sullivan, 2008).

La principal característica del sintoísmo es su carácter animista, donde todos los elementos naturales están dotados de alma y se les conoce con el término *Kami*, lo cual quiere decir dios o espíritu. Esta importancia que tiene la naturaleza dentro de la cultura japonesa radica en las características geográficas de dicho país, puesto que es un archipiélago localizado en el océano Pacífico separado del resto del continente asiático y bombardeado continuamente por terremotos y fuertes tifones. Estas condiciones hacen imposible que el hombre pueda controlar la naturaleza, por consiguiente, ha tenido que aprender a formar parte de ella, produciéndose así un sentimiento de igualdad y mostrando al medio ambiente como una entidad más. Esta idea definida por Suzuki (2016) es la que caracteriza a la cultura japonesa y, por ende, al anime.

Los primeros templos de los *kamis* son conocidos como *jinja*. Eran pequeños altares al aire libre compuestos por rocas y en ese lugar se depositaban las ofrendas. A medida que transcurrieron los años, la estructura fue cambiando pero se siguieron manteniendo próximos a elementos naturales como árboles, grandes rocas o ríos. Dentro de la variedad de *jinja* cabe destacar los *hokora*, que son santuarios en miniaturas y pueden hallarse en un santuario mayor, en mitad de la propia naturaleza o incluso próximo a alguna carretera.

Gil (2020) destaca que, derivado del sintoísmo, también aparecen los *yōkai*, criaturas que se tienden a relacionar con el más allá y lo fantasmagórico, pero debido a su carácter misterioso, es complicado determinar una definición, ya que autores como Howard (2011) señala que si se define un *yōkai*, pierde todo el misterio que le envuelve y deja de ser un *yōkai*. Estos espectros son muy típicos en el género sobrenatural o de terror del anime, sin embargo, también se muestran en géneros que reúnan elementos mágicos, pero sin mostrar a los *yōkai* dentro de lo paranormal. Un ejemplo se encuentra en *Naruto*, cuyo protagonista es capaz de convertirse en un zorro típico del folklore nipón, denominado *kitsune*.

Los *yōkai*, al igual que los *kami*, también suelen ligarse con la propia naturaleza, ya que o bien viven en ella o bien toman la forma de algún animal o planta. Por ello, Gil

(2020) establece una serie de categorías para clasificar tanto los kami como los yōkai que aparecen en el anime:

- Seres metamórficos. Espíritus o deidades que pueden alterar su físico. Por ejemplo, el espíritu del bosque en *La princesa Mononoke* (1997), ya que su apariencia común es un ciervo, pero por la noche se transforma en el caminante nocturno.
- Seres inalterados. Mantienen su forma natural durante todo el tiempo, como es el caso de Totoro en *Mi vecino Totoro* (1988).

En segundo lugar, en relación al budismo, mencionar que llegó a Japón a mediados del siglo VI a través de un grupo de monjes coreanos, pero no fue hasta el Emperador Shomu (701-756) cuando se presentó el budismo como una de las religiones oficiales del país, junto con el sintoísmo (Rubio y Jiménez, 2015). González (2014) especifica que “más que una religión, es un código ético. A Buda lo que le interesaba era conocer la situación del ser humano y la causa de su sufrimiento, transformando este en plena conciencia, paz interior y liberación” (p. 96). Según el autor, los principales problemas a los que hace mención son de tipo ecológico y social, puesto que la mentalidad del ser humano es de un “yo individual y separado”. Sin embargo, el budismo quiere ayudar a desintegrar esta idea puesto que tiene una unidad especial con la naturaleza y con todos los seres vivos que la habitan, ya que como especifica Calmet (2018), esta doctrina posee la idea de continuidad existencial, es decir, que todos los seres están unidos, puesto que el alma puede transformarse en un humano, un vegetal, un animal o una montaña, entre otros. Según Alves, Iorio y Oliveira (2012), esta idea proviene del principio de *Esho Funi*, que considera que aunque a simple vista parezcan que la persona y el medio ambiente sean dos fenómenos diferentes, en verdad forman una vida única, ya que no pueden vivir separados, por lo tanto, la relación entre ambos factores no es una opción, es una necesidad. Además, Li (2018) menciona que esta religión considera que las escrituras del “libro sagrado” están plasmadas en el propio paisaje natural, por ello, hay que intentar conectar con ella y entenderla.

Gil (2020) indica que en el anime aparece reflejada una rama concreta de esta religión, denominada budismo zen, que consiste en hacer uso de la naturaleza como medio para poder alcanzar el estado de meditación que es necesario para conseguir el equilibrio entre cuerpo y mente. Algunos ejemplos son *Bola de Dragón* o *Naruto*, ya que emplean

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

la técnica denominada mudra, que consiste en una serie de movimientos que se realizan durante la meditación en el budismo.

No obstante, la imagen más representativa del budismo en el anime es Buda. Este personaje de carácter histórico, llamado originalmente como Siddhartha Gautama, que decidió abandonar su estilo de vida para dedicarse a la meditación y así alcanzar la Iluminación. Generalmente, en la animación nipona o bien se muestra una estatua de Buda o bien un personaje es mostrado como discípulo de sus enseñanzas, como es el caso de Shaka de Virgo en *Los Caballeros del Zodiaco*.

No solo se aprecia la influencia del budismo y el sintoísmo por la presencia de seres sobrenaturales y objetos pertenecientes a ambas religiones, también por la presencia de celebraciones típicas de dichas creencias, como por ejemplo las festividades dedicadas a los niños denominada *Sichi.go.san*¹⁴ en los animes *Non Non Biyori* y *Kure-nai* (Perez, 2018).

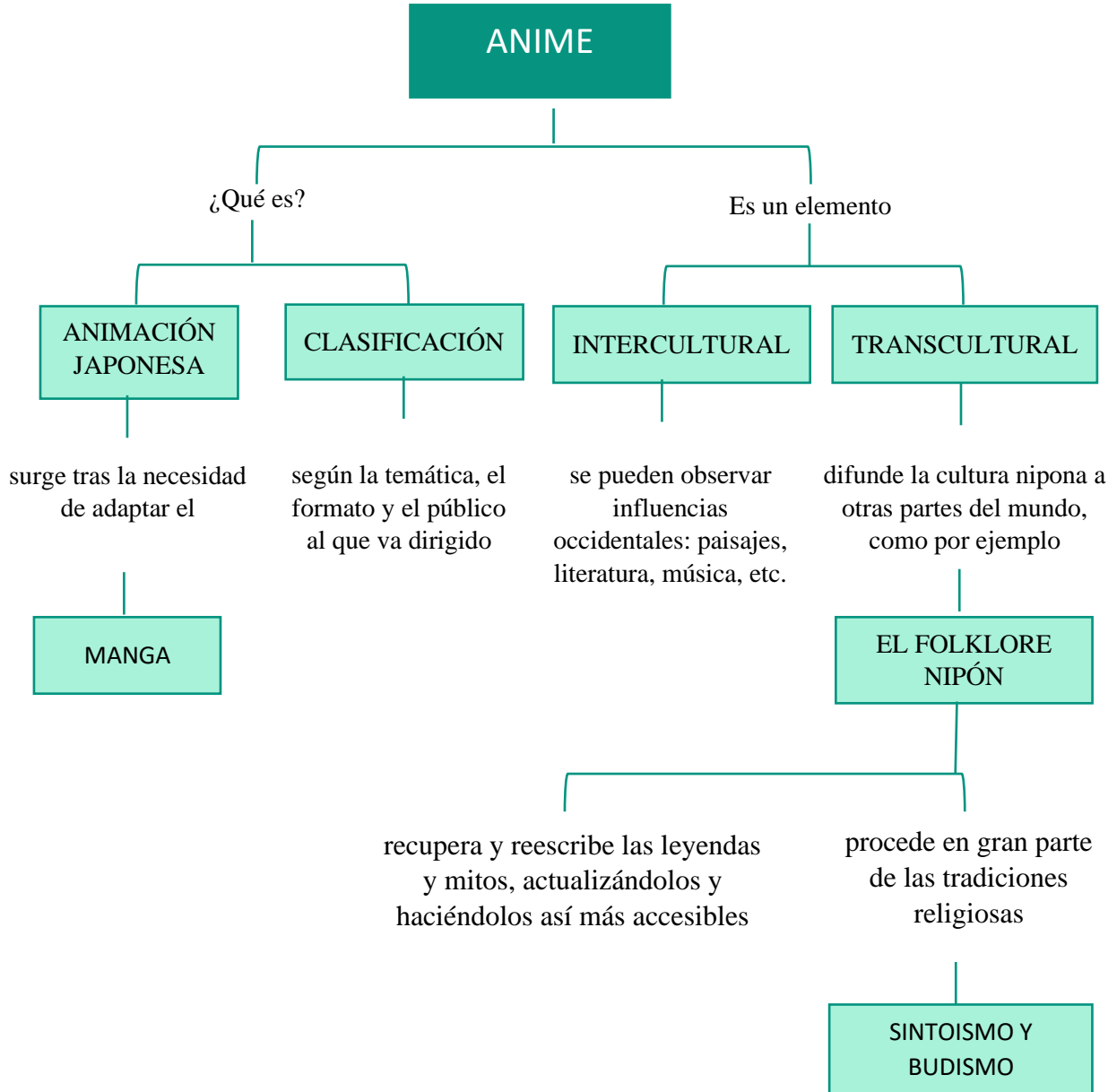
En definitiva, como indica Gil (2020), el anime es un reflejo de la cultura nipona dado que presenta componentes propios de los diversos dogmas que predominan en Japón, sin superponer uno por encima del otro y haciendo uso de un discurso fácil y entendible. Además, es considerado transcultural porque ha logrado generar mayor interés por la cultura nipona en el resto del mundo, ya que ha expandido su lengua, sus tradiciones, sus religiones, etc.

Para terminar, Pérez (2018) especifica que el anime y el manga no son solo reflejo de la cultura japonesa, sino que es parte de ella, puesto que se les considera un arte y una señal de identidad.

¹⁴ Significa literalmente “siete, cinco, tres” y se celebra cada 15 de noviembre. Durante este día, los niños visitan los templos con el fin de dar gracias por su salud. Además, es tradición comprar unos caramelos rosas y blancos denominados *chotise-ame* que simbolizan la salud y el crecimiento del niño/a.

A continuación, en la siguiente figura se puede visualizar un esquema de los temas abordados en el apartado 2.4 “Aproximación al término anime” y en sus respectivos subapartados 2.4.1 “el anime como elemento intercultural y transcultural” y 2.4.2 “Cultura japonesa en el anime: mitología y folklore”.

Figura 5. Aproximación al término Anime.



Nota: Elaboración propia

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

2.5.STUDIO GHIBLI: ORIGEN Y EVOLUCIÓN

Studio Ghibli se fundó en 1985 en manos de Hayao Miyazaki y Takahata Isao, junto con el productor Suzuki Toshio, con el fin de montar películas con toda libertad artística (Odell y Le Blanc, 2019).

Anteriormente, tanto Isao Takahata como Miyazaki estuvieron trabajando para Toei Doga y realizaron juntos el film titulado *Las aventuras de Horus, el príncipe del Sol* (1968), donde muestran las preocupaciones que tienen sobre la guerra. Sin embargo, tuvieron algunos desencuentros con la compañía, ya que ambos pensaban que el anime podía ser más realista y que se podrían desarrollar psicológicamente más a los personajes. Finalmente, las discrepancias que se producían entre ambos autores y los directores de Toei Doga, ocasionó que se retirasen (Rivero, 2019).

En 1971 se unieron a A Pro, donde ambos dirigieron algunos episodios de la serie denominada *Lupin III*. Por otro lado, Takahata fue director de los cortos de *Panda!Go, Panda!*, los cuales tuvieron un gran éxito a nivel nacional. Por último, también iniciaron una preproducción de una serie titulada *Pippi Longstocking* – conocida en España como *Pipi cazaslargas* -, pero que nunca consiguió los permisos de la autora del libro, Astrid Lindgren. Sin embargo, no duraron mucho tiempo en dicha compañía, ya que un par de años más tarde, la abandonaron (Campos, 2017).

Imagen 1. Hayao Miyazaki e Isao Takahata trabajando en escenas de *Lupin III* en 1971.



Fig. 1.6: Hayao Miyazaki e Isao Takahata trabajando en escenas de *Lupin III* en 1971.

Nota: Imagen extraída de <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/8525>

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

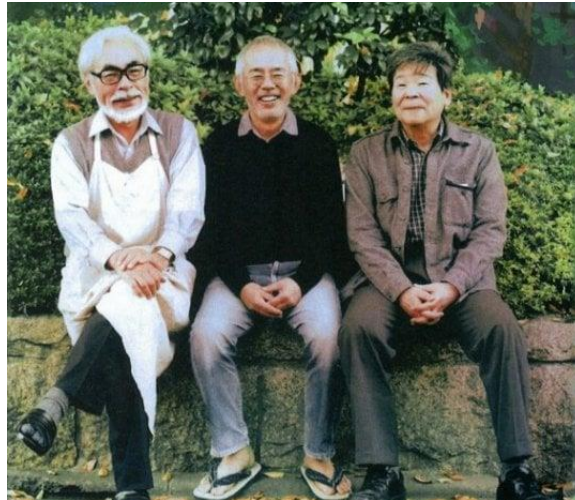
A partir de entonces, Takahata y Miyazaki comenzaron a realizar proyectos por su cuenta e ingresaron en una nueva compañía denominada Zuiyo Eizo, que posteriormente cambió de nombre y se la conoce actualmente como Nippon Animation. Hernández (2017) menciona que, en ese instante, recibieron la oportunidad de realizar sus primeras series televisivas. En primer lugar, realizaron una serie titulada *Arupusu no Shojo Haihi* (1974), aunque conocida principalmente como *Heidi, la niña de los Alpes*, cuya historia está basada en un libro infantil de una autora suiza llamada Johanna Spyri, publicado en 1880. Un año después de su estreno, al ver el éxito que tuvo, adaptaron otra obra literaria europea, en concreto de un escritor italiano llamado Edmondo de Amicis, cuyo cuento se titulaba *Corazón* (1886), aunque popularmente se conoce como *Marco* (1975) debido al fenómeno mediático que supuso la producción de Miyazaki y Takahata. Para la tercera serie que elaboraron en este estudio, denominada *Conan, el niño del futuro* (1978) volvieron a reunir al equipo de Toei Dogan. En esta serie se ve por primera vez un rasgo típico que caracteriza las películas de Studio Ghibli: el conflicto entre naturaleza y hombre (García y Peowich, 2020).

Unos años más tardes, Takahata y Miyazaki fueron entrevistados por el redactor jefe de la revista *Animage*, Toshio Suzuki. Desde entonces, no perdieron el contacto, ya que Suzuki se interesó bastante por el próximo proyecto que tenía en mente Miyazaki, el cual trataba de una chica que vive en un mundo postapocalíptico, producto de la tensión que entre el hombre y la naturaleza, denominada *Nausicaa del Valle del Viento*. Suzuki quería que se llevara a la gran pantalla este film, para ello, habló con el director de su revista, pero como la historia no era conocida, Shoten rechazó la oferta. Como consecuencia de esto último, Suzuki le aconsejó a Miyazaki que realizara un manga sobre la historia. Tras el éxito que tuvo, finalmente Suzuki consiguió que Shoten financiara la película y en 1984 se estrenó, consiguiendo una recaudación total de 6.712.206 millones de euros. En definitiva, logró una aceptación bastante positiva por parte del público japonés (Montero, 2012).

Ante el éxito comercial que supuso *Nausicaa del Valle del Viento*, la empresa que financió la película acordó aportar soporte económico para la creación de una nueva compañía de animación, caracterizada por la libertad de expresión, fundando así Studio Ghibli. Cabe señalar que Rivero (2019) y Montero (2013) mencionan que el vocablo Ghibli hace mención a un avión italiano de la II Guerra Mundial denominado Caproni Ca.309 Ghibli. Este detalle es bastante simbólico para Miyazaki ya que su familia se

dedicaba a la fabricación de aviones (Miyazaki Airplane Corporation). Además, también hace alusión a un viento del Sáhara, que representa el nuevo viento que iba a soplar en la animación japonesa a través de la creación de esta nueva compañía, pues su intención era transformar la animación. Según Suzuki (2023)¹⁵, Ghibli era único en Japón por dedicarse exclusivamente a películas de dibujos animados, puesto que las ganancias eran más estables si se concentraban el trabajo en animaciones televisivas.

Imagen 2. Hayao Miyazaki, Thosio Sozuki e Isao Takahata.



Nota: Imagen extraída de <https://shortest.link/2Hvt>

Dos años después de la fundación, se estrena la primera película bajo el sello de Studio Ghibli, *El castillo en el cielo* (1986). Odell y Le Blanc (2019) señalan que desde el punto de vista de marketing era incierto su posible éxito ya que, por un lado, sería fácil la preventa debido a las aventuras y toques de humor que impregnaba el film, pero por otro lado, percibían tres aspectos negativos: los protagonistas procedían de un pueblo minero de Gales – el destinatario era la población japonesa –, la abundante cantidad de maquinaria en las escenas – podían ensuciar las imágenes – y el misterio que envolvía la naturaleza. Finalmente, las críticas fueron exitosas, sin embargo, la recaudación económica tuvo un rango mucho más modesto.

¹⁵ Obra publicada originalmente en 2008. Más adelante, concretamente en 2014, se editó otra versión que incluía nuevos apartados que hacían mención a las películas más recientes. Finalmente se ha traducido al español por Laura Olvera en la edición de 2023.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Un año después, concretamente en 1987, fue estrenada *Cuentos de los canales de Yanagawa*, la primera obra del estudio estando como director Isao Takahata. Odell y Le Blanc (2019) explican que en un principio, la idea de Miyazaki era hacer uso del paisaje de esta ciudad como fondo de un proyecto animado, sin embargo, cuando Takahata viajó hasta allí quedó maravillado de la verdadera historia de ese lugar y decidió realizar un documental. Durante esos 167 minutos se ve reflejado el esfuerzo realizado por la población con el fin de preservar sus canales de agua, pues la consideraban una seña de identidad. Eran conscientes de que este trabajo no tenía el suficiente enganche comercial, por lo que decidieron invertir parte del dinero ganado con *Nausicaä*, convirtiéndose así en la primera y única producción de Ghibli con acciones en vivo, aunque se intercalan con pequeñas escenas animadas para recrear aspectos del pasado.

A pesar de la confianza que se depositaba en la compañía, pasarían algunos años para pudiera tener estabilidad financiera, ya que las primeras películas no obtuvieron la misma fama que consiguió labrar en taquilla *Nausicaä*. En concreto, no fue hasta 1989, es decir, cuatro años después de la fundación de Studio Ghibli, que comenzó a conseguir mayor éxito la compañía. Los dos factores que propiciaron el triunfo fueron el lanzamiento de la película denominada *Kiki, entregas a domicilio* (1989) y la fama tardía de *Mi vecino Totoro* (1988), ya que se estrenó un año antes, pero en su día no tuvo los elogios esperados. A partir de ese momento, tenían su propio dinero para poder financiarse las películas ellos mismos, como por ejemplo *Puedo escuchar el mar* (1993) o *Mis vecinos los Yamada* (1999). No obstante, la popularidad de la compañía se disparó en los países occidentales tras el Oscar en 2002¹⁶ recibido por *El viaje de Chihiro* (2001) como mejor película de animación. Aun así, no han sido los únicos premios de occidente logrados con sus películas, también han conseguido un Osella en el festival de Venecia (2004) con *El castillo ambulante* (2004) y un Golden Bear Award en Alemania (2002) con *El Viaje de Chihiro* (2001), entre otros.

Sin embargo, Montero (2013) indica que debido a la avanzada edad de los fundadores de Studio Ghibli, se comenzaron a plantear la búsqueda de posibles sucesores. En primer lugar, apostaron por Yoshifumi Kondo, que colaboró anteriormente con ellos en *La tumba de las luciérnagas* (1988), *Nicky, la aprendiz de bruja* (1989), *Recuerdos del ayer* (1991), *Porco Rosso* (1991) y *Pompoko* (1993). Debido a su experiencia dentro

¹⁶ Miyazaki se negó a ir a la gala de los Oscar como protesta a la guerra de Irak.

de la compañía, decidieron que debutara como director con *Susurros del Corazón* (1995) y consiguió un éxito indiscutible. Pero acabó falleciendo en 1998 con cuarenta y ocho años a causa de una neurisma. En segundo lugar, confiaron en Hiroyuki Morita en el film denominado *Haru en el reino de los gatos* (2005), quien ayudó en animaciones anteriores denominadas *Mis vecinos los Yamada* (1999) y *Nicky, la aprendiz de bruja* (1989). Sin embargo, por razones que se desconocen, no volvió a dirigir ninguna película más a pesar de su éxito. Posteriormente, se introdujo en las filas de Studio Ghibli Goro Miyazaki, el hijo de Hayao Miyazaki, quien se estrenó con la película llamada *Cuentos de Terramar* (2006), a pesar de que su propio padre no estuviera de acuerdo, pues consideraba que su hijo no tenía experiencia en el mundo del cine y la animación. Finalmente, consiguió un éxito notable, lo que hizo que se embarcara en la dirección de otras películas como *La colina de las amapolas* (2011) y *Earwig y la bruja* (2020), considerada el primer film en 3D de Studio Ghibli. No obstante, entre medias también se debutó como director Hiromasa Yonebayashi, que junto con Miyazaki, ha sido el único en lograr superar los ochenta millones de euros recaudados con *Arriety y el mundo de los diminutos* (2010). Más adelante, dirigió también *El recuerdo de Marnie* (2014), pero obtuvo menor éxito que su producción anterior.

Actualmente, se hace necesario delegar los mandos de Studio Ghibli a otra persona, ya que Takahata falleció en 2018 y Miyazaki ha anunciado en numerosas ocasiones su retirada, aunque primeramente ha estrenado *El chico y la garza*, película que se ha retrasado numerosas veces su salida desde 2019 por diversos factores: la muerte de Takahata, el covid-19 y la alta edad de Miyazaki, en torno a 80 años. A pesar del tiempo de demora, el 14 de Julio de 2023 ha llegado a las pantallas japonesas, no obstante, en Europa no fue presentada hasta el 22 de septiembre, que inauguró el festival de San Sebastián. Una de las peculiaridades de este film es que no se ha mostrado ningún tráiler antes de su estreno, estrategia arriesgada pero que aun así ha conseguido ser todo un éxito en taquilla y ha logrado recaudar cifras que no se conseguían desde *El Viaje de Chihiro*, además, ha sido galardonada con el Oscar 2024 como “mejor película animada”. La posible última obra de Miyazaki está basada en un libro titulado *Kimitachi wad ô ikiru ka* (1937) por Genzaburô Yoshino. Un día antes de su presentación al público europeo, Hayao Miyazaki anunció que finalmente el futuro de Studio Ghibli estará en manos de Nippon Television y ha asegurado que la cadena japonesa mantendrá el estilo y autonomía

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

que tanto característica al estudio y cuidará cada una de las obras que han elaborado, por consiguiente, a partir de ahora estará dirigido por Hiroyuki Fukada.

Para finalizar, señalar que desde los inicios de Studio Ghibli hasta día de hoy se han estrenado un total de 25 películas, sin contar *Nausicaa del Valle del Viento*, ya que fue llevada a la pantalla un año antes de la fundación de la compañía. A continuación, se presenta la siguiente tabla con toda la filmografía de Studio Ghibli ordenada cronológicamente y con sus respectivos directores, según los datos aportados por Odell y Le Blanc (2019) y Canal (2020).

Tabla 2. Filmografía de Studio Ghibli desde su fundación hasta la actualidad.

AÑO	TÍTULO	DIRECTOR
1986	<i>El castillo en el cielo</i>	Hayao Miyazaki
1987	<i>Cuentos de los canales de Yanagawa</i>	Isao Takahata
1988	<i>Mi vecino Totoro</i>	Hayao Miyazaki
1988	<i>La tumba de las luciérnagas</i>	Isao Takahata
1989	<i>Kiki, entregas a domicilio</i>	Hayao Miyazaki
1989	<i>Nicky, la aprendiz de bruja</i>	Hayao Miyazaki
1991	<i>Recuerdos del ayer</i>	Isao Takahata
1991	<i>Porco Rosso</i>	Hayao Miyazaki
1993	<i>Puedo escuchar el mar</i>	Tomomi Mochizuki
1994	<i>Pompoko</i>	Isao Takahata
1995	<i>Susurros del corazón</i>	Yoshifumi Kondo
1997	<i>La princesa Mononoke</i>	Hayao Miyazaki
1999	<i>Mis vecinos los Yamada</i>	Isao Takahata
2001	<i>El viaje de Chihiro</i>	Hayao Miyazaki
2002	<i>Haru en el reino de los gatos</i>	Hiroyuki Morita
2004	<i>El castillo ambulante</i>	Hayao Miyazaki
2006	<i>Cuentos de Terramar</i>	Goro Miyazaki

2008	<i>Ponyo en el acantilado</i>	Hayao Miyazaki
2010	<i>Arriety y el mundo de los diminutos</i>	Horimasa Yonebayashi
2011	<i>La colina de las amapolas</i>	Goro Miyazaki
2013	<i>El viento se levanta</i>	Hayao Miyazaki
2013	<i>El cuento de la princesa Kaguya</i>	Isao Takahata
2014	<i>El recuerdo de Marnie</i>	Hiromasa Yonebayashi
2020	<i>Earwig y la bruja</i>	Goro Miyazaki
2023	<i>El chico y la garza</i>	Hayao Miyazaki

2.5.1. LA MITOLOGÍA PRESENTE EN STUDIO GHIBLI

Rougier (2001) afirma que Miyazaki considera que, debido a la globalización, las fronteras se están aboliendo. Este hecho conlleva grandes avances, pero también puede traer consecuencias negativas, como por ejemplo la pérdida de conocimiento de la población sobre sus antepasados y su cultura. Por ello, las producciones de Studio Ghibli hacen tanto hincapié en el reflejo de las tradiciones japonesas, pues consideran que un pueblo que haya olvidado su herencia acaba desapareciendo.

Debido a la influencia ejercida por el sintoísmo, Montero (2012) indica que, en numerosas producciones de Ghibli los personajes redescubren el folklore japonés colisionando dos mundos: el mundo humano y el mundo sobrenatural. Sin embargo, no todos los seres humanos pueden atravesar las fronteras hacia lo fantástico, pues solo tienen acceso aquellos que poseen una mirada limpia. En ocasiones, esa frontera se representa de forma física con el fin de que sea más visual, como por ejemplo el puente que cruza Chihiro en *El Viaje de Chihiro (2001)* o el agujero por el que se cae Mei en *Mi vecino Totoro (1988)*. En ambas películas también se puede observar otro elemento muy común para representar la unión entre ambos mundos, el torii¹⁷. Navarro (2013) resalta que el mundo sobrenatural se refleja como algo paralelo, pero que siempre está ligado al nuestro, por ello, todos los acontecimientos que ocurran allí, afectan al mundo cotidiano. Por último, mencionar que ese mundo fantástico es representado a través de criaturas pertenecientes a la mitología japonesa (kami, dioses y yōkai) como se puede observar en *El viaje de Chihiro (2001)*, *Ponyo en el acantilado (2008)*, *Pompoko (1994)*, *Mi vecino Totoro (1988)*, *Arriety y el mundo de los diminutos (2010)* y *La princesa Mononoke (1997)*.

Otra peculiaridad del sintoísmo que es reflejada durante todas las películas de Ghibli es manifestada por Hernández (2013): “más que proclamar la divinidad de un líder, de un pueblo o de un territorio, proclama la divinidad de la naturaleza en su conjunto” (p. 28). Con esta idea lo que se pretende reflejar es la importancia de la preservación del medio ambiente otorgándole un enfoque más espiritual, ya que a pesar del poder destructor que posee la naturaleza, también es hermosa y posee la clave para la existencia

¹⁷ Arco que marca simbólicamente el final del mundo terrenal y el principio del mundo habitado por los Kamis (Fortes, 2017).

humana. En este contexto cabe mencionar una frase de Eliade (1973) “La naturaleza en su totalidad es susceptible de mostrarse como sacralidad cósmica. El Cosmos en su totalidad puede convertirse en hierofanía¹⁸” (p.20). Según Rodríguez de Tembleque (2023), esta idea se manifiesta principalmente en el sintoísmo, ya que una simple piedra o árbol puede ser adorado porque es donde vive un Kami, por lo tanto, la naturaleza y todo elemento que la constituye conforman un espacio sagrado, es decir, un templo.

Por último, otra particularidad del sintoísmo presente en las obras de Ghibli es el culto a los antepasados. En la tradición religiosa los difuntos se veneran y también pueden llegar a ser reconocidos como algo sagrado, un kami. Generalmente, se les crea un pequeño santuario y se les lleva ofrendas. Este hábito es mostrado en la película *La colina de las Amapolas* (2011) cuando la protagonista ofrece un vaso de agua a un altar conformado por la fotografía de su padre. Otro ejemplo es en *El castillo en el cielo* (1986), cuando un robot presenta flores diariamente a una tumba que se encuentra en el tronco principal del árbol que controla toda esa isla flotante.

En relación al budismo, se pueden visualizar esculturas, como por ejemplo en la película de *Mi vecino Totoro* (1988). En ella se aprecia una piedra en forma de buda, pero en realidad es una estatua denominada Jizo-Bosatsu¹⁹, la cual se puede observar cuando Mei y Satsuki se refugian debajo de un pequeño santuario, ya que está lloviendo y no poseen paraguas (Pedrerol, et al., 2018).

Fortes (2011) resalta que también se puede encontrar la mentalidad budista en la formación psicológica de los personajes, ya que considera que no se dividen en buenos y malos, sino que presentan tanto características positivas como negativas, mostrando así la dualidad que existe dentro del ser humano. De ahí que haya villanos que nos transmitan simpatía o que los protagonistas no sean ideales y cometan errores. En ocasiones, incluso los protagonistas no tienen adversarios, como es el caso de *Nicky, la aprendiz de bruja* (1989) o *Ponyo en el acantilado* (2008). Suzuki (2023) señala que esta peculiaridad de

¹⁸ Manifestación de lo sagrado en una persona o cosa.

¹⁹ Es muy común observar estatuas de Jizo-bosatsu en Japón y suelen llevar alguna prenda en rojo, generalmente un gorro o una bufanda, aunque también se pueden lucir otras vestimentas y colores.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Ghibli procede de Miyazaki y se apoya en las siguientes palabras de Takahata dichas en *The firewords of Eros*:

Miya-san²⁰ por lo tanto empatiza con cada personaje diseñado para desempeñar un papel específico en la acción general, le da a cada personaje su encanto y sus problemas, y los deja hablar. Y una muestra es que incluso sus “malos” tienden a dejar de ser malos de repente. Ahora me doy cuenta de que esto puede ser una tendencia de todos los autores buenos que crean personajes con una profundidad compleja, o retratos humanos fascinantes, pero se puede ampliar en el caso de Miya-san. Tiene que trabajar con sus personajes durante mucho tiempo durante la producción, y no puede soportar la idea de crear a alguien con quien no se pudiera identificar emocionalmente (p. 97-98).

Como indica Montero (2012), no solo se aprecian influencias mitológicas provenientes del folklore oriental. En el caso de la película titulada *El castillo en el cielo* (1986), aparecen alusiones a la mitología nórdica, como por ejemplo el árbol de Yggdrasil, que representa la unión entre los diversos reinos: el cielo en el que flota el árbol (reino superior), la superficie (reino medio) y las minas (reino subterráneo). Otro ejemplo es la dueña de la casa de baños en *El viaje de Chihiro*, que tiene características similares a una bruja del folklore eslavo denominada Baba Yaga.

²⁰ Apodo de Miyazaki.

2.5.2. LA CONCEPCIÓN DE LA NATURALEZA EN LAS PRODUCCIONES DE GHIBLI

Fraile (2018) menciona que Studio Ghibli es reconocida como una de las primeras compañías que defendió el empleo de la animación para contar historias más complejas que incitasen la atracción del niño. Asimismo, Mayumi, Solomon y Chang (2005) realzan la capacidad que tienen sus producciones cinematográficas para estimular el pensamiento crítico sobre los problemas ecológicos y reflejar un equilibrio entre naturaleza y ser humano. Esta virtud que caracteriza tanto a la compañía es fruto de la época en la que Miyazaki y Takahata se criaron, puesto que es un Japón que se dedicaba a degradar la naturaleza en beneficio del desarrollo económico, por consiguiente, el objetivo que se marcaron era sintetizar esa violencia y generar la necesidad del espectador en gestar una armonía entre ser humano y naturaleza. Es cierto que, como indica Toh (2021), numerosas compañías están recurriendo a inculcar el activismo en la sociedad más joven marcando directamente las acciones buenas y malas, sin embargo, a diferencia del resto, Ghibli quiere que el propio niño descubra la esencia del entorno, por ese motivo se pueden observar innumerables planos donde ocurren pequeños fenómenos naturales que suceden diariamente, como por ejemplo el movimiento de las hojas cuando sopla el viento, las gotas de agua deslizándose por las flores, etc.

Forte (2018) asevera que esta virtud que define a las animaciones de Ghibli es principalmente promovida a que los elementos naturales no aparecen como marco estético, sino como un personaje más. Es el caso del fuego en *El castillo ambulante* (2004), el aire en *Nausicaä del Valle del Viento* (1984), etc. Además, posee un papel activo, ya que en numerosas ocasiones promueve las acciones del resto de personajes e incluso participan con asiduidad en el relato.

Esta personificación del medio ambiente es justificada por Miyazaki durante una entrevista diciendo que quiere mostrar una naturaleza que no se subordine a las personas, y añade:

Las relaciones humanas no son lo único interesante; todos los elementos del mundo encierran belleza: el paisaje, el clima, el tiempo, la luz, la vegetación, el agua, el viento... Supongo que la clave de nuestra obra es el esfuerzo por incluir esos elementos en la mayor medida posible (Lira, 2020, p. 242).

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Este interés por incluir a la naturaleza es producto de la influencia ejercida por el entorno en el que se encuentra Japón. El clima monzónico que predomina en este archipiélago tiene como principal característica la violencia. Esta cualidad hace que el hombre no pueda sentirse dueño de la naturaleza y sea una sociedad empática y capaz de adaptarse a esa naturaleza tan cambiante (Watsuji, 2006).

Hay que destacar que los elementos de la naturaleza más ilustrados en las obras de Ghibli son el agua y el bosque. Hay que señalar que ambos elementos están vinculados a lo sagrado durante las diversas películas, pero también se muestran dualidades, ya que pueden tener dotes sanadores y al mismo tiempo ser letales. Un ejemplo es el Mar Podrido en *Nausicaä del Valle del Viento* (1984) y el bosque donde habita el dios ciervo en *La princesa Mononoke* (1997).

En primer lugar, el agua ha sido representada en diversos formatos – aguas que caen en forma de lluvia, aguas que fluye en ríos, aguas que se agitan formando olas en las orillas, etc. –, y juega distintos papeles, a veces aparece como eje argumental de la historia, otras como un simple escenario físico y, en ocasiones, juega un papel simbólico importante de dos formas diferentes:

- Expresión del estado emocional de los personajes, como cuando las dos hermanas de la película de *Mi vecino Totoro* (1988) se alteran y, de repente, comienza un fuerte chubasco o cuando llueve encima de Nicky – *Nicky, la aprendiz de bruja* (1989) – empapándola poco a poco reflejando así la crisis personal que posee la protagonista. Sin embargo, cuando los personajes están en armonía, el agua está cristalina, azul y serena.
- Encarnación del agua en algún personaje, como es el caso de Haku en *El Viaje de Chihiro* (2001) y Ponyo en *Ponyo en el acantilado* (2008).

En segundo lugar, García y Peowich (2020) destacan que los bosques suelen tener también gran protagonismo en las narraciones de Ghibli. Una de las causas es que el 67% del país japonés está cubierto por bosques, cuando la media mundial es de 50%, este hecho hace que se produzca más unión entre el ser humano y la naturaleza, ya que están más próximos físicamente. Por ello, en una cantidad considerable de películas se pueden observar planos donde el escenario principal es el bosque e incluso puede presentarse

como figura protagonista, ya que en *Mi vecino Totoro* (1988), Totoro es un espíritu del bosque.

Según Toh (2021), la imagen que se otorga al bosque como un lugar encantado es producto de la nostalgia que se siente por ese paisaje salvaje que no ha sido manipulado por el ser humano. Miyazaki considera que ese sentimiento puede ser experimentado tanto por los niños como los adultos, ya que no evoca a un recuerdo, sino a un anhelo por volver a las raíces, algo que es innato en toda persona. Concretamente, destaca esta función de las películas para inculcar valores ecológicos:

Through Miyazaki's obsessive attention to small, seemingly insignificant details and nature personified as gods, spirits, and deities, his protagonists learn in the enchanted forest to see humans not as exceptional beings but as simply one of many manifestations of sentience, and they emerge from the narrative charged with the duties of environmental stewardship²¹ (Toh, 2021, p. 143).

Fortes (2017) señala que los elementos más representados del bosque en las películas de Studio Ghibli son los árboles. Esto es debido a que en el sintoísmo es muy común el culto a los árboles, ya que la gran mayoría de los santuarios se encuentran en bosques o pequeñas arboledas. Además, Campos (2017) indica que la compañía ve a los árboles semejante al ser humano, ya que nacen, crecen, se reproducen creando nuevos brotes y retoños y, por último, mueren. En definitiva, el árbol significa vida y familia. Esta idea de igualdad es reflejada con una frase, en la película de *Mi vecino Totoro* (1988), que le dice Kusakabe a sus hijas: “Antes los árboles y las personas eran buenos amigos”.

La personificación que refleja Studio Ghibli es producto de las ideas que fundamentan el shintō, ya que como pone de manifiesto Sandvik (2011), Miyazaki expresa en sus películas la necesidad de mirar al pasado, es decir, en las tradiciones niponas – sintoístas y budistas – en busca de sabiduría, con el propósito de modificar nuestras conductas del presente que tanto perturban a nuestro entorno, con el fin de hallar

²¹ A través de la obsesiva atención de Miyazaki a los pequeños detalles aparentemente insignificantes y a la naturaleza personificada como dioses, espíritus y deidades, sus protagonistas aprenden en el bosque encantado a ver a los humanos no como seres excepcionales sino simplemente como una de las muchas manifestaciones de sensibilidad, y emergen de la narrativa cargada con los deberes de la gestión ambiental.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

esa armonía entre ser humano y naturaleza. Los fundamentos principales del shintō son (Wright, 2004, 2005; Wright y Clode, 2005; Thomas, 2007, 2008; Yamanaka, 2008; Hernández, 2013):

- Todo elemento de la naturaleza tiene su propio dios denominado kami.
- La mayoría de los kami son invisibles para el ojo humano, pero su presencia permite que se mantenga el equilibrio de fuerzas en la naturaleza.
- El ser humano forma parte de la naturaleza y para poder alcanzar un estado divino superior, debe estar fuertemente compenetrado con ella, es decir, con los kami. Cabe añadir que el hecho de que las heroínas que consiguen conectar con los kami sean de corazones puros, es porque solo con dicha cualidad se puede establecer una relación con estas criaturas míticas.
- Aunque no esté compenetrado el ser humano con la naturaleza, debe respetarla y salvaguardarla, si no es así, recibirá un castigo divino por parte de los kami: terremotos, inundaciones, sequías, etc.
- El ser humano que esté en contra de la naturaleza está contra sí mismo, ya que forma parte de la naturaleza, por lo tanto, si la destruye, también encuentra su propia destrucción.

Esta visión que promueve Studio Ghibli, proveniente de creencias del shintō, tiene como objetivo que el ser humano se reconcilie con la naturaleza y deje de hacerle daño, para que se pueda establecer un pacto de convivencia, ya que como señalan García y Peowich (2020) la naturaleza no está ajena a la humanidad, sino que forma parte de ella y es necesario mantener la armonía entre ambas. Además, la compañía tiene la peculiaridad de reflejar esta religión de manera romántica, dejando de lado aspectos políticos y proclamando la naturaleza como divinidad.

2.5.3. LA FIGURA FEMENINA EN GHIBLI

El anime y el manga representan a la mujer dependiendo del público al que vaya dirigido. Si las receptoras son las propias mujeres (Shōjo y Josei), las figuras femeninas son más suaves y soñadoras, sin embargo, los dibujos que tienen como destinatarios los hombres (Shōnen y Seinen), están cargados de sombras y pruebas. A pesar de la existencia de anime que cumplan estos estereotipos, hay excepciones. Cabe destacar que el primer dibujante de manga que incluyó en su historia a una heroína como protagonista fue Osamu Tezuka en *Ribbon no Kishi* (1953), también conocida como *La Princesa Caballero* (Suárez, 2015). Sin embargo, Tezuka no es el único que apuesta por las mujeres, otro ejemplo es el señalado por Aguado y Martínez (2016), quienes especifican que Studio Ghibli representa en su filmografía historias que salen de la tradición, ya que las protagonistas son mujeres que desempeñan roles asignados tradicionalmente a los hombres como la independencia, la valentía y la fortaleza, donde ellas son las que toman las decisiones y quienes usan las armas, sin esperar a ser rescatadas por una figura masculina.

Otra peculiaridad de esta compañía es que el romanticismo pasa a un segundo plano, dado que el objetivo principal de las protagonistas no es encontrar el amor verdadero, sino salvar el mundo que les rodea, con el fin de mantener la armonía en el mundo. Esto no quita que se produzcan historias de amor entre varios personajes como es el caso de Howl y Sophie – *El Castillo ambulante* – y Jiro y Naoko – *El viento se levanta* –. Sin embargo, el amor que más destaca en Ghibli es el de la amistad y a la vida.

El director Hayao Miyazaki, en una de sus múltiples entrevistas, explicó la premisa de ofrecer el papel principal a personajes femeninos:

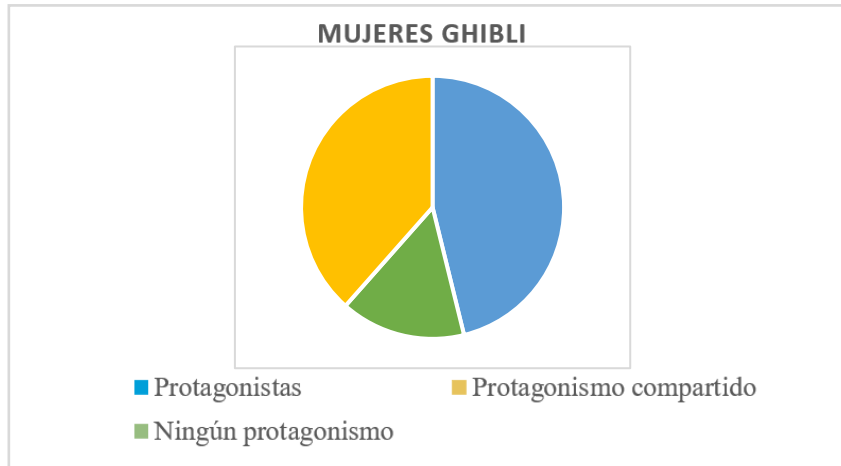
Muchas de mis películas tienen protagonistas femeninas fuertes, valientes, niñas autosuficientes que no se lo piensan dos veces antes de luchar por lo que creen con todo su corazón. Necesitarán un amigo, o un partidario, pero nunca un salvador. Cualquier mujer es capaz de ser una heroína, tanto como un hombre. (Rivero, 2019, p. 2)

Estas palabras dichas por Miyazaki se observan en el número de películas de Studio Ghibli en las que las mujeres son protagonistas, ya que de 26 (contando con *Nausicaa del valle del viento*), 12 son protagonizadas por mujeres frente a las 4 películas

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

cuyo papel principal recae sobre el hombre. Las restantes tienen un protagonismo compartido entre ambos sexos²².

Figura 1. Representación gráfica del protagonismo de las mujeres en Ghibli



Nota: Elaboración propia

Por otro lado, Pérez (2013) señala que, generalmente, las protagonistas son personajes jóvenes. Además, especifica que se pueden dividir en dos grupos: por un lado, las guerreras adolescentes como San y Nausicaä, que representan la autoridad y el liderazgo, y por otro, chicas treceañeras o de menor edad que comienzan a incorporarse a la sociedad y sufren una serie de conflictos internos relacionados con la madurez, como es el caso de Chihiro y Nicky.

En primer lugar, las guerreras adolescentes poseen grandes habilidades de combate por su fortaleza en la lucha, además, también están presente las emociones que poseen los personajes, es decir, no se muestran frías y perfectas, otorgándoles así más realismo y complejidad psicológica a los personajes. Por último, cabe añadir que intentan entender a su rival con el fin de llegar a un acuerdo y solventar el conflicto.

En segundo lugar, el otro tipo de protagonistas se caracterizan por el entusiasmo y la pureza. Durante la película se muestra cómo se enfrentan a las dificultades de verse en la sociedad sin la ayuda de sus padres. Se las suele representar con un carácter fuerte y un gran corazón. Para poder alcanzar la meta que se proponen, es decir, adaptarse al mundo que les rodea, deben de ser generosas, trabajadoras y constantes.

²² Anexo 1. Sexo de los protagonistas de las películas de Studio Ghibli (p. 289)

Hay que destacar que no solo tiene fuerza la mujer en los papeles principales de los filmes, también en los secundarios. Generalmente, el segundo tipo de protagonista suele estar guiada por una chica que se encuentra entre la juventud y la madurez, y se suele caracterizar por los consejos que le proporciona a la protagonista. Por otro lado, están las mujeres maduras, que en ocasiones son los personajes antagonistas y poseen un carácter menos positivo. Señalar que las villanas diseñadas por Studio Ghibli también están desarrolladas psicológicamente y no son de una única dimensión, ya que tienen sus luces y sus sombras, es decir, guardan un lado malo y un lado bueno, mostrando así que también poseen sensibilidad. Sin embargo, no siempre son personajes antagonistas, también se pueden encontrar personas mayores que ocupan un lugar privilegiado en los filmes, ya que son las encargadas de comunicar a los jóvenes las diversas tradiciones y de las riquezas que poseen, además de otorgarles aprendizajes para construir un futuro mejor.

Por otro lado, Aguado y Martínez (2019) especifican que la compañía tiende a usar personajes femeninos para la solución de conflictos con el entorno porque consideran que, al ser también afectadas por el modelo patriarcal-capitalista, tienen mayor capacidad de comprender lo que ocurre en el entorno, posibilitando así un entendimiento e igualdad entre hombre y mujer, al igual que entre los seres humanos y la naturaleza. Con otras palabras, apuesta por crear relaciones horizontales que se aleje del modelo de dominación entre personas y, por ello, los coprotagonistas son amigos y compañeros desde la igualdad, rehuendo de relaciones románticas en la mayoría de los casos y produciendo esa unión por la necesidad de cambio para el cuidado del medio ambiente. En definitiva, Studio Ghibli bebe de los fundamentos del movimiento ecofeminista, pues introduce las dos corrientes que lo promueven: el feminismo, a través del protagonismo que le ofrece a la mujer y, ecologismo, por medio de las crisis ecológicas que se muestran en diversas películas, siendo el hilo conductor de la trama. La presencia del ecofeminismo tiene el fin de mostrar que otro mundo es posible a través del diálogo y la sostenibilidad.

Además, añaden que con respecto a la relación entre naturaleza y mujeres Ghibli, esta varía según la edad de las protagonistas:

- *Infancia*. Están alejadas de todo prejuicio, generándose así un vínculo directo con la naturaleza. Por lo tanto, las niñas representan la esperanza, pues no están influenciadas por los pensamientos de los adultos y

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

visualizan el medio tal y como es. Esta es la causa por la que son las únicas que pueden visualizar los kami. Además, se establece una hermosa amistad, mostrándose así los beneficios de una buena relación entre naturaleza y ser humano.

- *Preadolescentes.* Comienzan a ser conocedoras de las consecuencias que tienen sus acciones en el medio, por lo tanto, se despierta la conciencia ecológica. Además, se percatan de lo importante que es trabajar en comunidad.

- *Jóvenes adultas.* Asumen un liderazgo fuera de los parámetros de lo tradicional, con el fin de poder lograr esa armonía entre naturaleza y ser humano.

A modo de conclusión, a continuación aparecen las características principales de las figuras femeninas de las películas de Studio Ghibli según Rodríguez (2019) y Rivero (2019).

Tabla 3. Características de las mujeres en las películas de Studio Ghibli

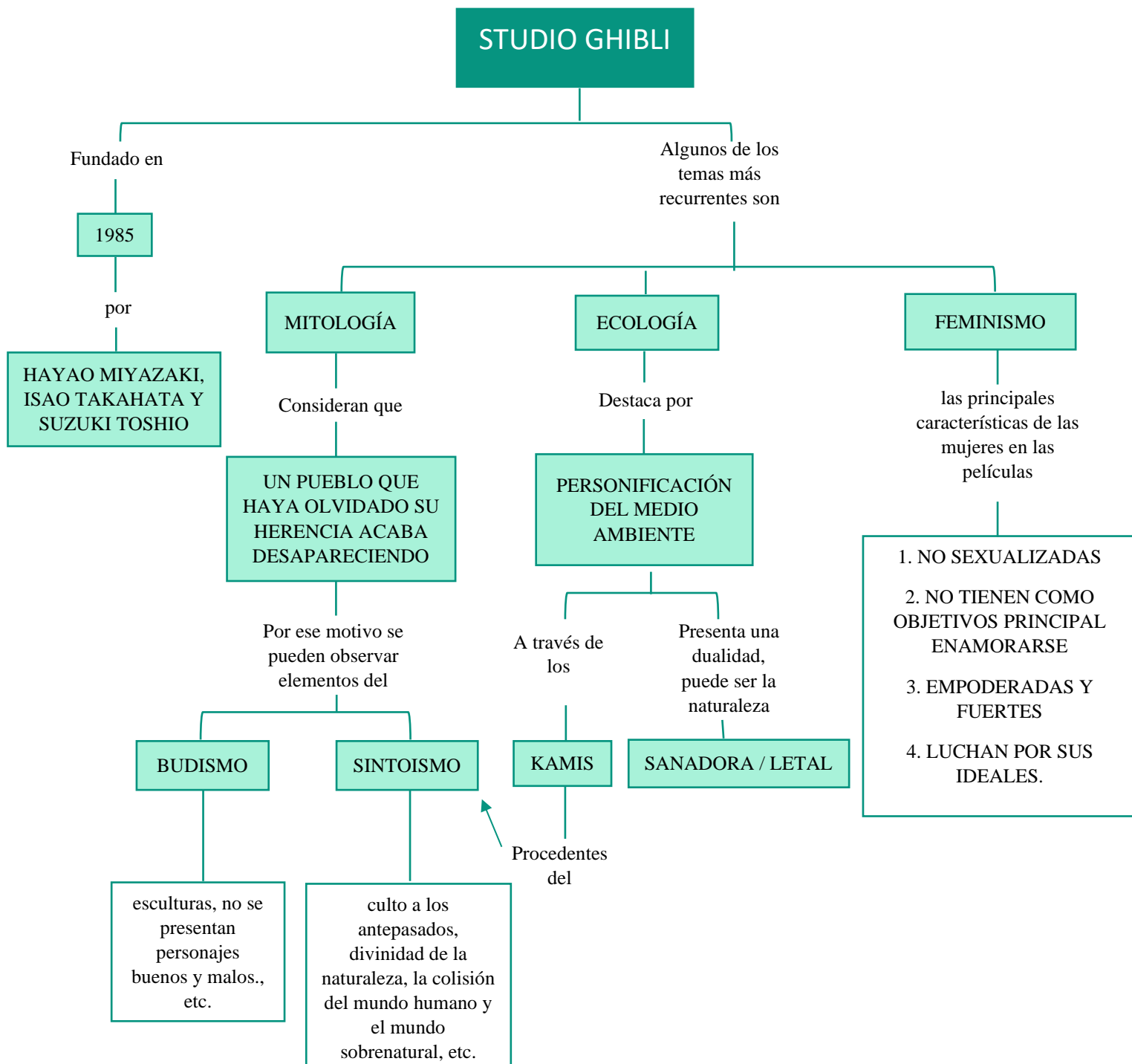
CARACTERÍSTICAS DE LAS MUJERES DE STUDIO GHIBLI	
NO FIGURAS SEXUALIZADAS	Se caracteriza por la simplicidad de las formas, donde se muestra a las chicas con una complexión delgada y con ropa en ocasiones unisex.
EL OBJETIVO PRINCIPAL NO ES ENCONTRAR EL AMOR	Los chicos que aparecen en las diversas películas suelen mostrarse como compañeros, no poseen un fin romántico. Además, el objetivo principal de las protagonistas en ninguna de los filmes es encontrar el príncipe azul de cuentos, sino que tienen problemas mucho más reales, como por ejemplo, salvar el hábitat de los animales.
MUJERES EMPODERADAS Y FUERTES.	Se pueden encontrar mujeres que luchan por lo que creen y desempeñando un rol de líder para poder lograr alcanzar los objetivos propuestos. Además, realizan trabajos que tradicionalmente se les ha asociado a los hombres, como por

	ejemplo Nausicaä liderando un ejército, Yuyuba dirigiendo la casa de baños, Fio como ingeniera aeronáutica, etc.
ENFRENTAMIENTOS POR POSTURAS IDEOLÓGICAS	Las disputas que surgen a lo largo de los filmes no son pasiones incontroladas por parte de los protagonistas, sino que son fruto de problemas ideológicos de un gran peso, como por ejemplo, el bienestar de la naturaleza.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

En la siguiente figura se puede visualizar un esquema del apartado 2.5 “Studio Ghibli: Origen y evolución” y en sus respectivos subapartados 2.5.1 “La mitología presente en Studio Ghibli”, 2.5.2 “La concepción de la naturaleza en las producciones de Ghibli” y 2.5.3. “La figura femenina en Ghibli”.

Figura 6. Studio Ghibli: Origen y evolución



Nota: Elaboración propia

2.6. INVESTIGACIONES RELACIONADAS

Debido a la diversidad tan amplia de temas abordados en la presente investigación, se ha optado por dividir en dos bloques las investigaciones halladas:

- Análisis de las películas de Studio Ghibli
- Valor didáctico de Studio Ghibli

A su vez, ambos bloques están conformados por tres apartados diferentes:

- Studio Ghibli y folklore japonés
- Studio Ghibli y ecología
- Studio Ghibli y feminismo

ANÁLISIS DE LAS PELÍCULAS DE STUDIO GHIBLI

En la gran mayoría de las investigaciones realizadas a nivel nacional e internacional sobre Ghibli están centradas en un único director, Miyazaki. Esta elección es fruto de que sus producciones representa el 50% de las obras de la compañía y también porque son las más aclamadas por el público. Este hecho hace que la mayoría de las investigaciones que se van a analizar a continuación estén basadas en las obras de dicho director.

Entre todos los estudios que se centran en examinar diferentes aspectos de Studio Ghibli, sobresale a nivel nacional Laura Montero Plata, con su tesis titulada *La construcción de la identidad en la obra de Hayao Miyazaki: memoria, fantasía y didáctica*, presentada en 2012. Debido a la novedad que supuso en España, realizó una adaptación en formato libro titulado *El mundo imaginario de Hayao Miyazaki* (2012). Lo que pretende Montero en su obra es realizar un estudio exhaustivo sobre las películas dirigidas por Miyazaki y justificar así la calidad de su trabajo. Para ello, el libro está dividido en cinco capítulos. El primer capítulo explica el camino recorrido por el anime, además de los orígenes de Studio Ghibli. El segundo capítulo aborda los aspectos que influenciaron en la creación del anime en general y en Miyazaki para la elaboración de sus obras. El tercer capítulo se centra en el reflejo del folklore japonés en las películas de Miyazaki. El cuarto capítulo explica las principales temáticas manifestadas a lo largo de todas sus producciones en Studio Ghibli: la naturaleza, la mujer como heroína, la pasión por la aviación, la elevada presencia de las tecnologías, etc. Más adelante, en 2017 publica

Biblioteca Studio Ghibli: La princesa Mononoke, donde analiza cada detalle del film en cuestión.

Otros autores que han escrito numerosos libros sobre Studio Ghibli, con especial hincapié en Miyazaki e Isao Takahata, es Álvaro López Martín y Marta García Villar. En primer lugar, publicaron *Mi vecino Miyazaki. Studio Ghibli: La animación japonesa que lo cambió todo* en 2014. Durante las 280 páginas de libro, realizan un recorrido de todas las producciones de Hayao Miyazaki e Isao Takahata, donde narran curiosidades de las películas, citas celebres, etc. En segundo lugar, escribieron el libro titulado *Antes de mi vecino Miyazaki. El origen de Studio Ghibli* (2016). En esta obra bucean en las películas y series que participaron Miyazaki y Takahata antes de fundar Studio Ghibli. A partir de entonces, ambos autores comenzaron a publicar por separado. Por un lado, López escribe otros dos libros basados en dos películas de Miyazaki, donde analiza de forma cronológica cada escena de la película, explicando la simbología de cada elemento: *El viaje de Chihiro. Nada de lo que sucede se olvida jamás...* (2017) y *El castillo ambulante. Un corazón es una pesada carga* (2020). Por otro lado, Marta García saca a la venta su libro titulado *Biblioteca Studio Ghibli: El viaje de Chihiro* en 2017, donde estudia cada detalle del film, además de sus orígenes y presentación del equipo que hizo esa producción posible.

- **STUDIO GHIBLI Y FOLKLORE JAPONÉS**

El mayor especialista a nivel nacional de la mitología en las obras de Miyazaki es Raúl Fortes Guerrero. En sus investigaciones aborda temas como el papel de la mujer, la aviación, las influencias de Miyazaki, etc. Pero sus estudios destacan principalmente por el análisis que realiza sobre el reflejo de las tradiciones niponas en las películas, especialmente sobre las religiones como el sintoísmo y el budismo. Algunas de sus publicaciones que abordan dichas temáticas son las siguientes:

- *Creaciones y recreaciones espacio-temporales: realidad y ficción en los mundos de Miyazaki* (2018) en la revista de análisis cinematográfico. Fortes indaga las fuentes que sirvieron como inspiración a Miyazaki para la creación de sus películas, haciendo hincapié especialmente en la presencia de

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

yo no mujō²³, mono no aware²⁴ y wabi-sabi²⁵, que están a su vez vinculadas con el budismo.

- *El budismo en el cine de Hayao Miyazaki* (2015) en Kokoro: la revista para la difusión de la cultura japonesa.

- En su tesis titulada *Hayao Miyazaki, la lámpara maravillosa. Un estudio de su cine y de sus referencias humanistas a la luz de las conexiones culturales entre japon y occidente* (2017), concretamente en el apartado “La religión en la producción miyazakiana” (pág. 248-294). Analiza la encarnación de las creencias budistas y sintoístas en algunos personajes de las películas de Miyazaki – San, Fujimoto, Gran Mammare, Ponyo, Mononoke, etc. –, elementos tradicionales de ambas creencias – torii, shimenawa, etc. –, la visión del mundo, la conexión entre el más allá y los seres humanos, y múltiples aspectos más.

Como se indicó anteriormente, Laura Montero Plata también abordar esta temática, concretamente en el tercer capítulo de su libro – *El mundo imaginario de Hayao Miyazaki* (2012) – titulado “La reformulación del folklore” (pág. 122-167), donde analiza el equilibrio presentado entre tradición y progreso a lo largo de todas sus películas, centrándose en la presencia de rasgos del teatro Nō²⁶, el folklore y mitología nipona.

Otros autores que han aportado su granito de arena investigando el folklore japonés en las películas de Studio Ghibli son José Enrique Narbona Pérez, Christian Emmanuel Hernández Esquivel y Noriko T. Reider. En primer lugar, Hernández publicó en la revista Colmena un artículo titulado *Animación japonesa y shinto* (2013), donde explica en términos generales los ideales relacionados con el shinto que muestran las películas de Studio Ghibli. En segundo lugar, Narbona publicó en la Revista Observatorio

²³ Inestabilidad del mundo.

²⁴ Sensibilidad o empatía hacia lo efímero. Es un concepto usado en las artes japonesas, especialmente en la literatura.

²⁵ La belleza de la imperfección.

²⁶ Espectáculo donde predomina la danza y el canto. En la decoración del escenario prima el minimalismo, sin embargo, los actores suelen ir con máscaras y con un bello vestuario. Lo más característico de este tipo de obras es la gran presencia fantasmal, ya que se establecen interacciones entre divinidades y seres humanos.

Iberoamericano de la Economía y la Sociedad de Japón un artículo titulado *Análisis religioso y folklórico en Mononoke Hime* (2016), donde se centra concretamente en analizar cuatro criaturas sobrenaturales que aparecen a lo largo del film de Mononoke: *Shishigami, Tatarigami, kodama* y *Okami*. En tercer lugar, Reider realizó una evaluación sobre el desarrollo del folklore japonés a través de los espíritus/dioses que se encuentran en la casa de baños. El artículo se titula *Spirited Away: Film of the Fantastic and Evolving Japanese Folk Symbols* (2005).

El resto de las investigaciones halladas son principalmente trabajos fin de grados o fin de máster donde se analizan algunos rasgos de la cultura y mitología japonesa presente en las películas de Hayao Miyazaki, concretamente de *El viaje de Chihiro* (2001), *Mi vecino Totoro* (1988) y *La princesa Mononoke* (1997). Algunos ejemplos de trabajos de fin de grados o máster son: Laia Rubio Prats con *El folklore y mitología japonesa en las películas de Studio Ghibli: Los casos de “El viaje de Chihiro” y “Mi vecino Totoro”* (2015) y Juan Martín García y Federico Peowich con *La reproducción de valores culturales en el Anime japonés: análisis de la Industria Cultural Japonesa. Caso de estudio: Studio Ghibli* (2020).

- STUDIO GHIBLI Y ECOLOGÍA

Entre las diversas investigaciones en el ámbito nacional, cabe destacar a un historiador especialista en el cine y la historia japonesa, Antonio Míguez Santa Cruz. Entre sus múltiples investigaciones sobre esta cultura, se puede visualizar un artículo titulado *Lo que Miyazaki nos quiso decir. Ecologismo y hermenéutica detrás de Mononoke Hime* (2014) en la revista Fotocinema, donde la define como una película sobre un futuro distópico que refleja los temores que poseen los japoneses ante los diferentes acontecimientos vividos en las últimas décadas, como es el caso de la bomba atómica y el crecimiento tan vertiginoso experimentado por el país a través de la explotación del medio y el avance tecnológico.

En el panorama internacional, Robert W. Hecht innova y se lanza en 2015 a analizar los valores ecológicos presentados en *Recuerdos del ayer* (1991) de Isao Takahata, en su artículo denominado *Only Yesterday: Ecological and Psychological Recovery* (2015). El carácter innovador de esta investigación es causado por escoger una película del cineasta Takahata, ya que generalmente se suelen elogiar los elementos

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

ecológicos encontrados en las obras de Miyazaki. Robert señala que esta elección es debido a la infravaloración que posee la película, ya que la historia está enfocada más a un público adulto. Sin embargo, posee grandes riquezas y una de ellas es el esfuerzo por encontrar un camino ecológico debido a la pérdida de Taeko por el crecimiento económico y la huida del mundo rural. Más adelante, en 2018 publica un capítulo de un libro – *Broadening Critical Boundaries in Children’s and Young Adult Literature and Culture* – titulado “To See With Eyes Unclouded by Hate: Environmental Ethics and the Art of Seeing in the Films of Hayao Miyazaki”. Durante las 20 páginas del capítulo explica la ética ambiental que define las películas de Hayao Miyazaki. En primer lugar, analiza las posibles fuentes del director que han marcado esa imagen del medio: sintoísmo, budismo zen y la visualización de la relación del hombre-naturaleza de Aldo Leopold. En segundo lugar, explica cómo consigue Miyazaki transmitir esos valores: Los espectadores empatizan con los protagonistas y estos a su vez con la naturaleza, por consiguiente, los espectadores también comparten esos mismos sentimientos hacia la naturaleza. En tercer lugar, analiza los principales elementos ecologistas que aparecen en las películas.

A diferencia de las investigaciones señaladas anteriormente, Chiaki Asai en su artículo titulado *The Marginal World and the Role of Water in the Films of Hayao Miyazaki* (2011), opta por estudiar un elemento concreto de la naturaleza en las producciones de Miyazaki, el agua. Principalmente se enfoca en el papel otorgado al agua en *Ponyo en el acantilado* (2008), sin embargo, también hace una breve descripción del rol que ejerce en *Nausicaä del Valle del Viento* (1984), *La princesa Mononoke* (1997) y *El viaje de Chihiro* (2001), ya que piensa que posee gran protagonismo en las obras señaladas, además considera que se le suele presentar como un elemento regenerador, purificador y con memoria, ya que ayuda a despertar recuerdos olvidados.

A pesar de que todas las obras mencionadas anteriormente tengan como base el análisis de la naturaleza, las que se van a resaltar a continuación están más ligadas con uno de los objetivos de la presente investigación, ya que ponen en alza el papel que posee las religiones y creencias de la cultura japonesa en la imagen que se le otorga al medio ambiente en las películas de Studio Ghibli. En primer lugar, Wright expone que leer la naturaleza desde los valores sintoístas, como bien se muestran en las películas de Miyazaki, permite entablar una relación sostenible entre humano y naturaleza. Esta idea

fue expuesta en su artículo titulado *Forest Spirits, Giant Insects and World Trees: The Nature Vision of Hayao Miyazaki* (2005), en *Journal of Religion and Popular Culture*.

En segundo lugar, resaltar una publicación más reciente, en la revista *Ética & Cine*, titulada *La relación ser-humano-naturaleza en el largometraje de Hayao Miyazaki: Nausicaä del Valle del Viento, desde el principio de armonía confuciano* (2022), donde el autor, Omar Santiago, analiza la relación que se entabla entre la humanidad y la naturaleza a través de uno de los principios del Confucianismo, donde todos los elementos que conforman el medio ambiente deben participar para apostar por una construcción de la armonía de la naturaleza.

- STUDIO GHIBLI Y FEMINISMO

Uno de los aspectos más analizados de Studio Ghibli es la figura de la mujer, ya que mientras que Disney seguía realizando películas de princesas que se acaban enamorando de un príncipe, Ghibli innovaba e introducía a la mujer con rol de heroína, donde su objetivo final no era el amor. Por este motivo, en la mayoría de las investigaciones que se han realizado sobre esta compañía, se ha mencionado este aspecto.

En el ámbito nacional, quienes han indagado con mayor profundidad sobre el rol de la mujer han sido cuatro autoras. En primer lugar, comenzar con Ana María Pérez Guerrero con su artículo *La aportación de los personajes femeninos al universo de Hayao Miyazaki* (2013), donde analiza el carácter que predomina en las protagonistas según su edad. En segundo lugar, mencionar a Patricia Martínez García y Delicia Aguado Peláez, quienes siguen la misma línea que Pérez, pero con una novedad, añadiendo elementos ecofeministas, ya que en el artículo titulado *Cuando el modelo de dominación se agota, Una lectura desde la sostenibilidad de la vida de las ficciones* (2019), según la edad que tenga el personaje, tendrá una conciencia ecológica y de la realidad sobre el ser humano diferente. Cabe señalar que anteriormente, concretamente en 2016, ya indagaron ambas autoras en la representación de la mujer en la compañía nipona con un capítulo titulado *El modelo femenino en Studio Ghibli: un análisis del papel de las mujeres en Hayao Miyazaki* de un libro publicado en 2016: *Japón y "Occidente": El patrimonio cultural como punto de encuentro*. En tercer y último lugar, mencionar a Anna Junyent, quien hizo una adaptación de su trabajo fin de grado y escribió el libro titulado *Mujeres de Ghibli. La huella femenina de Miyazaki en el anime* en 2018, donde se analiza todos los

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

personajes femeninos de las películas de Miyazaki: el rol que representan, la relación con los hombres, sus objetivos, personalidad, etc.

En el ámbito internacional también se han podido encontrar algunas investigaciones que tratan de estudiar el símbolo de la mujer en las animaciones de Ghibli, como es el caso de Izaah Shahid, Fakhora Riaz y Akifa Imtiaz, quienes mencionan en su artículo titulado *Elements of Feminism in Language of Children's Animations* (2019) que Hayao Miyazaki es uno de los pocos directores a nivel mundial que es conocido por tener valores feministas en sus películas animadas. Estos elementos feministas se observan por ejemplo en que si hay como protagonista un hombre y una mujer, se les da la misma relevancia a ambos y si las mujeres son las únicas que poseen el papel principal, se muestran como personajes multidimensionales. Por otro lado, las historias no giran en torno a aspectos románticos como ocurre en la mayoría de las producciones infantiles, demostrando así que hay otras temáticas que se pueden abordar con el protagonismo de una mujer. Esta cualidad otorgada a los filmes de Miyazaki promueve que no solo sean animaciones que generen placer al verlas, sino que poseen valores educativos.

Por otro lado, dos autores coreanos llamados Bo-Young Choe e In-Seong Lee en su artículo titulado *Study on the Symbol of Girl Characters Depicted in Hayao Miyazaki's Animation* de 2007, se centran en mostrar la innovación que supone esta imagen de la mujer en el anime japonés y en la animación en general, destacando la feminidad libre que se observa a través de las múltiples profesiones que desempeñan las mujeres. En la misma línea también se encuentra Zoe Crombie con su artículo titulado *The Spectacular Mundane in the Films of Studio Ghibli* en 2021 en la revista *Journal of Anime and Manga Studies*, quien indica que Miyazaki muestra a mujeres que desempeñan tanto roles típicos que se le han asociado a lo largo de la historia, como otros más novedosos, tratándolas a todas por igual, sin menospreciar ninguna labor que desempeñan y mostrando el encanto de cada una de ellas.

VALOR DIDÁCTICO DE STUDIO GHIBLI

La cultura visual sobresale por la gran influencia que posee sobre toda aquella persona que la consume, especialmente en el colectivo infantil, ya que están en pleno proceso de desarrollo de su personalidad y de descubrimiento del entorno. Esta afirmación es la causante de que el cine en el aula haya sido objeto de investigación en numerosos

estudios, ya que está continuamente presente en la vida de los niños y niñas, por lo que es importante enseñarles a ser críticos con lo que ven y no ser meros espectadores. Además, posee múltiples beneficios: fomenta el pensamiento creativo, los alumnos aprenden inconscientemente, es un recurso que motiva al alumnado, ayuda a entender el mundo que les rodea, etc.

Sin embargo, a pesar de las diversas ganancias que propicia el hacer uso del cine, no se explota del todo en el aula, ya que en ocasiones se considera una pérdida de tiempo o directamente recurren a esta herramienta cuando necesitan algo con el que entretener al alumnado. Como especifican Offroy (2020) – *Ghibli, la educación hecha película. De los sueños a las aulas* – y Huerta (2012) – *Aprender a ser docentes con el cine de Miyazaki* –, esto es producto de que los maestros no están enseñados a realizar una correcta tutorización de los medios audiovisuales. El paso más importante de todos es escoger aquellas películas que posean las enseñanzas que se quieran aportar al alumnado, en concreto, aconsejan el uso de las películas de Studio Ghibi debido a los múltiples valores que puede aportar cada película: el significado de hacerse mayor, la bondad tanto de las villanas como de las heroínas, diversos modelos de familia, etc. Pero sin duda alguna, los valores que sobresalen por excelencia en las películas de animación de Ghibli son el cuidado del medio ambiente, feminismo e interculturalidad a través de las tradiciones, creencias, etc.

A pesar de las enormes ventajas de la introducción del cine de esta compañía en el aula, hay muy pocos estudios que abarquen este tema. Nuevamente, las películas más analizadas para tal uso son las dirigidas por Hayao Miyazaki. Un ejemplo es González (2020) en su estudio titulado *La animación japonesa como herramienta educativa: Diferencias con el cine occidental y posibilidades en el aula*, donde recomienda el uso de la visualización de la película de *La princesa Mononoke* (1997) en el tercer ciclo de primaria (5º- 6º) en adelante, debido a la fuerte carga cultural, los valores ambientales y el papel que desempeña la mujer.

- **STUDIO GHIBLI Y FOLKLORE JAPONÉS**

Pese a los múltiples estudios encontrados que analizan los elementos presentes de la cultura japonesa en las películas de Studio Ghibli, no se ha localizado ninguna investigación que estudie con profundidad el valor didáctico que posee la presencia de

estos componentes. Sin embargo, autores como Offroy, en su estudio titulado *Ghibli, la educación hecha película. De los sueños a las aulas* (2020), destaca el papel que desempeña la compañía para difundir la propia cultura y costumbres japonesas, por ello, considera que su filmografía es apta para llevarla dentro del aula, abriendo así las puertas a la interculturalidad. Por otro lado, Rodríguez de Tembleque en su artículo titulado *El camino de los kami en las películas de Hayao Miyazaki* (2023), también considera aptas las películas de Ghibli para introducir en el aula diversos aspectos de la cultura sintoísta y del folclore en general nipón, pero siempre adaptando los contenidos a los distintos niveles educativos. No obstante, menciona esta posibilidad como futura línea de investigación en las conclusiones, es decir, no profundiza tampoco sobre ello.

- STUDIO GHIBLI Y ECOLOGÍA

A principios del siglo XXI, Kozo Mayumi, Barry D. Solomon y Jason Chang publican un artículo titulado *The ecological and consumption themes of the films of Hayao Miyazaki* (2005) en la revista *Ecological Economics*, donde recalcan la importancia que poseen las películas de Ghibli en el proceso educativo, concretamente las de Hayao Miyazaki, ya que en la mayoría de las ocasiones el público principal al que va destinado sus producciones son niños. Casi diez años después, Benjamin Thévenin destaca la utilidad del ecocine para los niños y jóvenes como medio para introducir temas ambientales, especialmente destaca aquellas películas donde la naturaleza se enfrenta a la dañina humanidad, pero alejándose del enfoque melodramático que aportan producciones estadounidenses como *Bambi* y apostando por nuevas narrativas donde se representen las complejidades de manera más efectiva del discurso ambiental, con el fin de alentar una participación por parte de los jóvenes espectadores. Para conseguir dicho objetivo, opta por *La princesa Mononoke* (1997) de Hayao Miyazaki en su investigación titulada *Princess Mononoke and beyond: New nature narratives for children* (2013).

Las investigaciones mencionadas anteriormente solo hacen alusión a la importancia del valor didáctico, pero no proponen estrategias. Sin embargo, Víctor Sánchez Domínguez si ahonda más en ello y, sorprendentemente, no lo hace con una película de Hayao Miyazaki, sino de Isao Takahata, concretamente la de *Pompoko* (1994), ya que considera que es un film donde se pueden apreciar diversos contenidos de las Ciencias Sociales. Principalmente ahonda en la capacidad que tiene de mostrar contenidos de Educación Ambiental: la degradación del medio producto del crecimiento de las

grandes ciudades. Dicha investigación se puede encontrar en el capítulo 17, “Aprendiendo entre mapaches: Studio Ghibli como herramienta didáctica en Ciencias Sociales”, del libro titulado *Innovaciones metodológicas con TIC en educación* (2021).

- STUDIO GHIBLI Y FEMINISMO

En el libro titulado *Educación en Feminino. María Victoria Moreno e Nosoutras: Ensino e literatura: Un camiño de ida e volta* (2020), Rocio G-Pedreira aporta su visión en el apartado titulado “Constelación fílmico-literaria a partir das heroínas mozas do cine de animación do Studio Ghibli” (pp.121-137), donde, en primer lugar, pone de manifiesto la capacidad que posee la literatura como modelo de imitación en diversos géneros artísticos. En segundo lugar, resalta el valor didáctico que tienen las obras de Miyazaki, ya que el trabajar con estas películas en el aula, ayuda a fortalecer la imagen de la mujer. Por consiguiente, aconseja hacer uso de estas películas en los colegios en cualquier propuesta didáctica donde se tenga la educación en valores como aspecto transversal.

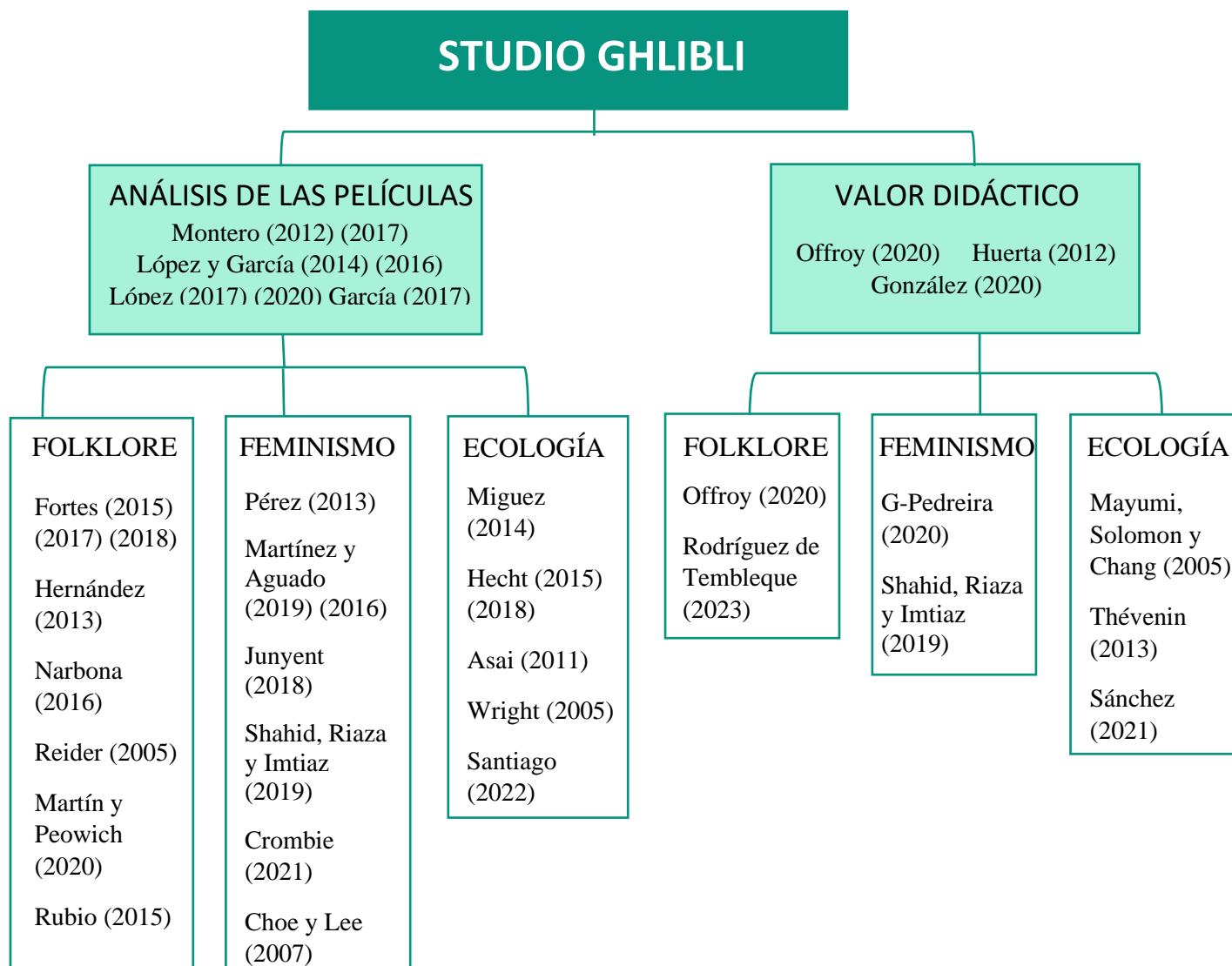
Por otro lado, con mucho menos énfasis, Shahid, Riaz e Imtiaz (2019) en su artículo titulado *Elements of Feminism in Language of Children's Animations*, en la revista *Global Social Sciences Review (GSSR)*, hacen alusión de lo educativo y estimulante que puede llegar a ser el uso de la animación para promover valores feministas en cualquier ámbito. Concretamente, señalan 14 películas y entre ellas hay varias de Ghibli, como *El castillo en el cielo*, *La princesa Mononoke* y *Kiki, entregas a domicilio*.

No obstante, a pesar de todos los/as autores/as que resaltan la figura de la mujer en Ghibli, no se han encontrado más estudios que defiendan o apliquen el trabajo del feminismo en el aula a través de estos personajes.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

A modo de resumen, en la siguiente figura se puede identificar los diversos autores que se han señalado en el apartado de “investigaciones relacionadas”, que han servido como base teórica para la presente tesis doctoral.

Figura 7. Clasificación de las investigaciones relacionadas.



Nota: Elaboración propia

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

3. METODOLOGÍA

Es un estudio cualitativo donde se lleva a cabo un análisis de contenido. El fin de dicha investigación es dar a conocer los valores ecológicos que envuelve la mitología presente en las películas de Studio Ghibli, en cuyo caso, son películas de animación japonesa denominadas anime.

El camino que se ha recorrido para llevar a cabo este tipo de metodología ha constado de cuatro pasos. En primer lugar, se visualizaron la mayoría de los films producidos por Ghibli a través de una plataforma estadounidense denominada Netflix – esto es posible gracias a un acuerdo que firmaron en 2020 –, sin embargo, el catálogo solo ofrecía 21 de las 25 películas – contando *Nausicaä del Valle del Viento* (1984), pues aunque se estrenase antes de la fundación de la compañía, actualmente lleva el sello de Ghibli –. No obstante, esto no supuso ninguna perturbación, puesto que solo con leer la sinopsis se podía sobreentender que no estaban relacionadas con la finalidad de este estudio. A continuación, se seleccionaron las películas más acordes con los objetivos que se habían planteado en la investigación presente, reduciendo así a nueve películas nuestras fuentes primarias – aproximadamente el 36% de la filmografía –: *Nausicaä del Valle del Viento* (1984), *El castillo en el cielo* (1986), *Mi vecino Totoro* (1988), *Pompoko* (1994), *La princesa Mononoke* (1997), *El viaje de Chihiro* (2001), *Ponyo en el acantilado* (2008), *Arriety y el mundo de los diminutos* (2010) y *El cuento de la princesa Kaguya* (2013). Resaltar que, seis de las películas mencionadas fueron dirigidas por Hayao Miyazaki, dos por Isao Takahata y una por Horimasa Yonebayashi. Es cierto que la mayoría son de Miyazaki, pero es la persona que más películas ha encabezado dentro de la compañía, puesto que un total de once películas llevan su nombre, seis de Takahata y dos de Yonebayashi, por consiguiente, la elección se realizó sin dar relevancia a quién es el director.

En segundo lugar, se adoptó una posición analista, realizando así un examen crítico con el fin de captar los elementos de vital importancia relacionados con los aspectos mitológicos de la naturaleza, principalmente del agua y los bosques (simbología e imaginarios) de cada película visualizada. A continuación, se contrastó este acto de subjetividad, con otros estudios, consiguiendo así desarrollar una base científica con artículos, libros, tesis, etc., encontrados en diversas bases, gestores de datos y buscadores como Google Scholar, Dialnet, ResearchGate, Scopus, etc. Además, se indagaron aspectos relacionados con el origen de cada película, las influencias que tuvieron los

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

directores para introducir ciertos elementos en la trama y el recorrido que han experimentado a lo largo de los años.

El tercer paso consistió en plantear qué valores ecológicos pueden transmitirse con cada elemento mitológico observado de las producciones de Studio Ghibli y analizar las diversas cualidades de los elementos que conforman el medio ambiente, consiguiendo así cumplir los objetivos marcados. Estas enseñanzas ecológicas a través de la literatura presente en los medios audiovisuales están enfocadas para el alumnado de educación primaria, teniendo en cuenta los saberes básicos, objetivos y competencias tanto claves como específicas ²⁷ relacionados con el medio ambiente según el decreto 107/2022, del 28 de julio, por el que se establece el currículo de Educación Primaria para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

El cuarto y último paso consistió en realizar las conclusiones, apartado que resume las aportaciones más originales y primordiales del presente estudio cualitativo. Además, también se reflexiona sobre las principales dificultades que se detectaron durante la elaboración del trabajo y las posibles futuras líneas de investigación, aspecto importante para poder ofrecer continuidad.

²⁷ Anexo 2. Objetivos, competencias claves, competencias específicas y saberes básicos que se trabajan en el aula (p. 290-291).

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

4. PRIMERA PARTE. ANÁLISIS DE LAS PELÍCULAS DE STUDIO GHIBLI: DESCRIPCIÓN Y ELEMENTOS MITOLÓGICOS

4.1. ANÁLISIS DE NAUSICAÄ DEL VALLE DEL VIENTO (1984)

DESCRIPCIÓN

- FICHA TÉCNICA

Tabla 4. Ficha técnica de *Nausicaä del Valle del Viento* (1984).

NAUSICAÄ DEL VALLE DEL VIENTO	
TÍTULO ORIGINAL	Kaze no Tani no Naushika
TÍTULO EN INGLÉS	Nausicaä of the Valley of the Wind
DIRECCIÓN	Hayao Miyazaki
GUIÓN	Hayao Miyazaki
PRODUCTOR	Isao Takahata
DURACIÓN	116 minutos
CATEGORÍA	Largometraje de animación
RECAUDACIÓN	6.712.206 €
CARTEL	

- **SINOPSIS**

La historia se sitúa mil años después de una guerra mundial catastrófica. Desde entonces, la sociedad sobrevive a duras penas dividida en pequeñas colonias que rodean un bosque tóxico, también conocido como Fukai o mar de la putrefacción, ya que está contaminado con gases bastante nocivos para el ser humano, por ello, para evitar contagiarse de enfermedades mortales llevan máscaras. Además, en estos bosques viven unos insectos mutantes gigantes que protegen el lugar y son temidos por la civilización.

El Valle del Viento es una de las colonias que siguen aún en pie. Allí habita la protagonista de esta historia, Nausicaä, la única hija del rey. Una de sus virtudes es el don que tiene para pilotar, además, es bastante compasiva, ya que, a diferencia del resto de la población, no ve a los insectos como enemigos, especialmente a los Ohms, puesto que considera que es posible una convivencia pacífica con ellos. A lo largo de la película, Nausicaä intenta encontrar una explicación al bosque contaminado, con el fin de descubrir una solución.

Mientras, en otra colonia denominada Tolmekia, la princesa Kushuna quiere quemar el mar de putrefacción con la ayuda del “Dios de la guerra”, con el fin de acabar con la fuente de contaminación que está perjudicando a la población. Para conseguir su objetivo, intenta unir fuerzas sometiendo a otras colonias a sus órdenes, como por ejemplo Valle del Viento.

- **ORIGEN, INFLUENCIA Y RECORRIDO**

A pesar de la fama actual que posee *Nausicaä del Valle del Viento*, Montero (2011) afirma que su salto a la gran pantalla no fue fácil. En primer lugar, esta historia salió a la luz a través de una revista denominada *Animage*, que publicó concretamente seis tomos entre 1982-1994. Generalmente, la industria japonesa solo prolonga durante una década las series que son muy largas, pero como Miyazaki tenía que intercalarlo con la creación de películas, iba con un ritmo más lento. Esta opción de serializar la historia de Nausicaä surgió de Suzuki, tras ver que no estaba dispuesto el grupo empresarial al que pertenecía *Animage* – dirigido por Shoten – a generar un largometraje, ya que consideraban que una película que no estuviera basada en una obra original era complicado que posteriormente tuviera éxito (Suzuki, 2023). Tras la salida del primer tomo y medir el éxito obtenido, se volvió a reunir Suzuki junto con el grupo de Shoten

para decidir si aprobaban la adaptación al anime. Finalmente, logró el visto bueno de la junta. Un año después, concretamente en 1983, comenzó a producirse la película con Miyazaki como director, Takahata como productor, Suzuki como miembro del comité de producción y a Topcraft como empresa productora, cuyo presidente, Tôru Hará, ya había trabajado anteriormente con Miyazaki y Takahata.

Otro tema que generó debate fue el título de la película. Desde un principio se acordó que se llamaría *Kaze no tani no Naushika – Nausicaä del Valle del Viento –*, sin embargo, el productor publicitario, Masaya Tokuyama, estaba en contra, puesto que consideraba que no era un título atractivo. Como alternativa propuso *Kaze no senshi Naushika – Nausicaä, Guerrera del Viento –*, cosa que también estuvo apoyado por la distribuidora, Toei. Finalmente, tras mucho debatir, se optó por el título original (Suzuki, 2023).

Tras un año duro de trabajo, se estrenó el film en marzo de 1984. Debido al éxito obtenido, decidieron abrir una compañía para gestionar los derechos de autor a la que denominaron Studio Ghibli. Por este motivo, *Nausicaä del Valle del Viento* es considerada parte del catálogo de Ghibli, pues si no se hubiera estrenado, no se hubiera fundado el estudio.

Una vez hecho su debut en Japón, Estados Unidos quiso proyectar en sus cines una versión inglesa denominada *Warriors of the Wind* (1986)– *Guerreros del Viento –*. Esta decisión no agradó a la compañía, pues no solo hubo un cambio en el título, también sufrió numerosos cortes y alteraciones en la historia. Este acontecimiento hizo que Studio Ghibli se negara a exhibir sus producciones en Occidente durante unos pocos de años.

Durante el film se puede apreciar que confluyen claras referencias tanto de la literatura nipona, concretamente del cuento *La dama que amaba los insectos – Mushi aitzuru himegimi –*, como de la literatura europea con *Dune* (1965), escrito por Frank Herbert. En primer lugar, el cuento del folklore nipón es anónimo y su origen data del siglo XII-XIII. Narra la vida de una princesa del período Heian, que se rebela contra las imposiciones que es obligada a acatar debido a su posición social, provocando así la desazón de sus padres. Este rechazo por parte de la dama se debe a que considera que a través de esa liberación de su espíritu puede llegar a valorar mejor el entorno natural. Por último, resaltar que de todas las criaturas que habitan la naturaleza, la doncella muestra

una gran predilección por las orugas. Como se puede observar, la principal similitud entre la obra Miyazaki y este cuento es el interés de la princesa por la naturaleza y la presencia de las orugas en la trama. En segundo lugar, en cuanto a la obra literaria europea, Fortes (2017) indica que las principales similitudes son “el clima de terror post-apocalíptico y de temas de hondo calado como la ecología, la evolución o el avance tecnológico” (p. 168), además de una clara influencia en la imagen visual de los seres monstruosos que habitan junto con los humanos.

Montero (2011) sostiene que Miyazaki, en su libro autobiográfico, confiesa que la creación de los ohm – Ômu en japonés –, el gusano gigante, surgió tras mezclar la idea del gusano de arena que aparece en *Dune* y el término budista *ohm* utilizado por Daijirô Morohoshi en uno de sus mangas.

Además de ser objeto de influencia historias ficticias, también lo es la realidad. Fortes (2020) señala que Miyazaki también se inspiró en la catástrofe ambiental que hubo en Japón en la década de los 50, concretamente en el golfo de Minamata a través de un envenenamiento por mercurio. Lo que más le impactó a Miyazaki es la capacidad de regeneración de la propia naturaleza, hecho que utiliza como mensaje de esperanza en la película. Remarcar que esta situación, junto con otras catástrofes por las que atravesaba Japón, fueron el verdadero impulso para crear esta obra, ya que las palabras del propio director fueron:

No empecé a escribir y dibujar esta historia porque quisiera hablar de ecosistemas o de proteger el medio ambiente (...). Cuando empecé esta historia, confieso que estaba enfadado con el mundo. Alrededor de 1980, además de estar triste por los problemas medioambientales, estaba también preocupado viendo hacia dónde se dirigía la humanidad y, en especial, estaba preocupado por la situación de Japón (Miyazaki, 2009, pp. 391-392).

ELEMENTOS MITOLÓGICOS

- SÍMBOLOS DE LA NATURALEZA

Es notoria la influencia ejercida por el sintoísmo en esta película, ya que muestra a toda la naturaleza con vida y conciencia propia. Un claro ejemplo son los insectos, pues no atacan de forma aleatoria, sino por un fin, salvar su hogar, combatiendo así con el verdadero culpable de esta situación, el ser humano, ya que una de las creencias que

alberga el sintoísmo es que si el hombre no respeta al resto de la naturaleza, recibirá un castigo divino por parte de los guardianes del lugar, es decir, de los kamis, que en este caso son los insectos. Por otro lado, está la vida vegetal, que también alberga su propio kami, pero en vez de desempeñar la función de guardián, actúan como elemento curativo, ya que son capaces de ir sanando a la propia naturaleza a través de un proceso de autoregeneración.

Con respecto al budismo, es perceptible el principio de *Esho Funi*, ya que transmite la importancia que tiene para el ser humano todos los elementos que conforman el medio ambiente, sin anteponer uno a otro, formando así un todo. Pero no solo lo muestra a través de los hechos, también de la propia imagen, ya que el detallismo del paisaje es extremo, generando así una entidad propia a la naturaleza. La imagen que viene a continuación corresponde al mar de putrefacción, lugar que posee numerosas escenas en la película donde se intenta transmitir su belleza y grandeza, descubriéndonos así los misterios que posee en su interior.

Imagen 3. Mar putrefacción en *Nausicaä del Valle del Viento* (1984)



Chan (2015) resalta que también se pueden apreciar valores del taoísmo, concretamente dos conceptos: *wu-wei* y *you-wei*. El primero de ellos, *wu-wei*, significa “no acción”. Puede parecer que incentiva la pereza, sin embargo, lo que pretende es generar un alternativa de vida donde se aprenda a soltar todo aquello que no es necesario, y valorar lo que verdaderamente importa, dejando que todo fluya de forma natural, sin forzar nada. Si se extrapola a la película, se refiere a usar tecnología que no interfiera en los procesos naturales, como por ejemplo los molinos de viento. El segundo término, *you-*

wei, significa “acción”, haciendo así alusión a todas aquellas actividades que si interrumpen los procesos naturales como por ejemplo la liberación masiva de dióxido de carbono a la atmósfera. Por lo tanto, la historia de Miyazaki es una advertencia de los peligros ambientales que conlleva llevar una vida relacionada con la filosofía you-wei, pues la causante de que la tierra se encuentre en ese estado de toxicidad es fruto de la civilización industrial que avanza sin escuchar a la propia naturaleza.

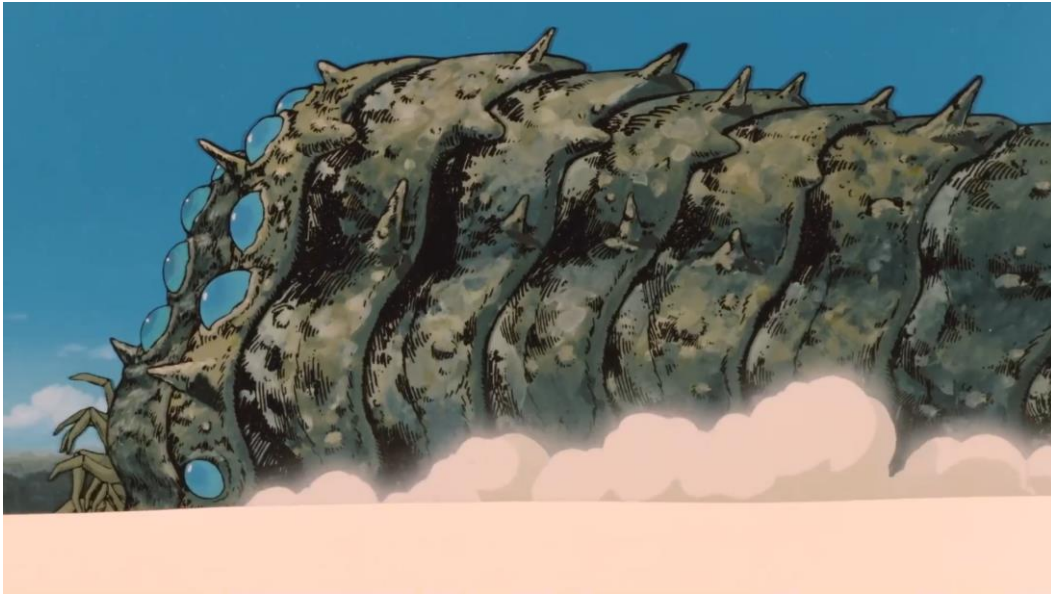
- CRIATURAS MITOLÓGICAS

a) Ohms / Ômu

Los Ohms u Ômu son insectos gigantes, concretamente orugas, que viven próximos al mar de putrefacción. A primera vista parecen bichos malvados, pero en realidad esta ira es desencadenada cuando ven que dañan a su entorno o algún ser vivo. Sin embargo, si observan que algo o alguien no es perjudicial, no le atacan. Nausicaä para demostrar que comprende a los ohms y que no les quiere hacer ningún mal hace uso de un silbato, que a través de la musicalidad que genera este instrumento, se establece la armonía interior de los ohms. Santiago (2022) especifica que esto ocurre porque a través de esa melodía los ohms conocen el verdadero estado emocional de Nausicaä, estableciéndose así una conexión entre dos mundos aparentemente divididos: los seres humanos y los insectos. Como Nausicaä se encuentra en equilibrio interno, consigue transmitir esa armonía a los Ohms a través de esa conexión producida por la música y los calma.

Unas antiguas creencias recogidas en el *Nihongi* cuentan que los insectos, en concreto las orugas, eran considerados Kamis. Su fin en el mundo terrenal consistía en dar bendiciones y riquezas a los seres humanos. Esta adoración surgió en torno al tercer año del reinado de la emperatriz Kōgyoku (año 644) y el causante fue Ōfube no Ōshi, quien convenció a sus vecinos para que adorasen a este animal, pues así conseguirían riquezas los pobres y juventud las personas mayores. Por ese motivo, comenzaron a arrojar la gente del pueblo alimentos y algunas de sus pertenencias como ofrenda (Ellwood, 1984). Esta divinización de los ohms se aprecia en el largometraje debido a las cualidades que poseen, como por ejemplo la capacidad de curación cuando resucitan a la princesa Nausicaä (Montero, 2011).

Imagen 4. Representación de los ohms en el film de *Nausicaä del Valle del Viento* (1984)



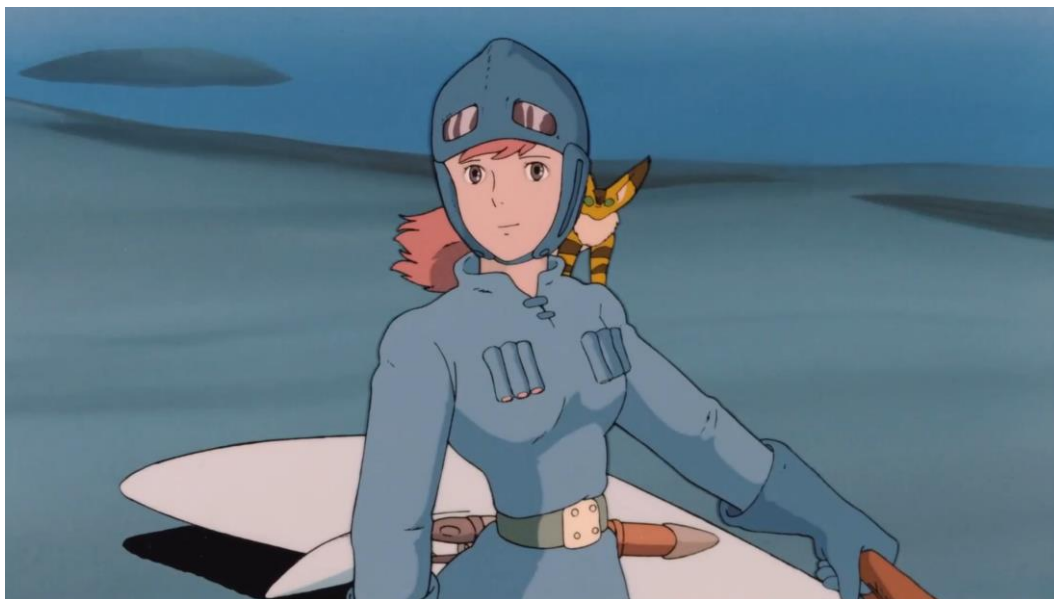
b) *Nausicaä*

Nausicaä es presentada como una adolescente guerrera, que a través del pacifismo quiere lograr el equilibrio entre todos los elementos que componen la naturaleza, incluido el ser humanos, ya que no le gusta ni la destrucción ni el asesinato. Como humana que es, a veces es cegada por sus propias emociones, como por ejemplo cuando matan a su padre, pero a pesar de ello, suele actuar de forma racional y, por ese motivo, es bastante querida y admirada por los habitantes del Valle del Viento.

Miyazaki (2009) reconoce que el nombre se lo adjudicó a la protagonista tras leer una enciclopedia de divinidades titulada *Gods, Demigods & Demons: An Encyclopedia of Greek Mythology*, escrito por Bernard Evslin en 1975. DeWeese-Boyd (2009) comenta que, tras leer la descripción de Evslin, Miyazaki se imaginó a una joven compasiva, intrépida, amante de la naturaleza y fuera de las convenciones. Más tarde, movido por la curiosidad, leyó la mujer denominada Nausicaa, retratada por Homero en la *Odisea*, sin embargo, esta versión no le conmovió tanto ya que no poseía la personalidad que él quería reflejar, por ese motivo, prefirió quedarse con la descripción realizada por Evslin. No obstante, se puede apreciar un rasgo muy particular de la versión de Homero en la de Miyazaki, ya que ambas se preocupan en ayudar a los demás, sin importar lo que piensen los demás, pues, por un lado, Nausicaa es la única que acoge a Ulises tras su naufragio a pesar de su condición tan demacrada y, por otro lado, la Nausicaä de Miyazaki es la única que muestra compasión por los ohms.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Imagen 5. Representación de Nausicaä en *Nausicaä del Valle del Viento* (1984)



4.2. ANÁLISIS DE EL CASTILLO EN EL CIELO (1986)

DESCRIPCIÓN

- FICHA TÉCNICA

Tabla 5. Ficha técnica de *El castillo en el cielo* (1986)

EL CASTILLO EN EL CIELO	
TÍTULO ORIGINAL	Tenkû no shiro Rapyuta
TÍTULO EN INGLÉS	Castle in the Sky
DIRECCIÓN	Hayao Miyazaki
GUIÓN	Hayao Miyazaki
PRODUCTOR	Isao Takahata
DURACIÓN	124 minutos
CATEGORÍA	Largometraje de animación
RECAUDACIÓN	5.000.000 (aproximadamente)
CARTEL	 The movie poster for 'Castle in the Sky' features the title 'CASTLE IN THE SKY' in a stylized, serif font at the top. Below the title, a young girl in a blue dress is shown floating in the air, holding a glowing object. In the foreground, a young boy in a blue shirt and dark pants stands on a platform, looking up at the girl. The background is a dark, cloudy sky with a large, circular structure resembling a Ferris wheel or a large wheel.

- **SINOPSIS**

Sheeta, una joven huérfana, hereda un colgante que posee un misterioso cristal que sirve como brújula para encontrar un reino mágico escondido por las nubes en el cielo, Laputa o Lapuntu. Debido a la posesión de esta joya, es perseguida por Muska, un agente secreto del gobierno y por un grupo de piratas dirigido por Dora, puesto que ese lugar posee enormes riquezas. Durante toda la película Sheeta recibe la ayuda de Pazu, joven que trabaja en una minería del pueblo, que intenta demostrar la existencia de esa isla para opacar la fama de loco que poseía su padre difunto por afirmar la presencia de ese lugar.

Gracias a toda la aventura que experimentarán ambos jóvenes, Sheeta podrá descubrir su origen, puesto que procede de esa isla y es miembro de la familia real. Además, comienza a recordar todos los hechizos que le enseñó su abuela, cosa que le servirá de ayuda para solventar algunos obstáculos en el camino. Sin embargo, cuando llegan a Laputa o Lapuntu no hay rastro humano, solo un robot que cuida toda la naturaleza que le rodea manteniendo vivo todo aquello que en su día destruyó el hombre. Ahí comprendieron la necesidad de que ese lugar se mantuviera aislado a los ojos de las personas, ya que si se posee el control de la isla se tiene acceso a un gran poder, cosa que puede provocar la devastación del mundo. Por consiguiente, el film es una crítica hacia la avaricia del ser humano y toda la destrucción ecológica que esto conlleva.

- **ORIGEN, INFLUENCIA Y RECORRIDO**

A pesar del éxito de *Nausicaä*, la mayoría de las productoras no querían hacerse cargo de la siguiente película, ya que posteriormente del estreno quebró el estudio de animación que la había producido, Topcraft (Suzuki, 2023). Por ese motivo generaron su propia compañía, Studio Ghibli, y la primera en llevar el sello de la compañía fue *El castillo en el cielo*. Aun así, vemos numerosas referencias a trabajos previos de Miyazaki como *Conan, el niño del futuro* (1978), *Nausicaä del Valle del Viento* (1984) y *Lupin III* (1979).

También se puede observar inspiración en eventos ocurridos del mundo real. Un ejemplo es cuando Miyazaki viajó en 1984 a Gales, momento en el que se disputaba en Reino Unido una lucha entre empleados y Estado. Una de las huelgas con mayor

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

reconocimiento eran las organizadas por los mineros, pues hubo un desempleo masivo tras el cierre de pozos que no eran considerados rentables. Este acontecimiento se ve reflejado en la película, pues en la mina donde trabaja Pazu se encuentran frustrados por la escasez de riquezas, además la historia se desarrolla en un pequeño pueblo de Gales (Le Blanc y Odell, 2019).

De igual manera que los sucesos reales, posee un gran influjo las obras literarias pertenecientes a occidente, algo muy característico en la gran mayoría de películas de Ghibli. Una de las influencias literarias más notorias de la película se alberga en la propia isla Laputa o Lapuntu, ya que es el nombre de la isla voladora de la novela titulada *Los viajes de Gulliver* (1726) de Jonathan Swift. Gil (2022) opina que la versión miyazakiana es casi idéntica a la descripción realizada en la novela literaria, aunque se pueden encontrar pequeños matices que las diferencian, concretamente señala que difieren en los misterios escondidos en su interior. Le Blanc y Odell (2019) mencionan otra discrepancia, la isla de Swift sube y baja a través del magnetismo, sin embargo, la de Miyazaki es por medio de un cristal mágico de color negro pero que al tocarlo Sheeta desprende una luz. Por último, señalar que en la propia película se hace referencia de la isla de Swift pero se marca como que esta es ficticia, no obstante se encuentra la real escondida entre las nubes.

Pero, según Greenberg (2018) no solo existe similitudes a nivel descriptivo, también en relación a los habitantes de la isla. En la novela a veces aterrorizan a las personas de abajo con el gran poder que posee la isla y los bombardean con rocas. En la versión de Ghibli ocurre algo similar, puesto que aquellas personas que residían en la isla tenían comportamientos semejantes y, por consiguiente, decidieron abandonarla debido al daño que estaban ocasionando por la avaricia de poder que puede provocar la mala gestión tecnológica.

También se pueden encontrar similitudes con *Viaje al centro de la Tierra* (1864) de Julio Verne, concretamente con la versión cinematográfica que hizo Henry Levin en 1959. Greenberg considera que hay dos escenas donde se puede percibir esta influencia:

- Una cueva oscura se ilumina a través de unos cristales mágicos (00:32:35).
- Después de una terrible tormenta los protagonistas observan el reino oculto (01:24:31).

Resaltar que durante el film también se hace mención a un clásico de la literatura hindú, *El Ramayana*, obra escrita en torno al siglo III o IV a.C. y atribuida

tradicionalmente a Valmiki. Esta epopeya narra la historia del rapto del Sita – enorme similitud con el nombre de la protagonista, Sheeta –, que es salvada por su pareja Rama. Pero sin duda, la mayor alusión a esta obra la protagoniza Muska cuando asocia el rayo que destruye Laputa con el famoso rayo de Indra en el relato hinduista (Montero, 2012).

En relación a los personajes, en las películas de Ghibli no suelen existir villanos puesto que consideran que las personas no son buenas o malas, sino que actúan según las circunstancias a las que están sometidos, no obstante, *El castillo en el cielo* es una de las excepciones. En Muska no encontramos ese trasfondo característico de los personajes de esta compañía, dado que se deja llevar por sus ansias de poder en cualquier momento, sin importar todo el daño que eso conlleve (Gil, 2022).

Otro aspecto bastante llamativo del film es su estilo *steampunk*. Curiosamente, es uno de los primeros animes que llevó a la gran pantalla este género y, por consiguiente, numerosos directores se han fijado durante décadas en ella y la han tenido como ejemplo. El estilo steampunk es definido por Fortes (2020) con las siguientes palabras:

Relacionado con la «nostalgia del futuro»²⁸, tenemos el steampunk, subgénero de la ciencia ficción –y, en menor medida, de la fantasía– que engloba todas aquellas obras ubicadas en un mundo, por lo general, decimonónico, donde la energía generada a partir del vapor –de ahí el término steam– es utilizada ampliamente, pero en el que hallamos elementos maravillosos o de ciencia ficción similares a los inventos mecánicos de Verne y Wells, o aparatos tecnológicos reales que nacieron mucho más tarde –caso, por ejemplo, de los ordenadores– (p. 23).

Es cierto que en Nausicaä se pueden observar algunos rasgos de este género, como por ejemplo que a pesar de que los habitantes del Valle del Viento utilizan como prendas elementos que recuerdan a épocas pasadas, las maquinarias (transportes y armas) son más avanzadas y no concuerdan con esa etapa histórica, aun así, una de las obras que mejor define el diseño de steampunk en Ghibli es *El castillo en el cielo* junto con *El castillo ambulante*.

²⁸ La expresión “nostalgia del futuro” fue acuñada por Isaac Asimov en su obra titulada *El futuro: Una visión decimonónica del año 2000* (1986) – *Futuredays: A Nineteenth Century Vision of the Year 2000* –.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

- La vestimenta evoca a la Inglaterra victoriana, además, el pueblo en el que se inicia la aventura está inspirado en las poblaciones pertenecientes a Reino Unido.
- Laputa representa la relación entre naturaleza y civilización propia de la Edad de Oro, sin embargo, también se observa una visión futurista, ya que la ciudad vuela a través de un cristal gigante – su composición es la misma que el colgante de Sheta – (Lioi, 2010).
- Las aeronaves que usan los personajes para volar poseen una clara referencia de los aparatos ingenidados por Julio Verne o incluso de Leonardo da Vinci, donde se muestra “Una ambición tecnológica visionaria característica de la revolución industrial” (Fortes, 2017, p. 204), concretamente exhibe los inventos que podría haber diseñado el ser humano si el vapor hubiera sido la mayor invención de todos los tiempos. Además, otra cualidad que comparte es que este estilo de inventos posee inspiración en elementos de la propia naturaleza y Miyazaki no se queda atrás, pues se pueden observar similitudes con aves e insectos.

Imagen 6. Aeronave con forma de pájaro en *El castillo en el cielo* (1986)



Por último, destacar que hasta 1999 no se realizó la versión inglesa para que pudiera llegar al público occidental. A diferencia de Nausicäa, no sufrió enormes cambios en su producción, únicamente tuvieron que componer más música, ya que en los mercados fuera de Japón no es común tener tantos silencios melódicos (Cavallaro, 2015).

ELEMENTOS MITOLÓGICOS

- SIMBOLOGÍA DE LA NATURALEZA

Campos (2017) resalta que aunque a simple vista no se perciban elementos sintoístas, si se lee entre líneas pueden visualizarse algunos rasgos. En primer lugar, especifica que la energía generada por la propia isla Laputa es el kami principal, pues es un poder que permite el buen funcionamiento del lugar. Además, está protegido por un *shintai*²⁹, que en este caso es un gigantesco árbol. Concretamente esa fuerza se ubica en las raíces y, por ese motivo, cuando la isla se siente amenazada por los invasores, las raíces salen de su guarida tecnológica provocando la destrucción de una parte externa de Laputa, precisamente donde se encuentra Muska y sus secuaces.

Imagen 7. Las raíces del árbol de Laputa cubiertas y posteriormente liberadas en *El castillo en el cielo* (1986)



En segundo lugar, los robots y la naturaleza conviven armoniosamente, incluso los robots otorgan protección al entorno. Esta característica proporciona similitud con los kamis, ya que ejercen de guardianes y pueden actuar tanto de forma benevolente como destructiva con el fin de cuidar la naturaleza.

No obstante, a pesar de encontrar rasgos sintoístas, predomina la conciencia ecológica desde un punto de vista occidental. Se pueden percibir diversos tipos de árbol en la mitología occidental, como por ejemplo, el árbol cósmico, el árbol del paraíso y el árbol familiar. Campos (2017) define el árbol cósmico con las siguientes palabras:

Es el eje central, la columna vertebral del universo entero. Es el útero creador de toda la vida existente, trascendiendo la existencia de la humanidad. Funciona como una red de vida, que conecta todos los niveles del mundo; el mundo subterráneo, el mundo de la superficie y el mundo del cielo. Para Hagender, el árbol cósmico es

²⁹ Cuerpo u objeto físico que actúa como residencia de los kamis.

como el árbol de la vida; se encuentra en un jardín sagrado y se cuentan historias de un héroe intentando llegar al árbol para obtener algo de su inmortalidad para su pueblo, enfrentando una gran cantidad de obstáculos (...) en las épocas primitivas, el hombre concebía a las nubes como hojas de un majestuoso árbol universal. Las estrellas, el sol y la luna eran como frutas de este árbol. Al llover, el agua hacía que las cosechas y las plantas crecieran, siendo así esta agua un símbolo sagrado de vida y fertilidad. Eventualmente, los árboles terrestres heredarían los atributos sagrados de las nubes-árboles celestiales dadas por el hombre primitivo (p. 82-83).

Las cualidades mencionadas en la presente definición concuerdan enormemente con el árbol que preside Laputa por las siguientes razones:

- El árbol representa los tres niveles del mundo: la copa es el cielo, la superficie en la que se apoya el tronco es la tierra y el lugar donde se ocultan las raíces es el mundo subterráneo.
- Numerosas personas han intentado alcanzar la isla con el fin de hacerse con todo el poder que posee, en este caso no es inmortalidad, pero si es algo casi o igual de valioso. Además, para acceder a ella hay que esquivar grandes obstáculos, como por ejemplo esa terrible tormenta a la que se tuvieron que enfrentar en la película.
- Se encuentra en el cielo, junto las nubes, puesto que se considera que el origen de los primeros árboles se halla allí.

Por último, resaltar que se aprecia un rasgo muy común en numerosas culturas, la explicación de los fenómenos naturales a través del imaginario colectivo creado por el ser humano. Particularmente se menciona en varias ocasiones la expresión “nido del dragón” (01:22:34) cuando tienen que atravesar una capa de nubes bastante espesa y que genera terror debido a la fuerza que posee, la oscuridad que invade en ella y los rayos que surgen repentina y bruscamente, por lo tanto, en esta escena las nubes son dragones que expulsan fuego por la boca – tormentas –. Esta asociación no es actual, al contrario, posee miles de años de antigüedad. Segura y Zhou Yan (2019) señalan que en la cultura occidental se creó un estilo de imaginario híbrido para explicar todos esos rayos y truenos que se formaban en el cielo y que contenían tanta fuerza, entre otros el dragón. Además, en algunas versiones de la mitología griega clásica se hace alusión a la existencia de hijos dragones del propio Tifón – deidad asociada a las tormentas, huracanes, etc. –. Esta

vinculación también se observa en la mitología oriental, como por ejemplo en la china, pues los dragones poseen un cuerpo alargado, como un rayo, y no se desplazan en línea recta, sino en zigzag.

- **CRIATURAS MITOLÓGICAS**

a) *Zorro-ardilla*

La aparición de esta criatura evoca al espectador a Nausicaä, puesto que la acompaña durante todo su viaje, pero este hecho no es casualidad, es algo meditado por Miyazaki, ya que en la película de 1984 solo se acerca a ella porque es la única que escucha la naturaleza. En el presente film se posa sobre el robot que vive en Laputa, mostrando así su benevolencia ante el medio ambiente (Lioi, 2010), puesto que es el único que cuida y respeta toda la vida que existe en esa isla. Este hecho puede ser que sea la causa de que no reflejen ese estado de nerviosismo y temor ante lo extraño, ya que se sienten protegidos. Otra diferencia es que no aparece de forma individual sino en grupo, aspecto que no puede pasar desapercibido, dado que eso implica una mayor confianza hacia el mundo que les rodea y no les importa salir de su guarida.

Imagen 8. Zorros-ardillas posadas en el hombro de un robot en *El castillo en el cielo* (1986)



b) *Minonohashi*

Animales con un profundo pelaje pero de pequeño tamaño influenciadas en unas criaturas primitivas ya extinguidas en torno al siglo XVII en Tasmania (Akimoto, 2014).

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

No es la primera vez que aparece en alguna obra de Miyazaki, puesto que se puede observar en el manga titulado *Shuna no tabi*, sin embargo no la introdujo en el mundo cinematográfico hasta el estreno de *El castillo en el cielo* y, más adelante, en *La princesa Mononoke*. Si se comparan ambas representaciones la única diferencia es que la original posee un tamaño mucho mayor. Esta anomalía no es casualidad, según Montero (2012) es un proceso circular característico de las obras de Ghibli, donde se muestra que a medida que se deteriora la naturaleza, los animales sagrados menguan.

Imagen 9. Minonohashi en *El castillo en el cielo* (1986)



Si se visualiza la imagen creada por Miyazaki de esta criatura puede recordar a una rata pero con más pelo. Curiosamente, en la mitología china existe una leyenda donde un monje con forma de rata intenta demostrar al resto de los animales que no son inferiores al ser humano y que, por consiguiente, deben ser respetados, no dominados. Concretamente, Ming Zhi Shu (la rata sabia) dijo lo siguiente:

Antes de que aparecieran los humanos en la Tierra, (...), todos y cada uno de los animales ya estábamos aquí, por lo que nosotros no deberíamos ser sus esclavos ni su alimento, ni estar dominados por ellos. Merecemos, como sus padres que somos, el mayor de los respetos (Tapia, 2021, p. 127).

Sin embargo, cuando terminó de dar su discurso, prácticamente se habían ido todos los seres que le rodeaban anteriormente y, por consiguiente, nadie escuchó la importancia de que todos los animales fueran honrados. Este mensaje se puede trasladar a lo mencionado anteriormente del *Minonohashi*, su tamaño es mayor cuando la

naturaleza rebosa de mayor riqueza y armonía, sin embargo, si el hombre abusa del poder y se deteriora la naturaleza, los animales se vuelven “esclavos” de los humanos y disminuyen su tamaño.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

4.3. ANÁLISIS DE MI VECINO TOTORO (1988)

DESCRIPCIÓN

- FICHA TÉCNICA

Tabla 6. Ficha técnica de *Mi Vecino Totoro* (1988).

MI VECINO TOTORO	
TÍTULO ORIGINAL	Tonari no totoro
TÍTULO EN INGLÉS	My Neighbor Totoro
DIRECCIÓN	Hayao Miyazaki
GUIÓN	Hayao Miyazaki
PRODUCTOR	Tôru Hara
DURACIÓN	86 minutos
CATEGORÍA	Largometraje de animación
RECAUDACIÓN	5.319.107€
CARTEL	

- **SINOPSIS**

Cuenta la historia de dos niñas, Satsuki y Mei, que se mudan con su padre a una casa antigua cerca del bosque mientras su madre está ingresada en el hospital recuperándose de una enfermedad. Cuando entran dentro de la casa por primera vez encuentran algunas bellotas. El padre de las niñas, Tatsuo Kusakabe, les dice que posiblemente sean los conejitos nocturnos que aparecen al entrar en una habitación oscura que ha estado un tiempo abandonada. Sin embargo, Nanny, una abuelita que tiene la granja justo al lado de ellos, les cuenta que son duendes del polvo y que se marchan de los hogares cuando ven que rebosa la felicidad y, además, añade que solo los niños y niñas que tengan un corazón puro, podrán verlos.

A la mañana siguiente, Satsuki se fue al colegio y Tatsuo se quedó repasando algunos papeles que tenía pendiente. Mientras tanto, Mei se dedicó a jugar al jardín, pero de repente observó una especie de conejo blanco que iba corriendo junto a uno más grande azul, cargando un paquete repleto de bellotas, como las que habían encontrado el día anterior. Mei los persigue adentrándose en el bosque, pero se tropieza con una rama y cae dentro de un agujero. Ahí descubre una casita rodeada de plantas, donde halla durmiendo una criatura mucho más grande y marrón, Totoro.

A partir de entonces, se repetirán numerosos encuentros entre estas criaturas mágicas de los bosques y las niñas, viviendo así múltiples aventuras que cambiarán la vida de las protagonistas y descubriendo todos los misterios que esconde la naturaleza que rodea su nuevo hogar.

- **ORIGEN, INFLUENCIA Y RECORRIDO**

A diferencia de otras películas realizadas por Miyazaki, el productor afirmó en una entrevista de 1988 que una de las intenciones del film era proporcionar conocimientos ambientales. Concretamente, según Stibbe (2008), Miyazaki dijo textualmente:

“For children and their parents to watch together; it’s about Japan; it’s about the place that they live in, and it’s a film which allows parents and children to communicate together. Of course, it had to be a fun and exciting movie, but at the same time, I wanted it to be a film where viewers relate Japan’s future

environmental and ecological problems to the condition of the society which surrounds them”³⁰ (p. 471).

Soto (2021) especifica que el origen del título procede por la mala pronunciación que realiza Mei sobre el troll que aparece en el libro que lee junto con su madre, ya que, en vez de decir *totoru* –que significa troll en japonés –, llamaba a esa criatura totoro. Debido a las semejanzas físicas entre los espíritus que observaba en el bosque y el que aparecía en el libro, comenzó a llamarlos totoros. Curiosamente, el cuento que lee la madre a sus hijas existe en la realidad, es de origen noruego y narra la historia de tres cabras y un troll. En cuanto al título traducido al español, Fortes (2017) sostiene que debido a que el japonés no posee género ni número en el título se indica que Mei y Satsuki solo tiene un único vecino, sin embargo, a lo largo de la película, se pueden observar varios, por lo tanto, sería más correcto que se hubiera denominado *Mis vecinos los totoros*.

Fortes (2017) manifiesta que se pueden apreciar pequeñas pinceladas de influencia del cuento de Carroll titulado *Alicia en el país de las maravillas* (1865). En primer lugar, la escena cuando Mei comienza a perseguir a los pequeños totoros y se adentra en un pasadizo oculto entre los árboles de su jardín que la lleva hasta la guarida de Totoro. Esta secuencia recuerda a la persecución que realizó Alicia al conejo blanco. En segundo lugar, el gatobús tiene enormes similitudes físicas con el gato sonriente de Cheshire. Este espíritu aparece en varias escenas de la película:

- Mientras Mei y Satsuki esperan en la parada del autobús a que su padre llegue de trabajar.
- Satsuki se percata de que su hermana ha desaparecido y pide ayuda a Totoro. Este inmediatamente llama al gatobús para que la lleve junto a su hermana. Tras el reencuentro, conduce a ambas hermanas al hospital junto con su madre.

³⁰ “Para que los niños y sus padres lo vean juntos; trata sobre Japón; trata sobre el lugar en el que viven, y es una película que permite que padres e hijos se comuniquen entre sí. Por supuesto, tenía que ser una película divertida y emocionante, pero al mismo tiempo quería que fuera una película en la que los espectadores relacionaran los futuros problemas ambientales y ecológicos de Japón con la condición de la sociedad que los rodea” (traducido al español).

Sin embargo, Montero (2012) sostiene que además de influir en Miyazaki cuentos de la literatura occidental, también cabe mencionar a un autor japonés: Kenji Miyazawa (1896-1933). Miyazaki cuenta que cuando leyó por primera vez *Donguri to yamaneko*³¹ – Las bellotas y el gato montés –, se quedó fascinado ya que se imaginaba que el gato sería una criatura enorme de dos metros. Sin embargo, cuando visualizó las ilustraciones del cuento, se sintió decepcionado porque no era tal y como él lo percibía. Esta experiencia le sirvió como fuente de inspiración para el diseño del oso de *Las aventuras de Panda y sus amigos* y, más adelante, en *Totoro*. Además, otros rasgos que se pueden apreciar del poder de la obra de Kenji es que los pequeños totoros recolectan bellotas y que hay un cochero, en este caso el gatobús.

Además de la influencia que ejerció la literatura infantil, Miyazaki también reflejó parte de su infancia en esta película, dado que, al igual que la madre de Mei y Satsuki, su madre estuvo postrada durante ocho años en una cama debido a una tuberculosis espinal que contrajo en 1947 (Largo, 2018).

Como indica Montero (2012), debido a las dificultades de financiación de los primeros años de Studio Ghibli, funcionaban proyecto a proyecto. La película anterior a *Totoro* fue *El castillo en el cielo*, y gracias a la recaudación que sacó en taquilla, la compañía pudo permitirse embarcarse en una nueva producción. Por ese motivo, Suzuki presentó a Tukuma Shoten una historia inspirada en unos bocetos de Miyazaki publicados cuatro años antes en un libro de ilustraciones titulado *Tokorozawa no obake – El espíritu de Tokorozawa* –, que fue rebautizado por *Tonari no Totoro – Mi vecino Totoro* –. Sin embargo, la editorial Shinchosa rechazó la propuesta alegando que una historia ambientada en los años cincuenta en Japón donde los personajes principales fueran dos niñas y un monstruo gigante, no iba a interesar al público. A pesar del rechazo, Suzuki ideó una nueva estrategia y planteó a la editorial llevar a la gran pantalla la novela de Akiyuki Nosaka titulada *La tumba de las luciérnagas*, que poseía los derechos la editorial,

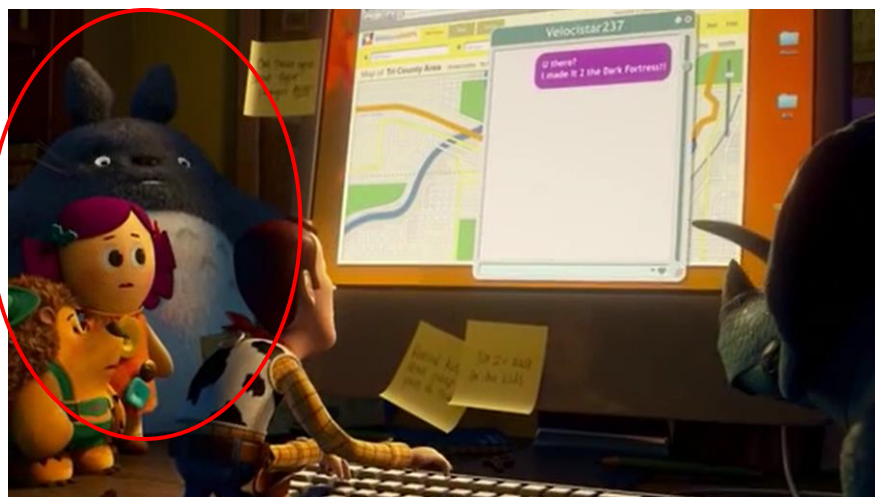
³¹ Cuenta la historia de Ichiro, un joven que recibe una carta de un gato montés, donde le pide que acuda a un juicio como juez. La disputa estaba protagonizada por dos grupos de bellotas que discutían sobre la forma más perfecta de este alimento. Tras la resolución del conflicto, nunca más vuelve a ver al gato y a su cochero.

y, a la misma vez, estrenar *Mi vecino Totoro*, realizando un estreno doble y asegurándose así la financiación de ambas películas. Finalmente, la editorial aceptó.

Mi vecino Totoro fue bien acogida en los cines, sin embargo, su éxito empezó a acrecentar tras la decisión de comercializar merchandising de Totoro. Esto no estaba en mente de los creadores de la compañía, no obstante, tomaron la iniciativa tras la continua insistencia de un fabricante de peluches que se sentía apasionadamente atraído por este personaje. A partir de entonces, la silueta de Totoro comenzó a ser el logotipo de la compañía, siendo en *Porco Rosso* (1992) la primera vez que aparecía como imagen de Ghibli. Producto de esta fama, Totoro es la única producción de Ghibli que tiene continuación y se titula *Mei and the Baby Cat Bus* (2002). Esta obra está exhibida únicamente en el museo de Ghibli. Es un cortometraje con una duración de catorce minutos, donde se cuenta la amistad forjada entre Mei y una cría de gatobús. Esta relación surge tras ofrecerle un caramelo Mei y como agradecimiento, el gatobús le lleva hacia el bosque, donde vive con toda su familia, con Totoro e incluso los duendes del polvo.

Por último, Berton (2020) aclara que Totoro no solo ha sido usada como imagen de Ghibli, también del anime en general, ya que Pixar decidió reconocer el impacto del anime en la cultura occidental realizando un cameo silencioso de Totoro en la película de *Toy Story 3*. Montero y Pérez (2015) afirman que esta elección por parte de Lasseter, uno de los fundadores de Pixar, es fruto de la admiración que siente acerca del trabajo de Miyazaki, ya que considera que “lleva la animación a su máximo potencial, transmitiendo, mediante el diseño y el acting, entre otros aspectos, una ilusión de vida, de volumen y peso de los personajes” (p.32).

Imagen 10. Cameo de Totoro en la película de *Toy Story 3* (2010)



ELEMENTOS MITOLÓGICOS

- SÍMBOLOS DE LA NATURALEZA

Durante toda la película los elementos sintoístas están mezclados con el propio bosque, de manera que hace imposible decir dónde acaba la religión y dónde comienza la naturaleza, incluso los símbolos sintoístas están elaborados con materiales de la naturaleza (Stibbe, 2008). Esta característica le otorga un gran poder al entorno, pues lo llena de magia y vida. Además, el bosque no tiene un papel secundario, al contrario, es el protagonista, ya que no se mantiene como un paisaje inerte, sino que tiene una participación activa durante toda la historia. Toh (2021) indica como ejemplo que Mei y Satsuki no pueden acceder siempre que quieren al bosque encantado y a todas las criaturas míticas que lo componen, sino que es la propia naturaleza quien decide. A diferencia de *Pompoko*, esta imagen que se le otorga al bosque no está ligada a la nostalgia y a la memoria, sino a generar al espectador un anhelo por las raíces de la humanidad.

Dentro del bosque, hay que señalar la función que se le otorga al árbol de alcanfor donde vive Totoro. Este elemento de la naturaleza es representado como el vigilante de la familia, pues no solo ayuda a distraer a las hermanas de la enfermedad de su madre, sino que también les brinda protección y confianza, atribuyéndole así cualidades humanas, incluso Tatsuo se percata de este don, ya que cuando Mei vuelve sana y salva tras perderse por el bosque, le agradece al árbol por cuidar de su hija. Esta cualidad otorgada por Miyazaki al árbol no es fruto del azar, dado que en la cultura nipona el alcanfor es símbolo de longevidad y protección.

Según Fortes (2017), se puede apreciar que el árbol habitado por los totoros está señalizado a través de una cuerda hecha de fibra vegetal en la que cuelgan tiras de papel en forma de zigzag. Este elemento en Japón es denominado *shimenawa* y se emplea para indicar aquellos lugares sagrados donde habita un kami. La relación entre bosque, más concretamente zonas arboleadas y santuario, lleva existiendo durante siglos, por ese motivo, el antiguo vocablo *mori*, que significa bosque en japonés, también puede referirse a un santuario. Vasileva (2020) aclara que el árbol, que en este caso es el elemento natural sagrado señalado como lugar de residencia de un kami, es denominado *yorishiro*, pues representa el espacio físico disponible para el descenso de la deidad al mundo humano.

Imagen 11. Árbol habitado por los totoros rodeado por una shimenawa en *Mi Vecino Totoro* (1988)



En relación con los árboles, Campos (2017) indica que, a diferencia de otras películas de Miyazaki, hay imágenes donde se muestra al ser humano hacer crecer a los árboles, concretamente Satsuki y Mei, quienes reciben semillas de parte de Totoro. Este hecho llama la atención, ya que se les otorga a los niños el poder de hacer crecer un elemento de la naturaleza de gran valor sagrado, colocando así la niñez a la misma altura que los kamis. Esto hace ver la imagen que tiene Miyazaki acerca de los niños, pues considera que la pureza que poseen es inalcanzable para los adultos, acontecimiento que les ha alejado de los dioses y entran en conflicto con la propia naturaleza.

Imagen 12. Mei y Satsuke junto con los totoros realizando un baile para hacer crecer árboles y otras plantas en *Mi Vecino Totoro* (1988).



*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

A pesar del papel protagonista que se le otorga al bosque, también hay escenas donde se hace alusión al agua. Por ejemplo, Fraile (2018) alude a la escena cuando Mei y Satsuki se bañan con su padre. Aclara que puede resultar un poco incómoda para el público occidental, pero es una forma que tienen los japoneses de representar la armonía familiar. En occidente, un baño consiste en lavarse y enjuagarse, sin entretenerse demasiado. Sin embargo, el baño en la cultura nipona es mucho más profundo, porque lo que se limpia es el interior, es decir, el alma, por lo tanto, es un rito de purificación del espíritu. Lo que en la cultura europea se denomina baño, en Japón se realiza antes de meterse en el agua, ya que es sagrada y no se puede ensuciar.

Por último, hay que resaltar una estatua que aparece en la película. Su función es proteger a los niños no natos y a aquellos que se han perdido. El origen de la cualidad que se le otorga a *Bosatsu* procede de un mito perteneciente al folklore japonés: en la cultura budista se cree que todo aquel que fallece y ha sido buena persona a lo largo de su vida, cruza el río Sanzu para poder alcanzar el otro mundo. Sin embargo, las almas de los niños no natos no han tenido tiempo para realizar buenas acciones, pero la diosa Datsue-ba les deja atravesar el río si logran formar montoncitos con piedras. A pesar del esfuerzo por parte de los niños, cada noche, Datsue-ba envía a los demonios para que destrocen todo el trabajo que han realizado y así nunca puedan alcanzar el otro mundo. En ese instante, aparece Jizo-Bosatsu y salva a las almas de esos niños de las garras de Datsue-ba. Desde ese instante, Bosatsu se convierte en el guardián de los niños (Pedrerol, et al., 2018).

Imagen 13. Mei y Satsuki refugiándose debajo de un santuario con una estatua de un Jizo-bosatsu en la película de *Mi vecino Totoro* (1988).



- **CRIATURAS MITOLÓGICAS**

a) *Totoro*

En la película, se denomina Totoro a la criatura de pelaje gris, sin embargo, se intuye que las otras dos versiones de menor tamaño son también denominadas así, pero no están desarrolladas completamente, por ese motivo, no poseen la consolidación de los poderes mágicos como se puede observar en la escena donde Mei persigue a uno de ellos porque no es capaz de volverse invisible del todo.

Rubio (2015) hace especial hincapié en que, al igual que otras criaturas miyazakianas, Totoro es fruto de la imaginación del director, asimismo éste a su vez se inspiró en númenes propios del folclore nipón. Concretamente señala tres seres como fuente de influencia:

- *Tanuki*. A simple vista, lo más parecido con esta criatura es el tamaño de su cuerpo, ya que ambos tienen una barriga voluminosa y andan erguidos sobre las dos patas traseras. Otra similitud es que en algunas variaciones, el tanuki es representado llevando una hoja de color verde que le permite esconderse en situaciones de peligros o gastar bromas a aquellas personas que se adentran en el bosque. En el caso de Totoro, la hoja mágica la lleva sobre la cabeza.
- *Tatarimokke*. Se le considera el espíritu que guía a las almas de los niños fallecidos, por eso su nombre significa *tatari* – maldición – y *mokke* – inesperado –, pues la muerte de un niño es un suceso desmoralizador. Miyazaki se inspiró en esta criatura para hacer de Totoro un espíritu que protege a los niños. En este caso, ayuda a Mei y Satsuki a mantener esa ilusión infantil y a guiarles por el bosque mientras están alejadas de su madre.
- *Mori no Kami*. Dios del bosque perteneciente al sintoísmo. Su principal tarea es velar por la seguridad del resto de los kamis del bosque, como por ejemplo las rocas, los árboles y las flores.

Sin embargo, Gil (2020) considera que es una mezcla entre un tanuki, un oso panda y un gato, debido a lo afirmado por Miyazaki sobre su influencia del cuento de Kenji Miyazawa titulado *Donguri to yamaneko* – Las bellotas y el gato montés –. Además, resalta que la función principal de Totoro es hacer crecer las plantas y proteger el entorno que rodea la casa de los Kusakabe.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

b) *Susuwatari*

La vecina Nanny los describe como duendes del polvo, sin embargo, Susuwatari significa literalmente “hollín ambulante”. Estos espíritus no proceden del propio folklore japonés, pero sí de la idea que defiende el sintoísmo: todos los elementos de la naturaleza son sagrados, incluso una partícula de polvo. A pesar de ser invención del propio Miyazaki, pueden claramente clasificarse como yōkai. La función que ejercen durante la película es infectar las casas que están en desuso, ya que tienen miedo a los humanos y prefieren esconderse en la oscuridad. Cuando la casa comienza a ser habitada por Satsuki, Mei y Tatsuo, deciden huir hacia el árbol alcanfor buscando un lugar tranquilo donde vivir (Campos, 2017).

Imagen 14. Los susuwatari se asustan con la presencia de Mei en *Mi Vecino Totoro* (1988).



c) *Nekobasu*

Miyazaki concibe a esta criatura sobrenatural como una mezcla entre lo familiar y lo desconocido, por ese motivo, el término *Nekobasu* tiene una combinación entre lo nativo como es la palabra *neko*, que significa gato, y lo extranjero, *basu*, que viene de la palabra autobús en inglés. Además, la elección de ambos elementos no se hizo por azar, por un lado, el gato hace alusión a las creencias del antiguo folklore japonés, es decir, a la tradición, ya que consideraban que este animal tenía la habilidad de cambiar de forma, y, por otro lado, el autobús alude a las nuevas tecnologías, es decir, a lo desconocido (Hara, 2020).

Como se ha mencionado anteriormente, la elección del gato no se hizo por azar, sino que fue una decisión meditada, ya que en Japón son considerados una deidad. Un ejemplo es Maneki-neko, símbolo de la fortuna y el éxito. Generalmente, la figura de estos gatos suele colocarse en la entrada de una tienda, restaurante, casa o incluso templo. A nivel internacional es muy conocido por el peculiar movimiento que realiza su brazo derecho. Una de las leyendas más conocidas es sobre un hombre llamado Naotaka que buscaba desesperadamente un refugio para protegerse de la lluvia y decidió resguardarse debajo de un árbol, pero de repente, un gato le comenzó a llamar. Extrañado, se acercó al animal. En ese instante, un trueno alcanzó el árbol y se derrumbó, haciendo ver a Naotaka que lo que quería realmente el gato era salvarle de la muerte. Sin embargo, Offroy (2021) considera que Miyazaki no se inspiró en la figura del gato como deidad, sino que tomó referencia de dos criaturas mitológicas japonesas:

- *Bakeneko*. Demonio que es visible exclusivamente para las almas inocentes, como son los niños y las niñas. Okuhara (2016) especifica más y añade que, concretamente, posee sus característicos ojos grandes que permiten ver en la oscuridad y su gran boca que emite un ruido bastante desagradable, sin embargo, esto último no se cumple en el gatobús.
- *Kusu no ki*. Objetos que son capaces de convertirse en el hábitat de un kami, es decir, en un *yorishiro*.

Dentro de los diferentes grupos de criaturas mitológicas que se pueden encontrar en el folclore japonés, Campos (2017) sugiere que Nekobasu podría considerarse un *yōkai*, ya que está al servicio del kami principal, que en este caso es Totoro, y porque sirve como medio de transporte para otros espíritus.

Imagen 15. Aparece Nekobasu para recoger a Totoro en Mi Vecino Totoro (1988).



*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

4.4. ANÁLISIS DE POMPOKO (1994)

DESCRIPCIÓN

- FICHA TÉCNICA

Tabla 7. Ficha técnica de *Pompoko* (1994).

POMPOKO	
TÍTULO ORIGINAL	Heisei Tanuki Gassen Ponpoko
TÍTULO EN INGLÉS	Pom Poko
DIRECCIÓN	Isao Takahata
GUIÓN	Isao Takahata
PRODUCTOR	Thosio Suzuki
DURACIÓN	119 minutos
CATEGORÍA	Largometraje de animación
RECAUDACIÓN	23.972.165€
CARTEL	 <p>Après les chefs-d'œuvre de HAYAO MIYAZAKI le Studio Ghibli est fier de vous présenter pour la première fois au cinéma l'œuvre culte de ISAO TAKAHATA</p> <p>高倉根根伝</p> <p>UN FILM DE ISAO TAKAHATA</p> <p>POMPOKO</p> <p>GRAND PRIX DU FESTIVAL DU FILM D'ANIMATION D'ANNÉCY</p> <p><small>STUDIO GHIBLI PRESENTA UN FILM DELLO STUDIO GHIBLI ANIMATO DA ISAO TAKAHATA DIRETTORE DEL FILM ISAO TAKAHATA SCENARIETTO E REGIA ISAO TAKAHATA MONTAGNA GIUSEPPE MONTAUDO MUSICA KAZUO YAMAMOTO PRODOTTORE THOSHIO SUZUKI DISTRIBUZIONE ANIPLEX DIPLOMA D'ONORE DEL FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM D'ANIMATION D'ANNÉCY 1995 © 1994 STUDIO GHIBLI</small></p>

- **SINOPSIS**

A las afueras de Tokio vive una especie de mapaches originaria de Asia denominada tanuki. Estos animales ven en peligro su hogar debido a que quieren arrasar con su bosque para construir una zona residencial para los humanos. Ante esta situación tan crítica, los tanukis empiezan a unirse y trazar un plan para frenar el avance de los humanos.

La principal habilidad de los mapaches es la capacidad que tienen de transformarse en otros seres e incluso objetos. Por ese motivo, hacen uso de esa virtud que poseen para intentar destrozarse la idea de los humanos de arrasar con el bosque. Primeramente, se transforman en humanos para intentar entender los planes que tienen y averiguar los puntos débiles. A continuación, piden ayuda a los maestros de la transformación para entrenar a los mapaches, además de pedirles consejo para saber cómo pueden zanjar este asunto que tanto les preocupa. Tras una dura preparación, comienzan a sabotear las intenciones de los humanos destruyendo sus maquinarias y causándoles miedo transformándose en criaturas típicas del folklore nipón.

En definitiva, la película muestra el conflicto entre la ambición del ser humano por imponer sus ciudades y sus tecnologías, mientras que la propia naturaleza, en este caso los mapaches, se intentan enfrentar a ellos para mantener su territorio.

- **ORIGEN, INFLUENCIA Y RECORRIDO**

El título original, *Heisei Tanuki Gassen Pom Poko*, se traduce literalmente como “La guerra de los mapaches de la era Heisei llamada Pom Poko”. *Pompoko* es una película que surgió a partir de una idea de Miyazaki, donde le aconsejaba realizar una historia de corte fantástico pero que hiciese reflexionar sobre el estado actual de Japón (Montero, 2012). Para cumplir con la idea de reflejar la realidad nipona elige Tama Hills como ciudad en la que se desarrolla toda la historia. Puede parecer un lugar ficticio, sin embargo, existe en la realidad y se encuentra al suroeste de Tokio. La elección de Takahata fue meditada y seleccionada por una razón, en los años 60 hubo un enorme boom en este lugar con la construcción de viviendas, generando así una gran deforestación, destruyendo el paisaje y la biodiversidad que le caracterizaba (Borlik, 2015). El proyecto se denominó Tama new town y tenía como fin generar un total de 300.000 unidades de población residencial en 3000 hectáreas (Cardía, 2021). Takahata señaló en una entrevista con Nakajima Kyōko que la película no es tanto una narración

ficticia, sino un documental sobre el destino que tienen la naturaleza, en concreto desde el punto de vista de los tanukis (Kamrowska, 2018).

A pesar de que los tanukis sean los protagonistas y durante la película expresen su visión de la situación vivida, también hay más voces, como por ejemplo la de los humanos y la de los zorros, quienes describen de la misma manera sus experiencias individuales, aunque en un número menor de ocasiones. Sin embargo, hay una voz que se muestra parcial y cuenta los hechos que sucedieron de manera objetiva, esa es la voz del narrador, simulando así como si el público estuviera observando un documental (Cardía, 2021).

Finalmente, Ortabasi (2007) señala que en 1994 se llevó a la gran pantalla siendo la película más taquillera del año en Japón, superando incluso al *Rey León* de Disney. Por ese motivo, se convirtió en la primera película de Studio Ghibli que se presentaba a los Oscar como “mejor película extranjera”. A pesar de su gran acogida a nivel nacional, recibió numerosas críticas en el mercado extranjero. Borlik (2015) indica que esto es debido a dos razones: en primer lugar, la película gira exclusivamente en torno a la tradición folklórica japonesa, provocando que ciertas escenas sean difíciles de entender para el público no oriental, y, en segundo lugar, los espectadores occidentales están acostumbrados a que las películas animadas tengan un enfoque más infantil con un final feliz, sin embargo, muestra una crítica bastante dura sobre la destrucción de la naturaleza que realiza el ser humano.

ELEMENTOS MITOLÓGICOS

- SÍMBOLOS DE LA NATURALEZA

Durante toda la película se puede apreciar que los tanukis luchan por uno de los principales valores del sintoísmo, la conexión entre la naturaleza y el ser humano. Los tres sabios a los que recurren los tanukis consideran que el origen de esa falta de armonía es producto de la visión actual que posee el hombre de la naturaleza, ya que la observan como un bien tangible que hay que gestionar y administrar, dejando de lado todas esas historias que se contaban en el pasado que envolvían a la naturaleza de enigma y magia. Esta visión del entorno ayudaba a que se escuchara más al medio ambiente debido al respeto que generaba todo ese misterio que impregnaba. Por ese motivo, consideraron que la mejor opción para despertar de nuevo esa conexión era realizar un desfile donde se exhibieran los seres que protagonizaban todas esas leyendas y mitos, los yōkai, pues sus actos eran los causantes de esa adoración a la naturaleza. El hecho de elegir un desfile

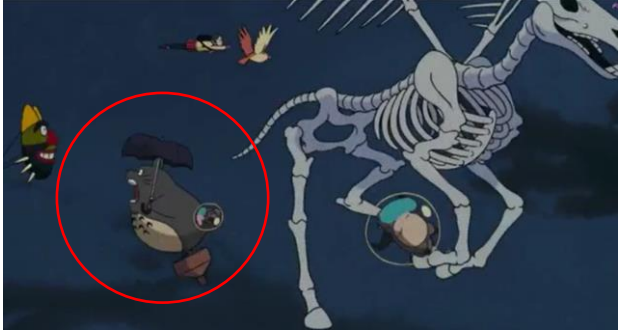

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

nocturno como solución no es por azar, sino porque durante el período Heian (794-1185) surgió la creencia de que en las noches de verano los yōkai se reunían y realizaban “procesiones nocturnas de los 100 demonios”. Los humanos tenían pavor a encontrarse con alguna de estas ceremonias, ya que se extendió la idea de que si se era espectador de este desfile, la muerte le acecharía próximamente. Por lo tanto, la intención de los tanukis era generar ese mismo miedo a la población que habitaba cerca del bosque, con el fin de que no se atrevieran a destruir su hogar, pues aún habitaban en él una numerosa cantidad de espíritus que podrían actuar de forma vengativa ante esas acciones humanas. Sin embargo, a pesar del enorme esfuerzo que les supuso para los tanukis representar esta escena, las personas observaron con disfrute y diversión este acontecimiento.

En la tabla 6 se pueden examinar algunos de los yōkai en los que se transformaron los tanukis para intentar volver a inculcar estos valores, concretamente se han seleccionados aquellos que están relacionados con la propia naturaleza.

Tabla 8. Criaturas mitológicas niponas en las que se transformaron los tanukis en *Pompoko* (1994).

LISTA DE CRIATURAS MITOLÓGICAS EN LAS QUE SE TRANSFORMAN LOS TANUKIS	
	<p>UMIBOZU (01:05:45)</p> <p>Espíritu marino en forma de ola. Su intención es hacer zozobrar todo aquel barco que navegue por sus aguas.</p>
	<p>DRAGÓN (01:08:00)</p> <p>El dragón verde se asocia a la naturaleza. Para protegerla, lucha por la armonía entre el hombre y su entorno.</p>

	<p>TOTORO (1:09:09)</p> <p>Espíritu del bosque creado por el propio Hayao Miyazaki con el fin de otorgarle vida al bosque. Se inspiró en otras criaturas mitológicas.</p>
	<p>NURE-ONNA (1:13:52)</p> <p>Espíritu de agua japonés con cuerpo de serpiente y cabeza de mujer. Su actividad principal es cazar a los humanos como venganza.</p>

Durante el film, aquellos tanukis que contemplan la muerte debido a que no pueden luchar más contra la invasión humana, comienzan a visualizar a lo lejos un barco presidido por el propio Buda. Según Hino (2012), esta práctica religiosa es conocida como *Fudaraku Tokai*, y se creía que se podía alcanzar el paraíso del bodhisattva si se llevaba a cabo, ya que cuenta la leyenda que un monje se embarcó en un bote sin remo y consiguió llegar al Nirvana. Entre los siglos X y XI algunos monjes realizaron la misma labor con el fin de lograr la salvación humana y de uno mismo, eran conocidos como “peregrinos del mar”, ya que entregaban su vida a la propia oración, pues el destino final de ese viaje era la muerte. En la escena que aparece en la película, los tanukis celebran este acontecimiento, ya que dejarán el sufrimiento atrás y alcanzarán eso que tanto ansía todo seguidor del budismo, el Nirvana (01:42:40). El hecho de que sea el agua la que indique el camino hasta el paraíso no es de extrañar, ya que en las tradiciones budistas es considerado este elemento de la naturaleza un enlace entre el mundo humano y de los espíritus.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Imagen 16. Celebración del Fudaraku Tokai en la película de *Pompoko* (1994)



- **CRIATURAS MITOLÓGICAS**

a) *Tanuki*

Foster (2012) explica que en frente de la entrada de multitudes de restaurantes y tiendas de Japón se puede observar una estatua de cerámica de un animal alegre con dos ojos muy abiertos, un escroto de gran tamaño y con un sombrero de paja como complemento, además de una jarra de *sake*³² en una mano. Todas estas características aparecen en el film de Takahata cuando uno de los tanukis se transforma en una estatua durante una entrevista (01:40:30). Aparece con un sombrero de paja y una botella de sake para dar imagen como portador de riqueza para los cultivos (Rubio, 2015).

Imagen 17. Un tanuki transformado en una estatua en el film de *Pompoko* (1994)



Imagen 18. Estatua de un tanuki en la puerta de un local en Japón.



En la realidad, el tanuki es un animal que tiene mezcla de mapache y de zarigüeya. A veces es conocido como tejón, pero generalmente se suele traducir como “perro

³² Es una bebida alcohólica típica de Japón que se obtiene a través de la fermentación del arroz.

mapache”. Actualmente, los tanukis tienen la capacidad de vivir relativamente cerca de los humanos y alimentarse de su comida. Esta virtud que poseen ha provocado que a lo largo de la historia este animal simbolice la línea de separación entre la naturaleza y la cultura del ser humano, al igual que la separación entre el más allá y la realidad.

Durante la película de Takahata se refleja fielmente las creencias de estas criaturas, ya que se dice que disponen de la capacidad de transformarse en objetos e incluso en humanos (Dufayet, 2012). Pero esta habilidad, señala Foster (2012), no solo se limita a la autotransformación, también pueden crear ilusiones y cambiar el paisaje. Muchas leyendas narran la experiencia de algunas personas que vuelven a casa después de beber sake y no reconocen el camino por el que están andando a causa de las travesuras de los tanukis. Además de desviar a la gente de los caminos a través de la modificación del paisaje, también pueden imitar sonidos que provocan la desorientación del ser humano, como por ejemplo golpear su propio vientre pareciéndose así al sonido de un tambor. Sin embargo, tradicionalmente, los tanukis no siempre han tenido el don de la transformación. La primera vez que se refleja en un documento histórico es en el siglo XIII, que narra la historia de un ermitaño que comienza a recibir visitas nocturnas del propio Bodhisattva en su elefante blanco. No obstante, a partir de 1860, durante la época Meiji, surgieron numerosas historias sobre estos seres, ya que Japón se introdujo en la carrera frenética hacia la modernidad y el crecimiento tanto político como económico.

Durante toda la película los tanukis son representados con tres estilos visuales diferentes: como animales realistas, como animales antropomórfico caminando de forma erguida y con ropa y, por último, como figura caricaturizadas imitando el manga de Shigeru Sugiura (Borlik, 2015). Takahata utiliza estas tres formas según lo que quiera transmitir al público, si quiere mostrar a los tanukis tal y como los ven los seres humanos, se representan como animales realistas, si quiere hacer alusión al carácter burlesco que tanto los caracteriza, utiliza la caricatura y, finalmente, si intenta mostrar los sentimientos experimentados por los tanukis tras la situación que están viviendo, los plasma como seres antropomórficos.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Imagen 19. Tanukis representados de forma realista en el film de *Pompoko* (1994).



Imagen 20. Tanukis dibujados como caricaturas en el film de *Pompoko* (1994).



Imagen 21. Tanukis como seres antropomórficos en *Pompoko* (1994)



b) *Kitsune*

Dentro del folklore japonés, no solo los tanukis poseen la capacidad de cambiar de forma, también los zorros, conocidos como *kitsune*. La relación más estrecha entre ambas especies es que son animales que viven próximos a las poblaciones humanas y, a veces, hacen excursiones por esas áreas habitadas. En ocasiones, las leyendas de los tanukis y de los kitsune han sido intercambiadas, por este motivo se creó un término que hiciera alusión a este tipo de narración: *erakori* (Foster, 2012).

Según Dufayet (2012), tradicionalmente se les ha considerado más fuerte a los zorros que a los tanukis, idea que ha sido capaz Takahata de plasmar en su película a través de dos formas. En primer lugar, los kitsune controlan mejor su poder de transformación, por ese motivo, tomaron la decisión de camuflarse entre los humanos con bastante anterioridad. En segundo lugar, se puede observar la facilidad que tienen de manipular a toda persona/animal con el fin de conseguir su objetivo, esta característica es reflejada en una escena donde un kitsune, transformado en un ser humano, engatusa al presidente del parque de atracciones.

Imagen 22. Un kitsune transformado en un humano intenta convencer al dueño del parque de atracciones en *Pompoko* (1994)



La capacidad de manipulación por parte de los kitsune derivó a la creencia de que las personas podían estar poseídas por zorros. Carretero (2020) señala que este proceso de sometimiento era denominado *kitsunetsuki*, que literalmente significa “el estado de estar poseído por un zorro”. Este término era utilizado para dar alguna explicación a las crisis de nerviosismo que podían experimentar a veces las personas, especialmente las mujeres, ya que en la antigua Japón se consideraba que la mujer era más propensa a ser poseída por un zorro. Finalmente, en el siglo XX, debido a los grandes avances científicos y psicológicos, se dejan un poco al margen estas explicaciones folklóricas y se comienza a tratar como una enfermedad mental.

En la tradición nipona, además de considerarles fuertes y manipuladores, también creían que los kitsune ayudaban a los agricultores a controlar las plagas de ratas, por ese motivo, se les tenía gran aprecio. Como recompensa, se pueden observar estatuas en algunos santuarios como los del dios *Inari*. La característica principal de las representaciones de estos animales es que pueden poseer hasta un total de 9 colas, pues existe la creencia de que cuanto más colas posean, son más viejos, sabios y fuertes (Try Angga, 2018).

Por último, en la escena del desfile de los tanukis, se puede observar que los kitsune salen en su ayuda. Para ello, llevan a cabo la ceremonia de apareamiento. Existe la leyenda de que si un humano observa este evento, será castigado. Por ese motivo, cuando los kitsune se paran y miran fijamente, los espectadores se asustan (Requena, 2013).

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Imagen 23. Ceremonia de los kitsune en *Pompoko* (1994)

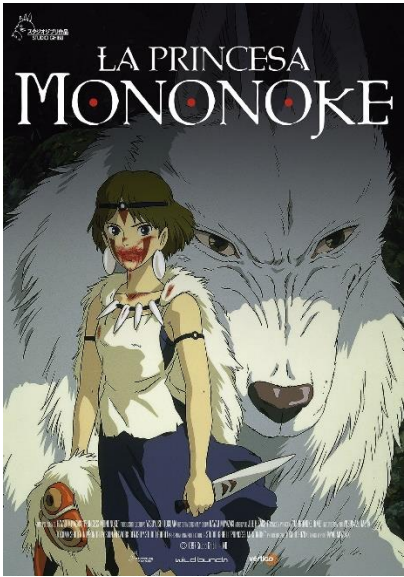


4.5. ANÁLISIS DE LA PRINCESA MONONOKE (1997)

DESCRIPCIÓN

- FICHA TÉCNICA

Tabla 9. Ficha técnica de *La Princesa Mononoke* (1997).

LA PRINCESA MONONOKE	
TÍTULO ORIGINAL	Mononoke hime
TÍTULO EN INGLÉS	Princess Mononoke
DIRECCIÓN	Hayao Miyazaki
GUIÓN	Hayao Miyazaki
PRODUCTOR	Toshio Suzuki
DURACIÓN	133 minutos
CATEGORÍA	Largometraje de animación
RECAUDACIÓN	102.220.930€
CARTEL	

- **SINOPSIS**

Muy al norte de Japón se encuentra el clan denominado Emishi, que está a punto de extinguirse. Un día sufren un ataque por un jabalí endemoniado, pero el futuro líder del clan, Ashitaka, lo mata. Sin embargo, no sale ileso de su hazaña, ya que comienza a sufrir una terrible maldición, pues el monstruo le tocó. Como solución ante tal mal, debe viajar en busca del espíritu del bosque para que lo salve, sino morirá.

Durante el transcurso de su viaje junto con su fiel compañero Yakul, un alce rojo, observa cómo un poblado es saqueado. Ante tal injusticia, intenta detener a los samuráis con sus flechas, pero en ese instante, se activa la maldición y sus flechas hacen un daño mucho mayor de lo que deberían. De nuevo sigue su ruta y en el río, se encuentra a la protagonista de esta historia, la princesa San junto con su familia de lobos, pero Ashitaka no consigue hablar con ella.

Finalmente, llega a la ciudad de hierro, donde se topa con Lady Eboshi, la líder de la aldea, quien le cuenta que quiere cazar y matar al espíritu del bosque con el fin de hacerse con todos los recursos que se pueden extraer del bosque. Ashitaka está en contra del plan de Eboshi, por lo que se unirá a San para combatir y proteger al bosque. No obstante, intentará actuar como figura intermediaria con el fin de establecer la paz entre el equipo pro-naturaleza, liderado por San, y el pro-progreso, por Eboshi.

A partir de entonces, la historia narrará los continuos enfrentamientos entre los humanos y el bosque, liderados respectivamente por Eboshi y San.

- **ORIGEN, INFLUENCIA Y RECORRIDO**

En un principio, Santa (2014) afirma que Miyazaki quería producir un proyecto que tenía desde hacía tiempo en su cabeza denominado *Caterpillar Boro*, donde se narra las aventuras de una pequeña oruga. Sin embargo, Suzuki sugirió la posibilidad de rescatar un notebook del propio Miyazaki titulado *Mononoke no Hime*. Sala (2001) manifiesta que *La princesa Mononoke* tiene su origen en unas ilustraciones que realizó Miyazaki en 1983, que consistía en una adaptación de uno de los cuentos de hadas tradicionales más famosos internacionalmente, *La bella y la bestia*³³, guiándose de la

³³ La versión más popular es la de la escritora francesa Leprince de Beaumont, publicada en 1757 por *Magasin des enfants*. Para la redacción de este cuento, Marie estuvo influenciada a su vez por una variante anterior de Gabrielle-Suzanne, de 1740. En algunas versiones anteriores se muestra

versión de Marie LePrince de Beaumont. Miyazaki otorgaba el papel protagonista a una especie de gato gigantesco similar a Totoro. Cuando toma la iniciativa de llevar a cabo esta idea a la gran pantalla, algunos elementos de su trama quedan obsoletos por dos razones:

- Disney obtuvo grandes éxitos con una versión que realizó años antes de la *Bella y la Bestia*, concretamente en 1991. Si finalmente Studio Ghibli hubiera optado por seguir la producción a pesar de este hecho, podría haber sido criticado por ser considerado una copia.
- Algunos de los elementos fantásticos añadidos en la narración original fueron usados con anterioridad en el film de *Mi vecino Totoro*.

Santa (2014) ahonda más en el proyecto original y averigua que se denominada *Mononoke no Hime* y que trataba sobre un samurái que se cobija en el hueco de un árbol tras la derrota de su ejército. El sitio que eligió como refugio, era el hogar de un espíritu gato. Al principio, el dueño no estaba contento con su nuevo compañero e intentó mantenerlo cautivo, pero el samurái ofreció a su tercera hija para que lo liberase. El gato finalmente aceptó. Como se puede observar, la historia original divaga bastante de la que se llevó al cine, sin embargo, mantuvieron el título del film y algunos nombres de los personajes.

Según Narbona (2016), existe una leyenda en el *Kojiki*³⁴ que también pudo servir como fuente de influencia para Miyazaki. La narración comienza con el casamiento de Yamato Takeru con la princesa Miyazu. Tras la unión entre ambos, Takeru decide ir al monte Ibuki para desafiar a la divinidad que habita allí y derrotarla sin hacer uso de ningún tipo de arma. Un día, mientras iba subiendo la montaña, se topó con un jabalí blanco, cuya descripción es igual que la de Okoto en la película de Miyazaki. Takeru pensaba que era el mensajero de la deidad y le alzó la voz. Este acto le llevó a sufrir una pérdida de

a la Bestia como un ser terrorífico, sin embargo, Marie transmite una gran sensibilidad y delicadeza en el trato entre el padre, la hija, Bella, y la Bestia (Janer, 2015).

³⁴ Tratado redactado en el año 712 donde se recogen las antiguas leyendas creadas a través de la mitología del sintoísmo, cuyos relatos están protagonizados por héroes, deidades y altos mandatarios. El origen de este documento no es meramente cultural, es producto de la necesidad de establecer una estabilidad política debido a los diversos conflictos que estaban acaeciendo (Míguez, 2018).

conocimiento, ya que el jabalí era la mismísima deidad y no se le puede faltar el respeto. Cuando recuperó la razón, se dirigió a un manantial para reponerse. Ese manantial, fue bautizado desde entonces como la fuente de la recuperación. Esto también se puede apreciar en el film, ya que cada vez que un humano es herido, se dirigen a las profundidades del bosque, donde hay un manantial y su agua es reponedora.

De todas las películas, Montero (2012) asegura que *La Princesa Mononoke* es la más pesimista y oscura de todas las realizadas por el estudio. Por ese motivo, les extrañó que tuviera tal recibimiento por el público. Según García y Peowich (2020), la explicación de estas características que definen la película de Miyazaki es porque intentó reflejar la relación que había entre Japón y la naturaleza durante la era Muromachi (1338-1573), ya que sufrió grandes cambios debido a la creciente producción de acero, y por ello, se comenzó a talar gran parte de los árboles de Japón.

Antes de su estreno, Suzuki (2023) narra que Miyazaki propuso cambiar el título por *Ashitaka sekki – La crónica de boca a oreja de Ashitaka –*, sin embargo, el propio Toshio Suzuki no estaba convencido con el cambio. Finalmente, sin decirle nada a Miyazaki, entregó a Nippon Television, empresa que se encargó de las promociones de la película, el título de *La princesa Mononoke*.

Dentro de las películas de Ghibli, *La princesa Mononoke* es la más larga, con una duración de 134 minutos y compuesta por más de 144.000 acetatos. Miyazaki sufrió consecuencias por esta característica del film, ya que retocó unos 80.000 acetatos, lo que le produjo una lesión en la muñeca y pérdida de una parte de la visión (Fraile, 2018). Además, también cabe mencionar que es la primera película del estudio que incorpora pequeñas técnicas de animación digital, lo cual se puede observar perfectamente en dos escenas, cuando Nago se descompone a causa del Tatarigami y el movimiento del brazo de Ashitaka producto también de la maldición.

ELEMENTOS MITOLÓGICOS

- SÍMBOLOS DE LA NATURALEZA

Durante toda la película, el elemento principal de la trama es el bosque por tres motivos: aparece en casi todos los planos del film, ya sea como imagen principal o como elemento de fondo, es el desencadenante de todo el conflicto y, además, hay personajes que representan al bosque.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Santa (2014) opina que actualmente pocas producciones abordan el binomio naturaleza/progreso, pues generalmente son historias donde se intenta inculcar valores de buenas acciones hacia el medio. Por el contrario, Mononoke muestra un escenario donde lo ecológico y el desarrollo deben coexistir para poder sobrevivir.

La naturaleza que muestra Miyazaki no está invadida por elementos artificiales, solo está habitada por criaturas mágicas o espíritus del bosque. Esta elección es fruto de un motivo: la gran densidad de bosque que hay en las tierras niponas ha provocado que se generase la creencia de que las deidades vivían en los bosques y/o que descendían de esas superficies. Esta idea de Martín y Peowich (2020) es reforzada cuando el caminante nocturno brota en medio de bosque, como si descendiera de él. Sin embargo, esa paz y esa armonía que se goza en el bosque es corrompida por el uso del hierro y la deforestación por parte del hombre. Este acontecimiento provoca que espíritus protectores de la naturaleza enloquezcan y se conviertan en una amenaza. Por lo tanto, durante todo el film se muestra una naturaleza bélica que no duda en defenderse y atacar a los humanos, pero también una naturaleza curativa y que otorga vida.

Campos (2017) explica que en lo más profundo del bosque se encuentran dos árboles con gran peso simbólico en la cultura japonesa. Además, justo donde están situados ambos árboles, es el lugar donde Shishigami se transforma en el caballero nocturno. Este hecho lo que permite es afirmar el valor divino que se les otorga a ambos:

- *Yakisugi* (cedro japonés). Árbol alto y delgado conocido por ser uno de los árboles más antiguos que existen en la actualidad.
- *Sakaki*. Árbol de menor tamaño pero el más sagrado del sintoísmo. Se le asocian dones curativos, lo cual explica el por qué San lleva a Ashitaka cerca del árbol cuando está malherido.

A pesar del protagonismo que se puede observar del bosque, también es importante hacer alusión a la imagen que se muestra del agua durante la película, concretamente en las escenas que se desarrolla en el manantial que se encuentra en las profundidades del bosque. Cada vez que un personaje es herido o se encuentra con las defensas bajas, es introducido en el agua o bebe de ella para poder sanar y recuperar fuerzas. Es tal el poder que tiene, que puede consolar la maldición que padece Ashitaka. En definitiva, se puede apreciar el agua como elemento purificador (Narbona, 2016).

Imagen 24. El manantial en *La Princesa Mononoke* (1994)



- CRIATURAS MITOLÓGICAS

a) *Mononoke*

Mononoke Hime podría ser traducido literalmente como la princesa de los espíritus, ya que desde la antigüedad, *mononoke* hace referencia a los espíritus vengativos que generan enfermedades y/o desastres. Se cuenta que un mononoke toma la posesión de otro cuerpo para ejecutar su cólera (Montero, 2012). Según Silva (2019), durante el período Heian (794-1184) no se le asociaba necesariamente a seres malvados, solo tenían que poseer pensamiento negativos. Quienes podían detectar a estas criaturas explican que experimentaban como una presencialidad fantasmal.

Durante la película, quien sufre esta condición es San, puesto que quiere vengarse de la situación que están padeciendo los seres del bosque por culpa de los humanos. Este apodo fue asignado por los humanos que vivían próximos al bosque y lo consiguió debido a su fama vengativa y a la desconfianza que desprendía, por lo tanto, este apodo muestra cómo es vista por el resto de la sociedad.

Un elemento muy característico de este personaje durante toda la película es la máscara que se pone en el rostro cada vez que entra en batalla. Las máscaras, junto con los trajes de paja o hierba, son muy típicos en las representaciones de los kami o de un *oni*³⁵. Según Montero (2012) el uso de la máscara por parte de San tiene una explicación:

³⁵ Es el término que se usa para hacer mención a todo tipo de demonios representados con cuernos, rostro de color rojo y grandes ojos. Los budistas consideran que estos seres viven en el inframundo. A pesar de su apariencia, no todos son salvajes y crueles (Frédéric, 1996).

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

“Al no sentirse humana y no ser tampoco un kami, la máscara redonda con la piel de lobo se convierte en vehículo de su unión con las fuerzas sintoístas de la naturaleza, y por ende la transforma en un miembro más del clan lupino” (p. 169).

Imagen 25. San tapando su rostro con la máscara en *La princesa Mononoke* (1997)



b) *Kodamas*

Abbey (2015) describe a estas criaturas del bosque con las siguientes palabras: “The kodama are white, with irregular black faces, like walking mushrooms. Their coloring and their heads are uncanny, but their bodies are infantile and cute. Their sound is like a child’s toy”³⁶ (p. 116).

Montero (2012), a diferencia de Abbey, considera que el sonido que realizan los kodama son pequeñas imitaciones de las voces humanas generando resonancias en el entorno. A la inversa de otros yōkai de las películas de Miyazaki, este espíritu existe dentro de la mitología japonesa, pues se dice que los árboles que poseen más de 100 años pueden aparecer en forma de dios, en este caso en forma de Kodoma.

En relación a este imaginario nipón existe una antigua leyenda que cuenta que los árboles de mayor tamaño y más voluminosos, poseen su propia alma y que si una persona fuese tentada a cortar uno de estos troncos, las consecuencias para el pueblo serían nefastas, ya que estarías cortando a los propios Kodama. Por eso, cada vez que se corte

³⁶ Los kodomas son blancos, con caras negras irregulares, como hongos ambulantes. Su coloración y sus cabezas son asombrosas, pero sus cuerpos son infantiles y tiernos. Sus sonidos son como un juguete de un niño.

un árbol se tiene que hacer una fiesta para honrar a la deidad. Sin embargo, es muy complicado percibir a través el ojo humano si ese árbol está en posesión de un Kodama, por consiguiente, cualquier persona puede sufrir las terribles consecuencias (Toriyama, 2014).

En relación a esta creencia, Núñez (2010) resalta que los Kodomas simbolizan que el bosque goza de salud, por ese motivo, Ashitaka menciona que la presencia de estas criaturas “es señal de que el bosque está sano y no hay peligro” (00:23:35). Sin embargo, cuando hieren a Shishigami, los kodomas también desaparecen, lo cual acarrea nefastas consecuencias al pueblo que ha provocado esa fatalidad, es decir, los humanos. No obstante, cuando Shishigami recupera su cabeza y vuelve el equilibrio al bosque, son los primeros que aparecen.

Imagen 26. Los kodomas en *La Princesa Mononoke* (1994)



c) Lobos / Ōkami

A simple vista, las palabras lobo y Gran Dios no tienen ninguna conexión, sin embargo, en la lengua japonesa se pronuncian igual a pesar de que sus pictogramas sean diferentes: *Ōkami* (狼) es lobo y *Ōkami* (大神) significa Gran Dios (Santa, 2016).

En Europa, el lobo se asocia a aspectos negativos y al diablo. Sin embargo, en Japón estos animales tienen una doble cara (Narbona, 2016):

- Animal carnívoro considerado un gran peligro para el hombre. Es un animal salvaje, pero si es tratado bien, no hará ningún daño.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

- En el sintoísmo son mensajeros de los kami. Además, es venerado como protector de las zonas montañosas que habita. Es tal la devoción presente en las creencias antiguas niponas que en una isla denominada Honshu hay pruebas de la existencia de una religión que tiene como deidad a los lobos.

En la película, los tres lobos que acompañan a San están relacionados con esta segunda opción, ya que no son simples animales, son kamis. No obstante, hay que resaltar la figura de Moro por encima del resto, ya que pasa a ser un *okami jizo* cuando adopta a San, tras abandonarla sus padres biológicos en el bosque. Esta transformación se produce cuando un espíritu actúa como un bodhisattva para ayudar a los niños abandonados o muertos en mitad de la montaña o el bosque. Durante el film, para diferenciar a Moro de los otros dos lobos, se la representa con dos colas, ya que en la cultura nipona, el tener más de una cola simboliza poseer un origen divino.

Imagen 27. Los lobos en *La Princesa Mononoke* (1994)



d) *Shishigami/caminante nocturno*

A la luz del sol, es un gran ciervo, sin embargo, cuando es alumbrado por la luna, se transforma en el caminante nocturno. Este imaginario no existe en la cultura nipona, no obstante, Miyazaki si se influye en ella para crear a este ser mitológico:

- El ciervo en japon se consideraba de origen divino, pues según una leyenda, las cuatro deidades que habitaban en el templo de Kasuga fueron a visitar el monte Mikasa y el trayecto lo realizaron a lomos de un gran

ciervo blanco. Los descendientes de este animal poblaron la ciudad de Nara, y como procedían de un ciervo que vivía con cuatro dioses, se le otorgaron dotes divinas. Actualmente, en la ciudad de Nara se pueden ver miles de ejemplares moviéndose con libertad (Santa, 2014).

- Shishigami está dotado con el don de la fertilidad, ya que por cada paso que da el ciervo, comienza a brotar flora. Sin embargo, también simboliza la longevidad, ya que según Narbona (2016), en Japón se representa el ciervo como símbolo de la longevidad y de la buena fortuna, que puede aparecer como mensajero de un kami o puede ser el propio kami, como ocurre en Mononoke. Además, en China este animal también se asocia con la búsqueda de la longevidad, pero una peculiaridad de esta cultura es que si el ciervo llega a los mil años, se vuelve de color azul. Esta referencia también se observa en el film, ya que cuando es de noche, Shishigami se transforma en el caminante nocturno que es de ese mismo color.

Algunos autores como Papp (2010) y Anindita, Rahayu y Puspitasari (2022) consideran que el caballero nocturno si representa a una criatura mitológica del imaginario nipón, en concreto al *Daidarabotchi* o *Daidarabo*. Que se tenga constancia, la primera vez que se mencionó fue en un pergamino del siglo VIII y se le describía como una criatura gigante que vivía en las montañas. Miyazaki refleja el tamaño de la criatura, sin embargo, no lo asocia con la montaña, sino con el bosque. No obstante, lo que si concuerda con el original es en su color azul, que simboliza protección y armonización de la naturaleza.

Imagen 28. Shishigami como ciervo y como el caminante nocturno en el film de *La princesa Mononoke* (1997).



*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

e) *Okkoto-Nushi y Nago*

Durante la película se puede examinar que ambos jabalíes están afectados por una maldición denominada *Tatarigami*. La principal característica de esa condena es que transforma a ambos animales en seres malévolos y violentos que no controlan sus impulsos. A medida que pasa el tiempo, esa ira es mayor, lo que provoca que sean cubiertos por gusanos o serpientes que brotan de las heridas. La elección de la serpiente puede ser porque en el budismo la cólera tiene como representación simbólica ese animal (Narbona, 2016).

Imagen 30. Nago poseído por el Tatarigami en el film de *La princesa Mononoke* (1997)



Imagen 29. Okkoto poseído por el Tatarigami en el film de *La princesa Mononoke* (1997)



4.6. ANÁLISIS DEL VIAJE DE CHIHIRO (2001)

DESCRIPCIÓN

- FICHA TÉCNICA

Tabla 10. Ficha técnica de *El Viaje de Chihiro* (2001).

EL VIAJE DE CHIHIRO	
TÍTULO ORIGINAL	Sen to Chihiro no kamikakushi
TÍTULO EN INGLÉS	Spirited Away
DIRECCIÓN	Hayao Miyazaki
GUIÓN	Hayao Miyazaki
PRODUCTOR	Thosio Suzuki
DURACIÓN	125 minutos
CATEGORÍA	Largometraje de animación
RECAUDACIÓN	275.001.440 €
CARTEL	

- **SINOPSIS**

Narra las aventuras de una niña de 10 años llamada Chihiro, la cual está furiosa porque sus padres- Akio y Yugo - le dicen que se tienen que mudar a otra casa en el campo. De camino a su nuevo hogar, se encuentran un misterioso callejón con un gran edificio rojo y un interminable túnel. Finalmente deciden atravesarlo y acaban llegando a un pueblo fantasmal en el que hay un gran banquete. Mientras Akio y Yugo devoran plato tras plato, Chihiro conoce a un chico llamado Haku, el cual le insiste de que se vaya antes de que anochezca ya que corre grave peligro. Finalmente cae la noche y la niña va en busca de sus padres para marcharse de ese lugar, pero cuando los encuentra, están convertidos en cerdos. En ese momento, aparece otra vez Haku y le dice que la acompañe hasta la casa de baños que hay al otro lado del puente, para que así pueda estar a salvo.

A medida que se va acercando a ese edificio, Chihiro se percató que sus clientes no son personas, sino dioses. Yubaba es la que dirige la casa de baños y explica a Chihiro que todo intruso es transformado en animal y después son devorados. Por suerte, Haku le ofrece su ayuda a Chihiro para intentar sobrevivir en ese mundo peligroso habitado por dioses y otros seres mágicos. Para ello, comienza a trabajar como limpiadora en la casa de baño, pero sufrirá terribles consecuencias como la pérdida de su nombre y de sus recuerdos si alarga su estancia allí. De ahí que Chihiro luche a lo largo de toda la película en intentar escapar y salvar a sus padres. Por suerte no estará sola, pues contará con la ayuda de Haku y de otros empleados.

- **ORIGEN, INFLUENCIA Y RECORRIDO**

En un principio, Fortes (2011) señala que Miyazaki anunció su retirada debido al agotamiento psíquico y físico que le produjo *La princesa Mononoke* (1997). Sin embargo, empezó a imaginar una nueva historia y a partir de ese momento, se dio cuenta de que había anunciado su jubilación demasiado pronto. En febrero del año 2000 comenzó a darle forma a esa película que tenía en mente, *El viaje de Chihiro* (2001). El equipo dispuso concretamente de 18 meses para finalizar el proyecto, ya que la fecha de estreno estaba fijada para 2001, con un presupuesto de 19 millones de dólares. En enero de ese año tan solo llevaban la mitad de los planos realizados, lo que obligó a Suzuki a contratar más artistas pertenecientes a estudios surcoreanos. Durante el tiempo que estuvo en las pantallas de los cines consiguió marcar un antes y un después en la compañía, ya que logró ser la película más taquillera de la historia en Japón y, además, fue premiada con

30 galardones de índole nacional e internacional, entre los que cabe destacar el Oso de Oro de la Berlina y el Oscar de Hollywood a “mejor película de animación”.

Miyazaki escogió como protagonista a una niña de 10 años, pero no solo fue creada para ese público, sino para todos los niños/as y los adultos/as, tal y como señala el eslogan de la película “Para las personas que una vez tuvieron diez años y para aquellas que pronto los tendrán”. Con esta frase el director quiere hacer ver la proximidad que hay entre ambos mundos, pues aunque sean dos universos distintos, son a la vez complementarios. Además, considera que la enseñanza principal que aporta el personaje de Chihiro puede ser aplicable en cualquier edad, ya que quiere mostrar que a pesar de las adversidades consigue salir airosa, convirtiéndose así en una heroína, pero no por su belleza o por su inteligencia, sino por su fortaleza.

Una gran inspiración para la elaboración del film fue *Alicia en el país de las maravillas* de Lewis Carroll. Montero (2012) afirma que Masashi Ando, supervisor de la animación de la película, señaló que para crear la bruja de la película, se inspiraron en bocetos de personajes grotescos que habían realizado anteriormente sobre el cuento de Carroll. Otros autores señalan la similitud del hilo conductor de la historia de Chihiro y de Alicia, sin embargo, Reider (2005) indica que Miyazaki ha negado en contadas ocasiones dicha similitud, ya que Chihiro no está sumergida en un sueño, solo se ha adentrado en un mundo paralelo. Para resaltar esta idea, se observan algunas pistas al final de la película, como por ejemplo las hojas acumuladas encima del coche y la crecida de la hierba, simulando así el paso del tiempo. Además, también se puede observar que el pelo de Chihiro está recogido por la goma que le dio Zeniba (la hermana de Yubaba) como amuleto.

A pesar de que Miyazaki negara la influencia del cuento de Carroll, Alvarado (2021) señala que si se puede corroborar la existencia de aspectos comunes entre *El viaje de Chihiro* y la estructura que suele aparecer en los cuentos de hadas europeos, ya que se cumplen concretamente 22 de las 31 funciones marcadas por Propp³⁷. Además, indica

³⁷ Propp (1895-1970) fue un profesor ruso que estudió con profundidad los cuentos populares de su país. Tras la investigación realizada, comprobó que los personajes desempeñaban funciones muy parecidas, en concreto eran habituales 31, pero indicó que un cuento de hadas es considerado como tal, a pesar de que no aparezcan las 31 funciones. Además, también llegó a la conclusión

que de los 7 roles de personajes que suelen aparecer en los cuentos según Propp, 6 se cumplen: antagonista o agresor – Yubaba y Sin rostro –, donante o proveedor – Kamaji –, auxiliar – Haku –, princesa o padres – Akio y Yugo –, mandatario – Lin – y héroe – Chihiro –.

Sin embargo, Miyazaki sí reconoció que obtuvo influencia del cuento escrito por Collodi titulado *Pinocho*, en una entrevista realizada por Blumenfeld para el periódico francés “Le monde” en 2002, donde afirmó que obtuvo la idea de transformar a los padres de Chihiro en cerdos porque anteriormente lo había podido observar en el cuento de Pinocho, ya que, tras realizar una mala acción, se convirtió en burro. En un principio Akio y Yugo se iban a metamorfosear en burros, pero en la cultura nipona no es tan común este animal, por consiguiente, acabó decantándose por los cerdos.

Por otro lado, Miyazaki menciona que a pesar de tener una estructura de cuento de hadas de estilo occidental, también descende de historias populares de la cultura japonesa como pueden ser *Suzume no Oyado* – La casa del gorrión – o *Nezumi no goten* – El castillo de los ratones – (Suárez, 2015). Según Reider (2005), son narraciones con una misma estructura y donde el héroe es premiado por sus actitudes, mientras el villano es castigado. *Suzume no Oyado* narra la historia de un gorrión que era cuidado por un abuelo, pero su esposa, cansada del animal, le cortó la lengua y el gorrión huyó. Un tiempo después, el abuelo consigue encontrar el nuevo hogar del gorrión y allí logra entretenerse con comida y bailes. Finalmente, el animal le entregan un gran tesoro. La esposa se enteró y decidió ir también a esa casa para que le dieran un regalo, sin embargo, recibió un horrible castigo. Por otro lado, *Nezumi no goten* también trata sobre una persona mayor que va a cortar leña a la montaña. Mientras almuerza, una de sus bolas de arroz rueda y cae por un agujero en el suelo. El abuelo trata de alcanzarla, pero él también acaba cayendo. A pesar de ello, no se rinde y persigue a la bola de arroz hasta llegar a una mansión de ratones. Agradecidos los ratones por la comida, le entregan al hombre un gran tesoro. Un vecino que escuchó la historia intentó realizar lo mismo, pero comete un error y es castigado.

de que los roles desempeñados por los personajes suelen ser casi siempre los mismos: agresor, donante, auxiliar, mandatario, el héroe, el falso héroe y la princesa (o sus padres). Todo esto fue publicado en su libro titulado *La morfología del cuento* (1938).

En cuanto a las temáticas que se abordan, Dozo (2020) especifica que no solo se presentan influencias de la literatura de occidente y oriente, también se observa una mirada crítica sobre la forma de vida de las personas en la actualidad: presenta conflictos generacionales, hace alusión a la pérdida de identidad personal y pérdida del medioambiente que conlleva una sociedad de consumo y demuestra la importancia de la mujer en la sociedad. Para mostrar los valores señalados, Miyazaki expone elementos propios de la cultura, tradición y mitología japonesa.

ELEMENTOS MITOLÓGICOS

- SÍMBOLOS DE LA NATURALEZA

Uno de los elementos con más carga simbólica a lo largo de toda la película es la casa de baños. Suárez (2015) especifica que esto es debido a que uno de los placeres corporales en Japón más apreciados es el baño caliente. Concretamente, en el film se hace referencia a un festival denominado *Shimotsuki* que se celebra en noviembre. Este festival surgió en Toyama, hace cientos de años, con el objetivo de convocar a todos los espíritus y bañarlos en agua hirviendo para hacerles sentir mejor y así obtengan fuerzas para ayudar a las personas. Por lo tanto, la casa de baños otorga una imagen del agua muy típica del sintoísmo, como elemento purificador, ya que las deidades van para limpiar esas impurezas que tengan en su interior, las cuales producen sufrimiento, puesto que, como bien refleja el *Kojiki*, los kami también deben realizar estas abluciones, como es el caso de Izanagi en el río Tachibana tras realizar una visita al inframundo – *Yomi* – (Rodríguez de Tembleque, 2023). Algunos ejemplos del agua como elemento purificador son:

- Un Dios del río con aspecto pringoso es bañado por Chihiro. En el sintoísmo la purificación es realizada con la finalidad de desprenderse de todas aquellas enfermedades, injusticias, suciedad, etc., que impiden el desarrollo de la vida. El baño que recibió ese Dios del río representa esta imagen del agua como elemento purificador, ya que esta deidad estaba herida por la mano del hombre y necesitaba que se le sanase para que volviera la armonía. En la cultura japonesa, este ritual es denominado *misogiharae*³⁸ donde el devoto es colocado debajo de una cascada, la cual

³⁸ *Misogi* significa rito y *harae* es purificación. Este proceso se realiza cuando se quiere desprender de algo contaminado o impuro, que se denomina en el sintoísmo *Kegare*.

es representada en esta película con el chorro de agua que cae sobre el Dios del río. Además, se suele realizar en mitad de la naturaleza y, por ello, en la versión cinematográfica hay en las paredes pinos pintados (Fortes, 2018).

- Cuando Chihiro se ve atrapada en ese mundo divino, Haku le dice estas palabras: «En nombre del viento y del agua que hay en ti... ¡Libérate!». Con esta frase está haciendo alusión al agua que reside en cada individuo, con el objetivo de que esa agua sea purificada y libere así la contaminación que posee, es decir, el miedo que la paraliza para seguir viviendo y poder enfrentarse a la nueva realidad que se le ha presentado (Fortes, 2011).

Fortes (2011) pone de manifiesto que *El viaje de Chihiro* es también el viaje del agua, cuya esencia siempre permanece a pesar de que esté en constante cambio su forma, es decir, el agua sigue siendo agua, aunque cambie de estado, se oculte debajo de la tierra, se ensucie, etc. Si se extrapola al personaje de Chihiro, a pesar de que Yuyuba quiera retarla a grandes desafíos y quiera robarle la identidad cambiándole su nombre por Sen, Chihiro en su interior seguirá siendo la misma.

Por último, en relación al agua, Dozo (2020) pone de relieve una segunda representación del agua: como unión entre el mundo dividido y lo espiritual. Cuando Chihiro llega a ese pueblo enigmático observa un puente rojo y lo comienza a cruzar. En ese instante, Haku aparece y le aconseja que salga lo antes posible, pero en ese momento comienza a anochecer y el arroyo por el que había venido, se cubre de agua, imposibilitando así el regreso de Chihiro junto con sus padres. Por lo tanto, el universo divino es representado por la casa de baños, mientras que el mundo fantasmal son los puestos de comida donde se encuentran los padres de Chihiro. En el folclore japonés es muy común que construcciones como puentes o túneles sean quienes separen un mundo y otro.

La inundación que provoca la separación de ambos mundos procede de una estatua en forma de rana (00:13:00). La elección de este animal tiene una explicación mitológica, ya que según Fortes (2018) Miyazaki versiona una leyenda australiana que narra los orígenes del lago Tyers, donde se cuenta que una rana monstruosa absorbió toda el agua del mundo. Con el fin de que saliera el agua de su boca, el resto de los animales intentaban hacerla reír. Finalmente, los movimientos de una anguila consiguieron provocar una gran

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

carcajada a la rana. Este hecho ocasionó que el agua saliera de golpe de su interior y provocara algunos daños. Por otro lado, en el sintoísmo la rana está asociada a la noche, por consiguiente, es una representación de la oscuridad y del inframundo. Por ese motivo, la estatua de la rana se encuentra en el lado del pueblo fantasmal.

Imagen 31. Estatua de la rana expulsando agua en *El viaje de Chihiro* (2001)



Antes de llegar al puente que cruza la protagonista, mientras que va en el coche con sus padres, observa diferentes objetos camuflados entre los elementos que conforman el bosque. En primer lugar, se encuentran un *Torii* apoyado en un gran árbol. Esta estructura sintoísta no posee un sentido estético, sino espiritual, ya que simboliza dos aspectos; por un lado, el final del mundo terrenal y el principio del mundo habitado por los *kamis*, y, por otro lado, como indica Maneiro (2011), es una puerta que protege la zona habitada por los espíritus de la naturaleza de todo mal y polución de los seres humanos. Por lo tanto, es una estructura que separa lo impuro de lo sagrado y extrae de todo visitante la contaminación que trae del mundo exterior. Por ese motivo, cuando se introducen por este camino Chihiro y sus padres, ya no predominan las edificaciones humanas en el paisaje, sino que se observan árboles, plantas o piedras en su estado natural, pues no ha sido manipulada esta zona por la mano del hombre. En segundo lugar, hallan unas casas en miniatura de piedras. Tras la duda cosechada por Chihiro, la madre le responde en el minuto 00:02:22 de la película con las siguientes palabras: “son altares, para que la gente rece”. Sin embargo, en la versión japonesa profundiza mucho más la

explicación y le comenta que se denominan *Hokora* y son las casas de los *kamis* (Asakura, 2017).

Imagen 33. Torii apoyado en un árbol en el film de *El viaje de Chihiro* (2001)



Imagen 32. Altares denominados Hokora en el film de *El viaje de Chihiro* (2001).



Antes de traspasar el túnel, Chihiro y sus padres se topan con una estatua de piedra con dos caras, Havier (2021) especifica que, según fuentes oficiales de Studio Ghibli, se denomina *Dosojin* y son guardianas de los senderos y también de los viajeros. Generalmente se encuentran en áreas rurales, concretamente en zonas que sirven de enlace, es decir, puentes o túneles, avisando de que si se traspasa esa frontera, se realizará un viaje hacia el mundo de los espíritus/dioses. La primera vez que aparece en escena tiene dos caras, una delantera y otra trasera, representando así que tanto las puertas del mundo humano como el de los dioses, están abiertas. Sin embargo, una vez que Chihiro y sus padres salen de la casa de baños y se dirigen a al coche para ir a su nuevo hogar, la estatua tiene solo una cara, insinuando así que solo la puerta del mundo humano está abierta.

Imagen 34. Escultura Dosojin en el film de *El viaje de Chihiro* (2001).



- **CRIATURAS MITOLÓGICAS**

a) *Haku*

Es un Suijin, es decir, una divinidad de agua en forma de dragón (Filoramo, 2001). Según Da Mata (2018), la elección de que Haku fuera un dragón es debido a que este ser mitológico en la cultura japonesa desempeña el papel de guardián del agua, por consiguiente, como señalan Gutiérrez y Ramírez (2012), a diferencia de los dragones occidentales, los orientales no requieren de alas para volar, pues flotan en el viento, al igual que si estuvieran en el agua. Sin embargo, en casi toda la película aparece con aspecto humano debido a que en la tradición folclórica japonesa los dioses modifican su apariencia para hacerse visible al hombre y así poderse comunicar con él. En cuanto a su color, no es por azar, el blanco está relacionado con las deidades en las tradiciones niponas y representa la pureza.

Según Montero (2012), el origen divino de Haku es reflejado en su verdadero nombre, Nigihayami Kohaku Nushi, puesto que Miyazaki lo construye según las normas recogidas en el *Kojiki*. En primer lugar, se representan algunos calificativos positivos de la deidad – Nigihayami significa abundante cantidad de agua y rápida -, en segundo lugar, el nombre propia mente dicho – Kohaku, que significa ámbar – y, por último, el término nushi - se traduce como señor-. En definitiva, su nombre es “Señor ámbar de las aguas abundantes y rápidas”.

La unión que tiene con Chihiro es desvelada en una de las últimas escenas de la película:

«Haku, escucha, lo había olvidado, pero mi madre me contó que, de pequeña, me caí una vez a un río. Aquel río fue después sepultado y construyeron encima. Acabo de acordarme. El nombre de aquel río... el nombre de aquel río era Kohaku. ¡Ese es tu verdadero nombre! ¡Tú eres el río Kohaku!»

En ese momento recuerdan que fue Haku quien salvó a la niña cuando se precipitó en ese río. Esta relación entre Chihiro y Haku representa la unión entre naturaleza y el ser humano, en concreto entre el agua y el ser humano, ya que el hombre está compuesto por agua en su interior, por lo tanto, tiene una gran conexión con este elemento, debido a lo necesaria que es el agua para la vida (Fortes, 2018).

Imagen 35. Haku en forma de dragón y de niño en el film de *El viaje de Chihiro* (2001).



b) *Okusare-sama*.

Su traducción quiere decir Dios pestilente. Recibe este nombre debido a su aspecto físico, ya que está cubierto de mugre viscosa que va expulsando un insoportable hedor. Ante su llegada, todos los trabajadores intentan disuadirlo colocando símbolos sintoístas purificadores, en concreto sal³⁹, pero su olor sigue siendo bastante cargante. Yuyuba obliga a Chihiro a hacerse cargo del baño de este ser repugnante, pero la protagonista se percata de que tiene algo clavado y al quitárselo, comienza a expulsar todo tipo de objetos de índole humano (bicicleta, caña de pescar, etc.). Finalmente, tras la expulsión de todos esos desechos, ese monstruo mal oliente revela su verdadero físico: *Kawa no omo* o Dios del río (Jiménez y Rubio, 2015). Es un *Suijin*, al igual que Haku, es decir, es una deidad acuática con forma de dragón. Mencionar que la máscara que lleva puesta en su rostro se denomina *Okina* como representación de un dios anciano, ya que existe una antigua ceremonia en la que una divinidad anciana trae consigo buenas bendiciones a la población, en concreto felicidad y prosperidad. Fortes (2011) especifica que seguramente sea un río largo y creado hace miles de años, de ahí que se le personifique como un dragón anciano.

³⁹ Para purificar algo que está contaminado y volver a recuperar su estado de kami, se debe hacer uso de agua pura o de otros elementos como la sal o el fuego. Por este motivo, cuando el dios pestilente entra en la casa de baños, los empleados intentan disminuir las impurezas a través de la sal, sin embargo, al no obtener éxito debido al nivel tan alto que posee de contaminación, recurren al uso del agua.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Por otro lado, señalar que Fortes (2011) afirma que este episodio protagonizado por Okusare-sama está inspirado en una leyenda nipona de origen budista, donde la emperatriz Kômyô (siglo VIII) lavó los pies a un mendigo y al finalizar, el hombre se reveló como el Buda.

Imagen 36. Okusare-Sama antes y después del baño en el film de *El viaje de Chihiro* (2001).



c) *Susuwatari*

Son bichos de color negro que trabajan con Kamaji en la caldera transportando el carbón, pero no se desplazan a través del aire como los que aparecen en *Mi vecino Totoro*, ya que poseen piernas. Durante la película, Kamaji los llama enanos, sin embargo, el verdadero nombre de estas criaturas es Susuwatari, por lo tanto, son los mismos espíritus que aparecen en *Mi vecino Totoro* pero ejerciendo una función diferente. Rubio (2015) menciona que en la versión española de la película se omite la parte donde se explica cómo nacen: Al haber tanto hollín, Kamaji decide realizar un conjuro para convertirlos en pequeños ayudantes y así facilitar su arduo trabajo, sin embargo, este hechizo se rompe si dejan de hacer el oficio que se les ha asignado.

Imagen 37. Susuwatari comiendo en el film de *El viaje de Chihiro* (2001).



d) *Kaonashi*

En español es conocido como “sin cara” o “sin rostro”. Según Dozo (2020), Miyazaki se inspiró en las caretas usadas por los actores en el teatro *nō*. Este tipo de actuación se lleva realizando en japon desde el siglo XIV – período Muromachi – y se caracteriza por la combinación del canto, drama, danza y la presencia de tres o cuatro instrumentos. Además, también está regido por el *yūgen* (幽玄) – principio estético de origen budista que alude a la belleza profunda y misteriosa –. Por consiguiente, la máscara que lleva Kaonashi es producto de la influencia del teatro *nō* y la sutileza de la belleza que hay bajo la superficie expresada por la estética *yūgen*.

Sin Cara y Chihiro tienen algunas características en común, como que llegaron solos a la casa de baños, no obstante, Montero (2012) especifica que son personajes opuestos:

La contrarréplica de Sen será Sin Rostro —encarnación del egoísmo, del materialismo y de la destrucción—, reflejo de aquello en lo que Chihiro podría haberse convertido de no haber entrado en contacto con el mundo de la casa de baños que da inicio a su periplo. Por tanto, solo la mano amiga pero incorruptible de la niña propiciará su recuperación. Chihiro será la que podrá reorientar a Sin Rostro dentro del lugar de reposo de los dioses, porque es la única que se ha desposeído de sus aspiraciones materiales a través de las duras pruebas a las que se ha enfrentado (p. 273).

En definitiva, el Sin Cara representa a la actual sociedad de consumo que tiene la necesidad de adquirir la versión más reciente de todo aquello que les rodea, con el fin de sentirse valiosos. Sin embargo, estas acciones hacen que el ser humano se olvide de su propia identidad, lo cual es retratado en este personaje con la ausencia de su rostro. Además, también muestra que con el ansia experimentado por conseguir aquello que se encuentra a su alrededor, arrasa con todo lo que hay en su entorno sin percatarse de los daños que ocasiona. Para poder solventar el carácter consumista reflejado en Kaonashi, Chihiro le ofrece la mitad de un pastel de hierbas. Esta comida que le da como remedio es símbolo de la importancia de mantener vivas las tradiciones culturales, ya que a través

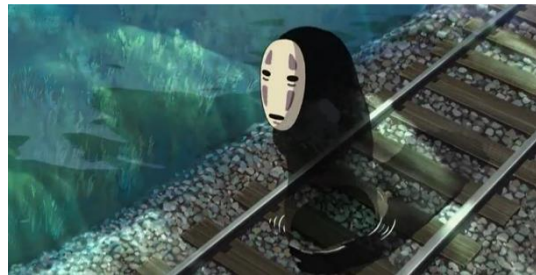
*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

de un alimento típico japonés, se consigue recuperar los valores de antaño y dejar de lado las actitudes egoístas que se generan por la sociedad consumista actual.

Imagen 38. Kaonashi absorbido por el consumismo en *El viaje de Chihiro* (2001).



Imagen 39. Kaonashi después de comer el pastel de hierbas en *El viaje de Chihiro* (2001)



e) *Yubaba y Zeniba*

Miyazaki tiende a denominar a sus personajes según la función que desempeñen, por ello, como Yubaba es la dueña de la casa de baños, su nombre significa “anciana del agua caliente” (Fortes, 2017). Durante la película se la muestra como una mujer poderosa y emprendedora, capaz de administrar un negocio entero y que posee un carácter autoritario. Además, es la culpable de que todos los trabajadores olviden su verdadera identidad. Sin embargo, Yubaba tiene una hermana gemela llamada Zeniba, que significa “anciana bondadosa” o “anciana del dinero”. Vive apartada de los negocios de su hermana, concretamente en una cabaña en el bosque y se la presenta como un ser bueno y cariñoso. Ambas hermanas son físicamente iguales, por ese motivo, la forma de diferenciarlas es el carácter que posee cada una y las gafas que a veces lleva puestas Zeniba.

A simple vista se puede observar que Yubaba y Zeniba representan el yin y el yang, pues Yubaba es la oscuridad y Zeniba la luz, sin embargo, Yubaba no es completamente maldad, ya que muestra su lado más sensible a través del amor incondicional que expresa hacia su hijo Bō, al igual que Zeniba no es toda bondad, ya que lleva a Haku hasta el borde de la muerte con el fin de conseguir su sello mágico. Esto simboliza que las personas no se pueden dividir en buenas y malas, dado que dentro del propio ser humano existe una dualidad.

Según Reider (2005), la figura de Yubaba tiene grandes influencias de un yōkai denominado Yamauba. La primera similitud es que ambas son representadas como dos brujas ancianas con el pelo blanco. En segundo lugar, Yamauba tiene su casa en lo alto de una montaña, mientras que Yubaba vive en la planta más alta de la casa de baños. La necesidad de residir en lo más alto viene dada por la tradición japonesa de que los más mayores asesoran y cuidan a los miembros más jóvenes. En tercer lugar, Yamauba es representada como una bruja hambrienta que devora a los humanos. En la película, Yubaba transforma a los humanos en animales y se los come, haciendo alusión al canibalismo del yōkai. La cuarta y última similitud es que ambas poseen un carácter cariñoso asociado a la maternidad.

A Yubaba también se le asocia a otro yōkai denominado Tengu, dado que durante la película se transforma en una especie de cuervo, con el fin de vigilar el territorio y controlar a sus trabajadores. Doza (2020) indica que estas criaturas son seres antropomorfos, pues poseen alas de pájaro – en el caso de Yubaba son alas de cuervo – un pico prominente y garras de tigre. Además, habitan en las montañas, les encanta disfrazarse y son conocidos por capturar a los seres humanos, en especial a los niños. Lasksmitta (2020) especifica que los primeros escritos donde aparece la figura mitológica denominada Tengu, era referida como *Karasu tengu*, que significaba cuervo Tengu. Pero en la era Edo se comenzó a cambiar esa representación por un humano con ropa de monje, nariz larga, redonda y roja. Si analizamos la figura de Yubaba, representa tanto a la versión más antigua de este yōkai, pues se puede transformar en cuervo, como a la más moderna, ya que es una humana con una nariz de un tamaño considerable.

Por último, también pueden apreciarse grandes similitudes con una bruja de la cultura eslava denominada Baba Yaga, protagonista de numerosos cuentos rusos. Físicamente poseen en común la nariz alargada. Otra semejanza es que Baba Yaga ejerce unas veces el rol de donante en los cuentos rusos y otras de villana, ya que en algunas ocasiones otorga ayuda al protagonista y en otras solo busca hacerle daño (Johns, 2014). Esta multifaceta se puede apreciar principalmente cuando Baba Yaga son varias hermanas – como mucho tres – y cada una ejerce un rol. Como se ha especificado antes, a simple vista la versión de Miyazaki también hace esta diferencia entre ambas hermanas, aunque no es tan rígida, puesto que Yubaba tiene también su lado más sensible y Zeniba se deja llevar en ocasiones por la ira. Por último, otra particularidad que comparten es la capacidad de transformación, a diferencia de que en la versión rusa puede representar la

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

imagen de cualquier animal, sin embargo, Yubaba solo puede metamorfosearse en cuervo.

Imagen 41. Yubaba en *El viaje de Chihiro* (2001).

Imagen 40. Zeniba en *El viaje de Chihiro* (2001).



f) *Kamaji*

Es una criatura híbrida entre hombre y araña, aunque Hartman (2017) concreta más y lo define como el espíritu de una araña. La asociación con este animal es por su aspecto físico, ya que posee ocho brazos. Además, sus brazos pueden estirarse lo suficiente como para poder llegar a las estanterías donde están todos los utensilios que necesita para llevar a cabo su labor, sin necesidad de abandonar su posición.

La traducción de su nombre revela el papel que tiene Kamaji en la casa de baños “viejo de la caldera”, puesto que su misión es mantener caliente el agua y preparar las hierbas medicinales para los baños. Cuando Kamaji se presentó a Chihiro se definió como “el esclavo de la caldera que calienta los baños” – durante el minuto 25:09 -, dado que realiza el trabajo más laborioso y duro de toda la casa. Debido al grado de dificultad que posee su tarea, tiene a unos ayudantes a su disposición denominados susuwatari.

Dentro de los diferentes grupos de criaturas mitológicas japonesas, Montero (2012) destaca que Miyazaki obtuvo influencia de un yōkai denominado *tsuchigumo* para la creación de Kamaji, ya que concuerda fielmente con la descripción que otorga Reider (2013) a este numen. El término *tsuchigumo* traducido significa araña de tierra, debido a que suelen vivir ocultos en las profundidades de la tierra, como por ejemplo en cuevas, pozos o sitios recónditos de las viviendas. El lugar de residencia es la primera asociación – además del aspecto físico en forma de araña -, ya que Kamaji vive en la planta más profunda de la casa de baños.

El término tsuchigumo no solo hace referencia a estas criaturas mitológicas, en el *Kojiki* aparece haciendo alusión tanto a mujeres como hombres que desafiaban las autoridades imperiales, por consiguiente, se usaba de forma despectiva. Esta cualidad no se refleja en Kamaji, ya que no se revela contra Yuyuba, sin embargo, si se salta algunas normas, como por ejemplo defender a Chihiro a pesar de ser una humana fingiendo que es su nieta.

Imagen 42. Pergamino con el dibujo de Tsuchigumo (siglo XIII)



En cuanto a la simbología de la araña en Japón, en la literatura antigua se la considera como un manifiesto de un buen augurio. Esto es también reflejado en la película de Miyazaki, puesto que Kamaji se convierte en una importante figura de apoyo para Chihiro y la ayuda a superar algunas dificultades que se va encontrando durante su estancia en la casa de baños.

Imagen 43. Kamaji trabajando en las calderas en el film de El viaje de Chihiro (2001)



*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

4.7. ANÁLISIS DE PONYO EN EL ACANTILADO (2008)

DESCRIPCIÓN

- FICHA TÉCNICA

Tabla 11. Ficha técnica de *Ponyo en el acantilado* (2008).

PONYO EN EL ACANTILADO	
TÍTULO ORIGINAL	Gake no ue no Ponyo
TÍTULO EN INGLÉS	Ponyo on the Cliff by the Sea
DIRECCIÓN	Hayao Miyazaki
GUIÓN	Hayao Miyazaki
PRODUCTOR	Toshio Suzuki
DURACIÓN	96 minutos
CATEGORÍA	Largometraje de animación
RECAUDACIÓN	140.214.550 €
CARTEL	

- **SINOPSIS**

Narra la historia de una pececita de colores que queda atrapada en un tarro de mermelada y es rescatada por un niño de cinco años llamado Sosuke. Sosuke vive en lo más alto de un acantilado junto con su madre, quien trabaja en una residencia de ancianos. Ponyo y Sosuke forjan una fuerte amistad, lo que lleva a Ponyo a desear convertirse en una humana. Sin embargo, Fujimoto, el padre de Ponyo, no estaba de acuerdo con la decisión de su hija, ya que en otros tiempos él fue humano y sabe lo crueles que son con el entorno que les rodea.

No obstante, Ponyo decide desobedecer a su padre y se escapa para irse con Sosuke y ser así una niña humana. Esta acción traerá terribles consecuencias al mar, dado que comenzarán a agitarse las aguas por orden de Fujimoto, provocando que el pueblecito donde vive Sosuke se vaya sumergiendo bajo las olas, con el fin de que su hija vuelva finalmente a casa. A partir de ese momento, los dos niños tendrán que enfrentarse a ciertas dificultades, pero gracias a la diosa Granmamare (madre de Ponyo), quien propone un reto a Sosuke, todas las calamidades llegarán a su fin.

- **ORIGEN, INFLUENCIA Y RECORRIDO**

En 2005, Miyazaki se planteó realizar una nueva película y le preguntó a Suzuki sobre qué tema creía que era más oportuno tratar. Suzuki consideraba que debían de hacer una historia enfocada para los más pequeños, por ese motivo, le planteó realizar un largometraje de *Iya iya* (Guardería No-No), cuento escrito por Nakagawa⁴⁰, que narra la historia de un grupo de niños que van a la misma guardería y que construyen una barca para, curiosamente, cazar una ballena. Es llamativa esta elección porque la caza de estos animales es una tradición japonesa, pero a la misma vez está llena de polémicas y controversias (Núñez, 2010). Montero (2012) señala que para escribir la historia, se alojó durante dos meses en un pueblo denominado Setonai Kai⁴¹, donde vivía en una casa

⁴⁰ Escritora japonesa de literatura infantil que escribió más de 30 libros. El primero de todos fue *Iya Iya* en 1962 y en 1963 publicó, junto con Yuriko Omura, otro libro que también obtuvo un gran recibimiento por el público infantil japonés titulado *Guri y Gura*.

⁴¹ La primera vez que visitó este lugar fue el día que se estrenó *El castillo ambulante* tras una invitación. Miyazaki no tenía muchas ganas de ir, pero una vez allí quedó encandilado (Suzuki, 2014).

situada en un acantilado. Asombrado por el paisaje, decidió que cambiaría el título de la película por *Gake no shita no Iya Iya* – La guardería No-no debajo del acantilado –. Por otro lado, también se influyó de otro cuento de la misma autora titulado *Kaeru no eruta* – Eruta, la rana –, donde narra las aventuras de un niño que se llama Kanta y se encuentra con una rana a la que decide llamarla Eruta. Un día, mientras estaban en el jardín, la ranita comenzó a hablar y desde entonces, deciden ir junto a la isla donde vive el animal. Sin embargo, durante el camino se separan, aun así, el niño logra llegar al lugar y para su sorpresa, se da cuenta de que su amigo rana es en realidad un príncipe. No obstante, no le gustaba la idea de que la protagonista fuera una rana, por consiguiente, la transformó en un pececillo.

Finalmente, la historia fue evolucionando y terminó convirtiéndose en una mezcla entre la cultura occidental con *La sirenita* y la cultura oriental con el cuento de *Urashima Taro*. García (2019) resume el cuento japonés y explica que narra la historia de un joven pescador, llamado Urashima, que salva a una tortuga del acoso sufrido por unos niños. La tortuga, como agradecimiento, le lleva hacia el reino marino donde ella es una princesa y vive con su padre, el dios dragón. El pescador disfruta de su estancia allí, pero debido a que añora a sus padres y a su aldea, vuelve de nuevo a la superficie. Durante la despedida, la princesa le regala una caja, pero le advierte que nunca podrá abrirla. Cuando llega a tierra firme, no reconoce su aldea, todo es diferente y esto se debe a que ha estado tres siglos debajo del agua. Ante dicha situación, decide abrir la caja, puesto que aquello que añoraba, ya no existe. Debido a ese acto, envejece repentinamente y acaba falleciendo. Las similitudes más comunes entre el film de Miyazaki y este cuento popular es que, en primer lugar, la historia une a través de dos personajes dos mundos completamente opuestos, el humano representado por la tierra y el espiritual por el océano, y, en segundo lugar, tanto Sosuke como el pescador recibieron una recompensa por haber salvado a estos númenes del agua, pues Ponyo curó a Sosuke y la tortuga le ofreció una vida eterna al pescador. Sin embargo, las más destacadas con el cuento de Andersen son que ambas protagonistas son sirenas y que el mayor deseo que poseen es convertirse en humanas a pesar de la negatividad de sus padres.

Núñez (2010) destaca que aunque no se realizase finalmente una película sobre *Iya iya*, este cuento ayudó a crear una guardería dentro de Studio Ghibli, para que los trabajadores pudieran llevar a sus hijos allí.

Una de las dificultades con las que se enfrentó Miyazaki fue la caracterización de Ponyo y Sosuke, ya que no conocía ningún niño de esa edad. Un día, Nobuko Shiraki, quien se encargaba de los horarios de Suzuki, además de otras funciones, tuvo que llevar a su hijo al trabajo que, casualmente, tenía esa edad. Miyazaki aprovechó esta oportunidad y se puso a jugar con el niño mientras lo observaba. A raíz de este encuentro, por petición del director, durante algunos sábados Shiraki tuvo que llevar a su hijo al trabajo (Suzuki, 2023).

En relación a la temática de la película, además de reflejar enormes similitudes entre obras de la literatura infantil europea y japonesa, Miyazaki tenía como fin representar la naturaleza como es en la realidad, por ese motivo llena el agua de basura. Esta iniciativa no tiene como objetivo una intención propagandística y didáctica, sino realista, mostrando así lo que los niños y niñas ven a través de sus ojos. Por ese motivo, todo el agua que está cerca de la tierra y, por tanto, del ser humano, se lleva la peor parte, sin embargo, las profundidades marítimas están llenas de vida y color.

ELEMENTOS MITOLÓGICOS

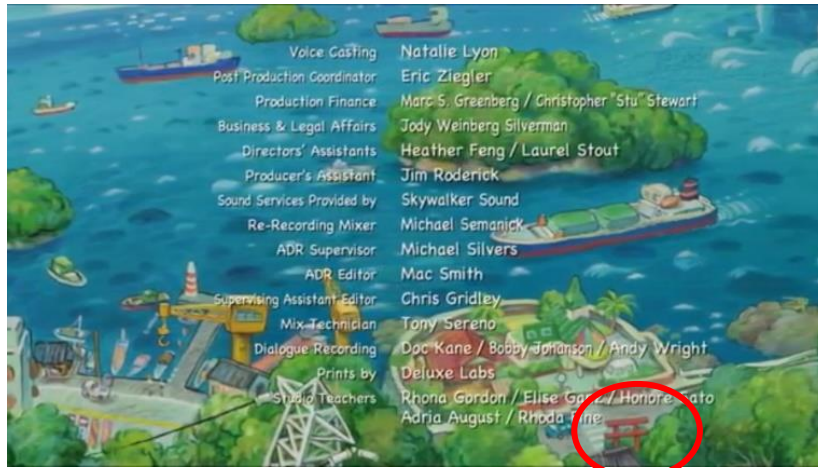
- SÍMBOLOS DE LA NATURALEZA

Miyazaki afirma que el mar es el personaje principal de la historia (Asai, 2011). Esta declaración es comprobable por dos razones, en primer lugar, el agua aparece en más del 90% de los planos. En segundo lugar, como resalta Fortes (2018), se muestra al agua como elemento con vida propia. Según Sanz (2016) esto es debido a que en la película “Ponyo es la Naturaleza y la Naturaleza responde como Ponyo” (p. 39), es decir, todas las emociones que experimenta el personaje son representadas por el comportamiento del mar, por ejemplo, debido al deseo tan grande que tiene Ponyo de estar junto a Sosuke y convertirse en humana, el mar comienza a agitarse fuertemente y le ayuda a llegar hasta su objetivo. Por otro lado, esa imagen que se ofrece del agua como elemento con vida propia es propicia de las creencias sintoístas, pues afirman la existencia de kamis en los diferentes componentes que conforman la naturaleza, otorgándoles así vida (Fortes, 2018). Un ejemplo de kami en esta producción cinematográfica son las olas con ojos enviadas por el padre de Ponyo (Fujimoto) para traer de vuelta a su hija a casa.

Como elemento para que se comuniquen ambos mundos, es decir, el real y el de los espíritus, se hace uso de un túnel. Por ese motivo, cuando Ponyo comienza a atravesarlo, se va transformando de nuevo en un pececito. Además, al igual que en *El*

Viaje de Chihiro, se puede observar que cerca de la costa se encuentra un Torii, simbolizando así el final del mundo terrenal y el inicio del mundo espiritual, que en este caso es el mar.

Imagen 44. Arco Torii en la escena de los créditos finales de la película *Ponyo en el acantilado* (2008)



De igual modo, cabe mencionar otra cualidad presente: el agua como elemento curativo. Durante la película, este poder curativo es propiedad de Granmamare (Vázquez, 2019). En concreto, esta imagen de dicho recurso se puede apreciar en dos escenas:

- Sosuke se hace una herida tras romper el frasco donde se encuentra atrapada Ponyo. En ese instante, ella le lame la sangre que expulsa el dedo de Sosuke y, de repente, la herida del chico desaparece. Este poder mágico que posee Ponyo es heredado de su madre Granmamare, por consiguiente, proviene del agua, puesto que su madre es la diosa de dicho recurso (Ross,2014).
- Cuando la madre de Sosuke es llevada al fondo marino para hablar con Granmamare, es acompañada por un grupo de ancianas de la residencia donde ella trabaja. El tiempo que pasan bajo el mar ocasiona que las ancianas dejen las sillas de rueda y comiencen a andar, curando así las dolencias que poseían producto de la edad.

- **CRIATURAS MITOLÓGICAS**

a) *Ponyo*

Es un pez de color rojo y con rostro humano, demostrando así su similitud con las sirenas (Vázquez, 2019). En Japón estas criaturas mitológicas son denominadas *ningyo*, cuya definición literal es “pez humano”.

Las primeras interpretaciones que hay sobre las *ningyo* en la cultura japonesa no hacen referencia a su belleza, sino a las fantásticas propiedades que posee su carne para el ser humano, ya que pueden otorgar juventud eterna. Como medida de protección ante la ambición del hombre, se comenzó a decir que la extracción de una *ningyo* del agua puede acarrear horribles consecuencias (Fraser, 2017). Por este motivo, cuenta una leyenda japonesa que si un pescador atrapa a una *ningyo*, hay que devolverla inmediatamente al mar, ya que puede traer grandes catástrofes como, por ejemplo, tsunamis (D’Angelo, 2020). Dicha historia es reflejada durante la película, puesto que cada vez que sale *Ponyo* del agua, el mar se agita y se comienza a inundar el pueblo de *Sosuke*. Durante el film, una de las ancianas de la residencia *Himawari* sabe el peligro que conlleva sacar este tipo de criatura del agua, por ese motivo se asusta al ver a *Ponyo* (Vázquez, 2019).

A partir del siglo VII, Fraser (2017) indica que esas criaturas híbridas comenzaron a transformarse en mujeres y a otorgarles cierta belleza. Aun así, mantenían la imagen de la sirena como un ser con beneficios para el hombre, pero ya no tanto por su carne, sino como criaturas agradecidas, es decir, si se les ayudaba en algo, las *ningyo* devolvían el favor. Por lo tanto, en la parte inicial de la película *Ponyo* se muestra como una *ningyo* tradicional, ya que es un ser híbrido, sin embargo, una vez que se encuentra en tierra firme y es ayudada por *Sosuke* a salir de un frasco de cristal, se convierte en humana e intentará socorrer al pueblo para producir un equilibrio entre agua y ser humano.

Imagen 45. Ponyo en forma de pez con cabeza de niña en la película *Ponyo en el acantilado* (2008).



b) *Umibôzu*

Montero (2012) sostiene que son espíritus con forma de olas marinas pertenecientes a la familia de los yôkai. Literalmente su nombre significa “bonzo del mar” y el origen de estas criaturas es la necesidad de venganza por los marineros ahogados, sin embargo, la acción que suelen realizar cada vez que ven un barco es volcarlos (Fortes, 2017). En el imaginario japonés los umibôzu son grandes y negras criaturas con ojos y, ocasionalmente, poseen boca, aunque en el caso de la película de Hayao Miyazaki no tienen. Se considera que estas criaturas en realidad son peces transformados, ya que cuando Ponyo alcanza la costa, va corriendo sobre peces gigantes hechos exclusivamente de agua. En esta escena se muestran aliados de Ponyo, pero en la realidad, son secuaces de su padre, Fujimoto, y son los causantes de los tsunamis en el pueblo de Sosuke.

Imagen 46. Umibôzu junto con Fujimoto en la película *Ponyo en el acantilado* (2008)



c) *Granmamare*

García (2019) pone de manifiesto que el nombre Granmamare posee raíces occidentales y significa “Diosa Madre” o “Gran Madre”. Fortes (2018) señala que Miyazaki no fue influenciado solo por una figura mitológica para la creación de este personaje, sino que se pueden apreciar diversas cualidades de diferentes deidades:

- *Tetis*. Hard (2008) especifica que junto con el dios Océano, tuvieron miles de hijos, entre los que estaban incluidos todos los ríos del mundo. Además, engendraron tres mil hijas denominadas Océánides. A lo largo de la historia, Tetis ha ejercido un importante papel como madre, debido a los innumerables hijos que tuvo que criar y por aguardar a Hera (hija de Rea) en su palacio oceánico. En el film de Miyazaki, Granmamare ejerce un rol importante como madre, al igual que Tetis, ya que además de ser madre de Ponyo, también tiene una gran cantidad de hijas más y viven en su palacio que se halla bajo el mar, con el fin de protegerlas.
- *Nereidas*. Hard (2008) puntualiza que, según Hesíodo, Nereo y la oceánide Dóride engendraron 50 hijas, a las cuales se las conoce como las ninfas del mar mediterráneo. La mayoría de sus nombres están referidos al mar y a la navegación: Nesea (Isla), Eulimina (Buen puerto), etc. Según Commelin (2017), son representadas como hermosas chicas jóvenes poseedoras de un largo cabello con perlas entrelazadas y una corona de corales. Por lo tanto, es oportuno considerar que Miyazaki modeló una parte de Granmamare pensando en las nereidas debido a que encima de su largo cabello posa una corona hecha con corales, y además, porque al igual que las nereidas, es una personificación del agua del mar.
- *Yema (n)ya*. Es una deidad procedente de África que se extendió con el tiempo por América Latina. Es representada como una bella joven de cabellos largos y vestida con una túnica blanca, además de llevar una tiara y collares. No solo es la diosa del mar, también simboliza la maternidad, puesto que es del agua de donde procedemos. Esta idea es reflejada en la película cuando Granmamare le dice a Fujimoto que no tema si su hija se convierte en espuma de mar, ya que todos procedemos de ahí.

Por último, durante el film también es identificada con la diosa *Kannon*. Este acontecimiento surge cuando el barco del padre de Sosuke está a punto de sumergirse entre las olas como consecuencia del tsunami. Pero justo en ese momento, aparece Granmamare y evita su hundimiento. Por este hecho, uno de los tripulantes del barco identifica a esa deidad con la diosa Kannon, la cual es una divinidad budista de la compasión y el agradecimiento (García, 2019)

Imagen 47. Granmamare junto con Fujimoto en la película *Ponyo en el acantilado* (2008)



*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

4.8. ANÁLISIS DE ARRIETY Y EL MUNDO DE LOS DIMINUTOS (2010)

DESCRIPCIÓN

- FICHA TÉCNICA

Tabla 12. Ficha técnica de *Arriety y el mundo de los diminutos* (2010)

ARRIETY Y EL MUNDO DE LOS DIMINUTOS	
TÍTULO ORIGINAL	Karigurashi no Arriety
TÍTULO EN INGLÉS	The Borrower Arriety
DIRECCIÓN	Hiromasa Yonehavirus
GUIÓN	Hayao Miyazaki
PRODUCTOR	Toshio Suzuki
DURACIÓN	94 minutos
CATEGORÍA	Largometraje de animación
RECAUDACIÓN	83.676.425 €
CARTEL	

- **SINOPSIS**

Shō está gravemente enfermo y dentro de unas semanas lo tienen que operar. Pero hasta entonces, el médico le ha recomendado que lleve una vida sin sobresaltos y tranquila. Por ese motivo, Shō se va a vivir a casa de su tía Sadako Maki. Sin embargo, esa relajación que requiere es alborotada por una familia de seres diminutos que viven debajo de las tablas del suelo y que se dedican a tomar prestados objetos humanos para poder sobrevivir. Anteriormente, Sadako había escuchado que existían estas criaturas porque su padre las vio en alguna ocasión, incluso les construyó una casa, pero nunca nadie volvió a saber de ellos.

Una mañana, mientras Shō se encontraba en el jardín, observó entre las hojas un ser diminuto, Arrietty. En ese instante, Arrietty se escondió corriendo, pues sus padres, Homily y Pod Clock, siempre le mencionan que los humanos no son de fiar y, por consiguiente, si alguna vez son vistos por alguno, deben buscarse otro hogar.

Debido a la imprudencia cometida por Arrietty, la familia se enfrenta a grandes amenazas. Pero gracias a la gran amistad que entabla con Shō, podrán superar las diversas adversidades que se le van presentando.

- **ORIGEN, INFLUENCIA Y RECORRIDO**

Según Fortes (2017), si se tradujera el título original al español, sería Arrietty, la que toma prestado o Arrietty, la usuaria, sin embargo, se optó por *Arrietty y el mundo de los diminutos*, haciendo así alusión a su tamaño y no a las acciones que desempeña dentro de la casa en la que habitan.

Por otro lado, hay que destacar que aunque Miyazaki es el guionista principal de esta película, contó con la colaboración de Keiko Miwa, quien participó anteriormente en el texto de *Cuentos de Terramar* (2006) junto con Gorô Miyazaki y más recientemente en la película de *Earwing y la bruja* (2020). Al parecer, Miyazaki comenzó a diseñar esta película en 2008 pero sin intención de estar al mando. Por ese motivo, Yonebayashi fue el encargado de dirigirla, convirtiéndose así en la persona más joven en desempeñar este papel en la compañía (Cavallaro, 2015). La propuesta de que Yonebayashi fuera el director vino de Suzuki. Esta idea quedó perplejo a Miyazaki, puesto que si se convertía en director, dejaría de contar con el servicio de Yonebayashi para sus propias películas, sin embargo, le pareció lo más acertado, dado que era el mejor animador de Ghibli.

Al igual que otras obras de Studio Ghibli, esta película procede de la influencia ejercida por la literatura infantil occidental, concretamente es una adaptación del cuento escrito por Mary Norton titulado *The Borrowers* (1952). Ghibli realizó numerosos cambios teniendo en cuenta el medio y el contexto cultural japonés, ya que la versión original es británica. El cuento de Mary narra la historia de una familia compuesta por seres diminutos que viven en secreto en una casa humana cerca de Leighton Buzzard, Inglaterra, sin embargo, en la versión de Ghibli se sitúa en Koganei, donde predomina la presencia de bosques y arroyos (Butler, 2019).

Uno de los aspectos más característicos de este film son las imágenes tan bellas que muestran Yonebayashi y su equipo del entorno en el que se desenvuelve la historia: las gotas de agua apoyadas sobre las hojas, el polvo en los lugares más recónditos de la casa, etc. A pesar de la meticulosa descripción que realizan de los escenarios, no descuidan a sus personajes, ya que dedicaron una gran parte del tiempo a lograr el físico y el porte apropiado para cada uno de ellos (Cavallaro, 2015).

La historia tiene un tono más sentimental que otras películas de la compañía, ya que narra las aventuras de una niña que se enfrenta a una nueva vida incierta y obligada a abandonar el hogar que ha conocido. Miyazaki en 2012 comentó que la intención del film era ofrecer consuelo a todas aquellas personas que viven en situaciones similares debido a estos tiempos caóticos e inseguros (Hairston, 2015), producto de la sociedad de consumo actual. Por ese motivo, Takahata y Miyazaki tomaron la decisión de que se llevase a la gran pantalla una adaptación que habían pensado 40 años antes.

ELEMENTOS MITOLÓGICOS

- SÍMBOLOS DE LA NATURALEZA

Una de las diferencias más notorias entre la historia original y la de Ghibli está en relación con la naturaleza. Gutiérrez (2017) lo resume en el siguiente párrafo:

Unlike Norton's novel, in which Arrietty is kept separate from nature, the film introduces her as a part of nature. Scenes of Arrietty among flowers, of her silhouette on a leaf, and of her garden room form intertextual links with folklore of "Little people" and the fairy tale Thumbelina (1835) so that it appears as if she was born from nature. In the novel, her room is a Cuban cigar box, which reflects the upper class aspirations of her bedspread has pictures of fruits, the bookcase is

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

engraved with leaves and flowers, and her door and indoor plants share the same shade of green.⁴² (p. 133)

Imagen 48. La habitación de Arrietty en la película de *Arrietty y el mundo de los diminutos* (2010).



Al final de la película (01:32:23), justo cuando Arrietty va en busca de un nuevo hogar con su familia, se encuentra en el trayecto una carpa. A simple vista puede parecer que no tiene valor, sin embargo, esta especie tiene un gran peso simbólico en la cultura japonesa y china. Dentro del grupo de las carpas, se pueden hallar diferentes clases, sin embargo, la más popularizada en oriente es el pez *Koi*. Esta fama otorgada al koi es producto de una leyenda que narra la travesía de un grupo de peces por el río Amarillo, pero durante el trayecto se encuentran con un obstáculo, una gran cascada. A pesar de la dificultad, algunos koi se quedaron intentando alcanzar la cima, pero no fue hasta cien años después que uno de ellos lo logró. Como premio por todo el esfuerzo realizado, se convirtió en un dragón de oro brillante. Desde entonces, el pez koi es símbolo de superación de las adversidades. En el film se puede apreciar este significado, ya que

⁴² A diferencia de la novela de Norton, en la que Arrietty se mantiene separada de la naturaleza, la película la presenta como parte de la naturaleza. Escenas de Arrietty entre flores, su silueta sobre una hoja y su cuarto de jardín forman una conexión intertextual con el folklore de la “gente pequeña” y el cuento de hadas de *Thumbelina* (1835) de modo que parece como si hubiera nacido de la naturaleza. En la novela, su habitación es una caja de puros cubanos, que refleja las aspiraciones de clase alta de su madre, Homily. En el anime, sus posesiones coinciden con el tema del jardín: su edredón tiene dibujos de frutas, la librería está decorada con hojas y flores, y su puerta y las plantas de interior comparten el mismo tono de verde.

Arrietty y su familia logran hacer frente a los obstáculos que se encontraron en la casa de Shō y la vida les otorga una segunda oportunidad. Por otro lado, también puede ser una representación de la buena suerte, ya que en líneas generales, las carpas son símbolo de buenos presagios. Este emblema también es otorgado a través de otra leyenda antigua. Durante la dinastía Shang, Jiang consigue pescar una carpa, pero para su sorpresa, contiene un mensaje dentro de la tripa hacia él, donde se anunciaba que le ofrecerían en el futuro un buen cargo laboral. A los pocos años, la profecía se cumplió. Si se extrapola a la película, puede ser símbolo de que a pesar de todos los obstáculos que se encuentren por el camino Arrietty y su familia, podrán encontrar siempre un hogar.

Imagen 49. Carpa en el río en la película de *Arrietty y el mundo de los diminutos* (2010).



- CRIATURAS MITOLÓGICAS

a) *Duendes*

A pesar de la aclaración que aparece en la tapa trasera del libro de Norton, donde hace énfasis en la idea de que los incursores no son duendes, sino que “son seres humanos pequeñísimos y muy reales, como son reales sus miedos, sus alegrías, sus triunfos y sus amores”, se puede apreciar una notoria influencia de estos númenes. A lo mejor, Norton quiere dar a entender que no son seres mágicos producto de la fantasía como se suelen categorizar los duendes, sino que son reales a pesar de tu tamaño, pues al fin y al cabo, muchos animales viven experiencias similares a esas criaturas, como por ejemplo el hecho de ser expulsados de su hábitat por culpa del trato recibido por los humanos.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Imagen 50. Los incursores huyendo en la película de *Arrietty y el mundo de los diminutos* (2010).



La similitud entre estos pequeños incursores y los duendes no solo es por su diminuto tamaño, ya que se pueden observar numerosas características típicas de los duendes mencionadas por Canales y Callejo (1994):

- Son criaturas invisibles para el ser humano, sin embargo, pueden ser vistas por algunos niños y animales, como gatos y perros. En el caso de la película, Arrietty es observada principalmente por Shō y el gato que habita en la casa, aunque al final de la película se puede visualizar una excepción, ya que la madre de Arrietty es atrapada por Haru, la asistente de Sadako.
- Suelen tener apego a determinados lugares, especialmente a las casas de los humanos de zonas rurales, ya que evitan la contaminación y el ruido de las ciudades. Esta singularidad se cumple en la familia de Arrietty, puesto que la casa escogida como su hogar es la de Sadoko, vivienda que se caracteriza por sus enormes espacios verdes llenos de plantas, árboles, flores e insectos.
- Están dotados de una enorme sensibilidad, lo que hace que desarrollen simpatía u odio hacia las personas que viven en el lugar que han escogido como hogar. En el caso de Arrietty, ella siente una gran pasión hacia Shō, sin embargo, sus padres experimentan miedo hacia todo tipo de humano.
- Se manifiestan principalmente al anochecer, pues es cuando realizan sus incursiones. Son seres que les gusta la diversión, por eso disfrutan realizando travesuras por toda la casa. Este rasgo es omitido durante la película, no obstante, se puede observar con las ganas que realizan Pod

Clock y Arrietty esas expediciones, pues para ellos, a pesar de los peligros a los que se enfrentan, es divertido. Algo que si se puede apreciar en el film es que el lugar favorito para realizar esas incursiones es la cocina, debido a la cantidad de comida que hay concentrada en ese espacio.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

4.9. ANÁLISIS DE EL CUENTO DE LA PRINCESA KAGUYA (2013)

DESCRIPCIÓN

- FICHA TÉCNICA

Tabla 13. Ficha técnica de *El cuento de la princesa Kaguya* (2013)

EL CUENTO DE LA PRINCESA KAGUYA	
TÍTULO ORIGINAL	Kaguya-hime no Monogatari
TÍTULO EN INGLÉS	The tale of the princess Kaguya
DIRECCIÓN	Isao Takahata
GUIÓN	Isao Takahata
PRODUCTOR	Yoshiaki Nishimura, Seiichirô Ujiie y Geoffrey Wexler
DURACIÓN	137 minutos
CATEGORÍA	Largometraje de animación
RECAUDACIÓN	22.000.000 € (aproximadamente)
CARTEL	

- **SINOPSIS**

Una mañana un cortador de bambú se disponía a ir al bosque a recolectar su cosecha. De repente, observa cómo uno de los troncos brilla y, finalmente, decide cortarlo para ver qué hay dentro de él. Para su sorpresa, se encuentra a una pequeña criatura celestial. El hombre y su pareja deciden quedarse con el bebé, pero se percatan de que no es una niña cualquiera, pues crece a una velocidad vertiginosa, ya que en solo 3 meses, la princesa se convierte en una hermosa joven.

Un día, el padre se percató que el destino de su hija era ser parte de la nobleza, puesto que a veces se encontraba tesoros extraordinarios e inusuales dentro de los tallos de bambú, como por ejemplo oro, telas preciosas, etc. Por ello, decidió que la familia se trasladaría a vivir a la capital. Esta iniciativa no agradó a la princesa, ya que adoraba estar en contacto con la naturaleza y rodeada de sus amigos. A pesar de ello, tuvo que obedecer las órdenes de su padre.

Con el oro que se halló dentro del bambú compraron un enorme palacio, con el fin de que la joven se criara acorde a su linaje, además, pagó para que se le asignara un nombre de noble, Kaguya. Sin embargo, la princesa era un poco rebelde y, por consiguiente, su educación era un poco compleja. No obstante, a pesar de su actitud, atraerá a múltiples príncipes e incluso al propio emperador para casarse con ella, pero Kaguya no lo pondrá tan fácil y someterá a retos imposibles a sus pretendientes con tal de no contraer matrimonio con ningún hombre. Ahora bien, este no será el mayor desafío al que se enfrente la princesa.

- **ORIGEN, INFLUENCIA Y RECORRIDO**

La película está basada en una narración tradicional del folklore japonés titulada *Taketori Monogatari* – El cuento del cortador de bambú⁴³ –, que data del siglo X. Handland (2008) indica que pese a ser una obra anónima, su autor debía conocer con bastante exactitud la vida de la corte de Kyoto, además, la considera como parte de las narraciones mitológicas niponas aunque en su propio título sea clasificada como cuento. Esta idea ya fue señalada en su día por Propp (1998), quien recalcó que una de las fuentes

⁴³ Anexo 3. *El cortador de bambú y la doncella luna* (Hadland, 2008, pp.54-64), p. 292-302. Originalmente fue transcrita por Frederick Hadland Davis en 1913.

primarias principales de los relatos maravillosos son los mitos, incluso especifica que, formalmente, es complicado distinguirlas:

El relato maravilloso y el mito (en especial los de los pueblos anteriores a las castas) pueden en ocasiones coincidir tan perfectamente que en la etnología y en el folklor tales mitos se llaman con frecuencia cuentos. Existió incluso la moda de estos < cuentos primitivos > y hay numerosas recopilaciones tanto científicas como populares. Pero quien estudie no sólo los textos, sino también la función social de estos textos, acaba por considerar a la mayor parte como mitos y no como cuentos (p. 31).

Por otro lado, cabe señalar que, a pesar de su antigüedad, sigue siendo una de las narraciones más populares de la cultura nipona. Como indican Ojeda y Quintairos (2021):

La historia de Kaguya, la princesa de la luna, no ha pasado desapercibida desde sus orígenes y podemos atisbar su influencia en todo tipo de productos culturales, desde el cine o el cómic hasta los videojuegos, desde las narrativas propias de la era Heian (794-1185) hasta la recién estrenada era Reiwa (2019) (p. 266).

Entre todas las versiones que se han llevado a cabo en el anime, hay dos que reflejan de forma bastante fiel la historia original. Por un lado, *Hello Kitty* (1993)⁴⁴ de Shimizu y, por otro lado, *El cuento de la Princesa Kaguya* (2013) de Takahata. Además de la fidelidad del argumento, la interpretación de Takahata también sobresale debido a la influencia ejercida por la pintura tradicional acuarelada y con gruesos rasguños de carbón, que se usaba antiguamente en la elaboración de las imágenes de los pergaminos. No obstante, hay que añadir que la elección de este tipo de propuesta gráfica no fue elegida por azar, ya que Takahata consideró oportuno que el trazo del dibujo tenía que estar ligado íntimamente con la leyenda que se estaba contando, la cual es considerada como el texto japonés más antiguo del que se tiene constancia (Chavarriga, 2021). Por otro lado, Horta (2020) señala que Takahata mencionó en 2014 otro propósito de la elección de esta estética, quería que los espectadores pudieran completar a través de su

⁴⁴ La famosa Hello Kitty es quien encarna el rol de la princesa. Lo más característico de esta obra es el zoomorfismo de sus personajes que se mantiene durante toda la historia, sin embargo, refleja de principio a fin el cuento tradicional con una única omisión, no se hace mención al dato de que la princesa es inmortal, pues la narración concluye con la partida de Hello Kitty a la luna.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

imaginación los trazos que faltaban, con el fin de que no se centrasen en los detalles, sino en los sentimientos de los personajes y sus acciones. El ejemplo más claro para observar este efecto es cuando Kaguya sale corriendo del palacio tras escuchar comentarios despectivos hacia ella por parte de los invitados. Este acontecimiento hizo que se consolidase más su idea de que ese no era su lugar y le promovió las ganas de huir de allí (00:52:29). En una entrevista en 2015, Takahata comentó que para llegar a este resultado visual, se inspiró en Frederic Back, director canadiense de corto como *El hombre que plantaba árboles* (1987).

Imagen 51. Kaguya huyendo del palacio en *El cuento de la princesa Kaguya* (2013).



A pesar de ser la adaptación más fiel que se ha llevado a la gran pantalla, hay pequeñas discrepancias, como por ejemplo que Kaguya es quien decide qué objetos deben buscar sus pretendientes o la ausencia del personaje de Menowarawa, quien actúa como la doncella y amiga de la protagonista. Sin embargo, las dos disparidades más notorias están en relación al título y al final de la historia. En primer lugar, a diferencia de la narración original, en el título no se hace mención al cortador de bambú, pues el papel que ejerce es de mediador y el personaje principal es Kaguya. Ojeda y Quintairos (2021) consideran que el objetivo de la elección de que apareciera en el título original el cortador de bambú, se centra en no destripar el argumento, ya que la princesa es el elemento sorpresa de la historia. No obstante, debido a la fama que posee este cuento, es posible que la mayoría de los espectadores conocieran la trama antes de visualizarla y, por ese motivo, aparece en el título el nombre de Kaguya. En segundo lugar, otra diferencia significativa es que en la película la historia finaliza cuando la princesa vuelve a la Luna,

sin embargo, en la narración original, después de esta escena, el *mikado*⁴⁵ asciende a la montaña más grande de Suruga, por orden de Kaguya, con el fin de quemar un papel que le dio como símbolo del elixir de la vida. Desde entonces, esa montaña se la conoce con el nombre de *Fuji-yama* – que nunca muere–.

Desde la aceptación del proyecto hasta la presentación en la gran pantalla, pasaron ocho años. Esto es debido a que Takahata quería contratar a un número pequeño de empleados y no estaba preocupado por el tiempo, le importaba más la calidad. Se estimó que el fin de la película alcanzaría en torno a 2020. A Takahata no le suponía un problema, sin embargo, Nishimura, que era el productor de la película, no quería que se ralentizara tanto y finalmente la plantilla aumentó, haciendo posible su presentación en 2013 (Suzuki, 2023). A pesar de tener poco éxito comercial, fue muy elogiada por los expertos de cine, llegando a conseguir 7 premios y 19 nominaciones en festivales nacionales e internacionales (Nghia, 2019).

ELEMENTOS MITOLÓGICOS

- SÍMBOLOS DE LA NATURALEZA

Takahata dejó claro en numerosas ocasiones su posición sobre el anime actual. Nghia (2019) simplifica en el siguiente párrafo su postura:

He said that television anime was commercialized, less educational, just about the subject of robots, space wars, metamorphosis superheroes or frivolous love affairs. According to him, these topics are highly entertaining but do not help the child's soul find meaning in life. Because of that, he was determined to create a true world in animated films⁴⁶ (p. 101).

Por este motivo, Takahata quiso mostrar una naturaleza real, donde las hojas se mueven y se caen, las ardillas pasean entre los árboles, la rana croa, etc. Todo con el

⁴⁵ Término que se utilizaba para denominar al emperador. Actualmente se encuentra obsoleto.

⁴⁶ Él dijo que se comercializaba anime televisivo, menos educativo, solo sobre temas de robots, guerras espaciales, la metamorfosis de superhéroes o frívolos asuntos amorosos. Según él, estos temas son muy entretenidos pero no ayudan al alma del niño a encontrar el significado en la vida. Por este motivo, el decidió crear películas animadas con un mundo real.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

objetivo de inspirar a los niños y jóvenes, que serán los futuros adultos, a vivir conscientemente en armonía con el entorno natural y protegerlo.

Esta imagen de la naturaleza, además de concienciar a los niños sobre su importancia, también es una forma de reflexionar sobre todo aquello que se está perdiendo por culpa de la sociedad consumista en la que se vive. Esta idea se muestra cuando Kaguya se va a vivir a la ciudad para ser tratada como una princesa y ampliar así su riqueza. Sin embargo, ella no es feliz, pues al perder esa conexión con la naturaleza, se siente como un pájaro enjaulado. Esta nostalgia por aquello que se ha perdido se puede observar cuando Kaguya canta, ya que la letra de la canción⁴⁷ habla sobre el anhelo de sentir esa libertad que le transmite la naturaleza:

Plantas, insectos

Y hermosas aves,

Árboles con flores

Y los animales.

Yo necesito que me enseñen a sentir.

Si tú me echas de menos podría volver cerca de ti.

Esta conexión entre Kaguya y la naturaleza deriva del zen, pues consideran que el entrar en contacto con la naturaleza ayuda a evocar la serenidad del espíritu, de la mente y del cuerpo, pues como bien señala Tapia (2022) “El zen no tiene dioses ni nirvanas, ni seres celestiales ni demonios; en el zen solo hay seres humanos y su relación con el mundo que les rodea” (p.147).

Otro elemento que hace alusión al zen es el jardín que hay en el palacio. El budismo considera que uno es aquello que le rodea, por lo tanto, si se vive en una ciudad donde predomina el estrés y el ruido, el interior de la persona estará cargada también de esas vibraciones negativas. Sin embargo, Kaguya despeja esa niebla interior a través de su pequeño jardín, donde entra en contacto con la naturaleza. Por lo tanto, este rincón hace la función de un jardín zen en la cultura budista, pues aporta a Kaguya equilibrio, armonía y tranquilidad a su yo interior. No obstante, a pesar de compartir la misma

⁴⁷ Anexo 4. Canción de *El cuento de la princesa Kaguya* (2013), p. 303-304.

simbología, el jardín zen se aleja bastante de la imagen que representa Takahata, ya que destacan por la simplicidad, pues poseen solo arena, piedras y alguna pequeña zona verde producto del musgo o de un árbol. Sin embargo, Takahata prefirió representar la naturaleza en pleno esplendor, cargada de plantas e insectos.

Imagen 52. Kaguya en su jardín del palacio en *El cuento de la princesa Kaguya* (2013).



Pese a ser una película influenciada por valores budistas, también podemos encontrar elementos del sintoísmo. El jardín, además de estar habitado de vida terrenal como son los insectos y las plantas, también está poblado por otros seres, puesto que se pueden observar pequeñas viviendas, puentes e incluso una rueda hidráulica. Si uno se fija bien, la casa es similar a las hokoras, es decir, a las residencias de los kamis que se apreciaban en *El viaje de Chihiro*. Por consiguiente, Takahata nos da a entender la fuerza espiritual que posee este lugar a pesar de su reducido tamaño, ya que en él habitan pequeñas deidades.

Imagen 30. Hokora en el jardín del palacio en *El cuento de la princesa Kaguya* (2013)



Imagen 31. Rueda hidráulica en el jardín del palacio en *El cuento de la princesa Kaguya* (2013)



*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Imagen 53. Puente en el jardín del palacio en *El cuento de la princesa Kaguya* (2013).



Además de mostrar elementos típicos del folklore nipón, Takahata también hace alusión a festividades relacionadas con la naturaleza como es el *hanami* o la observación de las flores. Esta celebración comienza cuando los cerezos florecen y termina con la caída de los pétalos dos semanas después. Durante este período, las familias japonesas se reúnen bajo los cerezos para comer y beber. Gavirati (2020) explica que esta festividad tiene su origen en una creencia de las familias campesinas japonesas. Se pensaba que una deidad de la montaña bajaba para fertilizar los campos de arroz y avisaba a los humanos que era buen momento de sembrar arroz a través del florecimiento de los pétalos de los cerezos, conocidos como *sakura*. Para agradecer este acto a la deidad, los campesinos se reunían bajo estos árboles con comida y bebida como ofrenda. Sin embargo, en el período Heian (794-1185) la alta aristocracia se apodera de esta festividad, eclipsando así su origen rural y otorgándole un símbolo de alta cultura. No obstante, en la época Edo (1603-1868), alcanzó de nuevo todos los niveles sociales. Serrat (2010) afirma que hay otro significado de esta celebración, relacionado con el corto período que dura este acontecimiento. Concretamente, simboliza la fugacidad de la vida y lo importante que es disfrutar de estar vivos. Durante el film, esta escena se produce cuando Kaguya consigue librarse de sus pretendientes y le plantea a su familia irse a dar una vuelta fuera del palacio, concretamente en un monte lleno de cerezos en flor (01:13:35).

Imagen 54. Kaguya bajo un cerezo en flor en *El cuento de la princesa Kaguya* (2013).



- CRIATURAS MITOLÓGICAS

a) *La princesa Kaguya*

En la mayoría de las creencias ancestrales, la deidad de la luna suele ser representada por una mujer. La principal causa de esta unión entre mujer-luna es expuesta por Chung (2009):

De acuerdo con las creencias de los pueblos antiguos, la Luna era una presencia benéfica, cuya luz no sólo favorecía, sino que posibilitaba el crecimiento. Era la fuerza fertilizadora responsable de que las semillas germinaran, las plantas dieran fruto y los animales pudiesen concebir a sus vástagos. Se pensaba entonces, que la mujer debía tener idéntica naturaleza. (p. 7)

Esta asociación con la fertilidad y el crecimiento provoca que los imaginarios procedentes de la Luna no solo se asocien a la mujer, también a la naturaleza, como por ejemplo Atégina –antigua deidad de la Península Ibérica–, era diosa de la luna, de la primavera, de la fertilidad, de la naturaleza y de la curación. En el film de Takahata se puede observar esta característica, ya que Kaguya cambia y crece con las estaciones. Además, su propio nombre hace mención a esta conexión, pues significa según Hadland (2008): “precioso bambú delicado en el campo otoñal” (p.54).

A diferencia de otras deidades lunares, Takahata muestra una princesa con sentimientos y anhelo, es decir, una Kaguya humana a pesar de su procedencia mística,

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

ya que es inconformista, se enamora de su amigo de la infancia y le cuesta aceptar su destino, producto de su deseo de ser libre y vivir en la tierra con todos sus seres queridos.

Imagen 55. Representación de Kaguya en *El cuento de la princesa Kaguya* (2013).



Por último, mencionar que el personaje de Kaguya cumple uno de los siete principios de la estética zen que menciona Li (2018), el *shizen* (自然), que se traduce por naturaleza/naturalidad. Kaguya se siente conectada en todo momento con la naturaleza tanto emocionalmente como espiritualmente y cuanto más relacionado esté algo de su entorno con ella, más cómoda se sentirá. En la tradición japonesa se dice que los kimonos suelen tener temática floral para sentirse envuelta en la propia naturaleza y en el caso de Kaguya esta característica también se cumple, puesto que sus trajes poseen siempre flores.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

5. SEGUNDA PARTE. SENSIBILIZACIÓN HACIA LA NATURALEZA A TRAVÉS DE LA MITOLOGÍA PRESENTE EN LAS PELÍCULAS DE STUDIO GHIBLI

5.1. ACCIONES QUE ROMPEN EL EQUILIBRIO DE LA NATURALEZA

Desde los orígenes del planeta Tierra se producen diferentes ciclos y redes en los diversos ecosistemas con el fin de promover el equilibrio ecológico. Sin embargo, en los últimos siglos, esos ciclos están sufriendo numerosas perturbaciones por parte de las acciones del hombre, hasta tal punto que se está poniendo en peligro toda la biodiversidad, incluida la propia supervivencia del ser humano. Esto es causado por la imagen que tiene el propio ser humano de él mismo, pues considera que es superior al resto de los elementos que conforman la naturaleza y, por consiguiente, es dueño de todo ello. Sin embargo, ese ansia por dominar todo lo que se encuentra a su alrededor, provoca la pérdida de la armonía de la que goza la naturaleza. Este carácter consumista del ser humano es reflejado por el Sin cara en *El viaje de Chihiro*, ya que arrasa con todo lo que se encuentra a su paso sin preocuparse por los daños ocasionados por su actuación.

En ocasiones, el hombre no percibe la amenaza que suponen sus acciones, sino que considera que son beneficiosas para la naturaleza. Esta idea puede abordarse en el aula a través de la película de *Arrietty y el mundo de los diminutos*, ya que Sho arranca a la fuerza la cocina que poseían y en compensación pone una que es más lujosa y que fue creada por un antepasado suyo, sin embargo, los diminutos estaban felices con su antigua cocina y no les agradó este cambio. Por lo tanto, Sho actuó pensando que con esa acción los ayudaría y nunca les preguntó lo que verdaderamente ellos querían. Esta situación puede extrapolarse a la realidad, ya que el ser humano se considera el dueño de la naturaleza y, sin previamente escuchar y conectar con el medio ambiente, actúa según lo que cree mejor para ella, por ejemplo, la domesticación de los animales, pues se piensa que si se les pone una buena cama, una gran jaula y abundante comida, van a ser felices, sin embargo, puede ser que lo que necesitan realmente es estar en libertad.

Por lo tanto, el ser humano debe reflexionar previamente sobre las consecuencias de sus acciones. Además, no solo pueden ser perjudiciales para la naturaleza, también para el propio ser humano, como por ejemplo en *La princesa Mononoke* cuando Eboshi le corta la cabeza a Shishigami, que es la deidad del bosque. Cheng (2019) explica que se produce “el colapso de todo el mundo, tanto natural como humano, lo que enseña la importancia de reconciliar a los humanos con la naturaleza” (p. 37), es decir, muestra la necesidad de una convivencia sostenible entre naturaleza y ser humano, pues sino será perjudicial para todo ser vivo, terminando con toda vida presente en el planeta Tierra.

A continuación, a lo largo de este apartado se abordarán algunas acciones que rompen el equilibrio del medio ambiente y las consecuencias de estos actos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.

CONTAMINACIÓN

La contaminación ambiental consiste en la presencia de sustancias nocivas en los entornos naturales, suponiendo así un perjuicio para la vida. Las causas pueden ser de naturaleza biológica – la propia naturaleza tiene sus mecanismos para acabar con esta situación –, sin embargo, generalmente provienen de alguna actividad humana. Se pueden diferenciar diversos tipos de contaminación: atmosférica, hídrica, del suelo, lumínica, acústica, etc.

En *Nausicaä del Valle del Viento* (1984) se visualiza tres tipos de contaminación, algunas producidas por el ser humano y otras por la propia naturaleza como proceso de autoregeneración:

- *Contaminación del aire.* Cualquier persona que se aproxime o se introduzca en el mar de putrefacción debe llevar una mascarilla y no se puede desprender de ella en ningún momento. Para reflejar este malestar el viento sopla fuerte, es denso y va acompañado de polvo.
- *Contaminación del agua.* Durante la película se menciona la dificultad que se posee al intentar encontrar agua apta para el consumo humano. Solo se puede hallar bajo el bosque de putrefacción, que curiosamente es un lugar que desconocía el ser humano y, por consiguiente, no ha sido alterado por la mano del hombre/mujer.
- *Contaminación del suelo/tierra.* Cuando una zona está contagiada aparece una especie de telaraña o espora. Durante toda la película no se hace uso de ningún tipo de pesticida, utensilio que se utiliza en la actualidad para matar a todo tipo de gérmenes, al contrario, Nausicaä se percató que la contaminación producida por la propia naturaleza es un proceso de purificación y que debe ser respetada, puesto que la intención de esta es terminar con todos los elementos tóxicos aportados por el ser humano.

Imagen 56. Contaminación del suelo/tierra en *Nausicaä en el Valle del Viento* (1984)



El tipo de contaminación que más abunda tanto en *El Viaje de Chihiro* (2001) como en *Ponyo en el acantilado* (2008), en relación a las acciones del hombre es la del agua, además de las consecuencias que conllevan en la actualidad estos acontecimientos. Asimismo, hace alusión a posibles hechos que podrían ocasionar estas acciones en un futuro no muy lejano si no son cambiadas. Pero a pesar de la destrucción del medio ambiente producida por el hombre, también transmite una imagen esperanzadora, ya que los personajes tienden a cambiar el rumbo de las acciones negativas, protegiendo así esas zonas de agua dañadas de la Tierra. Este cambio en las acciones puede hacer tomar conciencia al niño sobre que, a pesar del futuro oscuro que nos depara, tenemos la posibilidad de transformar esos actos. En el film de *El viaje de Chihiro*, esa fuerte crítica a las acciones del hombre que provocan la contaminación o desaparición de las masas de agua de nuestro hogar, es decir, la Tierra, es mostrada a través de dos personajes: Dios Pestilente y Haku. Ambos tienen en común que representan dragones y simbolizan el agua, sin embargo, cada uno muestra una acción del hombre que produce el exterminio de los ríos:

- *Dios Pestilente*. Hace alusión a toda la basura que tira el hombre a los ríos, considerando estas masas de agua como grandes contenedores terrenales. A partir de este mito se puede abordar en el aula de primaria los actos humanos que pueden acabar contaminando cualquier río, principalmente las que más afecten al sector infantil, como puede ser tirar toallitas u otros productos por el váter, dejar a la orilla cualquier papel o plástico, los cuales acabarán dentro del río en cuanto suba el nivel del agua, tirar objetos que no veamos necesarios con el fin de librarnos de ellos, como quizás una pelota o una bicicleta, y verter productos que pueden ser dañinos, como por ejemplo los productos de limpieza. Además, también se puede aludir a las consecuencias que traería para los humanos el hecho de que esté

contaminada. Algunos ejemplos sería la imposibilidad de beber o cocinar con ella, ya que podrían caer enfermos, tampoco curarse las heridas, puesto que conseguirían infectárselas aún más, etc. Por último, cabe señalar que en la película se muestra que solo una humana puede bañar al Dios Pestilente y como Chihiro es la única que cumple esta condición, es ella quien se tiene que encargar de solucionar el problema (Jiménez y Rubio, 2015). Esto es debido a que las acciones del hombre son las que han corrompido el aspecto físico del Dios Pestilente, por lo tanto, es el propio humano el que tiene que arreglarlo. Por esta razón, la enseñanza que puede adquirir el alumnado sobre esta escena es el daño que producen nuestras acciones a los ríos, ya que nada de lo que se arroja acaba desapareciendo, a no ser que seamos nosotros mismos quienes las retiremos.

- *Haku*. Hace referencia directamente al exterminio de los ríos, en concreto a la invasión del agua producto de las modernas tecnologías, destruyendo así hábitats naturales (Reider, 2005). Principalmente hace hincapié en la contaminación del agua debido a la demanda creciente de la construcción de edificios en las zonas costeras, ocasionando vulnerabilidad en los suelos, además de la imposibilidad de las filtraciones de aguas fluviales cuando llueve producto de la pavimentación (ONU, 2016). En conclusión, la enseñanza que puede alcanzar el alumnado de primaria con esta escena es que, debido a la construcción masiva cerca de las masas de agua, hace que poco a poco se vayan debilitando, como por ejemplo el río Kohaku, consiguiendo que ya no parezca el mismo río como consecuencia de la gran contaminación que posee o directamente desaparezca, perdiendo así su identidad, tal y como le pasó a Haku. Por otro lado, también cabe señalar que dicha escasez de agua no solo es producto de la construcción de edificios al lado de los ríos, también de los sujetos que habitan en esas viviendas, debido al uso descontrolado del agua. Por consiguiente, también se puede tratar en el aula con esta escena las acciones que realizan los niños que pueden ocasionar un desaprovechamiento de dicho recurso.

En el caso de *Ponyo, en el acantilado* se vuelve a tratar la contaminación del agua, pero más concretamente del océano. Mientras que las profundidades se encuentran limpias, llenas de vida y de color, a medida que los personajes se acercan

a la orilla, se observa mayor cantidad de basura. Hay dos escenas claves donde se refleja este problema. En primer lugar, cuando Ponyo queda atrapada por una cantidad enorme de residuos humanos, entre los que se encuentran bolsas de plástico, botellas, latas, cajas, etc., que se amontonan en una red de pescar. En segundo lugar, cuando Fujimoto sale a la superficie en busca de su hija y se ve obstaculizado por diferentes vertidos procedentes de las fábricas y de los barcos. El malestar de Fujimoto lo exterioriza con la siguiente frase: “Agg... ¡Qué asco! ¡Pero que sucia está el agua!” (00:14:17).

Imagen 58. Ponyo atrapada en el frasco de cristal en el film de *Ponyo en el acantilado* (2008)



Imagen 57. Fujimoto entorpecido por numerosos vertidos humanos en *Ponyo en el acantilado* (2008)



En el film protagonizado por Ponyo no solo se refleja la contaminación del agua, también del suelo. Esta imagen es mostrada cuando Fujimoto sale a la superficie a buscar a su hija. A pesar de ser un hombre, debido al tiempo que ha pasado viviendo bajo el agua, le es complicado mantenerse estable si no se hidrata continuamente. Por ese motivo, se observa que lleva sobre sus hombros una máquina que expulsa agua cada vez que mueve una palanca (00:11:19). Sin embargo, cuando Lisa se percató de su presencia, se enfada, ya que cree que es un pesticida y que, por consiguiente, está arrojando veneno a la tierra. Actualmente es común el uso de los pesticidas a pesar de ser etiquetados como riesgos ambientales. Algunas de las consecuencias pueden ser que el veneno sea absorbido por las raíces de las diversas plantas que se encuentren en ese lugar, provocando que los productos que se consumen sean dañinos para todo aquel ser vivo que lo ingiera. También contamina el agua subterránea, ya que algunos pesticidas no son absorbidos por el suelo y se filtran con gran facilidad.

Imagen 59. Fujimono con su máquina de hidratación en el film de *Ponyo en el acantilado* (2008)



LA SUBIDA DEL NIVEL DEL MAR

Las acciones del ser humano sobre el medio ambiente conllevan el calentamiento de nuestro planeta. Ese aumento de temperatura provoca una subida del nivel del mar debido a que los glaciares y la nieve se derrite con mayor rapidez (Ministry of Environment, Government of Japan, 2010). Este contenido se puede abordar en el aula de primaria a través de la película de *Ponyo en el acantilado* (2008), ya que muestra cómo el equilibrio del mar es corrompido por los diversos actos desempeñados por las personas (Núñez, 2010). Esta alteración del equilibrio se desencadena cuando Sosuke saca a Ponyo del tarro de cristal y no la devuelve al agua, produciendo así una creciente subida del mar debido a que Fujimoto envía a los *umibôzu* a por su hija. Por esta razón, se dice que Ponyo es el reflejo de la leyenda contada sobre las ningyo. La única persona que sabe las consecuencias que conlleva esa alteración del equilibrio del mar es una anciana de la residencia y, por ese motivo, advierte a Sosuke de dicho peligro. Pero a pesar de los consejos de la mujer, Sosuke hace caso omiso y, en consecuencia, se produce un gran tsunami, lo cual es bastante peligroso para el ser humano, puesto que puede acabar con la vida de miles de personas.

Imagen 60. El nivel del mar comienza a subir en el pueblo de Sosuke en *Ponyo, en el acantilado* (2008)



A diferencia de otras escenas apocalípticas comúnmente visualizadas en Ghibli, esta no provoca ningún tipo de catástrofe, ya que el pueblo se encuentra sumergido pero sigue intacto. Esto no quiere decir que el ser humano y todo lo que crea tiene más fuerza que la propia naturaleza, sino que es la propia naturaleza quien concede una segunda oportunidad, pues verdaderamente tiene la energía suficiente como para arrasar con todo rastro de vida humana. Por lo tanto, el tsunami es mostrado durante el film como un toque de atención para que la humanidad recapacite y pueda comenzar de nuevo siendo consecuentes de sus actos.

EXTINCIÓN DE LOS SERES VIVOS

Las producciones de Ghibli quieren llegar a transmitir al público, infantil y adulto, que sus muertes son, en ocasiones, por culpa de la especie humana. Es cierto que los animales pueden extinguirse de manera natural, sin embargo, actualmente, el ser humano está acelerando el proceso de manera exponencial. Las dos películas que mejor muestran la capacidad destructiva del ser humano son *Pompoko* (1994) y *La princesa Mononoke* (1997). También se puede observar en *Arrietty y el mundo de los diminutos* (2010) pero con menor dureza en las imágenes.

La película de Takahata quiere hacer ver que el aumento y los avances del ser humano, simbolizan el declive de otras especies, puesto que arrasan con aquello que consideran su hogar, en este caso, el bosque. A pesar de ello, los tanukis intentan

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

amoldarse a las modificaciones que sufre su entorno a través de la metamorfosis, sin embargo, no todos logran sobrevivir, solo aquellos que son capaces de adaptarse. En definitiva, acaba siendo una lucha desesperada por la supervivencia. Esta situación que se refleja no es ficticia, ya que más de 5.000 especies están en peligro de extinción y la gran mayoría es por culpa de los actos del ser humano como la contaminación, la deforestación, el aumento de la población, etc. Sin embargo, otras ya han sufrido estas consecuencias, como es el caso de la foca monje del Caribe y el rinoceronte negro de África.

En *La princesa Mononoke* no se habla tan explícitamente de la extinción de los seres vivos como en *Pompoko*, sin embargo, si aluden a la culpa que posee los seres humanos en la muerte de dos animales: Okoto y Mora. En primer lugar, durante la película cuentan que Okoto falleció por una terrible maldición que le convirtió en *tatarigami*, pero cabe señalar que, según Narbona (2016), para que un ser sufra esa maldición, tiene que estar malherido. En el caso de Okoto, este requisito se cumple, ya que fue desatada esta mutación tras recibir un disparo de alguna de las armas de Lady Eboshi o de los habitantes de la Ciudad de Hierro. Pero esto por sí solo no fue lo único que produjo la maldición, también la ira acumulada que disponía por todas las atrocidades que estaba cometiendo el ser humano con el entorno, es decir, con su hogar. En segundo lugar, la herida de la loba no fue desencadenada por una maldición, pero si por una bala de un ser humano. En definitiva, en ambas escenas el elemento que provoca el fallecimiento o malestar es a través de las armas humanas. Esto puede ser una crítica a la caza ilegal y la sobreexplotación de algunas especies, lo cual se ha vuelto una de las primeras causas que hace peligrar la supervivencia de los animales.

Imagen 61. Moro herida por un arma humana en *La princesa Mononoke* (1997)



Por último, en *Arrietty y el mundo de los diminutos*, la familia de Arrietty representa a una especie en peligro de extinción, cuya mayor amenaza es el ser humano. Por ese motivo, los padres advierten a la protagonista que si alguna vez es vista por un humano, deben cambiar de hogar, pues no pararán de buscarlos hasta cazarlos y tener el control sobre ellos.

En las tres películas se muestra la mentalidad territorial que posee el ser humano, considerándose a sí mismo como el dueño del entorno y con capacidad suficiente para moldearlo a su antojo, sin tener en cuenta toda la vida que arrasa por su camino. Para que esto cambie, los seres humanos tienen que intentar conectar con la naturaleza y darse cuenta de que el ecosistema no tiene jerarquías, ya que todo rol desempeñado es importante para que se consiga el equilibrio y sea posible la vida. Un ejemplo de ello se puede observar en *El viaje de Chihiro*, pues aunque no tenga como principal temática la extinción de los seres vivos, también refleja que todo elemento que conforma el medio ambiente es importante. Este mensaje es transmitido a través de Kamaji, dado que a pesar de estar en el sótano de la casa de baños, su papel repercute con creces en el funcionamiento del establecimiento. Por ese motivo, la elección de su apariencia híbrida de humano-araña no es por azar, pues refleja que hasta la función que desempeña un ser vivo tan pequeño, repercute en el mantenimiento del equilibrio de nuestro entorno. En definitiva, las películas de Ghibli promueven la enseñanza de que la única solución para este mal es que el ser humano consiga el desarrollo pero de forma sostenible, es decir, escuchando a la propia naturaleza, pues todo elemento que la conforma es necesario para el mantenimiento de la armonía.

DEFORESTACIÓN

En *La princesa Mononoke*, los aldeanos que habitan en la Ciudad de Hierro talan los árboles con el fin de sacar el mineral de las montañas. Eboshi le comenta a Ashitaka que ellos son conscientes de que cada vez que cortan los árboles, las criaturas que habitan en el bosque se debilitan, pero es la única forma que tienen para conseguir esos minerales y así lograr el desarrollo del ser humano (01:13:34). Sin embargo, no son conscientes de que la deforestación puede acarrear peligro para la vida humana. Este hecho es reflejado en la película cuando cortan la cabeza a Shishigami, ya que al ser la representación del bosque, simboliza que no solo decapitan a esa deidad, sino a todos los árboles que habitan en el bosque, cosa que es perjudicial para todo tipo de vida. Por ese motivo, a través de este film se puede enseñar a los alumnos que, en vez de hacerse dueña Eboshi del bosque,

que era su principal objetivo para tener a su disposición todos los recursos que necesitase, la muerte de la naturaleza lleva consigo también la muerte de la vida humana. No obstante, la deforestación no solo conlleva terribles consecuencias para el ser humano, también para el resto de los animales como muestra la película de *Pompoko*. La reproducción del film puede ayudar al alumnado a percibir los efectos negativos en otros seres vivos que implica la tala de los árboles:

- Los tanukis pierden el lugar que reconocían como hogar durante siglos, lo que conlleva a la migración o a la adaptación al nuevo entorno. Sin embargo, debido a la dificultad de algunos tanukis en amoldarse al nuevo estilo de vida, corren un mayor riesgo de morir.
- A causa de la deforestación, la demografía cambia. Este hecho es peligroso ya que los animales, en este caso los tanukis, se desorientan, puesto que recuerdan el terreno como era anteriormente. Una escena que demuestra esta consecuencia es cuando un grupo de tanukis cruzan la carretera pensando que van a encontrar alimento, pero, finalmente, son arrollados por los coches que pasan por ella.

Además de mostrar las terribles consecuencias que suponen este acto para el ser humano, también hay escenas donde se manifiesta los sentimientos de los propios árboles. Un ejemplo es en la película de *La princesa Mononoke*, concretamente la frase que le dice la loba a Ashitaka: “Los árboles gritan de dolor al morir, pero tú no puedes oírlos. Desde aquí escucho la agonía del bosque” (01:20:13). Esta escena quiere enseñar que a pesar de que un árbol no pueda hablar y expresar sus sentimientos, también los posee. Científicamente, esto no es cierto, ya que las plantas no disponen de sistema nervioso, sin embargo, si pueden percibir los estímulos negativos y reaccionar ante ellos.

SOBREEXPLOTACIÓN Y MALA GESTIÓN DE LOS RECURSOS

Como bien señala (Lioi, 2010), en el Castillo en el Cielo conviven en armonía la tecnología y la naturaleza hasta que el ser humano regresa, pues sus actos son violentos. Es curioso que generalmente se le otorgue la destrucción a la tecnología, sin embargo, como se observa en la película de Miyazaki, la inteligencia artificial es benévola en ausencia del ser humano. Incluso la tecnología actúa como “compañera y guardiana” de la naturaleza. Este acontecimiento se refleja cuando Pazu y Sheeta aterrizan en la isla, en

ese instante, un robot gigante se les acerca, coge el planeador donde viajaban ambos jóvenes y lo levanta suavemente para liberar a un nido de pájaros que había debajo.

Imagen 62. Nido que salva un robot en Laputa en *El castillo en el cielo* (1986)



Sin embargo, minutos antes se puede observar como un robot con las mismas características pero fuera de la isla, concretamente en la fortaleza de Muska, actúa con violencia. Esto es debido al mal uso que a veces se realiza de la tecnología cuando cae en las manos equivocadas. Esta idea sobre la película de Miyazaki es remarcada por McCarthy (1999):

Skepticism about science and technology as tools of progress is often inferred from the way in which increasing levels of technological control equate with increasing levels of violence, greed and injustice in his work; yet this is not a comment on technology but on man's inability to use it wisely⁴⁸ (p. 95).

Por lo tanto, esta escena refuerza más la idea de que cuanto mayor control quiera ejercer el ser humano, mayor destrucción habrá, puesto que, como indica Roll (2021), el estatus moral de los objetos está determinado por el uso que se haga de ellos.

⁴⁸ El escepticismo acerca de la ciencia y la tecnología como herramientas de progreso a menudo se deduce en la forma en que los niveles crecientes de control tecnológico se equiparan con niveles crecientes de violencia, codicia e injusticia en su trabajo; sin embargo, este no es un comentario sobre la tecnología sino sobre la incapacidad del hombre para usarla sabiamente.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

En la película la propia protagonista, Sheeta, reflexiona sobre toda esa violencia ejercida por el ser humano y llega a la conclusión de que da igual todos los recursos que se posean, pues si no se respeta nuestro hogar, la Tierra, acabará desapareciendo todo, incluso la vida humana:

Ahora entiendo mucho mejor por qué Laputa fue destruida. En el valle (...) existe una canción que dice “planta tus raíces en la tierra y vive con el viento, abona las semillas en verano y canta con los pájaros en primavera”, por muchas armas que poseas, por muchos robot que tengas a tu servicio ... ¡No puedes vivir apartado de la tierra! (01:52:55)

Imagen 63. Un robot incendia la fortaleza de Muska en *El castillo en el cielo* (1986)



5.2.CUALIDADES DE LA NATURALEZA

Otro apartado esencial para que el alumnado adquiriera esta sensibilización hacia el resto de los componentes de la naturaleza es hacerles comprender las múltiples cualidades que poseen. Debido al desconocimiento que le suponía para las civilizaciones de antaño el origen de estas cualidades, comenzaron a crear un imaginario colectivo con el fin de acuñarles todos estos misterios que provenían de su entorno. En las producciones de Ghibli recuperan estas creencias y las introducen como parte del mundo real. Concretamente, se pueden analizar con bastante facilidad tres cualidades positivas procedentes del medio ambiente:

- *La naturaleza con vida propia.* Todos los componentes que conforman la naturaleza tienen vida, desde una flor hasta el propio ser humano. Esta idea estaba muy presente en las generaciones pasadas a través de todos esos nùmenes, sin embargo, en la actualidad, a veces el hombre se olvida y realiza acciones que perjudican esta cualidad de la naturaleza. Dentro del amplio abanico de las películas de Studio Ghibli, esta propiedad se observa principalmente en *El viaje de Chihiro, Pompoko, La princesa Mononoke* y *Ponyo, en el acantilado*.
- *La naturaleza como fuente de vida.* Los mitos antiguos de toda cultura, ya sea japonesa, egipcia, griega, etc., reconocen la importancia que tiene la naturaleza para nuestros orìgenes y especialmente para nuestra vida. Esta idea queda reflejada en el cine de Ghibli, principalmente en los films dirigidos por Hayao Miyazaki: *El viaje de Chihiro, Ponyo, en el acantilado* y *La princesa Mononoke*.
- *La naturaleza curativa.* Desde la antigüedad, la naturaleza ha aportado múltiples elementos que benefician a la salud física como por ejemplo plantas medicinales, agua limpia, alimentación, etc. Pero también ha proporcionado ganancias psicológicas como la reducción de estrés, la mejora del funcionamiento cognitivo y mayor control de las emociones. Las películas donde mejor se ven reflejados estos poderes curativos de la naturaleza son en *Nausicaä del Valle del Viento, La princesa Mononoke, El viaje de Chihiro, Ponyo, en el acantilado, Arrietty y el mundo de los diminutos* y *La princesa Kaguya*.

- *La naturaleza protectora.* A veces solo es necesario volver a conectar con el medio ambiente para establecer la paz y tranquilidad en nuestro interior, por ese motivo, inconscientemente el ser humano siente la naturaleza como un refugio tanto físico como mental. Esta faceta puede observarse en *Nausicaä del Valle del Viento*, *La princesa Mononoke*, *Mi vecino Totoro*, *Ponyo*, *en el acantilado* y *La princesa Kaguya*.

LA NATURALEZA CON VIDA PROPIA

En la actualidad, a veces se olvida que la naturaleza no tiene dueño y que tiene vida al igual que el ser humano. Para hacer refrescar esta idea, en múltiples ocasiones, Ghibli muestra a los animales con capacidad para hablar como los humanos. Según Santa (2014), esta idea proviene tanto del sintoísmo como del budismo. En primer lugar, el shinto considera que todo animal posee alma y, en segundo lugar, el budismo cree que toda vida merece ser honrada.

Los animales que demuestran esta cualidad pueden dividirse en dos:

- *Metamorfosis animal-humano.* Durante las películas se pueden visualizar como humanos, pero también como animales. Dependiendo del personaje, algunas transformaciones son por voluntad propia, como por ejemplo la de Ponyo que pasa de ser pez a ser humana. Con esta metamorfosis se intenta presentar el valor de la vida de los animales, ya que Sosuke acepta a Ponyo tanto su versión humana como su versión en forma de pez, sin considerar que una forma sea superior a la otra. Sin embargo, otras están ocasionadas por las acciones impropias del propio personaje, como por ejemplo Yubaba en cuervo o los padres de Chihiro en cerdos.
- *Metamorfosis animal-divinidad.* Se muestran durante todo el film como animales, pero se pueden percibir rasgos humanos, como por ejemplo la vestimenta y la posesión del habla y la conciencia. Donde más se percibe esta metamorfosis es en los tanukis y los zorros de *Pompoko* (1994), sin embargo, también se observa en los zorros y jabalíes de *La princesa Mononoke* (1997).

Retomando el parecer de Santa (2014), la intención de Ghibli promoviendo esta imagen de los animales no es otra que mostrarlos como seres vivos, pues consideran que la modernización ha llevado consigo a la descreencia religiosa, provocando así que cada

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

vez se muestren como seres más inertes, que están hechos para el consumo y la satisfacción del ser humano. Esto mismo podría aplicarse a más elementos de la naturaleza, como los ríos, los mares, los árboles e incluso una simple mota de polvo como los Susuwatari en *Mi vecino Totoro* y *El viaje de Chihiro*. A continuación, se analizan algunos ejemplos de Ghibli.

El agua con vida propia

Entre todos los films de la compañía, *El viaje de Chihiro* y *Ponyo*, en el acantilado son las que mejor muestran esta cualidad del agua. En primer lugar, en la película protagonizada por Chihiro, este animismo de agua es presentado por medio de dos personajes, Haku y dios pestilentes, ya que ambos son la reencarnación de dos ríos. Entre las múltiples cualidades humanas que muestran ambos seres, como la capacidad de hablar, cabe destacar que son criaturas emocionalmente activos, es decir, que poseen sentimientos. Por ejemplo, por un lado, Haku sufre por no recordar quién es, además, siente una gran admiración por Chihiro y, por otro lado, el dios pestilente muestra sufrimiento debido a su suciedad y cuando la niña le ayuda a eclipsar ese dolor a través del baño, manifiesta alegría y tranquilidad.

En segundo lugar, en la película protagonizada por Ponyo. Los encargados de reencarnar al agua son la propia Ponyo y sus hermanas, Granmamare y los umibôzu. Según Fortes (2018), es el film que mejor refleja la conciencia de que el agua tiene vida propia. Señala que todo el océano puede considerarse como un santuario sintoísta, cuya principal deidad es el agua y que es capaz de manifestarse en diversas formas como olas, peces, diosas, etc. En relación a esta idea, un claro ejemplo son las hermanas de Ponyo, ya que aunque sean peces, pueden metamorfosearse como luz y agua. Esta transformación puede observarse cuando se convierten en olas para ayudar a Ponyo a alcanzar la ciudad de Sosuke.

El bosque con vida propia

El ejemplo más claro se puede observar en la película de *La princesa Mononoke* a través del caminante nocturno/ Shishigami, ya que encarna al propio bosque y a la naturaleza en general en el cuerpo de un dios ciervo. Además, a través de este dios, puede trabajarse en el aula que la naturaleza está en constante cambio, concretamente cuando Ashitaka le intenta aclarar a San la transformación que sufre Shishigami tras la pérdida de su cabeza: “no, él es la vida, no está muerto San, está aquí ahora, intentando decirnos

algo, nos está diciendo que vivamos” (02:07:10). Por consiguiente, Ashitaka hace mención a que el espíritu del bosque no ha muerto, solo ha cambiado su forma, haciendo así alusión a la ley de Lavoisier: “la materia no se crea ni se destruye, solo se transforma”.

Los kodamas son otros númenes que reflejan esta cualidad del bosque, ya que representan el propio alma de los árboles. La unión entre estos kamis y los árboles es percibida por el propio Ashikata, ya que en su primer encuentro con los kodama menciona que el hecho de que haya tanta cantidad de kodamas, es señal de que el bosque está sano. Sin embargo, cuando los árboles son destruidos por culpa del daño humano producido a Shishigami, comienzan a desaparecer los kodamas como símbolo de que el bosque está enfermo.

Por otro lado, esta imagen también es trabajada en *Mi vecino Totoro*. Cabe resaltar una frase dicha por Takahata en *The Fireworks of Eros* y que menciona Suzuki (2023):

La popularidad de Totoro ha dado lugar a totoros no solo en Tokorozawa, sino en bosques por todo Japón. Totoro vive en los corazones de todos los niños de todo Japón, y cuando ven árboles ahora, sienten a Totoro escondido en ellos. Y esto es algo verdaderamente maravilloso y, en efecto, extraño (p. 105).

Esta representación que los niños generan en su imaginación, les ayuda a empatizar más con los árboles que se encuentran en su entorno y a entender que en ellos también se alberga una vida aunque no se pueda percibir a simple vista y que, por consiguiente, deben ser tratados con respeto.

LA NATURALEZA COMO FUENTE DE VIDA

La naturaleza no solo tiene vida propia, sino que otorga vida a todo lo que hay a su alrededor.

El agua como fuente de vida

Uno de los ejemplos más claros de esta cualidad es reflejado en *El viaje de Chihiro* (2001), la vida surge una vez que aparece el agua. Esta idea es mostrada cuando Chihiro llega a la aldea con sus padres, ya que en un principio está completamente abandonada y lo único que hay son varios puestos de comida sin personal ni clientes, pero una vez que anochece y vuelve a surgir el agua del río, las luces de los locales se encienden y comienzan a despertarse los espíritus, dando vida a dicha aldea. Además, al otro lado del río, la casa de baños abre sus puertas y recibe numerosos dioses como clientes. Esta

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

escena puede ayudar a los alumnos de primaria a entender que sin ese elemento que nos ofrece la naturaleza, la vida humana sería inimaginable. Por ello, a lo largo de la historia, toda civilización se ha asentado en lugares donde este recurso estuviera presente, ya sea al margen de un río o cerca de algún lago, océano o mar.

Imagen 64. La aldea antes y después de que el agua comenzara a surgir en *El viaje de Chihiro* (2001).



Por otro lado, en la película de *Ponyo en el acantilado* (2008), dicha cualidad se puede observar al final de la película, cuando Ponyo se convierte en persona. Para realizar esta transformación, la protagonista es introducida dentro de una bola de agua – similar a un útero –, simbolizando así la necesidad de este elemento en la creación de la vida humana. Esta escena pone de nuevo de relieve la idea señalada anteriormente sobre que sin la existencia de este elemento, sería impensable la vida para el hombre.

Imagen 65. Ponyo dentro de la bola de agua en *Ponyo, en el acantilado* (2008)



Otra escena donde se percibe esa cualidad es cuando, debido a la fuerza del tsunami, Ponyo abre la puerta donde está el pozo y las pócimas guardadas por su padre (00:37:47). El hecho de que se mezcle con el agua provoca que comiencen a aparecer especies de animales que llevan extinguidos hace cientos, miles e incluso millones de años. Esto es debido a que Fujimoto es un hechicero/científico que se dedica a hallar la

fórmula perfecta para volver al estado original la tierra y el océano, con el único fin de disolver todo el veneno derrochado por el ser humano – la contaminación –.

Imagen 66. El origen de la vida en el laboratorio de Fujimoto en *Ponyo, en el acantilado* (2008)



El bosque como fuente de vida

En *La Princesa Mononoke* (1997) hay numerosas escenas que muestran esta cualidad del bosque, concretamente cuando aparece Shishigami, ya que es un dios de la vida y, por consiguiente, también de la fertilidad. Esta habilidad se manifiesta cuando comienza a brotar flora bajo sus pies por cada paso que da. Pero el ciclo de la vida no solo entraña el nacimiento, también la muerte, por ese motivo, aunque parezca contradictorio, el caminante nocturno también es asociado con esta parte del ciclo de la vida. Por esta razón, cuando le corta Eboshi la cabeza a Shishigami, se produce el colapso de todo el mundo, tanto humano como en el resto de la naturaleza y comienza a marchitarse todo el entorno.

Imagen 67. Shishigami dotando de vida el suelo mientras anda en *La Princesa Mononoke* (1997)



Por otro lado, en *Mi Vecino Totoro* también puede observarse esa imagen del bosque como fuente de vida. Mei y Satsuki plantaron unas semillas, pero ni crecían ni florecían. Días más tardes, observan que Totoro, junto con otros seres, realizan una danza ceremonial alrededor de la plantación. Una vez que se unen las niñas, comienzan a brotar entre los dedos de los pies ramas que aumentan su tamaño por segundo. Por consiguiente, es el propio Totoro, que representa el espíritu del bosque, quien logra que el huerto se llene de vida, pero no lo hace solo, tiene la ayuda de otras criaturas del bosque, además de ambas niñas, cuya colaboración tampoco pasa desapercibida, pues a pesar de no ser Kamis, realizan la misma función debido a la pureza que envuelven a ambos personajes producto de su temprana edad.

LA NATURALEZA CURATIVA

Cuando un ser vivo se hace una herida, su propio cuerpo es capaz de regenerarse y, dependiendo del tamaño, la duración del proceso de curación puede variar. Esta acción puede ser desempeñada también por la propia naturaleza. En la película de *Nausicaä del Valle del Viento*, se observa que el mar de putrefacción tiene su propio proceso de purificación, ya que debajo de la tierra contaminada, se puede hallar un lugar virgen y puro. Nausicaä explica el proceso durante el film con las siguientes palabras: “Los árboles del mar de putrefacción crecieron para limpiar el mundo contaminado por los humanos. Absorben los gases tóxicos de la tierra y los convierten en preciosos cristales, para luego morir y convertirse en arena” (1:09:05). Mientras, el papel de los insectos no es terminar con los humanos que hay en la Tierra, sino proteger el mar de putrefacción para que pueda seguir realizando su misión. Sin embargo, actúan de forma violenta con las invasiones de los seres humanos ya que los ven como la principal amenaza, pues son los causantes de que el suelo esté contaminado. Esta visión de la naturaleza está relacionada con la teoría de Gaia expuesta por James Lovelock junto con Lynn Margulis en la década de los setenta. Ambos defendían que el planeta tenía la capacidad de regenerarse gracias a su estructura interna compuesta por el agua, los árboles, los insectos, etc., funcionando así como un gran organismo.

Mientras que en *Nausicaä* se plantea la autoregeneración de la naturaleza, en *La princesa Mononoke* (1997) y en *Ponyo, en el acantilado* (2008) se plantea los valores curativos que posee la naturaleza para sanar enfermedades y heridas físicas en el resto de los seres vivos. En el caso de *Ponyo, en el acantilado*, se centra exclusivamente en la cualidad curativa que dispone el agua. A través de las aguas purificadoras que posee el

océano, se puede curar todos los males físicos. Las escenas que muestran este hecho son cuando Ponyo le cura la herida a Sosuke y en el momento en el que las ancianas de la residencia viajan a las profundidades marinas, cuyo acto permite que dejen las sillas de ruedas y comienzan a caminar.

También se observa el poder regenerador y curativo del agua en *La princesa Mononoke*, concretamente cuando las heridas que posee Ashitaka se sanan milagrosamente tras introducirse en el lago que se encuentra en las profundidades del bosque. Pero no solo goza esa cualidad el agua, también el bosque, ya que cuando vuelve a estabilizarse todo el medio ambiente con la recuperación de Shishigami de su cabeza, como agradecimiento, el espíritu del bosque sana las heridas que poseían Ashitaka y Mononoke.

Por otro lado, en películas como *Arrietty y el mundo de los diminutos* (2010) y *El cuento de la princesa Kaguya* (2013) también se observa esta cualidad de la naturaleza pero desde otra perspectiva, ya que no muestra la naturaleza como cura de la enfermedad, pero sí como antídoto ante el malestar psicológico cuando se entra en contacto con ella. Por ejemplo, la felicidad de la princesa Kaguya es recuperada cuando vuelve al campo, lugar en el que se sentía libre, mientras que Shō se siente con más energía para enfrentarse a su enfermedad cuando se traslada a vivir a la casa del campo de su tía. La idea de que el entrar en contacto con la naturaleza provoca bienestar es apoyada por autores como Li (2018): “Esta afinidad por el mundo natural es fundamental para nuestra salud. (...) Estamos programados para sentir afinidad con el mundo natural; del mismo modo que obtenemos beneficios cuando estamos en él, nuestra salud sufre con la separación” (p. 17).

Por último, a diferencia del resto de las películas mencionadas, en *El viaje de Chihiro* (2001) la cualidad curativa del agua es representada por un edificio: la casa de baños. Este proceso curativo está más relacionado con las impurezas que una persona posee por dentro y que necesita expulsarlas con el fin de limpiar su alma. Este modo de ver las aguas termales es de origen sintoísta y se da principalmente en Japón (Tadanori, 2015).

Imagen 68. Casa de baños de *El viaje de Chihiro* (2001)



LA NATURALEZA PROTECTORA

En incontables ocasiones el ser humano ha hecho uso de la naturaleza como lugar de refugio ante posibles amenazas físicas o ante otros problemas de la vida real que afectan a nivel psicológico y que dificultan el día a día, otorgando el medio ambiente paz y tranquilidad. En las películas de Studio Ghibli puede verse reflejada las dos versiones de la faceta de la naturaleza protectora, es decir, como lugar de protección ante una amenazas o como un lugar de evasión de la mente.

En primer lugar, la naturaleza como refugio ante una amenaza. En el siglo XXI cada vez son más personas quienes eligen vivir lejos de las grandes ciudades por toda la contaminación (lumínica, sonora, industrial, etc.) en las que están inmersas por culpa del propio ser humano. Esta sensación es la que se ve reflejada en *Nausicäa del valle del viento* y en *La princesa Mononoke*, ya que el bosque concede amparo a todos los animales y criaturas mitológicas de su amenaza principal, el carácter bélico y destructivo del hombre y la mujer. Sin embargo, en *Ponyo, en el acantilado*, aunque la amenaza sea la misma, es el fondo marino el que ejerce este papel de refugio, ya que Fujimoto se sumerge en el mar rechazando a su propia especie y convirtiéndose así en un hechicero/científico, con el fin de descubrir la fórmula perfecta para recuperar el origen de la tierra y destruir todos los estropicios humanos.

Imagen 69. Fujimoto viviendo en el fondo marino en *Ponyo, en el acantilado* (2008)



En segundo lugar, la naturaleza como lugar de evasión de la mente. Además de provocar la huida de numerosas personas la contaminación provocada por las malas acciones del ser humano, también eligen vivir lejos por el estrés que genera las grandes ciudades, buscando así una mayor paz mental formando su nuevo hogar en medio de ecosistemas verdes. En el caso de *El cuento de la princesa Kaguya*, la protagonista no puede huir del futuro que le ha programado su padre adoptivo, sin embargo, no le agrada las responsabilidades que le otorga ser miembro de la clase alta, pues le genera ansiedad y angustia. Para combatir esos sentimientos experimentados se observa como la naturaleza es usada como vía de escape, pues huye en varias ocasiones hacia zonas arboledas alejadas de la ciudad. Incluso posee una representación de esta en su palacio en forma de jardín por si no puede moverse de allí. En casos extremos donde le es imposible aplazar o dejar las labores que está realizando en palacio, hace uso de la canción⁴⁹ que cantaba mientras paseaba con sus amigos de la infancia por el prado, con el fin de volver a experimentar esa armonía con la naturaleza, sin embargo, lo único que le genera es más nostalgia, pues necesita sentirse envuelta en ella.

Esta versión de la naturaleza protectora también se puede ver reflejada en la película de *Mi vecino Totoro*, ya que el bosque ayuda a Mei y a Satsuki a evadirse de la situación tan crítica en la que se encuentra la madre. Una vez que se introducen en él, se mantienen ajenas a los problemas y comienzan a sentirse libres y felices. Nakamura (2013) especifica lo siguiente:

⁴⁹ Anexo 4. Canción de *El cuento de la princesa Kaguya* (2013), p. 303-304.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

In his film, Miyazaki uses the relationship that characters Satsuki and Mei develop with the spiritual being known as Totoro to present to his audience a set of values on the protective and healing qualities of nature on a physical and spiritual level, and furthermore the importance of trust, belief in and care for nature and nature-centric spirituality in childhood and everyday life⁵⁰ (p. 14)

⁵⁰ En su película, Miyazaki usa la relación que los personajes Satsuki y Mei desarrollan con el ser espiritual conocido como Totoro para presentar a su audiencia un conjunto de valores sobre las cualidades protectoras y curativas de la naturaleza a nivel físico y espiritual, y además de la importancia de la confianza, la creencia y el cuidado de la naturaleza y la espiritualidad centrada en la naturaleza en la infancia y la vida cotidiana.

5.3.RELACIÓN ENTRE MUJER Y MEDIO AMBIENTE

De las nueve películas seleccionadas en la presente investigación, en ocho se muestran mujeres activas con su entorno que luchan fervientemente por el bienestar del medio ambiente y que son capaces de escuchar a la propia naturaleza. La excepción es *Pompoko*, ya que no se hace una gran distinción en el papel otorgado entre mujeres y hombres e incluso en algunas escenas es difícil diferenciar que sexo poseen, pues el principal fin es mostrar a un pueblo unido de mapaches contra la verdadera amenaza de su bosque.

Cabe señalar que los personajes femeninos seleccionados para analizar son también las protagonistas de las películas – exceptuando *Mononoke* –. Resaltar que dependiendo de la relación que posean con la propia naturaleza, pueden dividirse en dos categorías:

- *Personificación de la naturaleza.* Son personajes que proceden de la propia naturaleza, como es el caso de Ponyo – del agua –, Arrietty – del campo – y Kaguya – de una caña de bambú –. Sin embargo, aunque no cumple esta característica, San también pertenece a esta categoría, ya que se considera parte del bosque a pesar de su condición humana.
- *Intermediaria entre el ser humano y el resto de la naturaleza.* Son niñas que proceden del mundo humano, pero que son capaces de entablar una conexión muy profunda con el medio ambiente a través de otros personajes que personifican la naturaleza. A esta categoría pertenecen concretamente cuatro protagonistas de tres films diferentes. En primer lugar, Nausicaä, quien puede escuchar a la naturaleza debido a la unión que entabla con los insectos que habitan el mar de putrefacción. En segundo lugar, Sheeta, gracias a todos los conocimientos que le transmitieron su familia y a la piedra que posee de la isla de Laputa. En tercer lugar, Chihiro, personaje que es consciente de la esencia y del alma del agua a través de su relación con Haku. En cuarto y último lugar, Mei y Satsuki, quienes son capaces de observar la verdadera belleza y magia que envuelve a los bosques a través de Totoro.

a) PERSONIFICACIÓN DE LA NATURALEZA

SAN (LA PRINCESA MONONOKE)

Tradicionalmente se ha asociado el término princesa a una belleza deslumbrante, con gestos elegantes, un comportamiento educado y siempre ligada al romance con un príncipe que la lleva a su castillo. A pesar de que San sea denominada como princesa, no cumple ninguna de estas características, ya que no tiene miedo a mostrarse como una mujer guerrera dispuesta a alzar su voz ante cualquier injusticia, mancharse o herirse con el fin de conseguir sus objetivos y no acepta ser salvada por un apuesto joven, ya que se considera autosuficiente.

A diferencia de otras protagonistas de Ghibli, San es la única que intenta salvar la naturaleza a través de la guerra y de la violencia. De hecho, quien intenta mantener el equilibrio entre medio ambiente y ser humano es Ashitaka⁵¹, ya que se interpone en el conflicto entre San y Lady Eboshi con el fin de que lleguen a un entendimiento. Esto es fruto al odio que siente San hacia los humanos ocasionado por dos motivos, en primer lugar, porque sus padres la abandonaron y, en segundo lugar, porque quieren destruir su hogar, es decir, el bosque. Debido a toda la ira interna que posee, menciona que no se considera humana, hecho que promueve que tenga como vestimenta pieles, pues así es capaz de aparentar ser parte de la familia de los lobos. Sin embargo, a pesar de su interés por ser una más de la manada, Moro, la madre loba, afirma lo siguiente: “San no es loba ni humana” (01:21:16). Esto es debido a que San es más que un ser vivo que forma parte de la naturaleza, es un espíritu, pues como bien señalaba Montero (2012), es lo que significa el término Mononoke. Dentro de los diversos espíritus que representan la naturaleza, debido a la violencia y al odio que envuelve a San, es un espíritu vengativo. Por lo tanto, a través de este personaje Miyazaki personifica la parte oscura de la naturaleza, en concreto del bosque, ya que el bosque no es solo curativo y hogareño, también tiene un lado sombrío y puede ser bastante peligroso.

Por último, señalar que otra peculiaridad que destaca de este film y que no se percibe en otros es la visión ecocéntrica de San, es decir, coloca la ecología en el centro. Esta perspectiva no es muy común en las producciones audiovisuales en líneas generales,

⁵¹ Actúa como pacificador, pues no entiende por qué no pueden vivir en armonía el bosque y el ser humano. En definitiva, como bien señala Pan (2020), reclama un sistema socio-ecológico complejo.

ya que el punto de vista que se suele representar es el antropocéntrico, que en este caso también se da a través de Lady Eboshi.

PONYO (PONYO EN EL ACANTILADO)

Al igual que Kaguya, es una niña sobreprotegida por su padre, ya que intenta mantenerla al margen de todos los males originados por el ser humano. Sin embargo, a diferencia de Kaguya, Ponyo es solo una niña, por consiguiente, reacciona con mayor impulsividad. Por ese motivo, decide infringir las normas establecidas por su padre y solventar su curiosidad sobre el mundo que hay tras el mar. Esta actitud que toma la protagonista no es solo fruto de la edad que posee, también por ser la representación durante el film del agua, ya que, Ponyo al igual que el agua está en continuo movimiento y es bastante imprevisible.

Por otro lado, Sosuke es la representación de la tierra y del mundo humano, justificando así que se muestre más calmado y sensato que Ponyo a pesar de poseer la misma edad. Cuando ambos personajes se encuentran, simbolizan la unión entre el agua y el ser humano, mostrando así que es posible una armonía entre ambos mundos y que no deberían ser enemigos, pues es cuando ocurren grandes catástrofes. Pero esa relación tan intensa entre Ponyo y Sosuke no se produce por un romance cegador entre ambos personajes, sino de un amor mucho más puro, concretamente el de la amistad, el respeto y la aceptación, haciendo así alusión a la relación que debe ser establecida entre el ser humano y el agua.

ARRIETTY (ARRIETTY Y EL MUNDO DE LOS DIMINUTOS)

En primer lugar, se puede observar en la familia de Arrietty la diferenciación en los deberes entre hombres y mujeres, ya que la madre se encarga de limpiar y cocinar, mientras que el padre sale de la casa en busca de comida o cualquier otro elemento necesario. Sin embargo, Arrietty rompe los estándares, puesto que se niega a quedarse en casa y su sueño es salir de aventuras junto a su padre. Por lo tanto, Arrietty es la primera en su familia que se lanza al peligro con valentía y sin necesidad de ser un chico. Debido a su fortaleza y audacia, también es la primera en atreverse a tener contacto directo con un humano a pesar de las terribles historias que se cuentan sobre ellos. Con este hecho rompe el ciclo de miedo generado hacia los humanos, deshaciendo así los prejuicios y

demostrando que no todos son iguales, pues se pueden encontrar grandes aliados como Shō.

Al igual que otras protagonistas de Ghibli como San, Ponyo o Kaguya, Arrietty personifica la propia naturaleza, pero no una cualquiera, sino una en pleno apogeo y rebosante de vida, mientras que Shō simboliza lo humano. La relación que se entabla entre ambos personajes representa mucho más que una simple amistad, ya que encarna el equilibrio entre la naturaleza y el ser humano. Además, muestra que la naturaleza es buena para el hombre, ya que desde que Shō se hace amigo de Arrietty, logra encontrarse mejor de su enfermedad, tanto físicamente como psicológicamente. Por lo tanto, la intención de Hiromasa Yonehavaishi, director de la película, es mostrar que es posible una convivencia pacífica entre ambos mundos.

KAGUYA (EL CUANTO DE LA PRINCESA KAGUYA)

Durante la película se observa que la vida de Kaguya es influenciada continuamente por las decisiones de un hombre, en este caso de su padre. Como argumento señala que todo lo que hace es por el bienestar de su hija, sin embargo, nunca escucha lo que ella quiere realmente, ya que considera que esa no es la decisión correcta, puesto que una mujer no puede valerse por sí misma y necesita en todo momento a un hombre. Por ese motivo, como el padre posee muchas dolencias producto de la edad, cree oportuno que lo mejor para su hija es buscarle un marido. Con el fin de lograr este objetivo, la transforma en un objeto decorativo y atrayente para el hombre, pero detrás de todo ese maquillaje y protocolo que envuelve a la joven, se encuentra una Kaguya infeliz y presa del patriarcado. En definitiva, la película de Takahata es una crítica hacia el silenciamiento y la opresión que está sometida la mujer a través de los estereotipos marcados culturalmente.

¿Qué es lo que realmente quiere Kaguya y le aflige el no disfrutar de ello? La libertad, esa misma libertad y felicidad que le aportaba estar viviendo en el campo, puesto que allí podía jugar con sus vecinos campesinos, vestirse con atuendos cómodos, disfrutar de los colores y olores que aportaba la diversa flora latente, etc. Sin embargo, lejos de allí se siente como un pájaro encerrado en una jaula con barrotes de oro y consumida por la nostalgia. La situación que experimenta la princesa es similar a la que padece el medio ambiente en la actualidad, por ello, se puede decir que Kaguya es una representación de

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

esa naturaleza que se intenta domesticar y poner al servicio del ser humano sin ser escuchada previamente. El hombre considera que se puede sacar el mayor provecho posible de ella y que a la misma vez se realiza como beneficio mutuo, sin embargo, se consume lentamente su alma, provocando así su destrucción.

b) INTERMEDIARIA ENTRE EL SER HUMANO Y EL RESTO DE LA NATURALEZA

NAUSICAÄ (NAUSICAÄ DEL VALLE DEL VIENTO)

Con este personaje, Miyazaki trabaja el principio de armonía – he 和 –, concepto que procede del confucianismo. Para poder alcanzar ese estado de armonía con el entorno, hay que cumplir una serie de requisitos (Santiago, 2022):

- *Relaciones causales.* Uno de los pensamientos confucianos es que hay que lograr llegar a entender los motivos y las consecuencias de las acciones, pues es la única forma de alcanzar la perfección. En el caso de Nausicaä, es la única humana que intenta observar la naturaleza y comprender el por qué genera esa contaminación. Gracias a su empeño por intentar llegar a la verdad, entiende que tanto los insectos como el bosque lo único que pretenden es curar a la naturaleza, y, para ello, deben expulsar toda la contaminación que hay bajo el suelo.
- *Dominio moral del monarca.* Para poder llevar a cabo el método racional, hay que eliminar toda pasión viciosa, ya que si el alma está llena de cólera, temor o dolor, uno no está caminando por el centro, sino por los extremos, provocando así un desequilibrio interno, lo cual perjudica a la armonía del resto de los elementos de la naturaleza. Este papel de monarca es ejercido por Nausicaä, puesto que la población que habita Valle del Viento la ven como un modelo actitudinal a seguir, ya que mantiene el orden, incluso a pesar de terribles sucesos. Solo se muestra una escena donde se deja llevar por las emociones y es tras la muerte de su padre en manos del ejército de Tormekia.
- *Relaciones entre los seres humanos y la naturaleza.* El confucianismo aboga por el apoyo entre ambas partes. Esta idea es tratada en el film, ya que Miyazaki muestra que sin una reconciliación entre la naturaleza y el

ser humano, es imposible un proyecto civilizatorio sostenible. Para poder hacer esto posible, Nausicaä es la que desempeña el papel como mediadora entre el mundo social y el mundo natural.

Por otro lado, Nausicaä, a diferencia de otros personajes como Lady Kushana y los habitantes de Pejite, no intentan controlar el medio ambiente, ya que considera que es indomable. Por consiguiente, lo mejor para el ser humano es dejar que la naturaleza siga su propio camino y que la sociedad se adapte a ella. Gracias a esta iniciativa de la protagonista, se percata que el propio bosque está acabando con toda la contaminación que les rodea, pero debido a la cantidad, es un proceso lento.

Por último, resaltar que una de las principales razones por las que este film se considera que trasciende las barreras de género es porque en la profecía que se realiza sobre esa persona que salvará la tierra y volverá a establecer la conexión con la naturaleza es un hombre, sin embargo, para la sorpresa de algunos, quien cumple ese papel de “mesías” es Nausicaä. La profecía en cuestión es la siguiente: “Después de mil años de oscuridad vendrá, vestido de azul y rodeado de campos de oro, para restaurar la conexión de la humanidad con la tierra que fue destruida”.

SHEETA (EL CASTILLO EN EL CIELO)

Joven que debido a las situaciones vividas como el hecho de quedarse huérfana, le ha transmitido fuerza para luchar contra todo lo que se le presente, aunque sin la astucia de Dona y su fiel compañero Pazu no hubiera podido solventar el enfrentamiento con Muska de la misma manera.

Por otro lado, su conexión con la naturaleza es engendrada desde sus orígenes, ya que procede de la propia isla de Laputa y su familia ha sido la encargada de transmitirle esos valores. Su verdadero papel es el de mediadora con la finalidad de hacer llegar a entender al resto de la población que la sobreexplotación puede acarrear la destrucción. Los robots que proceden de la isla de Laputa reconocen con rapidez la benevolencia que posee Sheeta hacia la naturaleza y sus nulas ansias de poder. Este acontecimiento provoca que cuando el robot que hay en la tierra incendia toda la torre de Muska, a la única persona que intenta salvar de toda esa catástrofe es a Sheeta. Otra escena en la que se puede apreciar esta conexión es cuando llegan a la isla, ya que el robot que les recibe les enseña los lugares más recónditos y sagrados, pues confía en ellos.

MEI Y SATSUKI (MI VECINO TOTORO)

Siguiendo la idea de que “el ser humano es bueno por naturaleza”, se muestra una Mei inocente, espontánea, ignorante de la codicia y llena de curiosidad por todo lo que le rodea. En definitiva, se muestra una niña ajena a los problemas y la rutina de la vida adulta, puesto que mantiene su alegría a pesar de la enfermedad de su madre. Como señalan Aguado y Martínez (2019), esta mirada alejada de prejuicios adultos le permite mantener un vínculo más directo con la naturaleza, ya que no la ve como un recurso que hay que gestionar, sino que forma parte de ella. Además, se tratan temas como la ecodependencia, puesto que a través de un espíritu del bosque, Totoro, vive numerosas aventuras y le ayuda a evadirse de los problemas que le invaden a su alrededor, como por ejemplo la falta de su madre debido a la enfermedad por la que atraviesa. Esta relación tan estrecha que establece con la naturaleza a través de un espíritu del bosque, fundamenta la idea de que el ser humana y el resto de la naturaleza están conectados, formando así parte de un todo.

Sin embargo, Satsuki está en plena (pre)adolescencia, lo que le hace estar más al corriente de los problemas que existen a su alrededor, incluso más de lo habitual, ya que debido a la falta de su madre, deja esa inocencia que caracteriza a Mei con más antelación que el resto de los chicos y chicas de su edad. A causa de que ya no es una niña, su conexión con la naturaleza no es la misma, por ese motivo, le es más complicado ver a Totoro. Sin embargo, cuando verdaderamente lo necesita si aparece en su ayuda, por ejemplo cuando su hermana desaparece. Pero ya no visualiza al ser humano y al resto de la naturaleza como parte de un todo, sino como elementos diferentes que cooperan con el fin de subsistir y conseguir bienestar.

CHIHIRO (EL VIAJE DE CHIHIRO)

Durante la película se observa una evolución de la protagonista a nivel madurativo, ya que en un principio es mostrada como una niña espontánea y caprichosa, pero debido al viaje al que se ve obligada a realizar, se convierte en una (pre)adolescente mucho más consciente de las dificultades a las que hay que enfrentarse en la vida. Durante la película, Chihiro representa lo femenino, la tierra y al ser humano. Mientras, Haku, su fiel compañero de aventuras, personifica el agua.

La unión entre ambos personajes va mucho más allá de que Haku actúe como un simple acompañante de Chihiro durante el viaje, simboliza la fusión entre el ser humano y el agua. Esta armonía establecida entre ambos mundos permite que Haku vuelva a recordar su verdadero nombre y, por consiguiente, el origen de su existencia. Es una forma de dar a entender que el ser humano, en este caso Chihiro, es el único que puede lograr que el orden natural del medio ambiente vuelva a establecerse de nuevo. Además, demuestra que la solución más factible ante tal desastre es que el ser humano escuche lo que realmente quiere y necesita la naturaleza, descubriendo así su verdadera esencia y alma. Como consecuencia de este acto, se logra dejar de lado esa actitud caprichosa que caracteriza al hombre de la actualidad – en este caso es representada por Chihiro antes de sumergirse en esta aventura – y que ha promovido la visión del agua como objeto.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

6. CONCLUSIONES

Miyazaki afirmó que las historias narradas en Ghibli poseen un trasfondo y no son un mero entretenimiento, ya que considera que “las historias tienen un papel importante que cumplir en la formación de los seres humanos; que pueden estimular, asombrar e inspirar a quienes las escuchan”. En la presente investigación, se ha hecho hincapié en la capacidad que posee de incentivar una nueva cultura del agua y del bosque, con el fin de cumplir uno de los objetivos marcados **“mostrar la naturaleza no como recurso estratégico, sino como un bien cultural que hay que cuidar y que posee diversas cualidades”**. Esto es posible gracias al cumplimiento de uno de los requisitos señalados por Pérez y Rodríguez (2016) y Ferrer, Menéndez y Gutiérrez (2004), ya que estas películas no solo intentan concienciar a través del conocimiento sobre lo que está bien o mal, puesto que la sociedad es consciente de sus acciones nocivas, sino que tienen en cuenta una serie de valores y creencias que hacen posible una mayor sensibilización para promover ese comportamiento proambiental. Esta visión es posible incentivarla a través del uso de valores ancestrales promulgados por los mitos y leyendas de antaño y, por eso, Ghibli hace uso de ello, ya que como bien señalaba Illich (1986), para promover una nueva cultura del agua – también puede extrapolarse a la de los bosques –, no solo basta con ver al recurso ecológico como mercancía, también como un bien común, donde haya equidad en cuanto a su acceso y generar cierto apego emocional.

Por lo tanto, teniendo en cuenta la imagen que refleja la compañía en sus producciones sobre el medio ambiente, puede decirse que posee valores ecocríticos, ya que hace uso de una rama de la literatura, en concreto de la mitología, con el fin de incentivar una mayor concienciación y promulgar una sociedad más activa. Además, también cumple con uno de los requisitos primordiales de la ecocrítica señalados por Campos y García (2017), puesto que puede llegar a hacer entender aspectos invisibles para el ser humano, como por ejemplo algunos de los beneficios psicológicos que puede proporcionar el contacto con la naturaleza. Esta cualidad es reflejada en Ghibli en películas como *La princesa Kaguya* o *Arrietty y el mundo de los diminutos*. Esta idea también es apoyada por autores como Echarri (2021), quien afirmaba que sin esa parte espiritual, es imposible poseer una visión completa del mundo, ya que ayuda a entender que esa parte inmaterial también es real.

El segundo objetivo que se marcó en esta investigación está relacionado con esos valores ecocríticos: **“Identificar componentes mitológicos asociados a la naturaleza en las películas producidas por Studio Ghibli”**. Tras el análisis exhaustivo realizado

de las nueve películas seleccionadas, se pueden observar algunos elementos procedentes del sintoísmo y el budismo, que representan a la naturaleza como un nexo de unión entre el mundo humano y el de los espíritus, como es el caso de las arquitecturas denominadas *Torii* – *El viaje de Chihiro* y *Ponyo en el acantilado* – y esculturas como el *Dosojin* – *El viaje de Chihiro* –.

Otro principio extraído de la mitología es la personificación de algún elemento del medio ambiente, como es el caso de Totoro y Shishigami – bosque –, *kodomas* – árboles –, Haku y Okusare-sama – río –, Ponyo – agua –, Granmamare – océano – y *umibozu* – olas –. Además, otro componente que muestra cualidades humanas en las animaciones de Ghibli son los animales, puesto que se pueden ver criaturas que hablan e incluso que sienten las mismas emociones que los seres humanos, como por ejemplo los lobos en *La princesa Mononoke* o los *tanukis* y los zorros en *Pompoko*. Esta peculiaridad de Ghibli por hacer que la naturaleza posea un papel más relevante y no ser un mero decorado, es producto de la necesidad de mostrar que las relaciones humanas no es lo único interesante que existe en el mundo, puesto que todo aquello que lo conforma – plantas, agua, viento, etc. – también tiene una parte bella, imprescindible e interesante. Por lo tanto, como bien señalaba Hernández (2013), Ghibli proclama la divinidad de la naturaleza y no del ser humano.

Hay que resaltar la presencia de pequeños elementos que se colocan en mitad de la naturaleza para indicar la residencia de un kami procedente del sintoísmo:

- La fibra de papel vegetal denominadas *shimenawa* en el árbol alcanfor de *Mi vecino Totoro* como símbolo de un lugar sagrado de la naturaleza.
- Casas en miniaturas llamadas *Hokora* donde habitan los kamis. Estas estructuras se pueden observar en *El viaje de Chihiro* y en el jardín de *La princesa Kaguya*.

También se pueden contemplar festividades/rituales típicos de la cultura nipona que poseen un origen mitológico. Por un lado el *Hanami* en *La princesa Kaguya*, que consiste en la observación de los cerezos en flor y, por otro, en *Pompoko* se visualiza la procesión nocturna de los 100 demonios y la práctica religiosa denominada *Fudaraku Tokai*.

Por lo tanto, como se puede observar, las películas de la compañía están repletas de elementos mitológicos asociados a la naturaleza. Esto hace factible su uso como

recurso didáctico en el aula, ya que como bien especificaban García y Distua (2021), la mitología puede ayudar a reestablecer ese vínculo entre humano-naturaleza que se perdió por culpa del antropocentrismo, disipando así esos valores ancestrales que otorgaban al medio ambiente vida propia.

Para validar el empleo de las producciones de Ghibli para tal fin, se analizaron los aspectos señalados por el siguiente objetivo que se va a abordar a continuación, donde se observa si a través de las películas se puede reflexionar sobre las consecuencias de las acciones del hombre: **“Estudiar las acciones del hombre que conllevan el desequilibrio natural del medio ambiente a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli”**. En relación a este propósito marcado, se puede llegar a la conclusión de que algunas de las películas seleccionadas nos muestran las diversas fases por las que está pasando la sociedad sobre su relación con el medio ambiente y las consecuencias que puede ocasionar. En primer lugar, *La princesa mononoke* plasma justo el momento en el que se empieza a perder el respeto hacia el entorno. En segundo lugar, películas como *Ponyo en el acantilado* y *Pompoko* reflejan acciones del ser humano en la actualidad y la pérdida de sensibilidad. Por último, *Nausicaä del valle del viento* manifiesta un posible futuro distópico si no se comienza a controlar todos esos actos realizados en el presente.

Por lo tanto, podemos afirmar lo expuesto por Sandvik (2011), ya que concluía que Ghibli muestra tradiciones niponas con el propósito de cambiar las conductas del presente del ser humano y así evitar un futuro perturbador y apocalíptico.

A modo de síntesis, algunos ejemplos son el dios pestilente o el origen de la pérdida del nombre de Haku en *El viaje de Chihiro*, cuyas causas son la contaminación de los ríos y a la masificación de las zonas costeras junto con el mal uso del agua que esto genera; la subida del nivel del mar provocando el hundimiento de zonas terrestres debido a un cúmulo de malas acciones del ser humano que perturba el equilibrio natural en *Ponyo en el acantilado*; especies en peligro de extinción como esos mapaches mitológicos tras la eliminación del bosque que les proporciona cobijo por antojo del hombre en *Pompoko* o los duendes en *Arrietty y el mundo de los diminutos*; etc.

En relación al último objetivo específico, **“Reconocer componentes del ecofeminismo en las producciones niponas de Studio Ghibli”**, autores como Pino (2018) especificaba que una de las características principales de la ecocrítica era la

multidireccionalidad, ya que surgen nuevos campos de investigación, como es el caso del ecofeminismo, rama que está muy presente en las producciones señaladas de Ghibli debido a los valores ecológicos y feministas que desprende.

Aguado y Martínez (2019) señalaban que este protagonismo otorgado a las mujeres en los conflictos relacionados con el medio ambiente en Ghibli es producto de que poseen mayor capacidad de comprender lo que ocurre en el entorno. Sin embargo, si nos centramos en las palabras indicadas por Puleo (2004), este no es un ecofeminismo “sano”, puesto que parece que la única responsable para el cuidado del entorno es la mujer. No obstante, tras el análisis realizado, no creemos que esta sea la mentalidad de la compañía por las razones expuestas a continuación:

- Las mujeres no solo poseen un papel protagonista en aquellas películas donde se exponen problemas ecológicos. Algunos ejemplos pueden ser *Kiki, entregas a domicilio; Nicky, la aprendiz de bruja; El recuerdo de Marnie*, etc.
- A veces es el hombre quien ejerce el papel de intermediario entre naturaleza y ser humano, como es el caso de Ashitaka – *La princesa Mononoke* – y Sosuke – *Ponyo en el acantilado* –.

Por lo tanto, el principal objetivo de Ghibli es mostrar que lo importante es acabar con cualquier tipo de desigualdad, pues como indica Diaz (2019), el ser humano es un ser ecodependiente e interdependiente.

Sin duda, una de las películas analizadas que más refleja la lucha de la opresión tanto de la mujer como de la naturaleza desde el punto de vista de Puleo es *El cuento de la princesa Kaguya*. Durante toda la historia, muestra una joven que se ve sometida a los valores patriarcales de la sociedad, pero a la misma vez se la compara con un pájaro enjaulado que se quiere domesticar, por consiguiente, exhibe a través de un mismo personaje dos luchas diferentes pero que poseen el mismo fin, conseguir esa ansiada libertad y poder ser valorado.

Una vez comprobado el cumplimiento de los objetivos específicos, vamos a adentrarnos en el objetivo general: **“Proponer el uso de la mitología presente en las producciones de Studio Ghibli para sensibilizar al alumnado sobre la importancia y el cuidado del medio ambiente”**.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Si se compara la imagen que se le otorga a la naturaleza en las diferentes películas, se puede comprobar que se produce una dicotomía, puesto que a veces es representada como un lugar idílico como es el caso de *Mi vecino Totoro* o *La princesa Kaguya*, sin embargo, también tiene su parte oscura que produce desconcierto y preocupación como se puede ver en *Nausicäa en el Valle del Viento*, *La princesa Mononoke* o *Ponyo en el acantilado*.

Esta doble cara de la naturaleza proviene de la influencia mitológica, ya que, como bien resaltaban Martos y Martos (2013), el ser humano quería dar un significado a todo lo ocurrido en el medio que les rodeaba. Además, otra cualidad que comparte la mitología y las películas de Ghibli es que la naturaleza podía tener connotaciones positivas o negativas dependiendo de la actitud del ser humano. Gracias a estas cualidades otorgadas a los diferentes elementos del medio ambiente, concretamente al bosque y al agua, el alumnado puede llegar a predecir la importancia que posee el hacer un buen uso de ella, ya que sino puede conllevar terribles consecuencias. El objetivo de mostrar ese lado más tenebroso no es con el fin de provocar miedo al espectador, en este caso los niños, sino para que desarrollen un sentimiento de respeto hacia la naturaleza, ya que puede arrebatar en segundos algo muy preciado para el ser humano como es el hogar, un ser querido o incluso la propia vida por desempeñar una serie de malos actos.

A modo de resumen, se van a mencionar algunos de esos infortunios que se han ido nombrando a lo largo de la presente investigación y que pueden ser usados en el aula. El principal tema a tratar es la mala gestión de los recursos naturales y las consecuencias que puede tener, como por ejemplo la contaminación que puede provocar la inhabilitación del uso del agua por toda esa basura o directamente la desaparición de ella, como se muestra en *El viaje de Chihiro* o incluso la imposibilidad de respirar aire puro como en *Nausicäa en el valle del viento*. En *El castillo ambulante* no se trabaja la contaminación, pero si la mala gestión de los recursos y hace hincapié en que por mucho que el ser humano posea grandes riquezas en recursos, si no se hace un buen uso de ellos, acabará buscando la desaparición de uno mismo, puesto que no se puede vivir alejado de la naturaleza. En esta misma línea, *La princesa Mononoke* refleja que la deforestación masiva puede conllevar terribles consecuencias, ya que cuando cortan la cabeza a Shihigami – representación del bosque -, comienza a extinguirse todo tipo de vida, incluso la humana.

No obstante, también debe mostrarse en el aula ese sentimiento de esperanza sobre un futuro digno si se actúa correctamente, ya que la naturaleza también recompensa los buenos actos, como bien se ha podido ver reflejado en la mitología que influye en Ghibli. En primer lugar, la naturaleza posee grandes cualidades curativas, pero siempre que esté libre de contaminación y no se encuentre debilitada, como ocurre en *Ponyo en el acantilado* o en *La princesa Mononoke*, pero también se ha podido comprobar que además de ayudar físicamente, también cura el alma, como es el caso de *El cuento de la princesa Kaguya* y *Arrietty y el mundo de los diminutos*. Esto último es más complicado de entender, puesto que no es algo que se pueda materializar, sin embargo, a través de estas películas el alumnado puede visualizar con mayor facilidad esta cualidad, puesto que se puede apreciar el cambio que experimentan tanto Kaguya como Shō al entrar en contacto con la naturaleza.

En definitiva, podemos afirmar la idea expuesta por Mayumi, Solomon y Chang (2005), quienes sostienen que Ghibli posee la capacidad de incentivar un pensamiento crítico en torno a los problemas ecológicos que están presentes en el día a día, acción que es necesaria hoy día incentivarla en los colegios debido al futuro tan incierto y oscuro que se nos presenta si se hace una mala gestión y no se empieza a darle el auténtico valor que posee la naturaleza. Esta capacidad de las películas de la compañía es posible gracias a una de las afirmaciones realizadas por Fortes (2018), ya que menciona que no refleja la naturaleza como un marco estético cuya única función es otorgar un telón de fondo para dar realismo a la escena, sino que le concede en numerosas ocasiones un papel protagonista en el desarrollo de la historia, ya sea a través de un personaje físico o como una de las tramas principales. Por consiguiente, cumple con las cualidades de un buen material ecocrítico señaladas por Caraballo (2009), en primer lugar, dejar de lado el antropocentrismo y, en segundo lugar, ver a la naturaleza como parte del ser humano, pues está presente en el sistema biológico y en la cultura.

Es cierto que Ghibli no es la única que ha llevado la mitología con sus múltiples valores ecologistas a la gran pantalla, puesto que podemos ver los Ent – pastores de árboles – en *El Señor de los Anillos*, influenciado por la mitología celta o la *Trilogía de Baztan*, condicionada por la mitología ibérica. No obstante, todos estos aspectos seleccionados y analizados sobre las producciones Ghibli nos permite llegar a comprender que difiere bastante de las producciones occidentales puesto que, generalmente, las occidentales muestran críticas sutiles sobre el trato a la naturaleza y no

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

genera conexión con ella. Sin embargo, Monleón (2020) declara que Ghibli enseña “la necesidad de abogar por una conexión con el medio natural desde una perspectiva de corte espiritual” (p. 169), además, señala que:

“la mayor diferencia entre las producciones (...) es la manera en la que se aborda la naturaleza. Mientras que la productora occidental recurre a filmes puntuales – una minoría – para generar discursos ambientalistas, Studio Ghibli opta por un tratamiento globalizado y normalizado, incluye elementos naturales en la cotidianidad de las figuras que diseña para sus historias, siendo un elemento indispensable en los paisajes y fondos de las tramas. De esta manera, película a película, dibujo a dibujo, forja en la audiencia consumidora un sentimiento de pertenencia al medio natural del que emana y del que no le es posible separarse; así se le anima a cuidarlo y preservarlo” (p. 169).

Por consiguiente, no muestra una naturaleza desde un punto de vista feérico como pasa con producciones infantiles como Disney, ni tampoco desde una perspectiva horrofolk – versión más cruel y oscura de la naturaleza –, sino que se mantiene en el equilibrio entre ambos extremos. Por ese motivo, puede ser más práctico llevar al aula estas producciones, además, es una forma de trabajar la interculturalidad de forma perspicaz y sutil, generando así un “aula sin muro” como bien recalcó McLuhan (1973).

Hay que tener en cuenta algunas **limitaciones** que se han encontrado a la hora de llevar a cabo la investigación, entre las cuales cabe hacer una mención especial a la poca documentación encontrada sobre el uso de las producciones de Ghibli en el ámbito educativo, ya sea para trabajar la mitología, la ecología, el feminismo o todo inclusive. Por otro lado, la mayoría de los estudios hallados sobre el análisis de la filmografía Ghibli se centran en las películas de Hayao Miyazaki, hecho que ha ocasionado dedicar mayor tiempo al análisis de las producciones de Isao Takahata y Horimasa Yonebayashi.

En cuanto a **futuras líneas de investigación**, sería oportuno llevar a cabo un estudio donde se pusiera en práctica la enseñanza de los valores ecológicos a través de la mitología de las películas de Ghibli, donde se comparasen los resultados con un grupo control y así se pudiera valorar la eficacia de dicha metodología. Por otro lado, sería pertinente valorar las opiniones de los docentes sobre el uso de la mitología para generar una serie de actitudes y aptitudes en el alumnado en relación al medio ambiente y si lo consideran factible, ya que si un maestro/a no está motivado/a o no lo considera útil, transmiten esos valores al aula.

Por último, acabar con una frase de la película de *La colina de las amapolas* (2011): “No hay mañana para la gente que anhela el futuro y olvida el pasado”⁵² (00:31:57). Estas palabras reflejan la actual sociedad, ya que sueña con progresar, pero acaban distrayéndose con aquello a lo que aspiran y no tienen, generando así personas competitivas y egoístas. Esa obsesión por el futuro ocasiona una pérdida de conocimientos del pasado, provocando una supresión de la verdadera identidad, ya que todos estos mitos y leyendas no son simples narraciones, es la base del patrimonio inmaterial de una cultura y sin estas historias acabaría extinguiéndose tal y como bien señaló el francés Dumézilque, (1898-1986) “un país sin leyendas se moriría de frío. Un pueblo sin mitos está muerto” (García Gual, 2012).

En suma, a nivel pedagógico y didáctico, las obras de estudio Ghibli son un ejemplo de como se puede hacer una lectura ecológica de la mitología, que conecta con las demandas actuales relativas a la sostenibilidad, el cuidado del medio ambiente, etc. En efecto, estas obras permiten una lectura transversal e integradora que abarcaría aspectos tanto cognitivos como emocionales, promoviendo una empatía hacia la naturaleza y, por tanto, desarrollando una conciencia activa y una sensibilización hacia los retos más importantes que tiene la sociedad actual.

⁵² Esta es la traducción de la frase que se dice en la versión inglesa, sin embargo, en el doblaje español se escucha “a todos los que saltáis hacia lo nuevo sin echar una mirada atrás en la historia, no tendréis nunca un futuro”.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

Abbey, K.L. (2015). "See with Eyes Unclouded" Mononoke-hime as the Tragedy of Modernity. *A Journal of the Environmental Humanities*, 2 (3), 113-119.

Aguado, D. y Martínez, P. (2019). Cuando el modelo de dominación se agota. Una lectura desde la sostenibilidad de la vida de las ficciones de Hayao Miyazaki. *Investigaciones Feministas*, 10 (2), 351-366.

Aguado, D. y Martínez, P. (2016). El modelo femenino en Studio Ghibli: un análisis del papel de las mujeres en Hayao Miyazaki. En A. Gómez (Coord.), *Japón y "Occidente": El patrimonio cultural como punto de encuentro*, 203-212. Sevilla: Aconcagua Libros.

Aguilera, R. (2018). La educación ambiental, una estrategia adecuada para el desarrollo sostenible de las comunidades. *DELOS: Desarrollo Local Sostenible*, 11 (31).

Akimoto, D. (2014). Laputa: Castle in the Sky in the Cold War. *The electronic journal of contemporary japanese studies*, 14 (12).

Alberro, M. (2002). El agua, los árboles, los montes y las piedras en el culto, creencias y mitología de Galicia y las regiones célticas del noroeste atlántico europeo. *Anuario brigantino* (25), 11-38.

Alvarado, S.A. (2021). *La morfología de los cuentos de hadas en los filmes del Studio Ghibli: El viaje de Chihiro y La tumba de las luciérnagas* (Trabajo Fin de Grado). Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Perú.

Álvarez, P. & Vega, P. (2009). Actitudes ambientales y conductas sostenibles. Implicaciones para la educación ambiental. *Revista de Psicodidáctica*, 14 (2), 245-260.

Alves, R., Iorio, A.M. y Oliveira, V.A. (2012). A visão oriental da relação inseparável entre ser vivo e ambiente: esho funi. *Revista Metáfora Educacional*, (12).

Andrikopoulou, E. & Koutrouba, K. (2019) Promoting Mindfulness about the Environment through the Use of Drama in the Primary Classroom: Greek Teachers' Views and Attitudes. *Educacion Sciences*, 9 (22).

Anindita, R., Rahayu, E. T. y Puspitasari, D. (2022). Makna Mitos Pada Karakter Hewan Dalam Film Mononoke Hime. *Sakura*, 4 (1).

Antón, A. (2014). *La educación en valores en el aula de infantil de tres años, a partir del proyecto "Mitología de Cantabria"* (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Valladolid, España.

Arce, R. (2020). Cultura forestal desde la perspectiva del pensamiento complejo. *Bosques Latitud Cero*, 10 (1).

Arrojo, P. (2006). Los retos éticos de la nueva cultura del agua. *Polis. Revista Latinoamericana* (14).

Arrojo, P. (2008). Nueva cultura del agua. En F. Romero (Comp.), *El libro del agua*, 109-128. Madrid: Debate.

Asai, C. (2011). The Marginal World and the Role of Water in the Films of Hayao Miyazaki. *Senri Kinran daigakukiyō*, 8, 10-15.

Asakura, K. (2017). *Translating Cultural References in Japanese Animation Films: The Casa of Spirited Away* (Tese de Mestrado). Universidade Do Porto, Portugal.

Barlow, M. (2006). La protección del agua: diez principios. *Polis. Revista Latinoamericana* (14).

Bautista, MJ., Murga, M.A. y Novo, M. (2019). La Educación Ambiental en el s. XXI. *Revista de Educación Ambiental y Sostenibilidad*, 1 (1).

Beaulieu, M. C. A. (2008). *The sea as a two-way Passage between Life and Death in Greek Mythology* (Doctoral Thesis). University of Texas, United States.

Beltrán, A. (2014). Enseñar aquello que la gente no conoce: Programa BROTÉS una herramienta para crear cultura forestal. En J.C. Santamarta (Coord.), *Investigación, gestión y técnica forestal, en la región de la Macaronesia*, 297-310. España: Colegio de Ingenieros de Montes.

Berton, G. (2020). *Works of Hayao Miyazaki. The Master of Japanese Animation*. EE.UU.: Third Edition.

Berzosa, C. (2005). Prólogo. En J.L. Tellería (Ed.), *El impacto del hombre sobre el planeta*, 9-13. España: Editorial Complutense S.A.

Binns, N. (2004). Acercamiento ecocríticos a la literatura hispanoamericana. *Anales de Literatura Hispanoamericana*, 33, 11-13.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Blumenfeld, S. (10 abril 2002). Mon film est représentatif de ce qui se passe au Japon. *Le monde*. https://www.lemonde.fr/archives/article/2002/04/10/mon-film-est-representatif-de-ce-qui-se-passe-au-japon_4237521_1819218.html

Bonilla, J.J. (2015). Aproximación a la protección del medioambiente en España y en el resto de la Unión Europea. *Revista de Ciencias de la Educación, Artes y Humanidades*, (29), 71-84.

Bordehore, C. (2001). Problemas ambientales, problemas humanos. En A. Aledo y J.A. Domínguez (Coord.), *Sociología ambiental*, 321-360. España: Grupo Editorial Universitario.

Borlik, A. T. (2015). Carnavalesque Ecoterrorism in Pom Poko. *A Journal of the Environmental Humanities*, 2 (3), 127-133.

Brunel, S. (2009). *Nourrir le monde, vaincre la faim*. Paris, Larousse.

Buell, L. (1995). *The Environmental Imagination. Thoreau, Nature Writing and the Formation of American Culture*. Cambridge and London: The Belknap Press of Harvard University Press.

Bula, G. (2010). Ecocrítica: algunos apuntes metametodológicos. *Logos*, (17), 63-76.

Butler, C. (2019). Arriety comes home; Studio Ghibli's *The Borrower Arriety* and its English-language dubs. *Annals of The Intitute for Comparative Studies of Culture* 80, 57-71

Calmet, M. (2018). *La construcción de personajes en Studio Ghibli. La ideología detrás de la multiplicidad de facetas* (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Palermo, Argentina.

Camasca, E. (2020). La literatura en la perspectiva de la ecocrítica. *Tesis*, 13 (16), 97-110.

Campos, M.J.C. (2017). *El símbolo en la animación: el árbol en las películas de Hayao Miyazaki* (Trabajo Fin de Grado). Pontificia Universidad Católica del Perú, Perú.

Campos, M., y García, G. (2017). Aproximación a la ecocrítica y la ecoliteratura: literatura juvenil clásica e imaginarios del agua. *Ocnos*, 16(2), 95-106.

Campos, M. y Martos, E. (2020). El contexto de crisis ambiental, la educación y los paradigmas sobre el agua en conflicto. En M.C. Quiles & A. Martínez (Ed.), *Ecología y lecturas del agua: Investigación interdisciplinar y transversal en didáctica de la lengua y la literatura*, 7-12. Jaén, España: Editorial UJA.

Canales, C. y Callejo, J. (1994). *Duendes. Guía de los seres mágicos de España*. España: EDAF.

Canal, K. (2020). *La diégesis femenina en el discurso filmográfico de Hayao Miyazaki casos: Mi Vecino Totoro (1988), La princesa Mononoke (1997), El viaje de Chihiro (2001) y el Catillo Ambulante* (Trabajo Fin de Grado). Universidad San Ignacio de Loyola, Perú.

Caraballo, G.B. (2009). ¿Qué es la ecocrítica? *Logos*, (15), 63-73.

Carcaño, E. (2008). Ecofeminismo y ambientalismo feminista. Una reflexión crítica. *Nueva época*, (56).

Cardia, C. (2021). Pom Poko, il lato oscuro dell'urbanizzazione giapponese negli anni del boom economico. *Medea*, (1).

Carretero, L. A. (2020). *Breve historia de la mitología japonesa. Mitos, cuentos y leyendas. Historia de los mitos: volumen 9*. Madrid, España: Nowtilus.

Carson, R. (1962). *Silent Spring*. United Kingdom: Houghton Mifflin Company.

Cavallaro, D. (2015). *The Late Works of Hayao Miyazaki. A Critical Study, 2004-2013*. United States: McFarland & Company, Inc., Publishers.

Cervera, J. (1991). *Teoría de la literatura infantil*. España: Ediciones mensajero. Universidad de Deusto.

Chan, M.A. (2015). Environmentalism and The Animated Landscape in Nausicaä of the Valley of the Wind (1984) and Princess Mononoke. In C. Pallant (Ed.), *Animated Landscapes. History, Form and Fiction*, 93-108. New York, EE.UU.: Bloomsbury.

Chavarriga, D.F. (2021). *Análisis de culturemas japoneses en los subtítulos en inglés y español de las películas La tumba de las luciérnagas y El cuento de la princesa Kaguya* (Trabajo Fin de Grado). Pontificia Universidad Católica de Chile, Chile.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Cheng, C. J. (2019). Nature and the Smiths in Hayao Miyazaki's Princess Mononoke. *Tamkang Review*, 49 (2), 27-48.

Choe, B.Y. y Lee I.S. (2007). The Study on the Symbol of Girl Characters Depicted in Hayao Miyazaki's Animation. *Journal of the Korean Society of Costume*, 57 (1), 66-82.

Cid, F. (2016). Influencia del sintoísmo y del budismo (con una coda cristiana) en el manga, el anime y los videojuegos japoneses. *Bandue*, 9, 47-65.

Cobos, T. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y Palabra* (72).

Commelin, P. (2017). *Mitología griega y romana. El gran clásico de la literatura mitológica ahora recuperado*. Madrid, España: La esfera de los libros.

Corona, P. (2022). The culture of the forest. *Annals of Silvicultural Research*, 47 (1).

Cuello, A. (2003). Problemas ambientales y educación ambiental en la escuela. *Educación Ambiental II. Artículos publicados en la Carpeta Informativa del CENEAM 2000-2006*, 91-113. Recuperado de https://www.miteco.gob.es/es/ceneam/articulos-de-opinion/2003_03cuello_tcm30-163448.pdf

Da Mata, V.F. (2018). *A poética da agua em "A Viagem de Chihiro", de Hayao Miyazaki* (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Brasilia, Brasil.

D'Angelo, B. (2020). L'invenzione della Sirena: miti marini e figurazioni alate nella storia immaginaria del Mediterraneo. *Revista da anpoll*, 51 (3).

Deninson, R. (2010). Transcultural creativity in anime: Hybrid identities in the production, distribution texts and fandom of Japanese anime. *Creative Industries Journal*, 3 (3), 221-235.

DeWeese-Boyd, I. (2009). Shōjo Savior: Princess Nausicaä, Ecological Pacifism, and The Green Gospel. *The Journal of Religion and Popular Culture*, 21 (2).

Dozo, L. (2020). *El uso de la fantasía en las películas de Hayao Miyazaki como práctica de resistencia a la posmodernidad. Caso "El viaje de Chihiro"* (Trabajo Fin de Grado). Universidad Nacional de Rosario, Argentina.

Dufayet, N. (2012). Pompoko, une allégorie politique mythe local et urgence mondiale. *Raison publique*, (17), 77-91.

Duque, A. y Castro, R. (2017). Cuerpo y metamorfosis en el film El viaje de Chihiro. *Jóvenes en la ciencia*, 3 (2), 1487-1490.

Durand, F. (2005). A propos de la géographie de l'eau : temporalités et échelles spatiales. *L'information géographique* 69, 69-84.

Echarri, F. y Echarri, V. (2021). Environmental education and ecological spiritual intelligence: the case of Basque mythology. *Australian Journal of Environmental Education*, 37 (2).

La mitología vasca al servicio de la educación ambiental (9 de diciembre de 2021). Ecoblog MCP. <https://ecoblog.mcp.es/la-mitologia-vasca-al-servicio-de-la-educacion-ambiental/>

Eliade, M. (1973). *Lo sagrado y lo profano*. Madrid.

Ellwood, R.S. (1984). A Cargo Cult in Seventh-Century Japan. *History of Religions*, 23 (3).

Espinosa, L.M., Gastón, J. y Juan, J.I. (2019). Cultura ambiental: evolución y perspectiva. *Revista Latinoamericana el Ambiente y las Ciencias*, 10 (26), 79-105.

Estenssoro, J.F. (2007). Antecedentes para una historia del debate político en torno al medio ambiente: la primera socialización de la idea de crisis ambiental (1945-1972). *Revista Universum*, 2 (22), 88-107.

Farrelly, M.R. (2019). The Significance of Myth for Environmental Education. *Journal of Philosophy of Education*, 53 (1), 127-144.

Ferrer, B., Menéndez, L. y Gutiérrez, M. (2004). La cultura ambiental por un desarrollo sano y sostenible. La experiencia de Cayo Granma. *Santiago*, (104).

Filoramo, G. (2001). *Diccionario Akal de las religiones*. Madrid: Ediciones Akal.

Flys, C., Marrero, J.M., & Barella, J. (Eds.) (2010). *Ecocríticas: Literatura y medio ambiente*. Madrid: Iberoamericana.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Forde, M., et al. (2019). Agua y salud, 29-38. En K. Vammen, H. Vaux y A. C. Molina (Coord.), *En Calidad del Agua en las Américas. Riesgos y Oportunidades*. México: IANAS.

Fortes, R. (2011). *Guía para ver y analizar El viaje de Chihiro (2001)*. España: Ediciones Octaedro S.L..

Fortes, R. (2015). El budismo en el cine de Hayao Miyazaki, *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*, (18), 11-17.

Fortes, R. (2018). Mizu no sekai. El agua en el cine de Hayao Miyazaki. En D. Almazán (Coord.), *Japón y el agua. Estudios de patrimonio y humanidades*, 265- 300. Zaragoza, España: Prensa Universitaria de Zaragoza.

Fortes, R. (2020). El cine de Hayao Miyazaki como modelo de innovación docente para el aprendizaje de la historia. En A. Míguez (Coord.), *Nova Doctrina: Innovación docente en institutos y universidades*, 8-44. España: Universidad de Cádiz, Grupo de Investigación Imagen y Memoria.

Foster, M.D. (2012). Haunting Modernity: Tanuki, Trains, and Transformation in Japan. *Asian Ethnology*, 71 (1), 3-29.

Foster, M.D. (2013). Inviting the Uninvited Guest: Ritual, Festival, Tourism and the Namahage of Japan. *Journal of American Folklore*, 126 (501), 302-334.

Fraile, M. (2018). *El mundo fantástico de Hayao Miyazaki* (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Zaragoza, España.

Fraser, L. (2017). *The pleasures of metamorphosis: japanese and english fairy tale transformations of "the little mermaid"*. United States: Wayne State University Press.

Frédéric, L. (1996). *Le Japon. Dictionnaire et civilisation*. Paris, Francia: Éditions Robert Laffont, S.A.

Galán, D. y Garrido J.L. (2012). Cambio Climático. Perspectivas Futuras. *Observatorio Medioambiental*, 15, 11-18.

Gamboa, G.A. (2015). Los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una perspectiva bioética. *Persona y Bioética*, 19 (2), 175-181.

García, A. (2019). Competencias en LIJ y estrategias de lectura en torno al anime: Ponyo en el acantilado (2008), de Hayao Miyazaki, y Hans Christian Andersen. *Revista de Literatura Infantil e Juvenil*, 6.

García, D. y Priotto, G. (2009). *Educación Ambiental. Aportes políticos y pedagógicos en la construcción del campo de la Educación Ambiental*. Buenos Aires: Secretaría de Ambiente y Desarrollo Sustentable.

García Gual, C. (21 de noviembre de 2012). Los mitos siguen vivos. *El país*. https://elpais.com/cultura/2012/11/20/actualidad/1353428891_244120.html

García, J.M. y Peowich, F. (2020). *La reproducción de valores culturales en el Animé Japonés: análisis de la Industria Cultural Japonesa. Caso de estudio: Studio Ghibli* (Trabajo Fin de Grado). Universidad Argentina de la Empresa (UADE), Argentina.

García, S. y Doistua, J. (2021). La mitología como vehículo de procedimientos educativos y culturales a través del ocio. En M. Sáenz de Jubera y R.A. Alonso (Coord.), *Ocio y educación. Experiencias, innovación y transferencia*, 139-151. Logroño, España: Universidad de la Rioja.

Gates, B.T. (1996). A Root of Ecofeminism: Ecoféminisme. *Interdisciplinary Studies in Literature and Environment*, 3 (1), 7-16.

Gavirati, P. M. (2020). Sakura, la flor japonesa en la comunicación del cambio climático. Estudio exploratorio sobre una serie periodística del diario Mainichi Shimbun (2016-2020). *Historia Ambiental, Latinoamericana y Caribeña*, 10 (3), 25-54.

Gil, E. (2020). El anime como elemento transcultural: mitología, folclore y tradición a través de la animación, *BSAA arte*, (86), 413-436.

Gómez, J. L. (2014). Del desarrollo sostenible a la sustentabilidad ambiental. *Revista Facultad de Ciencias Económicas: Investigación y Reflexión*, 22 (1), 115-136.

González, F. (1996). *Ambiente y desarrollo: ensayos. Reflexiones acerca de la relación entre los conceptos ecosistema, cultura y desarrollo*. Bogotá, Colombia: IDEADE.

González, M. (2014). El árbol del mundo: una visión de la naturaleza y la ecología desde la óptica del budismo. *Papeles*, (125), 91-100.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

González, S. (2020). *La animación japonesa como herramienta educativa: diferencias con el cine occidental y posibilidades en el aula* (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Cantabria, España.

González, N.C. y Kröger, M. (2020). El bosque más allá del capitalismo: un contraste entre sistemas de conocimiento. *Equidad y Desarrollo*, 1 (36).

Gordi, J. y Bruguera, M. (2015). El simbolisme dels arbres: un passeig històric pels valors simbòlics dels arbres. *Mètode: Revista de difusió de la investigació*, (86), 10-15.

G-Pedreira, R. (2020). Constelación Fílmico-literaria a partir das heroínas mozas do cine de animación do Studio Ghibli, 121-137. En E. Agrelo y C. Ferreira (Coord.), *Educación en Feminino. María Victoria Moreno e Nosoutras: Ensino e literatura: Un camiño de ida e volta*. A Coruña, España: Hércules de Ediciones S.A.

Granados, L. R. (2010). Ecología cultural: metamorfosis de un concepto holometábolo. *Relaciones. Estudios de historia y sociedad*, 31 (123).

Greenberg, R. (2018). *Hayao Miyazaki. Exploring the Early Work of Japan's Greatest Animator*. Bloomsbury.

Gutiérrez, A.J. y Ramírez, C.Y. (2012). El imponente dragón. Una visión oriente vs. Occidente. En A. Malbrán y E. Méndez (Coord.), *Folklore y tradición oral en arqueología vol. I.*, 32-52. México D.F.: CESUA.

Gutiérrez, A. K. (2017). *Mixed Magic: Global-local dialogues in fairy tales for young readers*. Amsterdam, Netherlands: John Benjamins Publishing Company.

Gutiérrez, L. H. (2015). Problemática de la educación ambiental en las instituciones educativas. *Revista científica*, 3(23), 57-76.

Hadland, F. (2008). *Mitos y leyendas de Japón*. España: Satori.

Hairston, M. (2015). Miyazaki's View of Shojo. In M. Toku (ed.), *International Perspectives on Shojo and Shojo Manga*, 101-109. New York, EE.UU.: Routledge.

Hall, J. (1995). *Illustrated dictionary of symbols in Eastern and Western art*. New York: Routledge.

Hara, K. (2020). *Joe Hisaishi's Soundtrack for My Neighbor Totoro*. United States: Bloomsbury Publishing.

Hard, R. (2008). *El Gran Libro de la Mitología Griega*. Madrid, España: La esfera de los libros.

Hartman, E. (2017). Tradition vs. Innovation and the Creatures in Spirited Away. *Digital Literature Review*, 4.

Havier, M.R. (2021). Nilai-Nilai Shintoisme Pada Perbedaan Warna Dan Bentuk Gerbang Dunia Dewa di Awal dan Akhir Film Spirited Away Karya Studio Ghibli. *Jurnal Desain Indonesia*, 3 (1), 37-56.

Hecht, R.W. (2015). Only Yesterday: Ecological and Psychological Recovery. *Resilience: A Journal of the Environmental Humanities*, 2 (3), 166-171.

Hecht, R.W. (2018). To See With Eyes Unclouded by Hate: Environmental Ethics and the Art of Seeing in the Films of Hayao Miyazaki, 76-97. En A. A. Doughty (Ed.), *Broadening Critical Boundaries in Childrens and Young Adult Literature and Culture*. United Kingdom: Cambridge Scholars Publishing.

Hernández, C.E. (2013). Animación japonesa y shintō. *La colmena*, (78), 25-30.

Hernández, M. (2013). *La Narrativa Cross-Media en el Ámbito de la Industria Japonesa del Entretenimiento: Estudio del Manga, el Anime y los Videojuegos* (Tesis Doctoral). Universidad de Murcia, España.

Hernández, M. (2017). *Manga, anime y videojuegos, Narrativa cross-media japonesa*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.

Herrero, B.F. (2013). El árbol de la vida en la mitología y la cultura. Ubi Sunt?: *Revista de historia*, (28), 111-116.

Herrero, Y. (2013). Miradas ecofeministas para transitar a un mundo justo y sostenible. *Revista de economía crítica*, (16), 278-307.

Hickel, J. (2019). The contradiction of the sustainable development goals: Growth versus ecology on a finite planet. *Sustainable Development*, 27 (5).

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Higa, L.E., et al. (2019). Agua y salud, 29-38. En K. Vammen, H. Vaux y A. C. Molina (Coord.), *En Calidad del Agua en las Américas. Riesgos y Oportunidades*. México: IANAS.

Hino, T. (2012). Ocean of Suffering, Boato f Compassion: A Study of the Fudaraku Tokai and Urashima in Anecdotal (Setsuwa) Literature. *Journal of the American Academy of Religion*, 80 (4).

Horta, L. (2020). A estética do afeto de Isao Takahata em O conto da princesa Kaguya. *Actas de Periodismo y Comunicación*, 6 (2).

Howard, B.M. (2011). *A Yōkai Parade Through Time in Japan* (Trabajo Fin de Grado). Dickinson College, Pennsylvania.

Illich, I. (1986), *Ideas in progress. H2O and the Waters of Forgetfulness*. Londres, Marion Boyars Publishers.

Janer, M. de la P. (2015). Los cuentos del animal-novio: Los paradigmas de “Eros y Psique” y “La Bella y La Bestia”. *Ocnos*, 14, 114-123.

Jiménez, J.A. y Rubio, L. (2015). *El folclore y mitología japoneses en las películas de Studio Ghibli. Los casos de El viaje de Chihiro y Mi vecino Totoro* (Trabajo Fin de Grado). Universidad Autónoma de Barcelona, España.

Johns, A. (2014). Baba Yaga. The ambiguous Mother and witch of the Russian Folktale. Peter Lang,

Junyent, A. (2018). *Mujeres de Ghibli. La huella femenina de Miyazaki en el anime*. Diabolo ediciones.

Kamrowska, A. (2018). Animals in Anime by Takahata Isao and Oshii Mamoru. *Analecta Nipponica*, (8), 135-144.

Karandaeva, T. A., et al (2018). Mythological thinking as a factor of creating an innovative approach in the formation of ecological thinking. *International Multidisciplinary Scientific GeoConference, SGEM*, 18 (52).

Kerridge, R. (1998). Introduction. En Kerridge, R. y Sammels, N. (eds.), *Writing the Environment. Ecocriticism and Literature*. London y New York: Zed Books, 1-9

Lahar, S. (2003). Teoría ecofeminista y activismo político. In K. Warren (Ed.), *Filosofías ecofeministas*, 35-60. Barcelona: Icaria.

Lasksmitta, I. A. (2020). The Figures and Meanings of Tengu: Semiotic Study of Mythological Creatures in Japanese Folklore. *Humanus*, 19 (2), 217-229.

Largo, L. (2018). *El cine de animación de Hayao Miyazaki* (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Zaragoza, España.

Limón, D., Solís, C. y Pabón, M. (2021). *Ecofeminismo. Redes que tejen futuro*. Barcelona, España: Ediciones OCTAEDRO, S.L.

Lira, C. (2020). Naturaleza, sensibilidad y memoria corporal. En P. Iacobelli y C. Lira (Ed.), *Memoria y paisaje en el cine japonés de posguerra*, 241-268. Santiago, Chile: Ediciones UC.

Lioi, A. (2010). The City Ascends: Laputa: Castle in the Sky as Critical Ecotopia. *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*, (5).

Liu, J. (2020). *La comunicación intercultural Oriente-Occidente a través del Anime y del Manga* (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid, España.

López, L. (2021). La investigación en educación ambiental y deforestación: aportes para la formación ambiental comunitaria para evitar la degradación de los bosques. *Perspectivas educativas*, 10 (1), 93-131.

López, M. (2007). Aportación de una mirada ecocrítica a los estudios francófonos Cédille. *Revista de Estudios Franceses*, (3), 227-243.

Lu, Amy Shirong (2008). The many faces of internationalization in Japanese anime. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 3(2), 169-187.

MAGBA y FAO (2018). *Estudio de las causas de la deforestación y degradación forestal en Guinea Ecuatorial 2004-2014*.

Maneiro, S. (2011). *SHINTÔ. Cuerpo, higiene y sacralidad*. IV Jornadas de Humanidades. Historia del Arte: Imaginando el espacio: Problemas, prácticas y representaciones. Bahía Blanca, Argentina.

Mariolakos, I., Kranioti, A., Markatselis, E. & Papageorgiou, M. (2007). Water, mythology and environmental education. *Desalination*, 213, 141-146.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Martínez, F.J. (1997). *La nueva cultura del agua en España*. Bilbao, España: Bakeaz.

Marcén, C. y Cuadrat, J.M. (2012). Argumentos educativos para enseñar aprender el agua en la enseñanza obligatoria. *Serie Geográfica*, 18, 65-75.

Martos, E. (2012). Lecturas del agua (símbolos, ecocrítica y cultura del agua). Nuances: *Estudos sobre Educação*, 22 (23), 37-56.

Martos, E. y Martos, A.E. (2013). Ecoficciones e imaginarios del agua y su importancia para la memoria cultural y la sostenibilidad. *Alpha*, 1 (36), 71-91.

Mayumi, K., Solomon, B.D. y Chang, J. (2005). The ecological and consumption themes of the films of Hayao Miyazaki. *Ecological Economics* 54 (1), 1-7.

Mccarthy, H. (1999). Toshio Suzuki. *Manga Max*, (6).

Mellor, M. (2000), *Feminismo y Ecología*. México: Siglo XXI Editores.

Meo, A.L. (2016). Aproximaciones al anime: producción, circulación y consumo en el siglo XXI. *Questión*, 1 (51).

Míguez, A. (2014). Lo que Miyazaki quiso decir. Ecologismo y hermenéutica detrás de Mononoke Hime. *Fotocinema. Revista Científica de Cine y Fotografía*, (9).

Míguez, A. (2018). El Kojiki y los mitos del Japón. En A. Míguez y E. M. Torralba (Coords.) *Japón en Córdoba. De un paso al otro lado del mundo*, 14-23. España: Akiba-Kei y Universidad de Córdoba.

Ministry of Environment, Government of Japan (2010). Chapter 4 The Earth, the Water Planet. *Annual Report of Environment and Sound Material Cycle Society in Japan*, 106-131.

Miranda, L.M. (2013). Cultura ambiental: un estudio desde las dimensiones de valor, creencias, actitudes y comportamientos ambientales. *Producción + Limpia*, 8 (2), 94-105.

Miranda, J.L. (2016). *Propuesta de programa para fomentar la cultura del agua en Educación Primaria: Cuenca Presa Guadalupe* (Tesis Doctoral). Universidad Autónoma del Estado de México, Estado de México.

Molina, M. (2005). El impacto global de la actividad humana en la atmósfera. En J.L. Tellería (Ed.), *El impacto del hombre sobre el planeta*, 19-30. España: Editorial Complutense S.A.

Monleon, V. (2020). Mensajes (anti)ambientalistas en producciones cinematográficas Disney. Una aproximación artística para el tratamiento de la preservación del medio ambiente en la etapa de Educación Infantil. *Investigación en Artes y Letras*, (9), 161-173.

Montero, L. (2012). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. España: Editorial Dolmen.

Montero, L. y Pérez, A.M. (2015). Sincronías y sinergias animadas: La visión de la industria de la animación de Pixar y Ghibli. *Con A de Animación*, (5), 26-37.

Morales, P.S. (2015). *Estudio de los imaginarios que se construyen a través del manga y anime en las culturas otaku y cosplay* (Trabajo Fin de Grado). Universidad Central del Ecuador, Ecuador.

Moreno, M., Corraliza, J.A. y Ruiz, J.P. (2005). Escala de actitudes ambientales hacia problemas específicos. *Psicothema*, 17 (3), 502-508.

Morillo, M. (2018). *El rol femenino en las películas de Miyazaki* (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Sevilla, España.

Narbona, J.E. (2016). Análisis religioso y folklórico en Mononoke Hime. *Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad del Japón*, (26).

Navarro, V. (2013). Ni No Kuni: puentes ludonarrativos al Otro Mundo de Ghibli. *Archivos de la Filmoteca*, (72), 77-90.

Neergård, P. (2021). *Aguas barrascosas: del agua bella al agua contaminada. Una afirmación de la existente ecoficción española* (Tesis doctoral). Universitetet i Oslo, Noruega.

Nghia, N. H. (2019). The tale of Princess Kaguya from a perspective of applied folklore. *Ho Chi Minh City University of Education Journal of Science*, 16(7), 96-104.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Núñez, A. (2010). *Una apuesta por el equilibrio: problemas medioambientales de Japón en la obra de Hayao Miyazaki* (Trabajo Fin de Grado). Universitat Oberta de Catalunya, España.

Odell, C. y Le Blanc, M. (2014). *Anime*. United Kingdom: Kamera Books.

Odell, C. y Le Blanc, M. (2019). *Studio Ghibli: The films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata* (Third edition). United Kingdom: Kamera Books.

Odum, E. (1953). *Fundamentals of Ecology*. United States : Saunders.

Offroy, P. (2021). *Ghibli, la educación hecha película. De los sueños a las aulas* (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Cantabria, España.

Ogáyar, F.J. y Ojeda, F.M. (2016). El mito en la modernidad a través del anime japonés. *Revista Nuevas Tendencias en Antropología*, (7), 11-132.

Ojeda, F.M. y Quintairos, A. (2021). El cuento más allá de la tradición literaria: el Taketori Monogatari como paradigma de la globalización de referencias culturales. *Cultura, Lenguaje y Representación*, 25, 265-284.

Okuhara, R. (2016). Walking Along With Nature: A Psychological Interpretation of My Neighbor Totoro. *The looking*, 10 (2).

ONU (2016). Informe de las Naciones Unidas sobre el Desarrollo de los Recursos Hídricos en el Mundo 2016: Agua y Empleo. París, UNESCO.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2015). *El desarrollo sostenible comienza por la educación*. Francia: UNESCO.

Ortobasi, M. (2007). (Re)animating Folklore. Raccoon Dogs, Foxes, and Other Supernatural Japanese Citizens in Takahata Isao's Heisei tanuki gassen pompoko. *Marvels & Tales*, 27 (2), 254-275.

Ostria, M. (2010). Notas sobre ecocrítica y poesía chilena. *Atenea*, (502), 181-191.

Papp, Z. (2010). *Anime and Its Roots in Early Japanese Monster Art*. UK: Global Oriental.

Pan, Y. (2020). Human-Nature Relationships in East Asian Animated Films. *Societies*, 10 (2).

Pedrerol, A., et al. (2018). *Mizuko: los niños del agua* (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Barcelona, España.

Pérez, A. (2018). *Mitos y Leyendas en el Anime y el Manga. Un estudio de la influencia de la mitología, la religión y la cultura en la animación japonesa* (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Valladolid, España.

Pérez, A.M. (2013). La aportación de los personajes femeninos al universo de Hayao Miyazaki. *Con A de animación*, (3), 108-121.

Pérez, J. (1992). Cultura forestal y diferenciación profesional. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, (59).

Pérez, R. (2015). La Nueva Cultura del Agua, el camino hacia una gestión sostenible. Causas e impactos de la crisis global del agua. *Cuadernos de Trabajo Hegoa*, (68).

Pérez, V. y Rodríguez, J.C. (2016). *Ecobarómetro. Cultura Ecológica y Educación*. Madrid, España: Fundación Endesa.

Pino, A. (2018). *El estudio y la didáctica de la literatura desde una perspectiva ecocrítica y sus nexos con la educación ambiental, patrimonial y de género* (Tesis doctoral). Universidad de Extremadura, España.

Pino, A., García, G. y Campos, M. (2017). La literatura como vehículo para el aprendizaje de la ciencia: el ciclo del agua. *Revista iberoamericana de ciencias, tecnología y sociedad*, 12 (35).

Price, Sh. (2001), "Cartoons from another planet: japanese animation as cross-cultural communication", *The Journal of Popular Culture*, 24 (1-2), 153-169.

Propp, V. (1998). *Las raíces históricas del cuento*. (6º ed.). Madrid, España: Editorial fundamentos.

Puleo, A. H. (2004): Luces y sombras de la teoría y la praxis ecofeministas. En Cavana, M.L., Puleo, A., y Segura, C. (coords.), *Mujeres y ecología: Historia, pensamiento y sociedad*, 21-34. Madrid: AL-MUDAYNA.

Puleo, A.H. (2008). Libertad, igualdad, sostenibilidad. Por un ecofeminismo ilustrado. *ISEGORÍA. Revista de Filosofía Moral y Política*, (38), 39-59.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Puleo, A.H. (2017). ¿Qué es el ecofeminismo? *Quaderns de la Mediterrània*, (25), 210-214.

Li, Q. (2018). *El poder del bosque. Shinrin-Yoku: Cómo encontrar la felicidad y la salud a través de los árboles*. España: Roca editorial.

Rando, E. (2021). El Pacto Verde Europeo como antesala de la Ley Europea del Clima. *Bioderecho.es*, (12).

Redondo, M.S. (2020). *Relación entre Japón y la naturaleza a través de los símbolos: una aproximación desde el anime* (Trabajo Fin de Máster). Universidad de Sevilla, España.

Reider, N.T. (2005). Spirit Away: Film of the Fantastic and Evolving Japanese Folk Symbols. *Film Criticism*, 29 (3), 4-27.

Requena, C. (2013). Seres fantásticos japoneses en la literatura y en el cine: Obakemono, yūrei, yōkai y kaidan. *Belphégor*, 8 (2).

Rivera, P. y Garcés, C. (2018). Desarrollo del comportamiento proambiental en los individuos y sus determinantes. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, (163), 59-78.

Rivero, N. (2019). *Corazón de heroínas: Empoderamiento femenino en los mundos mágicos de Hayao Miyazaki* (Trabajo Fin de Grado). Universidad de La Laguna, España.

Robert, M. (2002). El agua y el arte. En, P. Ávila (Ed.), *Agua, cultura y sociedad en México*, 23-32. México: El Colegio de Michoacán. Instituto Mexicano de Tecnología del Agua.

Rodríguez de Tembleque, S. E. (2023). El camino de los kami en las películas de Hayao Miyazaki. *Ilu. Revista de Ciencias de las Religiones*, 28.

Romero, T. (2020). *Un bosque propio* (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Sevilla, España.

Roll, E.M. (2021). Clouds Over the Valley: Images of War and Peace in the Films of Hayao Miyazaki. In A.M. Magid (Ed.), *Speculations of war*, 58-81. EE. UU.: McFarland Company.

Ross, D. (2014). Miyazaki's Little Mermaid: A Goldfish Out of Water. *Film and Video*, 66 (3), 18-30.

Rougier, B. (2001). Finale Fantasie. *Mad Movies* (136).

Rubio, L. (2015). *El folclore y mitología japoneses en las películas de Studio Ghibli. Los casos de El viaje de Chihiro y Mi vecino Totoro* (Trabajo Fin de Grado). Universitat Autònoma de Barcelona, España.

Sala, A. (2001). Ghibli. El anime como género. *Nosferatu*, (36), 114-121.

Sánchez, V. (2021). Aprendiendo entre mapaches: Studio Ghibli como herramienta didáctica en Ciencias Sociales. En O. Buzón, C. Romero y A. Verdú (Coords.), *Innovaciones metodológicas con TIC en educación*, 355-377. Madrid, España: Dykinson, S.L.

Sandvik, L. P. (2011). *Showcasing Shinto: the reinvention of Shinto as an ecological religion* (Final Mater Work). University of Oslo, Norway.

Santa, A. (2014). Lo que Miyazaki nos quiso decir. Ecologismo y hermenéutica detrás de Mononoke Home. *Fotocinema*, (9), 190-220.

Santa, A. M. (2016). La Princesa Mononoke y sus signos. Un análisis a la luz de «El Tercer Impacto». En A. Gómez (Ed.), *Japón y Occidente. El patrimonio cultural como punto de encuentro*, 213-222. Sevilla, España: Aconcagua Libros.

Santiago, O. (2022). La relación ser-humano-naturaleza en el largometraje de Hayao Miyazaki: Nausicaä del Valle del Viento, desde el principio de armonía confuciano. *Ética & Cine*, 12 (1), 9-18.

Sanz, V. (2016). *Análisis textual del cine de Estudio Ghibli. La tensión en el relato de Hayao Miyazaki* (Trabajo Fon de Grado). Universidad Rey Juan Carlos, España.

Segura, A. y Zhou Yan, T. (2019). Estudio comparativo del dragón en la historia y en los cuentos tradicionales españoles y chinos: “San Jorge y el dragón” (España) y “La Hija del dragón” (China). *Tonos digital*, (36).

Serrat, J. G. (2010). Els valors i el tractament dels arbres al Japó. *Treballs de la Societat Catalana de Geografia*, 70, 205-221.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Shahid, I., Riaz, F. y Imtiaz, A. (2019). Elements of Feminism in Language of Children's Animations. *Global Social Sciences Review*, 4 (4), 217-223.

Silva, M.D.R.R. (2019). *O Mito Moderno em "Mononoke-hime" de Hayao Miyazaki* (Dissertações de Mestrado). Universidade Nova de Lisboa, Portugal.

Smith, C.D., Jackson, K., Peters, H. & Lima S.H. (2020) Lack of safe drinking water por lake Chapala basin communities in Mexico inhibits progress toward sustainable development goals 3 and 6. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17 (22), 1-12.

Solís, C. (2012). *Educación Ambiental para el Desarrollo Sostenible. Intercultural desde una perspectiva de género* (Tesis Doctoral). Universidad de Sevilla, España.

Soto, H. (2021). *Análisis de creación de personajes en la película de "Mi Vecino Totoro" 1988 de Studio Ghibli* (Trabajo Fin de Grado). Universidad Autónoma de Occidente, Colombia.

Stibbe, A. (2008). Zen and the Art of Environmental Education in the Japanese Animated Film Tonari no Totoro. *Journal for the Study of Religion, Nature and Culture*, 1 (4), 468-488.

Suárez, V. (2015). *Análisis de la figura femenina en El Viaje de Chihiro de Hayao Miyazaki* (Trabajo Fin de Grado). Universidad Católica Andrés Bello, Venezuela.

Sullivan, L. E., (2008). *Naturaleza y rito en el sintoísmo*. Donostia-San Sebastián: Nerea.

Suzuki, D. (2016). *El zen y la cultura japonesa*. Barcelona: Paidós.

Suzuki, T. (2023). *Ghibli, una historia de amor*. España: Confluencias editorial.

Tadanori, M. (2015). Los placeres de los balnearios de aguas termales de estilo japonés. *Niponica*, (16), 14-17.

Tapia, J. (2022). *Mitología Japonesa. Dioses del sol naciente*. España: Plutón Ediciones.

Thévenin, B. (2013). Princess Mononoke and beyond: New nature narratives for children. *Interactions: Studios in Communication & Culture*, 4 (2), 147-170.

Thomas, J. B. (2007), Shukyo asobi and Miyazaki Hayao's anime. *Nova Religio: The Journal of Alternative and Emergent Religions*, 10 (3), 73-95.

Thomas, J. B. (2008), *Religious manga culture: the conflation of religion and entertainment in contemporary Japan* (Master's Thesis). University of Hawaii. United States.

Toh, C. (2021). The Aesthetics and Ethics of Hayao Miyazaki's Enchanted Forests, *Broad Street Humanities Review*, 4, 140-147.

Toriyama, S. (2014). *Guía ilustrada de monstruos y fantasmas de Japón*. Madrid, España: Quaterni.

Torrents, A. (2015). Ninjas, princesas y robots gigantes: género, formato y contenido en el manganime. *Con A de Animación*, 1, 163-168.

Triana, D.P. (2016). Éticas ecofeministas: la comunidad de la vida. *Cuadernos de Filosofía Latinoamericana*, 37 (114), 117-131.

Tri Angga, T. (2018). *Perkembangan Kepercayaan Masyarakat Jepang terhadap Sosok Mitologi Kitsune pada Masa Sekarang (Masa Heisei)* (Skripsi). Universitas Darma Pesarda, Indonesia.

Trillo, E. (2021). La consolidación medioambiental de la política de cooperación al desarrollo de la Unión Europea en el contexto del cambio climático. En *European Climate Law. UNED*.

Vargas, R. (2006a). Cultura y democracia del agua. *Polis. Revista Latinoamericana*, (14).

Vargas, R. (2006b). *La Cultura del Agua. Lecciones de la América Indígena*. Montevideo: UNESCO.

Vasileva, N. (2020). Pensando el espacio habitado. Domesticidad, espiritualidad y rito del habitar japonés. *Theoría. Revista del Colegio de Filosofía*, (38), 172-204.

Victorino, A. (2012). *Bosques para las personas. Memorias del año internacional de los bosques, 2011*. Bogota, Colombia: Instituto de Investigación de Recursos Biológicos Alexander von Humboldt.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

Vigil, M.T. (2011). Ecofeminismo. Una reivindicación de la mujer y la naturaleza. *El futuro del pasado*, 2, 533-542.

Villalobos, R., et al. (2013). Construcción de cultura forestal para el desarrollo: tres historias de éxito en Latinoamérica. En A. Paz, M. Paz y R.H. Asensio (Ed.), *Escalando innovaciones rurales*, 209-234. Lima, Perú: FIDA, IDRC y IEP.

Watsuji, T. (2006). *Antropología del paisaje: climas, culturas y religiones*. Salamanca: Sígueme.

Wright, L. (2004). Wonderment and awe: the way of the kami. *Refractory: A Journal of Entertainment Media*, (5).

Wright, L. (2005). Forest Spirits, Giant Insects and World Trees: The Nature Vision of Hayao Miyazaki. *Journal of Religion and Popular Culture*, (10).

Wright, L. y J. Clode (2005). The animated worlds of Hayao Miyazaki: Filmic representations of Shinto. *Metro: Australia's Film & Media Magazine*, (143), 46-51.

Yamanaka, H. (2008). The Utopian 'Power to Live': The Miyazaki Phenomenon. In M. W. MacWilliams (Ed.), *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. Nueva York: Routledge, 55-237.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

FILMOGRAFÍA

FILMOGRAFÍA

Anónimo (1907). *Katsudo Shashin*.

Asano, M. (1948). *Boku no*.

Date, H. (2002-2008). *Naruto*.

Date, H. (2007-2017). *Naruto Shippuden*.

Hidaka, M., Sudo, N., Yajima, T. y Tomiyasu, D. (1997-). *Pokemon*.

Kō, M. (2008). *Kure-nai*.

Levin, H. (1959). *Viaje al centro de la Tierra (Journey to the Center of the Earth)*.

Kondo, Y. (1995). *Susurros del Corazón (Mimi wo sumaseba)*.

Miyazaki, G. (2006). *Cuentos de Terramar (Gedo senki)*.

Miyazaki, G. (2011). *La colina de las amapolas (Kokuriko-zaka kara)*.

Miyazaki, G. (2020). *Earwig y la bruja (Āya to Majo)*.

Miyazaki, H. (1978). *Conan, el niño del futuro (Mirai shōnen Konan)*.

Miyazaki, H. (1979). *Lupin III – El castillo de Cagliostro (Rupan Sansei – Kariosutoro no shiro)*.

Miyazaki, H. (1984). *Nausicaä del Valle del Viento (Kaze no Tani no Naushika)*.

Miyazaki, H. (1986). *El castillo en el cielo (Tenkū no shiro Rapyuta)*.

Miyazaki, H. (1988). *Mi vecino Totoro (Tonari no Totoro)*.

Miyazaki, H. (1989). *Kiki, entregas a domicilio (Majo no Takkyūbin)*.

Miyazaki, H. (1989). *Nicky, la aprendiz de bruja (Majo no takkyūbin)*.

Miyazaki, H. (1991). *Porco Rosso (Kurenai no Buta)*.

Miyazaki, H. (1997). *La princesa Mononoke (Mononoke hime)*.

Miyazaki, H. (2001). *El viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no kamikakushi)*.

Miyazaki, H. (2004). *El castillo ambulante (Hauru no ugoku shiro)*.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

- Miyazaki, H. (2008). *Ponyo en el acantilado (Gake no ue no Ponyo)*.
- Miyazaki, H. (2013). *El viento se levanta (Kaze tachinu)*.
- Mochizuki, T. (1993). *Puedo escuchar el mar (Umi ga Kikoeru)*.
- Morishita, K. (1986-1989). *Los caballeros del Zodiaco (Seinto Seiya)*.
- Morita, H. (2005). *Haru en el reino de los gatos (Neko no on-gaeshi)*.
- Ofuji, N. (1927). *Kujira*.
- Okazaki, M. y Nishio, D. (1986-1989). *Dragon Ball (Doragon bôru)*.
- Shimokawa, O. (1916) *Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki*.
- Shin'ya, K. (2013). *Non Non Biyori*.
- Takahata, I. (1968). *Las aventuras de Horus, el príncipe del Sol (Taiyô no Ôji Horusu no Daibôken)*.
- Takahata, I. (1972). *Panda! Go, panda! (Panda Kopanda)*.
- Takahata, I. (1973). *Heidi, la niña de los Alpes (Arupusu no Shojo Haihi)*.
- Takahata, I. (1976). *Marcos. De los Apeninos a los Andes (Haha wo tazunete sanzen ri)*.
- Takahata, I. (1987). *Cuentos de los canales de Yanagawa (Yanagawa horiwari monogatari)*.
- Takahata, I. (1988). *La tumba de las luciérnagas (Hotaru no haka)*.
- Takahata, I. (1991). *Recuerdos del ayer (Omohide poro-poro)*.
- Takahata, I. (1994). *Pompoko (Heisei Tanuki Gassen Ponpoko)*.
- Takahata, I. (1999). *Mis vecinos los Yamada (Hôhokeyo Tonari no Yamada kun)*.
- Takahata, I. (2013). *El cuento de la princesa Kaguya (Kaguya-hime no Monogatari)*.
- Tezuka, O. (1963-1966). *Astroboy (Tetsuwan Atomu)*.
- Usui, Y. (1992-). *Shin Chan (Kureyon Shin-chan)*.
- Yonehavashi, H. (2010). *Arrietty y el mundo de los diminutos (Karigurashi no Arriety)*.
- Yonebayashi, H. (2014). *El recuerdo de Marnie (Omoide no Mânî)*.

*Valores ecológicos a través de la mitología presente en las películas de Studio Ghibli.
Perspectiva desde la didáctica de la lengua y la literatura.*

ANEXOS

ANEXOS

ANEXO 1. SEXO DE LOS PROTAGONISTAS DE LAS PELÍCULAS DE STUDIO GIBLI

PAPEL PROTAGONISTA		
MUJER	HOMBRE	MIXTO
1. Nausicäa del Valle del Viento	1. Porco Rosso	1. El castillo en el cielo
2. Mi vecino Totoro	2. Cuentos de Terramar	2. Cuentos de los canales de Yanagawa
3. Kiki, entregas a domicilio	3. El viento se levanta	3. La tumba de las luciérnagas
4. Nicky, la aprendiz de bruja	4. El chico y la garza	4. Puedo escuchar el mar
5. Recuerdos del ayer		5. Pompoko
6. El viaje de Chihiro		6. Susurros del corazón
7. Haru en el reino de los gatos		7. La princesa Mononoke
8. Ponyo en el acantilado		8. Mis vecinos los Yamada
9. Arriety y el mundo de los diminutos		9. El castillo ambulante
10. El cuento de la princesa Kaguya		10. La colina de las amapolas
11. El recuerdo de Marnie		
12. Earwig y la bruja		

**ANEXO 2. OBJETIVOS, COMPETENCIAS CLAVES Y COMPETENCIAS
ESPECÍFICAS QUE SE TRABAJAN EN EL AULA.**

OBJETIVOS

e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y desarrollar hábitos de lectura.

h) Conocer los aspectos fundamentales de las ciencias de la naturaleza, las ciencias sociales, la geografía, la historia y la cultura y profundizar en el conocimiento del medio natural y de las manifestaciones históricas, artísticas y culturales de nuestra comunidad.

l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan el cuidado y la sensibilización hacia ellos.

COMPETENCIAS CLAVES

a) Competencia en comunicación lingüística.

d) Competencia digital.

f) Competencia ciudadana

h) Competencia en conciencia y expresiones culturales.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

3. Interpretar las relaciones sistémicas entre el individuo, la sociedad y la naturaleza, a través del conocimiento y la reflexión sobre los problemas ecosociales, mostrando activamente valores y prácticas consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y el planeta.

5. Interactuar con los diferentes elementos de los sistemas del medio natural, social y cultural, identificando sus características, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, de manera que valoren el patrimonio cultural, social y natural, emprendiendo acciones para conseguir un uso responsable del mismo, su conservación, protección y mejora.

6. Identificar críticamente las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y colaborativa en su resolución, poniendo en práctica hábitos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, cuidado y protección de las personas y del planeta.

ANEXO 3. EL CORTADOR DE BAMBÚ Y LA DONCELLA LUNA (HADLAND,
2008, PP. 54-64)

CAPÍTULO III

EL CORTADOR DE BAMBÚ Y LA DONCELLA LUNA

La llegada de la dama Kaguya

Hace mucho tiempo vivió un viejo cortador de bambú llamado Sanugi no Miyakko. Un día, mientras trabajaba duramente en el bosque cortando bambúes con su hacha, vio que un pequeño brote resplandecía milagrosamente. Cuando inspeccionó con más atención descubrió allí alojada a una pequeña criatura de extraordinaria belleza. Cogió con delicadeza a la pequeña niña, que medía tan sólo diez centímetros, y se la llevó hasta su casa. Una vez allí, el cortador de bambú y su mujer decidieron cuidarla como a una hija y, para protegerla de las alimañas, la metieron en una cesta.

El cortador de bambú fue al bosque al día siguiente a trabajar, pero cada vez que cortaba las cañas encontraba oro. Así sucedía un día tras otro, de modo que el antes pobre cortador de bambú se convirtió en un hombre muy rico.

La niña, que había pasado solamente tres meses en la casa de su nueva familia, creció de repente hasta alcanzar la estatura de una doncella. Su hermoso cabello creció también y, como le caía en largos mechones sobre los hombros, la mujer del cortador de bambú se lo recogió en un elegante moño. Como la muchacha era tan bella, el cortador de bambú le puso el nombre de dama Kaguya, «Hermoso bambú delicado en el campo otoñal», y lo celebró ofreciendo un gran festejo para todos sus vecinos.

El cortejo de «Hermoso bambú delicado en el campo otoñal»

«Cuando la hermosura de una mujer es superior a la de las otras, ¡con cuánta vehemencia desean los hombres contemplar su belleza!» *Taketori.*

La dama Kaguya se convirtió en la mujer más hermosa del reino y la fama de su belleza se extendió por todo el país. Numerosos aspirantes al amor de la joven acudían desde todos los lugares aunque sólo fuera movidos por la ilusión de poder contemplar brevemente su belleza. Día y noche esperaban los jóvenes en vano. Aquellos de origen humilde asumieron que sus intentos por cortejar a la joven serían un fracaso. Poco a poco fueron desistiendo los demás hasta que sólo quedaron cinco pretendientes: el príncipe Ishizukuri y el príncipe Kuramochi, el *sadaijin dainagon*¹ Abe no Miushi, el *chiunagon* Otomo no Miyuki y Morotada, señor de Iso. Los cinco aspirantes al corazón de la joven soportaban «el frío y la nieve en invierno y las tormentas del monzón en verano sin flaquear». Cuando finalmente los cinco señores decidieron exhortar al cortador de bambú para que concediera la mano de su hija a uno de ellos, este les explicó educadamente que la doncella no era en realidad hija suya y que, por tanto, nada podía hacer, pues ella era dueña de sus propias decisiones.

Los señores regresaron a sus mansiones, pero sus súplicas continuaron con más persistencia aún. Incluso el cortador de bambú comenzó a reprender a la dama Kaguya pues cualquiera de los cinco jóvenes nobles que pretendían su mano eran buenos partidos y ella se demoraba demasiado en su decisión. La sabia Kaguya replicó: «Si me casara con un hombre de corazón caprichoso, ¡cuán miserable sería mi destino! Nobles señores son, sin duda, esos de los que hablas, pero no puedo casarme con un hombre cuyo corazón me sea desconocido».

Se acordó pues que Kaguya se casaría con el pretendiente que demostrara tener un corazón puro. Esta noticia llenó de esperanza a los cinco nobles, que se reunieron una noche en el jardín de la casa donde vivía la joven «con música de flauta y canciones». El cortador de bambú salió a agradecer la serenata que los jóvenes ofrecían a Kaguya. Cuando regresó al interior, la joven expuso su plan para probar la validez de sus pretendientes:

«En Tenjiku (norte de La India) hay un cuenco mendicante de piedra, que del propio Buda fue compañero. El príncipe Ishizukuri deberá partir en su busca y traérmelo. En el monte Horai, que se alza imponente sobre el océano, crece un árbol cuyas raíces son de plata, de oro es el tronco y de jade sus frutos. Mi deseo es que el príncipe Kuromachi vaya, encuentre ese árbol y me traiga una de sus ramas. En la región de Morokoshi

¹ Gran Consejero de la Izquierda o Ministro Superior de Estado, segundo tras el *Daijō Daijin* o canciller del Reino. Fue uno de los cargos promulgados en el año 701 por el Código Taihō.

los hombres visten hermosos abrigos realizados con la piel de la rata de fuego, mi petición para el *dainagon* es traerme una de esas prendas. Al *chiunagon* le encomiendo la siguiente misión: debe sustraer la preciada joya del arco iris que esconde su brillo en la cabeza del dragón. Al señor de Iso le pido una concha de caorí de las que las golondrinas llevan en sus picos a lo largo y ancho del mar.»

El cuenco mendicante del señor Buda

El príncipe Ishuzukuri, tras reflexionar sobre la conveniencia de viajar hasta el lejano Tenjiku en busca del cuenco mendicante de Buda, llegó a la conclusión de que semejante esfuerzo no merecía la pena, por lo que decidió falsificar el cuenco en cuestión. Ideó un astuto plan y se encargó de que la dama Kaguya fuera informada de que, efectivamente, había emprendido el viaje. Para no ser visto, el pretendiente se escondió en Yamato durante tres años. Durante su retiro entró un día en un monasterio de Tochi donde descubrió un cuenco muy antiguo que adornaba un altar de Binzuru («El que consuela en la enfermedad»). Se llevó el cuenco envuelto en brocado y añadió a su regalo una rama artificial de cerezo.

Cuando la dama Kaguya recibió el cuenco halló en su interior un rollo con el siguiente texto:

Los mares y las montañas
tu sirviente recorrió
y exhausto por el viaje
pereció:
¡Cuántas lágrimas ha costado este cuenco de piedra!
¡Lágrimas suficientes para formar un arroyo!

Pero Kaguya comprobó que no emanaba luz alguna de su interior y supo que ese cuenco jamás había pertenecido a Buda, así que devolvió el cuenco con los siguientes versos:

De la gota de rocío que cuelga
ni siquiera su brillo
en ella reside:
en la Montaña de la Oscuridad,
la montaña de Ogura,
¿qué esperabais vos hallar?

El príncipe arrojó el cuenco e intentó convertir el reproche en un cumplido hacia la dama que lo había escrito:

En la Montaña de la Luz
¿qué esplendor no palidece?
¡No pudiera ser que, alejado de
la luz de tu hermosura,
el brillo del cuenco
demuestre mi sinceridad!

El cumplido resultó muy hermoso, pero provenía de labios de un pretendiente deshonesto. Esta última gesta poética de nada sirvió y el príncipe tuvo que partir sumido en la tristeza.

La rama enjoyada del monte Horai

El príncipe Kuramochi, al igual que su predecesor, recurrió a la astucia y fingió que se dirigía a la región de Tsukushi en busca de la rama enjoyada. Pero, en realidad, contrató a seis orfebres de la familia Uchimarō, célebre por su habilidad, y se recluyó con ellos en una casa aislada donde les dio instrucciones para elaborar una rama enjoyada idéntica a la que había descrito la dama Kaguya.

Cuando terminaron la rama enjoyada, el príncipe se la envió a la dama Kaguya con la siguiente nota:

Aunque mi propia vida
estuviera en peligro,
sin la rama enjoyada en mis manos
jamás hubiera osado regresar.

La dama Kaguya miró con tristeza la reluciente rama y escuchó sin interés la narración de las fantasiosas aventuras del príncipe. Los terribles espantos del mar, los monstruos feroces y hambrientos, las enfermedades... todo eran ordealas planteadas por el océano. El incorregible narrador continuó con su historia: de repente una montaña surgió del mar. Allí fueron recibidos por una mujer que llenaba una vasija de plata con agua. En la montaña crecían flores y árboles maravillosos, también serpenteaba un arroyo «en el que se reflejaban todos los colores del arco iris; amarillo como el oro, blanco como la plata, azul como el *ruri* (lapislázuli). Puentes construidos con las gemas más hermosas cruzaban el arroyo, en cuyas orillas crecían árboles repletos de joyas deslumbrantes.

Y, de uno de estos, yo me aventuré a cortar una rama, que es la que ahora os ofrezco a vos, dama Kaguya».

Por un instante, la dama Kaguya creyó la fantástica historia, pero la ilusión duró bien poco, pues los seis orfebres, que habían seguido al tacaño príncipe, llegaron exigiendo el pago por sus servicios. La dama Kaguya, feliz por haberse librado de su segundo pretendiente, saldó la cuenta de buen grado.

El abrigo de piel que resiste el fuego

El *sadaijin* («Gran Consejero de la Izquierda») Abe no Miushi le encargó a un mercader llamado Wokei que le trajera un abrigo de pieles de la rata de fuego. Cierta día, el barco del comerciante regresó de Morokoshi con el encargo del *sadaijin*, que se alegró al tener por fin en sus manos la codiciada prenda. El comerciante le entregó un cofre que contenía el abrigo «de color agua marina y su pelaje brillante como el oro, sin duda un tesoro de belleza incomparable, más admirable por semejante hermosura que por su virtud de resistir el fuego».

El *sadaijin*, confiando en la honestidad del comerciante y seguro de su éxito en la empresa que la dama Kaguya le había encargado, envió el cofre a la muchacha con los siguientes versos:

Eternas son las llamas del amor
que me consumen,
pero el abrigo de pieles
es incombustible:
¡al fin mis mangas están secas,
pues hoy no veré el rostro de mi amada!

Cuando la dama recibió el regalo le dijo al cortador de bambú: «Si arrojas este abrigo al fuego y no arde, sabré que es el verdadero abrigo de piel de la rata de fuego y me casaré con el *sadaijin*». Así que los sirvientes encendieron una hoguera y, cuando lo arrojaron, el abrigo se consumió inmediatamente. El *sadaijin* empalideció y se quedó paralizado cuando vio la prenda arder, pero la dama Kaguya se regocijó discretamente y devolvió el cofre con las siguientes palabras:

Sin dejar ni un fragmento
se convirtió en cenizas,
¡tanto había soñado yo con el abrigo de piel!
¡Qué hermoso! de otro modo
todo hubiera terminado felizmente.

La joya de la cabeza del dragón

El *chiunagon* Otomo no Miyuki reunió a sus vasallos y les encargó que buscaran la joya de la cabeza del dragón. Tras varias deliberaciones y dudas, los vasallos decidieron simular que emprendían la búsqueda.

El *chiunagon* confiaba tanto en sus hombres y estaba tan seguro de que le traerían la joya que ordenó engalanar su mansión para celebrar las nupcias. Sus criados decoraron la casa con profusión de objetos laqueados con oro y plata. Colgaron telas de exquisitos brocados en las habitaciones, dispusieron biombos con hermosos dibujos e, incluso, adornaron el tejado con lienzos de seda.

Transcurrido un tiempo e inquieto por la espera, el *chiunagon* decidió ir a Naniwa para preguntar a sus habitantes si sus vasallos se habían embarcado para ir en busca del dragón. Pero el *chiunagon* descubrió que ninguno de sus hombres había llegado a Naniwa y, contrariado por la noticia, decidió embarcarse él mismo acompañado de un timonel.

Pero el dios del Trueno estaba muy enfadado y ordenó que el mar se agitara. Tras muchos días la tormenta empeoró. Como el barco estaba a punto de hundirse, el timonel se aventuró a decir: «El aullido del viento, el rugido de las olas y el bramido del trueno son señales de la ira del dios a quien mi señor ofende con su intento de dar muerte al dragón de las profundidades. Quizá el dragón es la propia tormenta, por lo que sería conveniente ofrecer una oración».

El *chiunagon*, que estaba aquejado de un «gran malestar», siguió el consejo del timonel. Rezó cien veces en su loco intento de matar al dragón y juró solemnemente que dejaría en paz al soberano de las profundidades.

Los truenos cesaron y las nubes se dispersaron, pero el viento sopló más fuerte que nunca. El timonel le dijo a su señor que el viento les era favorable y que les conduciría a casa.

Al cabo de un tiempo arribaron a la playa de Akashi, en Harima. Pero el *chiunagon*, que padecía unas fuertes fiebres, creía que habían llegado a tierras salvajes y juró que no saldría del barco, así que se tumbó en cubierta y se negó a levantarse, incluso cuando el gobernador del distrito en persona se presentó para recibirlo.

Cuando finalmente el *chiunagon* se dio cuenta de que no había llegado a tierras peligrosas consintió en desembarcar. El gobernador no pudo evitar sonreír cuando comprobó «el miserable estado que presentaba el avergonzado señor, calado hasta los huesos, la barriga hinchada y los ojos apagados». El *chiunagon* fue conducido en una litera hasta su casa. A su llegada, los vasallos reconocieron con humildad su fracaso en la

búsqueda a lo que el *chiunagon* replicó: «Habéis hecho bien en regresar con las manos vacías. Ese dragón está emparentado con el dios del Trueno y cualquiera que pose sus manos sobre él para arrebatarse la joya que reluce en su cabeza correrá un grave peligro. Yo mismo, que he padecido un calvario, no he obtenido recompensa. La dama Kaguya roba las almas de los hombres y destruye sus cuerpos. Jamás volveré a su residencia ni os pediré que vayáis vosotros».

Cuando las sirvientas y las criadas de la mansión conocieron la aventura de su señor «se rieron hasta que les dolió la barriga mientras los cuervos recogían hilo a hilo la seda que cubría el tejado para construir sus nidos».

La cacería real²

La fama de la belleza de la dama Kaguya llegó hasta la corte y el *mikado*, deseoso de experimentar por sí mismo tanta hermosura, envió a una de las cortesanas, Fusago, para ver a la hija del cortador de bambú e informar a Su Majestad de sus virtudes.

No obstante, cuando Fusago se presentó en la casa del cortador de bambú, la dama Kaguya se negó a recibirla, así que la cortesana regresó a la corte e informó al *mikado*. Su Majestad, contrariado, hizo buscar al cortador de bambú y le pidió que llevara consigo a la dama Kaguya para así poder verla y añadió: «Si así lo haces, te recompensaré con un título nobiliario y podrás lucir el tocado de los aristócratas».

El viejo cortador de bambú era un hombre de un corazón extraordinario y reprendió con delicadeza a su hija por su inusitado comportamiento. Aunque anhelaba los favores de la corte y deseaba lucir un tocado de noble, era, por encima de cualquier cosa, fiel a su deber como padre.

Cuando regresó a casa, discutió el asunto con la dama Kaguya y la joven dijo que si era obligada a ir a palacio de seguro moriría: «El precio del tocado nobiliario de mi padre será la destrucción de su única hija». El cortador de bambú, afectado por estas palabras, volvió a la corte donde humildemente expuso la decisión de su hija.

El *mikado* no podía aceptar ningún tipo de rechazo, así que ideó una cacería real que, inesperadamente, se presentaría en la residencia del cortador de bambú y, así, quizá tendría la oportunidad de conocer a la bella muchacha que desafiaba los deseos del emperador.

² Las crónicas omiten la quinta aventura, la búsqueda del caorí por parte del señor de Iso. Se trata de una historia trivial y carente de interés. Basta decir que la búsqueda de la concha resultó inútil.

El día señalado para la partida de caza se puso en marcha y el *mikado* pudo así entrar en la casa del cortador de bambú. Al entrar en un cuarto se vio sorprendido por un deslumbrante resplandor y en la luz estaba la dama Kaguya. Su Majestad avanzó y tocó la manga del *kimono* de la doncella, que rápidamente ocultó su rostro. Sin embargo, el *mikado* pudo ver, por un instante, su intensa hermosura. Desbordado por su belleza y sin atender a las súplicas de la joven, ordenó que trajeran un palanquín, pero, cuando los sirvientes llegaron, la dama Kaguya desapareció. El emperador, consciente de que no se trataba de un ser mortal, exclamó: «Será tal y como vos deseáis, señora; pero os ruego que recuperéis vuestra forma para que vuestra belleza se haga visible una vez más».

La dama Kaguya recuperó de nuevo su apariencia y, mientras Su Majestad se retiraba, compuso los siguientes versos:

Triste es el regreso
tras la cacería real,
y repleto de pena
el melancólico corazón se queda
pues ella se niega su casa a abandonar,
la dama Kaguya.

Y la dama Kaguya respondió:

Bajo el tejado cubierto de paja
largos años ella pasó.
¿Cómo osaría ella
contemplar el palacio de precioso jade?

El manto de plumas celestiales

Al tercer año de la celebración de la cacería, por primavera, la dama Kaguya comenzó a mirar la luna constantemente. En el séptimo mes, con la luna llena, la melancolía de la dama Kaguya se agravó tanto que sus lloros angustiaban a las criadas que la atendían. Al final, estas acudieron al cortador de bambú y dijeron: «Mucho tiempo ha contemplado la dama Kaguya la luna, creciendo su pena día a día con la luna. Su dolor es ahora tan inmenso que llora y se lamenta consumida por la tristeza. Le rogamos, señor, que hable con ella». El cortador de bambú, pues, se reunió con su hija y le pidió que le expusiera la causa de su sufrimiento. Esta replicó que podía ver reflejada en la luna la maldad del mundo.

Durante el octavo mes, la dama Kaguya les dijo a sus doncellas que no era una simple mortal, sino que había nacido en la capital de la Luna, y que se acercaba el momento en que debía abandonar este mundo para regresar a su hogar.

El cortador de bambú estaba apenado por la triste noticia y el *mikado* sufrió también cuando se enteró de la próxima partida de la dama Kaguya. Su Majestad fue informado de que, en la próxima luna llena, un escuadrón descendería del disco plateado para llevarse a la hermosa joven, por lo que decidió enviar un ejército para reprimir la invasión celestial. Ordenó que sus guardias rodearan la casa del cortador de bambú y, si era menester, estuvieran preparados para disparar sus flechas contra las huestes lunares para impedir que se llevaran a la joven.

El viejo cortador de bambú creía que los soldados enviados por el emperador disuadirían a los invasores de su propósito, pero la dama Kaguya le dijo: «No podéis vencer a los pobladores de esa tierra lejana, vuestra artillería no puede herirles, vuestras defensas son inútiles contra ellos, pues todas las puertas se abrirán a su paso. Por muy fuerte que sea vuestro valor y vuestro arrojo, de nada servirá si lucháis contra ellos». Estas apreciaciones hicieron enfadar al cortador de bambú, que replicó que sus uñas se transformarían en garras y que con sus propias manos destruiría a cualquier ser lunar que osara tocarla.

Los soldados rodearon la casa del cortador de bambú, incluso situaron varios hombres en el tejado. Cayó la noche. A la hora de la Rata³ un intenso resplandor, que superaba el brillo de la luna y las estrellas, iluminó el cielo. Mientras la luz se aproximaba, apareció una extraña nube que transportaba una tropa lunar. La nube descendió lentamente hasta tocar suelo y los seres lunares formaron ordenadamente. Los soldados del emperador estaban asustados ante el extraño espectáculo y, aunque algunos reunieron el valor suficiente como para tensar sus arcos y disparar las flechas, ninguna dio en el blanco.

En la nube había un palanquín con dosel, cuyas cortinas eran del tejido más exquisito, y de repente se escuchó una poderosa voz: «¡Sal, Miyakko Maro!».

El cortador de bambú salió tambaleándose y recibió una nota de los seres lunares que rezaba: «¡Iuso» y que terminaba exigiéndole que liberara a la dama Kaguya sin dilación.

La nube llevó al palanquín y lo situó sobre el tejado de la casa. De nuevo, la imponente voz resonó: «¡Aprisa, Kaguya! ¿Cuánto tiempo más piensas permanecer en este lúgubre lugar?».

³ Desde las doce de la noche hasta las dos de la madrugada. «Los años, los días y las horas –escribe B. H. Chamberlain– se cuentan según los signos del zodiaco».

Inmediatamente, el poder de los seres lunares abrió las puertas de la mansión donde estaba la dama Kaguya con sus doncellas reunidas en torno a ella. La joven salió de la casa y, antes de partir, se despidió del cortador de bambú y le entregó un rollo de papel con las siguientes palabras: «Si hubiera nacido en este lugar, jamás lo habría abandonado antes de que llegara el día en que mi padre no pudiera ya sufrir por ello; pero, por desgracia, debo traspasar las fronteras de este mundo aunque sea contra mi voluntad. Dejo mi *kimono* de seda como recuerdo y siempre que brille la luna, padre, mírala. Ahora mis ojos contemplan este lugar por última vez. Debo ascender a los cielos desde donde caeré en forma de meteorito a la tierra».

Los seres lunares habían traído consigo, en un cofre, un manto de plumas celestiales y unas gotas del elixir de la vida. Uno de ellos se dirigió a la dama Kaguya y le dijo: «Bebe, te lo ruego, este elixir, pues tu espíritu se ha mancillado con la vulgaridad de este mundo corrompido».

La dama Kaguya bebió. Se disponía a derramar unas gotas del elixir sobre el *kimono* de seda que dejaba para su padre cuando uno de los seres lunares se lo impidió e intentó cubrir los hombros de la joven con el manto celestial y esta le dijo: «Ten paciencia; quien viste este manto experimenta un cambio en su corazón y aún tengo que decir algo más». Así que procedió a escribir las siguientes palabras para el *mikado*:

«Su Majestad se dignó a enviar un ejército para proteger a su sirviente, pero no pudo ser y ahora todos parten con la tristeza de su despedida. No permitieron que ella sirviera a Su Majestad y, a pesar de que su voluntad era no rendir obediencia al dictado imperial, su corazón sufrió un inmenso dolor por este motivo y quizás Su Majestad haya creído que la voluntad imperial no fue comprendida, o incluso que ella se opuso. Quizá Su Majestad considere que ella carece de buenos modales que no la hicieran digna de vuestra presencia y por eso ella se postra ahora a sus reales pies escribiendo estas letras. Es el momento en que ella debe vestir el manto de plumas y decir adiós a su señor con un nudo en la garganta».

Tras haber entregado el papel al capitán de la guardia junto con una astilla de bambú impregnada de elixir, la joven vistió el manto de plumas y todo recuerdo de su existencia en la tierra desapareció de su memoria. La dama Kaguya entró en el palanquín, que fue rodeado por los seres lunares, y la nube lo elevó rápidamente hasta que se perdió en el cielo.

La tristeza del cortador de bambú y del *mikado* era infinita. El emperador reunió al Gran Consejo para saber cuál era la montaña más alta de la tierra y uno de los consejeros respondió: «En Suruga hay una montaña,

no muy lejos de la capital, que se eleva por encima del resto». El *mikado* compuso los siguientes versos:

¡Jamás la volveré a ver!
Lágrimas de desdicha me abruman.
Y yo, con el elixir de la vida,
¿qué he de hacer?

A continuación, entregó el papel que la dama Kaguya había escrito junto con el elixir a Tsuki no Iwakasa, que recibió la orden de ascender a la montaña más alta de Suruga y, una vez en la cumbre, quemar el papel y el elixir de la vida.

«Así que Tsuki no Iwakasa obedeció la orden imperial y, acompañado por varios de sus hombres, escaló hasta la cima e hizo lo que se le había encomendado. Y, desde entonces, aquella montaña se conoce por el nombre de Fuji (*Fuji-yama*, “Que nunca muere”) y se dice que el humo de aquella hoguera aún puede verse en su cumbre, ascendiendo sinuosamente hacia el cielo para mezclarse con las nubes».

ANEXO 4. CANCIÓN DE LA PRINCESA KAGUYA (2013)

VERSIÓN 1 (00:16:13) / (01:50:55)

Gira molino
en el agua gira
gira, gira,
y vuelve a girar.



Llama al señor sol
y vuelve a girar (x2).

Plantas, insectos
Y hermosas aves,
Árboles con flores
Y los animales.

Son las cuatro estaciones
las que hay que traer (x2).

Gira molino
en el agua gira
gira, gira,
gira perpetuo por los instantes,
gira y transcurre
durante esta estación.

Gira, y llama de nuevo a mi corazón.

Plantas, insectos
Y hermosas aves,
Árboles con flores
Y los animales.

Yo necesito que me enseñen a sentir.

Si tú me echas de menos podría volver cerca de ti.

VERSIÓN 2 (00:26:29) / (00:43:13)

Sopla el viento,

Sopla, sopla.

Sopla muy fuerte

Y vuelve a soplar.

Los frutos de la montaña

Hay que recolectar (x2)

Uvas, bellotas, castañas, setas,

Hojas de arce caer completas.

Los frutos de la montaña

Hay que recolectar.

