



BIBLIOTECA STUDIO GHIBLI
EL VIAJE DE CHIHIRO

Marta García Villar



HÉROES DE PAPEL
CROSSOVER

BIBLIOTECA STUDIO GHIBLI: EL VIAJE DE CHIHIRO

Marta García Villar



Biblioteca Studio Ghibli:
El viaje de Chihiro
Primera edición: Enero 2017
Segunda edición: Mayo 2018
ISBN: 978-84-17649-51-7

©2017 Ediciones Héroes de Papel, S.L., sobre la presente edición
P.I. PIBO. AV. Camas, 1-3. Local 14. 41110 Bollullos de la Mitación (Sevilla)

Autora: Marta García Villar
Edición: Ricardo Martínez Cantudo
Diseño de colección, arte y maquetación: Juan Alberto Brincau Berlanga
Adaptación de maqueta: Ezequiel Sona
Corrección: Isaac López Redondo
Producción del ebook: booqlab.com

Libro no oficial. *El viaje de Chihiro* es una marca registrada de STUDIO GHIBLI Inc. © 2001.

© Todas las imágenes incluidas en el libro tienen sus respectivos propietarios, licenciatarios y/o titulares de contenido, y han sido incluidas en el libro a modo de complemento para ilustrar el contenido del texto y/o situarlo en su contexto histórico y/o artístico. En caso de que existiera cualquier tipo de error en la identificación de los respectivos titulares o ausencia en la identificación de los mismos, puede ponerse en contacto con la editorial para subsanar el posible error en futuras ediciones.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 47)

A mi madre,
que se sentó en la butaca de al lado cuando se apagaron las luces y nos adentramos en el túnel.

A mi padre,
que cruzó barreras geográficas y lingüísticas para que Joe Hisaishi reinara en casa.

Al recuerdo de TA,
quien me puso un lápiz entre los dedos y me llenó de sueños el corazón.

A todos aquellos
que contuvieron un suspiro en la mirada de Chihiro.

ÍNDICE 目次

INTRODUCCIÓN A LA BIBLIOTECA STUDIO GHIBLI

PRÓLOGO

CAPÍTULO 1: EL EQUIPO QUE CREÓ EL VIAJE DE CHIHIRO

Hayao Miyazaki Director

Toshio Suzuki Productor

Joe Hisaishi Banda sonora, orquestación e interpretación de piano

Masashi Andō Director de animación

Mitsunori Katāma Director de animación digital

Hitomi Tateno Supervisora de animación

Michiyo Yasuda Diseñadora de color

Yasuyoshi Tokuma Director de producción

Yōji Takeshige Director artístico

Atsushi Okui Director de fotografía

Atsuko Tanaka Animadora

Kazuhiro Hayashi Director de sonido

Yumi Kimura Compositora e intérprete del tema Itsumo nando demo de la banda sonora original

Wakako Kaku Letrista del tema Itsumo nando demo de la banda sonora original

CAPÍTULO 2: CONTEXTO Y PRODUCCIÓN

El mundo en 2001

¿Por qué momento pasaba Studio Ghibli? ¿Cuáles habían sido sus obras previas?

¿Cómo surgió El viaje de Chihiro?

¿Cómo funcionaba Studio Ghibli?

¿Cuál fue el rol de Hayao Miyazaki?

¿Cómo fue el proceso de producción?

¿Hubo colaboración extranjera?

Dando voces a los personajes

Un éxito internacional

El viaje de Chihiro en España

¿Qué vendría después en la historia de Studio Ghibli?

CAPÍTULO 3: PERSONAJES

Chihiro

- ▶ Una heroína de diez años
- ▶ El diseño de Chihiro
- ▶ Chihiro según Hayao Miyazaki y Masashi Andō
- ▶ Chihiro y Sen
- ▶ El viaje del autorreconocimiento
- ▶ Chihiro en el mundo real
- ▶ El valor de Sen

Haku

- ▶ El diseño de Haku
- ▶ El río del pasado
- ▶ La dualidad del dragón
- ▶ Valores tradicionales

Yubāba y Zeniba

- ▶ El mito de Yamauba
- ▶ El diseño de Yubāba
- ▶ Control empresarial
- ▶ Hermanas diferentes
- ▶ La ruptura del maniqueísmo

Kamaji

- ▶ El diseño de Kamaji
- ▶ Kamaji y Tsuchigumo
- ▶ Espíritu trabajador
- ▶ La compasión de la araña

Sin Cara

- ▶ La concepción del dios errante
- ▶ El diseño de Sin Cara
- ▶ Ansiedad y soledad
- ▶ La corrupción de la casa de baños
- ▶ Redención

Lin

- ▶ El diseño de Lin
- ▶ Lin y Sen

Yuko y Akio Ogino

- ▶ El diseño de Akio y Yuko
- ▶ La maldición del consumismo
- ▶ La incógnita de la transformación

Bō

- ▶ El diseño de Bō
- ▶ La reclusión del bebé
- ▶ Bō y Kintaro
- ▶ Un amigo inesperado

CAPÍTULO 4: TEMAS Y CONSTANTES

Lo humano y lo divino

La memoria y el olvido

El poder de la palabra

Esfuerzo y supervivencia

El paso del tiempo y la recuperación del pasado

El reflejo social

Sintoísmo y desvanecimiento

Las difusas fronteras entre el bien y el mal

CAPÍTULO 5: EL ARTE DE EL VIAJE DE CHIHIRO

Un avance por la animación digital

Reuniones de los equipos

Instrumentos de diseño propio

Ejemplos del uso de la animación digital

Los fondos y escenarios

Un mundo de color

La importancia del sonido

CAPÍTULO 6: LA MÚSICA DE EL VIAJE DE CHIHIRO

Reconocimiento musical

¿Qué es un Image Album?

El proceso de composición

El Image Album de El viaje de Chihiro

- ▶ That day's river
- ▶ Night is coming
- ▶ Gods
- ▶ The bathhouse
- ▶ The people in wonderland
- ▶ Sea
- ▶ Waltz of Chihiro

El montaje final

- ▶ Sen's courage
- ▶ Itsumo nando demo

CAPÍTULO 7: INFLUENCIAS · LOS ANCESTROS DE EL VIAJE DE CHIHIRO

Los maestros del cine

- ▶ Lev Atamanov
 - ▶ Paralelismo entre La reina de las nieves y El viaje de Chihiro
- ▶ Paul Grimault

Influencias literarias

- ▶ The marvelous village veiled in mist
 - ▶ Similitudes y diferencias entre The marvelous village veiled in mist y El viaje de Chihiro
- ▶ Pinocho y... ¿Alicia en el país de las maravillas?
- ▶ Historias de Terramar
- ▶ Kenji Miyazawa y El tren nocturno de la Vía Láctea
- ▶ Cuentos tradicionales japoneses

Experiencias de vida

Localizaciones

- ▶ Edificio principal del Dōgo Onsen en Matsuyama, prefectura de Ehime
- ▶ Edo-Tokyo Open Air Architectural Museum en Koganei
- ▶ Salón privado de Meguro Gajoen en Tokio
- ▶ Yurakucho, en el distrito-Shinbashi Karasumoriguchi en Tokio
- ▶ Ryokan Notoya en Ginza Onsen en la prefectura de Yamagata

CAPÍTULO 8: UN RECORRIDO POR EL FOLCLORE JAPONÉS · LOS DIOSES DE LA CASA DE BAÑOS

Habitantes de la Casa de Baños

Invasores de la Casa de Baños

Huéspedes de la Casa de Baños

- ▶ Ōtori Sama
- ▶ O-Nama Sama
- ▶ Shōtai Fumei
- ▶ Kasuga

- ▶ O-Shira Sama
- ▶ Ushioni
- ▶ Tsukumogami
- ▶ Ryū

CAPÍTULO 9: PREGUNTAS CLAVE PARA DESCIFRAR EL VIAJE DE CHIHIRO

Cruzando el túnel hacia el parque temático

El anochecer a un nuevo mundo

La petición de empleo

Visita a los padres de Chihiro, la limpieza del Dios Pestilente

El rescate de Haku

La persecución, viaje a Fondo del Pantano

Recuerdos olvidados, regreso a casa

CAPÍTULO 10: GALERÍA DE AUTORREFERENCIAS

CAPÍTULO 11: PROYECCIÓN

Cinco motivos por los que El viaje de Chihiro es una película imprescindible

Influencias proyectadas

CAPÍTULO 12: FICHA TÉCNICA

CAPÍTULO 13: ENTREVISTAS

Hitomi Tateno

César Martínez Roig

Paula Ribó

EPÍLOGO: MI ESCENA PREFERIDA· UN TREN SOLO DE IDA
MERCHANDISING DE EL VIAJE DE CHIHIRO

BIBLIOGRAFÍA

AGRADECIMIENTOS



«Enfrentada a una crisis, emerge la luchadora que se esconde dentro de Chihiro, empieza a destacar su capacidad de adaptarse y evaluar la situación. No quería que fuese una heroína perfecta: su encanto procede de su corazón y de la profundidad de su alma».

Hayao Miyazaki

INTRODUCCIÓN A LA BIBLIOTECA STUDIO GHIBLI

El valor emocional de la animación es indiscutible en nuestros días. Son muchas las series y películas de dibujos que perduran en la memoria y el corazón de generaciones enteras de niños que en algún momento de su infancia se asomaron a través del televisor a fascinantes mundos de ficción. Experiencias que conformaron recuerdos imborrables de héroes, seres fantásticos, niños especiales y criaturas del espacio, construyendo parte de la identidad y personalidad de los que ahora somos adultos.

Es innegable, también, el valor didáctico de la animación. A través de los dibujos todos hemos aprendido algo siendo niños: la importancia de la amistad, el poder del trabajo en equipo, la recompensa al esfuerzo... una forma inmejorable de enseñar, de dar a conocer experiencias aún ajenas, de formar en aspectos tan importantes como el civismo, la solidaridad y el altruismo.

No obstante, la animación no se quedó ahí. El inevitable paso del tiempo y la consecuente madurez del espectador han llevado a esta forma de hacer cine a un nuevo nivel, en el que se han descubierto sus infinitas posibilidades narrativas. Gracias a la animación no solo es posible imaginar nuevos mundos, sino reflejar el nuestro a través de un espejo sin igual. Y es que sin las limitaciones de la imagen real, la animación puede llevar al espectador a lugares inexistentes desde los cuales observar desde otra perspectiva nuestra realidad.

Pocos artistas a lo largo de la historia han sido tan conscientes de esta cualidad única de la animación como los genios detrás de Studio Ghibli. Nombres como Hayao Miyazaki o Isao Takahata resuenan ya en el imaginario colectivo tras haber dado vida a algunos de los personajes más memorables de la historia de la animación japonesa: Totoro, Chihiro, Nicky

o San han robado el corazón de millones de espectadores con historias únicas, cargadas de épica, nostalgia y ternura. Películas de gran profundidad argumental, artísticamente inigualables y con esa capacidad tan especial para atraer tanto a niños como adultos. Un estudio que a lo largo de más de treinta años de carrera se ha consolidado como el más importante de la historia del cine de animación nipón, y el más reconocido por crítica y público a nivel mundial.

La Biblioteca Studio Ghibli es un sentido homenaje a la legendaria filmografía del célebre estudio japonés. A lo largo de una colección de libros monográficos, los autores repasan pormenorizadamente los detalles que rodearon al proceso de producción de todas y cada una de las películas de Studio Ghibli, así como el contexto histórico en el que se estrenaron y las personas que estuvieron detrás de su creación. Cada volumen analiza con detenimiento las distintas escenas de cada filme, reflexionando acerca del significado de las mismas y mostrando al lector las influencias de sus creadores a la hora de imaginar personajes, situaciones y escenarios. Además, cada volumen de la Biblioteca Studio Ghibli incluye entrevistas exclusivas, ilustraciones y fotografías originales, todo ello en una edición de lujo ideal para coleccionistas.

Una colección necesaria para abordar con profundidad y madurez la obra de uno de los estudios de animación más importantes y aclamados de todos los tiempos.

El editor

PRÓLOGO
序文



He pensado mucho sobre este prólogo y he decidido divagar.

Al principio pensé que debía ser una especie de recomendación de la película. Una película de dibujos animados. Un texto que explique por qué el lector debería verla antes de leer este libro.

Que explique la sensación de descubrirla por primera vez y la sensación de la segunda y la tercera. La sensación de cada vez que la vuelves a ver. La sensación de hablar sobre ella y sus personajes con alguien que la haya disfrutado. La sensación de ser todos los personajes a la vez, y de cómo, al saber su camino, te conviertes en ellos y ellos se convierten en ti. La sensación de que te la encuentres haciendo zapping y te la termines aunque ya esté empezada.

Pero me di cuenta de que si estás leyendo esto, ya habrás visto la película.

Después pensé en hablar de Chihiro. De una niña que es un dibujo animado. De cómo una niña, descubriendo un mundo mítico, acaba descubriéndose a sí misma o de cómo todos acabamos siendo Chihiro o Sen según nos toque. De cómo en su viaje de transformación, no sólo se cambia a sí misma, sino a todo lo que la rodea y a la vez nos transforma a nosotros, espectadores de un mundo mítico que se parece a nuestra realidad.

Pero también me di cuenta de que si estás leyendo esto ya sabes de lo que estoy hablando.

Después pensé en la identidad. No sólo la identidad propia de la película, la del espectáculo visual que ofrece en el trazo exquisito de cada plano y la increíble música que la acompaña.

La presencia de su director, la firma reconocible de una mano creadora que uno ya es capaz de ver en cualquier otra película del autor.

La identidad cinematográfica. Que es una de las mejores películas de la historia del cine es algo que el espectador capta desde el primer momento.

Y también está la identidad como un personaje más de la obra. Todos necesitamos saber que somos únicos, no por mejores o peores, sino como prueba clara de que existimos. Necesitamos autodefinirnos a un nivel íntimo para saber qué deseamos o hacia dónde no queremos ir. Nuestra identidad es probablemente la pregunta más profunda que nos hacemos a lo largo de nuestras vidas. ¿Quién soy?

Que le roben el nombre a Chihiro supone una acción simple que acaba siendo la espina dorsal de todos los conflictos y caminos que toman los miembros que participan en esta historia, nosotros incluidos.

El viaje de Chihiro para recuperar su nombre nos llevará a entender cuál es la identidad y los secretos de Haku o la verdadera naturaleza de Yubāba. También a entender la dualidad que empapa tanto el mundo mágico como el mundo real. La búsqueda de uno mismo, entre lo que somos y lo que nos gustaría ser.

Lo que sí es seguro es que si estás leyendo este libro es porque has caído en la fascinación y la sutileza de una película que se puede ver de mil maneras y que parece nueva cada vez. Y porque te preguntas cómo se puede llegar a crear una obra con esta naturaleza misteriosa y reveladora a partir de la cabeza de alguien a quien le gusta hacer dibujos animados.

Así que después de pensarlo mucho me he quedado con esto: tú, que ya has visto *El viaje de Chihiro*, entra y disfruta de sus entresijos y misterios, sumérgete de otra forma para volver a verla y no dejes de emocionarte nunca con lo inefable.

Benditos dibujos animados.

Iván Ferreiro, músico.

CAPÍTULO 1
スタッフ
EL EQUIPO QUE CREÓ
EL VIAJE DE CHIHIRO





HAYAO MIYAZAKI DIRECTOR

Hayao Miyazaki nació el 5 de enero de 1941 en Akebono-cho (Tokio), como el segundo de cuatro hermanos. Su padre, Katsuji Miyazaki (1915-1993), era un ingeniero aeronáutico que, junto a su hermano, fundó Miyazaki Airplanes. En esta empresa se encargaron de construir piezas de aviones como el timón de dirección del avión Mitsubishi A6M Zero. Su madre, una ávida lectora, inconformista y con mucho carácter, fue una gran influencia para el joven Miyazaki. De 1947 a 1955 sufrió una tuberculosis espinal que la mantuvo en cama.

Durante sus primeros años, Hayao Miyazaki y su familia cambiaron de domicilio en varias ocasiones. Él era un lector empedernido y le gustaba dibujar barcos, tanques y aviones de guerra. Tenía la ilusión de convertirse en dibujante de manga como sus ídolos Osamu Tezuka, Tetsuji Fukushima o Sanpei Shirato. Pero en 1958, tras ver en el cine *Panda y la serpiente mágica* (*Hakuja-den*, 1958), decidió convertirse en animador. En 1959 empezó sus estudios en la Universidad de Gakushuin. Allí se unió al club de investigación de literatura infantil, donde leyó numerosas novelas juveniles

de autores occidentales. En 1963 se graduó en Ciencias Políticas y Económicas.

En abril de 1963, después de tres meses de instrucción, empezó a trabajar en Tōei Dōga. Sus primeros proyectos como intercalador fueron para la película *Rock el valiente* (*Wanwan Chushingura*, 1963) y para la primera serie de televisión de la compañía: *Ket Pepito, el niño lobo* (*Ōkami Shōnen Ken*, 1963). Durante esa época fue vital la figura de Yasuo Ōtsuka, a quien el propio Miyazaki considera su mentor. Hayao Miyazaki se convirtió en el secretario jefe del sindicato de trabajadores. Allí conoció a Isao Takahata (1934), que era el vicepresidente, con quien empezó a trabar una buena amistad. En ese mismo año inició una relación con Akemi Ōta (1938), que dos años después se convertiría en su esposa y con la que ha tenido dos hijos: Gorō (1967) y Keisuke (1970).

A pesar de su inexperiencia, Hayao Miyazaki demostró mucha iniciativa y buena actitud. Fruto de ello, y gracias a sus aportaciones, fue acreditado de forma excepcional como «artista conceptual» en la película *Las Aventuras de Hols, el príncipe del Sol* (*Taiyō no Ōji Horusu no Daibōken*, 1968), dirigida por Isao Takahata.

En 1971, junto a Isao Takahata, dejó Tōei Dōga para entrar en A Pro en busca de nuevos retos. Allí se reencontró con Yasuo Ōtsuka, con quien colaboró en series como *Lupin III* (*Rupan Sansei*, 1971–1972) o *Las Aventuras de Panda y sus Amigos* (*Panda Kopanda*, 1972–1973), además de conocer a Yoshifumi Kondō. En 1973 dejó A Pro por Zuiyō Eizō (Nippon Animation) compañía en la que trabajó en algunos clásicos de la animación como *Heidi* (*Alps no Shōjo Heidi*, 1974), *Marco, de los Apeninos a los Andes* (*Haha wo tazunete sanzenri*, 1975), *Conan, el Chico del Futuro* (*Mirai Shōnen Konan*, 1978) —su debut como director de una serie de televisión— y *Ana de las Tejas Verdes* (*Akage no An*, 1979), proyecto que abandonó para abordar su primer largometraje como director: *Lupin III: el castillo de Cagliostro* (*Rupan sansei Kariosutoro no shiro*, 1979) para el estudio TMS Entertainment.

A principios de la década de 1980 trabajó como director en dos episodios de la cuarta temporada de la serie de televisión *Lupin III* y en seis episodios de la serie *Sherlock Holmes (Meitantei Hōmuzu, 1984)* para una coproducción italo-japonesa y en *El pequeño Nemo (Little Nemo: Adventures in Slumberland, 1989)*, una coproducción americano-japonesa que acabaría abandonando por razones artísticas. Pero Hayao Miyazaki quería liderar un estudio de animación de alto nivel, que mimara el producto tanto técnica como argumentalmente. En sus ratos libres, esbozó algunas ideas de posibles argumentos y se las presentó a Toshio Suzuki, por aquel entonces editor de la revista de animación *Animage*, a quien conoció en el estreno de *El castillo de Cagliostro*. Suzuki decidió presentar uno de los proyectos (titulado *Sengoku Majo*) a sus superiores en Tokuma Shoten, pero ellos lo rechazaron al no estar basado en ninguna obra, algo nunca visto en esa época.

Como seguía sin tener trabajo, Miyazaki aceptó la propuesta de Suzuki de dibujar un manga para su revista. Así, en febrero de 1982 empezaría a serializarse *Nausicaä del Valle del Viento (Kaze no tani no Naushika, 1982-1994)*. La serie tuvo un éxito inmediato y, finalmente, consiguió la financiación para hacer una película de animación de las aventuras de *Nausicaä (Kaze no tani no Naushika, 1984)*. Para ello contó con la ayuda de su compañero Isao Takahata y el estudio de animación Topcraft. La experiencia fue positiva y, en 1985, se fundó Studio Ghibli.

Para Studio Ghibli ha dirigido películas como *El castillo en el cielo (Tenkū no shiro Rapyuta, 1985)*, *Mi vecino Totoro (Tonari no Totoro, 1988)*, *Nicky, la aprendiz de bruja (Majo no takkyūbin, 1989)*, *Porco Rosso (Kurenai no Buta, 1992)* y *La princesa Mononoke (Mononoke Hime, 1997)*. *El viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no Kamikakushi, 2001)* ha sido su mayor éxito, tanto de crítica como de público y se ha convertido en la única película de animación japonesa que ha logrado ex-aequo el Oso de Oro del Festival de Cine de Berlín a la Mejor película y el Oscar a Mejor película de animación, ambos en 2002. Posteriormente, ha dirigido *El Castillo ambulante (Hauru*

no ugoku shiro, 2004), *Ponyo en el acantilado* (*Gake no Ue no Ponyo*, 2008) y *El viento se levanta* (*Kaze Tachinu*, 2013).

Además de sus películas, ha dirigido videoclips musicales, cortometrajes, anuncios para televisión, ha dibujado mangas, diseñado edificios, mascotas, logotipos y colaborado en numerosas causas benéficas. También ha sido productor de la gran mayoría de proyectos del estudio.

El 5 de septiembre de 2013, en una multitudinaria rueda de prensa, Hayao Miyazaki anunció que dejaba de dirigir largometrajes de animación. Desde entonces se ha dedicado a preparar exposiciones para el Museo Ghibli, a dibujar manga y a la beneficencia. Tras finalizar la producción de su primer cortometraje en 3D para el Museo Ghibli, el cineasta ha anunciado que volverá a dirigir un largometraje cuya fecha de estreno está prevista para 2019-2020.



TOSHIO SUZUKI
PRODUCTOR

«Si no fuera por el señor Suzuki, no habría existido Studio Ghibli». Es la contundente afirmación con la que Hayao Miyazaki reconoció el papel

primordial del productor y director mánager general de la compañía. Mucho menos visible en Occidente, Suzuki ha sido responsable de la gestación de *Nausicaä del Valle del Viento*, de la fundación del estudio o del diseño de sus magníficas campañas de márketing.

Nació en Nagoya en 1948. Tras finalizar sus estudios en Literatura en Keio University, Suzuki fue contratado en 1972 por el emporio editorial Tokuma Shoten para trabajar en la publicación semanal Asahi Geinō como miembro de la redacción para la sección de astrología y manga. Seis años después, en 1978, cuando estaba colaborando para la revista mensual sobre programas infantiles TV Land, Hideo Ogata le ofreció encargarse de la primera revista japonesa dedicada exclusivamente al anime: Animage. Aquí trabajaría doce años, primero como director adjunto y luego como director de redacción. El primer número de Animage gozó de una calurosa acogida y agotó sus primeros 70.000 ejemplares en tres días. La apresurada elaboración del mismo, que se realizó en un tiempo récord de tres semanas, permitió a Suzuki hacer una primera y bizarra toma de contacto telefónica con Isao Takahata y Hayao Miyazaki para realizar un reportaje sobre *Las aventuras de Hols, el príncipe del Sol*, intento frustrado por la negativa del primero y las demandas desmedidas del segundo.

Su primer encuentro real con Hayao Miyazaki se produjo en 1979, cuando el cineasta estaba inmerso en la producción de su ópera prima: *El castillo de Cagliostro*. Animage quería hacer un reportaje sobre ésta, pero Miyazaki se negaba a ser entrevistado. Por un tiempo aproximado de una semana, Suzuki y un compañero de la publicación fueron al estudio donde Miyazaki trabajaba para verle dibujar desde las 9 de la mañana a las 2 de la madrugada; finalmente el silencio fue roto por el animador cuando empezó a mostrarle el *storyboard* y a pedir su opinión. A raíz de este encuentro surgió una amistad y una trayectoria profesional entrelazada que dura hasta nuestros días. El pasaje, que podría ser puramente anecdótico, revela el fuerte carácter de dos voluntades no dispuestas a dar su brazo a torcer sin una buena razón.

A partir de este momento, Suzuki, Miyazaki y Takahata se convirtieron en inseparables. El trío pasaba largas horas charlando y discutiendo sobre diversos menesteres. En estas primeras reuniones, Suzuki llevaba consigo un cuaderno de notas para apuntar todo lo que decían sus interlocutores. Posteriormente estudiaba a fondo todas las referencias cinematográficas y literarias que le habían sugerido; después de todo uno de los lemas de Suzuki es que «[para codearte con alguien, tienes que compartir su cultura](#)». Sin embargo, la relación que se estableció entre ellos no se basaba en la pura admiración, dado que el joven redactor vio el potencial de Miyazaki y quiso ayudarlo a desarrollar su carrera profesional. El primer paso, en 1981, fue proponer a Yasuyoshi Tokuma la producción de una película llamada *Sengoku majō* [*El castillo diabólico de los Estados guerreros*]¹, quien lo descartó por no estar basado en una obra original. Esto provocó que la pareja de amigos concibieran la creación del manga de *Nausicaä* en Animage, desde febrero de 1982, con un objetivo claro: conseguir el visto bueno para llevar la historia a la gran pantalla. Con esta estrategia, Suzuki dejó claras sus grandes dotes para la negociación y se convirtió en el interlocutor entre Tokuma Shoten y el equipo que se acabaría constituyendo como Studio Ghibli.

A pesar del éxito de *Nausicaä*, Takahata y Miyazaki no encontraban lugar en el que realizar sus siguientes proyectos. Los tres compañeros vieron como única posibilidad viable la creación de su propia compañía. Así, desde 1985 Suzuki asumiría un doble papel: como editor de Animage y como colaborador de Ghibli, donde no ostentaba ningún cargo oficial. Durante esos años y bajo el ala de Isao Takahata, Suzuki se encargó de la producción de películas. En 1989 se incorporó a tiempo completo a la compañía de animación, mientras que en 1991 firmó su primer filme como productor: *Recuerdos del ayer* (*Omohide poro poro*, 1991) de Isao Takahata y se convirtió en el presidente de Ghibli tras la partida de Tōru Hara. Suzuki ha producido la mayor parte de las películas del estudio y ha diseñado inteligentemente sus campañas de promoción asegurando unos beneficios económicos que ningún título de *anime* había conseguido hasta la

aparición de Ghibli. Entre las medidas que tomó para asegurar la visibilidad internacional de sus obras, se encuentra el acuerdo que firmó con Disney en 1996. Asimismo, también ha producido trabajos ajenos a Ghibli como *Shiki-jitsu [Día de la ceremonia]* de Hideaki Anno en 2000 y *Ghost In The Shell 2: Innocence (Kōkaku kidōtai 2: Innocence, 2004)* de Mamoru Oshii.

En 2005 asumió el cargo de director general cuando el estudio se independizó de Tokuma Shoten, y en marzo de 2014 anunció que se retiraba como productor si bien a día de hoy sigue ostentando el cargo de mánager general. Desde 2007 a través de su programa de radio, en Tokyo FM, *Suzuki Toshio no Jiburi ase mamire [Toshio Suzuki, Ghibli con sudor]*, y gracias a los libros como *Shigoto dōraku: Sutajio Jiburi no genba [En Studio Ghibli: trabajar divirtiéndose, 2008]* o *Ghibli no nakama-tachi [Mis amigos de Ghibli, 2016]*, Toshio Suzuki se perfila como voz pública, estratega y mano de hierro de la compañía animada. Él es el pilar indiscutible de la empresa y el que ha encauzado el trabajo de Miyazaki para conducirlo hacia narrativas más familiares o para modificar profundamente conceptos de sus guiones. Por ejemplo, él consiguió que Takahata se encargara de la producción de *Nausicaä* y convenció a Miyazaki para que cambiara la escena final de esta película; él persuadió a Miyazaki para que Totoro apareciera a mitad de la película y no al principio, o para que realizara *La princesa Mononoke* en lugar de *Boro, la oruga* (el proyecto actual en 3D del cineasta).



JOE HISAISHI

BANDA SONORA, ORQUESTACIÓN E INTERPRETACIÓN DE PIANO

Mamoru Fujisawa, conocido artísticamente como Joe Hisaishi, es el responsable de las inconfundibles bandas sonoras de todas las películas de Hayao Miyazaki desde 1984 y de la de la última película de Isao Takahata hasta la fecha, *El cuento de la princesa Kaguya* (*Kaguya-Hime no monogatari*, 2013).

Este compositor y director de orquesta nació en Nagano en 1950 y, desde los cuatro años, empezó a tomar clases de violín, motivando así que la música quedara ligada a su vida y siguiera formándose en roles de arreglista, intérprete, director de orquesta y tipógrafo además de compositor. En su juventud fue aprendiz de Takeo Watanabe, el experimentado compositor que trabajó con Isao Takahata y Hayao Miyazaki en *Heidi* (1974), y, cuando comenzó a dedicarse de manera profesional a la música, adquirió su conocido pseudónimo de Joe Hisaishi en homenaje al compositor Quincy Jones. En 1983 fue recomendado por Tokuma y por Isao Takahata para que compusiera el *Image album*² de *Nausicaä del Valle del Viento* (1984), de Hayao Miyazaki, con lo que comenzó así una amistad

y vinculación profesional que le llevaría a colaborar en todos y cada uno de los siguientes largometrajes del director.

En *El viaje de Chihiro*, banda sonora por la que recibió la condecoración a la Mejor Música en la 56ª Edición del Mainichi Film Awards o el Premio Japan Gold Disk Award al Mejor Álbum de Animación en 2001, recurre especialmente al piano para expresar el intimismo y la melancolía que evocan ciertos pasajes de la película. Tres años antes había creado la música de de los Juegos Paralímpicos de Invierno de 1998 y en 2001 también compuso su primera banda sonora para una película extranjera, *Le Petit Poucet* de Olivier Dahan. Su música, de una poderosa fuerza evocadora y emocional, presenta reminiscencias de tintes tradicionales japoneses y estilo clásico europeo, además de una gran influencia del minimalismo y, en ocasiones, la electrónica. En la actualidad, Joe Hisaishi cuenta con más de cien álbumes, goza de un gran reconocimiento internacional y ha sido galardonado con numerosos premios como el de Cine Asiático al Mejor Compositor y el de la Academia Japonesa a Mejor Banda Sonora en varias ocasiones.



MASASHI ANDŌ
DIRECTOR DE ANIMACIÓN

Nacido en 1969 en Hiroshima, dejó sus estudios universitarios y fue contratado como asistente en Studio Ghibli, donde comenzó como intercalador en *Recuerdos del ayer*. Un año más tarde trabajó en *Porco Rosso* y, durante los noventa, supervisaría la animación de obras memorables como *Puedo escuchar el mar* (*Umi ga Kikoeru*, 1993), *Pompoko* (*Heisei Tanuki Gassen Ponpoko*, 1994), *Susurros del corazón* (*Mimi wo sumaseba*, 1995), el videoclip *On your mark* (1995), *La princesa Mononoke* y *Mis vecinos los Yamada* (*Hōhokekyo tonari no Yamada-kun*, 1999).

Tras ser el director de animación de *El viaje de Chihiro* abandonó Studio Ghibli por motivos todavía no muy claros, aunque es posible que las numerosas discrepancias con Hayao Miyazaki durante la producción de la película tuvieran bastante que ver. En los años siguientes trabajó junto a Satoshi Kon en *Tokyo Godfathers* (*Tōkyō Goddofāzāzu*, 2003), *Paranoia Agent* (*Mōsō Dairinin*, 2004), *Paprika* (*Papurika*, 2006) y, junto a Mamoru Oshii, en *Ghost in the shell: Innocence* (2004). Recientemente volvió a unirse a Studio Ghibli para participar en *El cuento de la princesa Kaguya* y *El recuerdo de Marnie* (*Omohide no Marnie*, 2014), película en la que, además de dirigir la animación y diseñar los personajes, colaboró en el guion. Ha sido animador en *Miss Hokusai* (*Keīchi Hara*, 2015) y en 2016 ha dirigido la animación de *Your name* (*Kimi no na wa*), de Makoto Shinkai.

