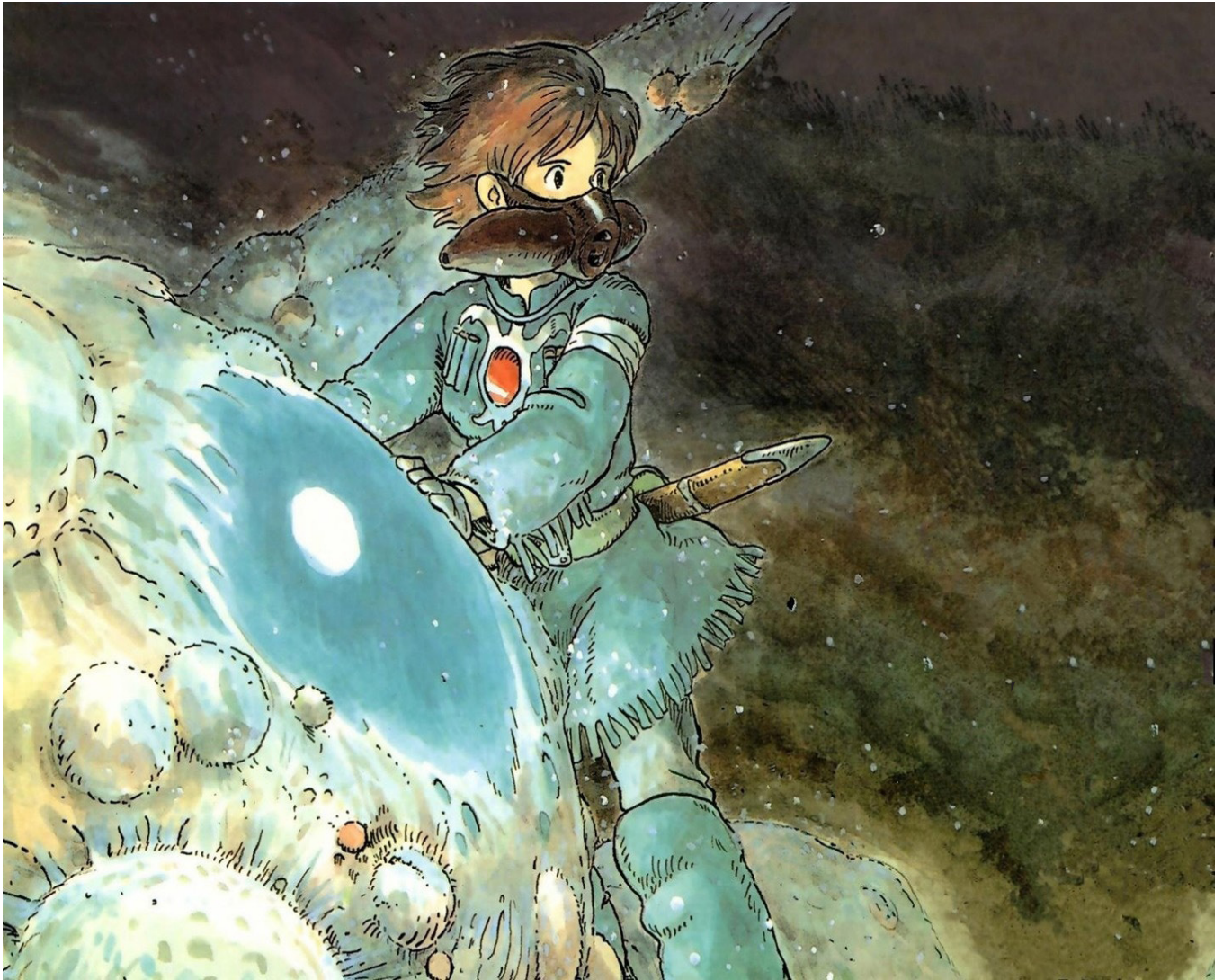


ANEXOS

A continuación presentamos en orden cronológico la filmografía completa de Miyazaki. Cada ficha consta de un apartado técnico con su título original, duración, fecha de estreno, encargados de la dirección de la película y guión, productor, compañía de producción, productor ejecutivo, el creador de la música, periodo de producción y si se ha basado en algún manga o libro la creación de la misma.

Asimismo se presentan los grandes temas tratados en las películas, cómo por ejemplo: el feminismo, el ecologismo, el pacifismo, el tratamiento de la infancia, etc...



Nausicaä del valle del viento

Nombre original: *Kake no Tani no Nausicaä*

Duración: 116 minutos

Fecha de estreno: 11 de Marzo de 1984

Dirección y guión: Hayao Miyazaki

Productor: Isao Takahata

Producida por: Topcraft

Productor ejecutivo: Tohru Hara

Basado en el manga *Kake no Tani no Nausicaä* (*Nausicaä en el valle del viento*) editado en España por Planeta D^aAgostini

Música: Joe Hisaishi

Periodo de producción: del 31 de mayo de 1983 al 6 de marzo de 1984

Número de cels usados: 56.078

Número de colores: 263

Taquilla en Japón: 742 millones de yenes

Premios

1985:

- Mejor Película (Fantafestival)
- Premio del público (Kinema Junpo Awards)
- Premio Noburo Ofuji (Mainichi Film Award)

Resumen

Nos encontramos con un mundo estéril debido a que hace mil años, durante la Gran Guerra, los humanos utilizaron las armas más destructivas y el mundo cambió de forma radical. La naturaleza reaccionó a todo el ataque sufrido crean la Zona Contaminada, una colonia de microbios nocivos para los seres humanos (con tan solo respirarlo morían). Esta Zona se fue extendiendo, eliminando a pueblos enteros por lo que la zona habitable se fue reduciendo peligrosamente. Al contrario de lo que les ocurría a los seres humanos, los animales e

insectos (los cuales habían aumentado considerablemente de tamaño, se habían vuelto hostiles con los seres humanos) podían sobrevivir en la Zona Contaminada sin sufrir ninguna consecuencia.

Además de los problemas anteriormente citados también había que tener en cuenta los reinos vecinos que suponían una amenaza ya que no habían perdido sus ansias de codicia y poder. Cada reino a su manera, pretende liderar el mundo del inminente “renacimiento” que todos vaticinan. Para ello no dudarán en hacerse con armas ya utilizadas en la Gran Guerra, olvidando que por culpa de estas armas el ser humano fue condenado. Todo esto debido al comportamiento egoísta del ser humano.

Nuestra heroína es natural del Valle del Viento, el cual tiene la obligación de ayudar a Tormekia en su lucha contra Dorok. Estos son las grandes fuerzas imperantes del momento. Este pequeño reino está situado muy cerca de la Zona Contaminada pero afortunadamente los fuertes vientos que azotan el valle han impedido que la Zona Contaminada se extienda y ocupe sus tierras.

Nausicaä tras la muerte de su padre, asume el papel de líder de su pueblo. Su intención es evitar el mayor número de muertes, sean del bando que sean, y luchar por una reconciliación con la naturaleza.

Aspectos claves

1. Ecologismo

Lo primero que podemos apreciar es que se nos presenta un mundo postapocalíptico. Este mundo es el resultado del egoísmo y la fácil corrupción de la raza humana debido a sus ansias de poder. Lo que nos encontramos es una consecuencia que va a hacer que la naturaleza se rebele y luche contra aquellos que tanto daño le han hecho, creando el Mar de Putrefacción. Un espacio donde el ser humano no puede respirar aire puro, con animales que ponen en peligro nuestras vidas y con esporas que si se expanden pueden acabar eliminando terreno habitable. Tras este mensaje tan duro sobre el peligro del ser humano en la tierra también se nos manda un mensaje de salvación. Bajo el Mar de Putrefacción y gracias a las aguas que fluyen bajo tierra se está creando un ecosistema diferente. Se depura el aire contaminante, creando oxígeno que permite la vida.

Nos están mandando un mensaje de alerta con respecto al cuidado de la naturaleza. Los bosques como nuestros pulmones y el mundo como nuestra única superficie habitable. Pero también nos envían un mensaje de salvación, aún estamos a tiempo de salvar a la tierra si la cuidamos y protegemos.

2. Relativismo en la bondad de los personajes –cada uno tienen sus razones que les hacen creer que las suyas son las correctas-

Podemos ver dos fuerzas. Una, lady Kushana que será la princesa de Tormekia interesada en revivir al Dios de la guerra-arma empleada antes de la destrucción del mundo- para acabar con los insectos ya que fue atacada por uno de estos, dejándole sin brazo. Por lo tanto, ella no se cree equivocada porque su forma de pensar le hace crecer que esta es la forma más eficaz de acabar con los insectos que asolan el presente mundo. Más adelante vemos un cambio en su actitud, va evolucionando, hasta corender también el otro punto de vista, el de Nausicaä. Nuestra protagonista, en contraposición, piensa que insectos y humanos deben de reconciliarse. La princesa del valle del viento tiene un poder para calmar a estos insectos y gracias a sus investigaciones consigue descubrir que los propios insectos están creando zonas donde por debajo del mar de putrefacción el aire es limpio. Nausicaä lucha por la supervivencia de su pueblo y la paz, intentando hacer ver a las fuerzas militares la verdad de lo que está sucediendo.

En conclusión, ambas partes tienen su propia razón, no hay ni buenos ni malos sino pluralidad en la forma de pensar, visiones diferentes para un mismo hecho. Hay que intentar comprenderse entre ambas para poder llegar a un acuerdo sin necesidad de conflicto.

3.Feminismo

En la película podemos ver claramente el papel predominante de la mujer. Mujeres fuertes, independientes que no necesitan un salvador sino que son ellas las que buscan una solución para sus problemas inmediatos. Sí que necesitan ayuda de compañeros de viaje y mentores durante la historia, resaltando así la importancia de la cooperación entre ambos géneros.



El castillo en el cielo

Nombre original: *Tenko no Shiro Laputa*

Duración: 124 minutos

Fecha de estreno: 2 de Agosto de 1986

Dirección y guión: Hayao Miyazaki

Productor: Isao Takahata

Producida por: Studio Ghibli

Productor ejecutivo: Yasuyoshi Tokuma

Música: Joe Hisaishi

Periodo de producción: Del 15 de junio de 1985 al 23 de julio de 1986

Número de cels usados: 56.078

Número de colores: 263

Taquilla en Japón: 583 millones de yenes

Premios

1987:

-Premio Noburo Ofuji (Mainichi Film Award) para Hayao Miyazaki y Tokuma Shoten

Resumen

Encontramos a Sheeta, nuestra protagonista, que se encuentra capturada en una nave aérea. A manos de Muska, un agente del gobierno, cuya misión es descubrir donde se encuentra la Isla de Laputa. Este necesita el colgante que lleva Sheeta en su cuello ya que indica donde se encuentra esta isla.

La isla Laputa es un lugar que oculta poderes extraordinarios pero las personas creen que es un mito. El padre de nuestro otro protagonista, Pazu, afirmó que sí la había visto pero no le creyeron, su hijo intentará demostrar que su padre tenía razón. Pero Muska no es el único interesado. La banda de Dola, unos piratas del aire, también quieren encontrar esta isla, por ello preparan una emboscada contra la fortaleza. Durante la refriega Sheeta se cae de la fortaleza y gracias al collar sale ilesa y es salvada por Pazu que la lleva a su casa y la cuida. Juntos tendrán que enfrentarse a linfurebles peligros para encontrar la Isla de Laputa.

Aspectos claves

1. Influencias Occidentales

Miyazaki a la hora de concebir esa historia tuvo un influjo muy importante de la literatura Europea sobre todo de la obra de Jonathan Swift “*Los viajes de Gulliver*”. En el fragmento en que Gulliver encuentra una isla flotante con base de diamante llamada Laputa. Los habitantes de esta isla estaban tan interesados en el desarrollo científico y tecnológico, que lograron construir una ciudad -fortaleza- la cual se desplazaba por el cielo mediante propulsión magnética.

2. Feminismo

En esta película nos encontramos ante dos protagonistas principales: Pazu y Sheeta. Destacamos el papel de Sheeta como una chica fuerte, inteligente y con una madurez considerablemente mayor que la del protagonista masculino (esto se ve muy bien en el discurso que realiza al final de la película).

3. Respeto a la ancianidad

Esto es propio de la cultura oriental el respeto a los mayores, debido a todas sus experiencias a lo largo de la vida y por haber contribuido a la construcción de la sociedad, sobre todo tras la Segunda Guerra Mundial. Este respeto proviene del confucionismo.

4. El equilibrio en el uso de la tecnología

El pilar temático de esta película reside en el equilibrio entre la naturaleza y la explotación tecnológica por parte de la Humanidad. En las secuencias iniciales de la película se nos muestra un prólogo del esplendor y la destrucción del imperio de la isla de Laputa. Estas escenas resultan ser muy apropiadas para justificar el fin del imperio. Miyazaki plantea una lectura así, el uso irresponsable de la tecnología hace que los habitantes de Laputa desaparezcan. Plantando así, una moraleja a los espectadores.

5. Los niños como el motor impulsor del futuro

Muchos de los personajes protagonistas del cine de Miyazaki suelen ser niños debido a que tienen una sensibilidad especial ante los fenómenos naturales y porque estos tienen el poder de cambiar el futuro. En sus manos está que los errores del pasado no se vuelvan a cometer, que puedan salvaguardar y proteger a la naturaleza para la supervivencia y la armonía del Hombre. Este mensaje es el que intenta transmitir Miyazaki en sus películas para que una nueva humanidad aprenda y valore la naturaleza.

6. Ecologismo

La isla de Laputa es en realidad un reducto sin fin de la naturaleza que vive en armonía con la tecnología que en ella reside. Lo que se critica en esta película es el uso desmedido de la tecnología que aleja al ser humano de la tierra, de la auténtica esencia asociada a la unión con la naturaleza. Esto se ve muy bien al final de la película cuando la isla se deshace de todo lo artificial. Nos puede llamar la atención una de las secuencias finales donde se ve que un soldado robot, nacido para ser un arma de destrucción, continúa cuidando las flores y protegiendo la memoria de su pueblo. En conclusión, Miyazaki nos quiere transmitir la idea de que la tecnología se tiene que utilizar en equilibrio con la naturaleza, no intentando superar a esta.

7. La unión del pueblo ante un fin

Aquí se observa una idea arraigada desde la juventud de Miyazaki asociada a sus ideas políticas, (Marxismo) la importancia de construir una sociedad que enfrente las adversidades uniendo sus fuerzas. El tratamiento de este tema se vio influido por la visita del director a la isla de Gales y al Sur de Inglaterra en los años 80, una época en la que se había generado un clima de descontento social entre los trabajadores ingleses por el cierre de numerosas minas. Generando un sentimiento de unión y fuerza social a través de las huelgas y protestas. Así pues Miyazaki reflejó en su película a un pueblo descontento por el malestar social pero unido ante la adversidad que les lleva a luchar y colaborar juntos para salir adelante.



Mi Vecino Totoro

Nombre original: *Tonari no Totoro*

Duración: 86 minutos

Fecha de estreno: 16 de Abril de 1988

Dirección y guión: Hayao Miyazaki

Productor: Toru Hara

Producida por: Studio Ghibli

Productor ejecutivo: Yasuyoshi Tokuma

Música: Joe Hisaishi

Periodo de producción: De Abril de 1987 a Abril de 1988

Número de cels usados: 48.476

Número de colores: 308

Taquilla en Japón: 588 millones de yenes

Premios

1989:

- Mejor película (Kinema Jumbo Award)
- Mejor película (Mainichi Film Concours)
- Premio Noburo Ofuji (Mainichi Film Award)

Nominado a:

1995: Mejor lanzamiento en vídeo (Saturn Awards)

Resumen

En los años 50, una familia japonesa se traslada al campo para empezar una nueva vida con la esperanza de que el aire puro y el descanso contribuyan a la recuperación de la madre hospitalizada. El padre es un profesor universitario que cuenta a sus hijas fábulas e historias mágicas para estimular su imaginación y ayudarles a evadirse de la enfermedad de su madre. Esta realidad hará madurar antes a las niñas. Sin embargo, hallarán al gran espíritu del bosque, Totoro, que les enseñará a descubrir la naturaleza y valorarla. Este largometraje se considera una autobiografía de la infancia del autor.

Aspectos claves

1. Influencias personales del director

Se trata de uno de los proyectos más autobiográficos del autor, donde utiliza fragmentos de su infancia para concebir esta película que es un canto a la niñez que él vivió. Etapa en la que estuvo muy unido a la naturaleza y aprendió a valorarla, por este motivo además de ser un retrato de la infancia, es un elogio a la vida rural con el deseo de despertar en los niños el amor por la naturaleza. De los momentos de su niñez, Miyazaki eligió fragmentos alegres, como la gran imaginación con la que consigue poner un rostro y cuerpo a los espíritus del bosque que habitaban cerca de su casa cuando era niño y otros más tristes, como la enfermedad de su madre que sufrió durante nueve años.

2. Influencias occidentales

Encontramos referencias literarias a la obra de C.S.Lewis, como *Las Crónicas de Narnia* y *Las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas* de Lewis Carroll. En el primer caso, Miyazaki apuesta más por la creación de unos personajes que solo pueden ser vistos por los niños en nuestro mundo, evitando la creación de una realidad paralela. En el caso de Alicia en el País de las Maravillas algunas de las escenas de la película nos recuerdan a algunos fragmentos de la novela, pero me gustaría remarcar la semejanza del Gatobus y Chesire. El diseño del Gatobus es influencia directa del Gato Chesire de Tenniel. En ambos encontramos una gran sonrisa que es la característica principal que tiene Chesire y de la cual se inspira Miyazaki, también podemos ver que ambos gatos tienen el cuerpo atigrado. Aunque el gato de Miyazaki no aparece y desaparece tras su sonrisa, en una de las escenas finales cuando el Gatobus se despide vemos como el conjunto de su cuerpo se difumina sugiriendo su desaparición.

3. Feminismo

Tenemos a Mei y Satsuki como protagonistas del largometraje las cuales son solo unas niñas que tendrán que afrontar la enfermedad de la madre, haciéndoles madurar a una edad muy temprana. Pero cuando descubren a los espíritus del bosque, el conocerlos, les permite disfrutar de su infancia, haciéndoles evadirse de la enfermedad de la madre. Al final del largometraje se observa muy bien cómo la hermana mayor parte a buscar a su hermana menor sin la ayuda de ningún adulto, solo con la de los espíritus del bosque. Se nos retrata a unas heroínas infantiles las cuales están atravesando un periodo de madurez que afrontan con valentía, fuerza y esperanza.

4. Ecologismo

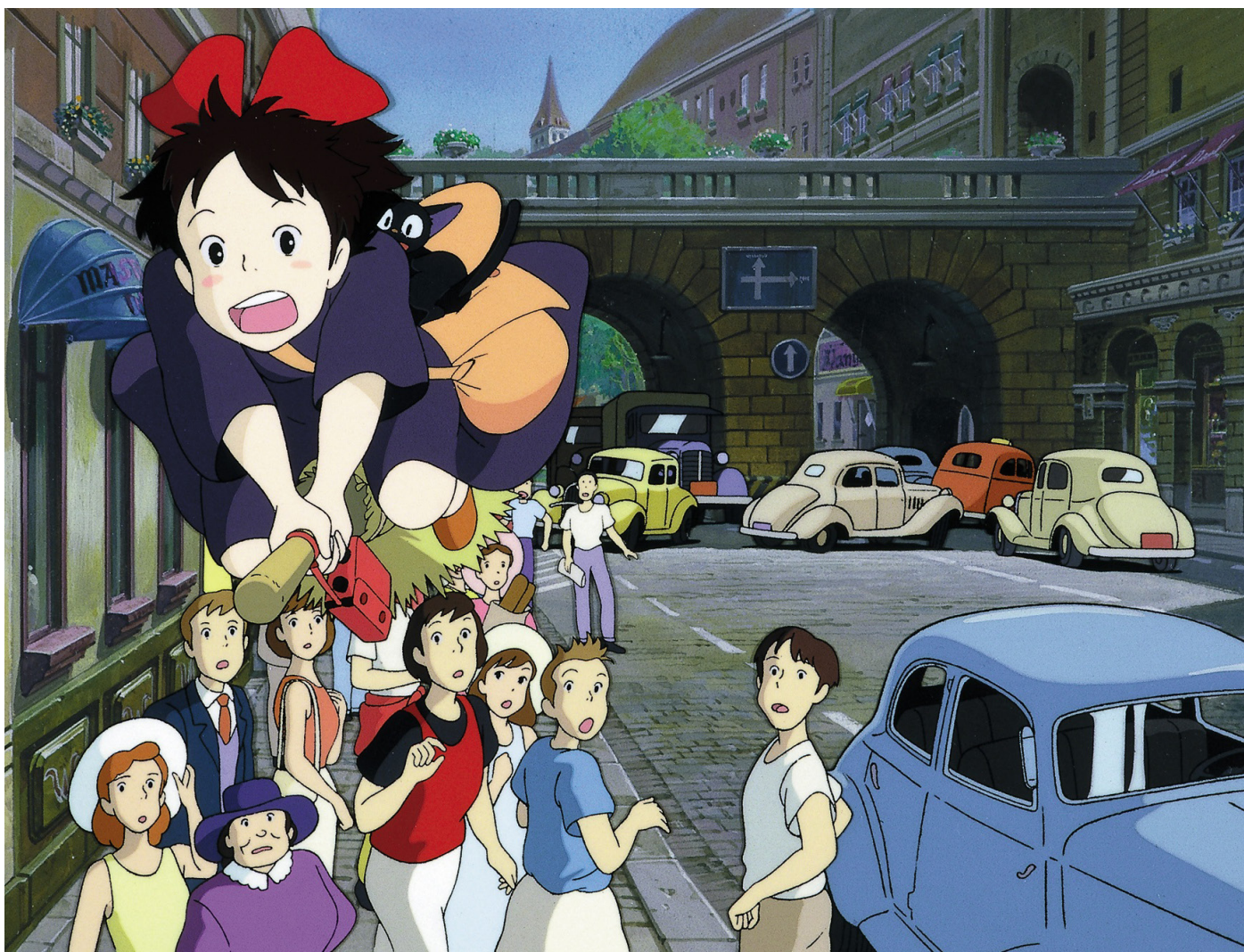
En esta película se observa de forma muy clara el fuerte mensaje naturalista que el director siempre ha defendido a lo largo de sus películas. Se nos sitúa en un paisaje campestre rural donde vemos parcelas de cultivo de los diferentes vecinos que se dedican a la agricultura. Es una vida ligada a la naturaleza, preocupada por ella y por su conservación. Miyazaki hace una pequeña crítica de las nuevas sociedades capitalistas que obcecadas en el dinero caen en un egoísmo que le han hecho enemistarse con la tierra, esto se aprecia muy bien en el comentario que hace el padre de las niñas: "Hace mucho tiempo los hombres y los árboles eran buenos amigos". Por tanto, Miyazaki lo que pretende mostrar en la película es esa relación de las pequeñas aldeas rurales japonesas con la naturaleza, como una manera de hacernos ver que hay que respetarla, cuidarla y convivir con ella de forma pacífica, no intentando destruirla o imponerse a la naturaleza.

5. La cooperación en la comunidad

En la película se aprecia muy bien el trabajo de la comunidad, por ejemplo: cuando llegan las protagonistas y su padre a la casa, los vecinos les ayudan a establecerse en la casa y también en la búsqueda de Mei cuando esta desaparece, además de algunos regalos que entre ellos se hacen. Este espíritu de unión entre la comunidad de vecinos es lo que Miyazaki defenderá en sus primeras filmografías muy unidas a su ideología marxista (que a medida que madure se irá suavizando). Una filosofía basada en la cooperación mutua para mejorar la sociedad en la que viven, por lo tanto, se traslada esta visión como una forma de mejorar la sociedad.

6. Folclore japonés

Miyazaki se sirve de elementos de la cultura japonesa, más concretamente con el sintoísmo. Encontramos referencias a esta religión en la inclusión del santuario del zorro Inari y de los Jizo-san.



Nicky, la aprendiz de bruja

Ficha técnica

Nombre original: *Majo no takkyûbin*

Duración: 102 minutos

Fecha de estreno: 29 de Julio de 1989

Dirección y guión: Hayao Miyazaki

Productor: Toru Hara

Producida por: Studio Ghibli

Productor ejecutivo: Yasuyoshi Tokuma, Mikihiro Tsuzuki y Morihisa Tagaki

Música: Joe Hisaishi

Basado en la novela *Majo no Takkyuubin* escrita por Eiko Kadono

Música: Joe Hisaishi

Periodo de producción: Del 1 de Abril de 1988 al 17 de Julio de 1989

Número de cels usados: 67.317

Número de colores: 462

Taquilla en Japón: 800 millones de yenes

Premios

1990:

- Película más popular (Awards of the Japanese Academy)
- Premio de los lectores al mejor director (Kinema Junpo Awards)
- Mejor película de animación (Manichi Film Concours)

Resumen

Según la ley de las brujas, cuando una chica cumple los 13 años, debe abandonar su hogar y acabar su “periodo de formación”. Tras pasar un año fuera de casa podrá volver convertida en una bruja de pleno derecho. Así pues, Nicky, nuestra protagonista, tendrá que abandonar el hogar familiar.

En este viaje la acompañará Jiji, su gato negro, el cual tratará de darle los

mejores consejos. De esta forma, Nicky alzará el vuelo en su escoba abandonando el hogar y buscando un lugar cerca del mar, ya que quiere vivir cerca de este. Cuando por fin encuentra el lugar, se dará cuenta de que existe un gran contraste: entre la vida en el campo con un ritmo más pausado; y la vida en la ciudad donde todo sucede mucho más deprisa. También se dará cuenta de que la gente no es tan simpática ni generosa cómo en el campo pero conseguirá hacer amigos e incluso conocer a Osono. Osono es la dueña de una panadería la cual le ofrece un lugar donde vivir y le ayuda a montar su negocio. Nicky al irse de casa deberá trabajar, así pues funda una empresa de mensajería para ayudar a los vecinos con los paquetes. Nicky pronto se dará cuenta de que la vida emancipada no es fácil, pasará por problemas naturales de una etapa nueva sola pero también disfrutará de los buenos momentos que le ofrecerá esta nueva vida. Se nos retrata el camino de niña a joven a través de un proceso de madurez. Nicky tiene que buscarse ella misma su trabajo para poder vivir y pagar sus gastos como cualquier joven a la hora de independizarse.

Aspectos claves

1. Crecimiento personal/Madurez

Miyazaki lo que nos está narrando es la historia de madurez de una niña. Comienza con una niña ilusionada con la nueva etapa que va a comenzar pero sin darse cuenta de lo que todo ello conlleva. Justo cuando va a partir hacia esa nueva vida, vemos como comienza con un despegue bastante accidentado, vemos como Miyazaki nos quiere transmitir que los comienzos no son fáciles. Cuando ya encuentra la ciudad que ella busca se da cuenta que ni la vida en la ciudad ni las personas son como las de su pueblo. La protagonista se encuentra ante dificultades que tendrá que superar pero tendrá la suerte de encontrar personas que le apoyen como Osono la panadera que le proporcionará un lugar donde vivir y donde emprender su negocio.

2. Contraste entre el pueblo y la ciudad

El inicio de la película nos presenta una vida en el campo tranquila sin preocupaciones con un ritmo más tranquilo pero cuando llega a la ciudad se observa muy bien cómo cambia, tenemos un ritmo acelerado incluso en la música (si comparamos la inicial con el primer momento que llega a la ciudad) Miyazaki quiere hacer una valoración de la diferencia de vivir en una o en otra, poniendo en valor la vida en el pueblo debido a que cada vez más los pueblos japoneses se van quedando con menos población a favor de la ciudad.

3. Feminismo

En este largometraje nos encontramos con tres figuras femeninas muy importantes: Nicky, Osono y Úrsula. Nuestra protagonista que se nos presenta como una chica valiente con esperanza y que no se rinde ante las dificultades aunque a veces recaiga; Osono, la panadera, con ese carácter fuerte y vigoroso que hace que ella sea la encargada del buen manejo del negocio; y Úrsula, una peculiar pintora que vive en el bosque y nos enseñara que a veces seguir nuestros sueños nos puede llevar por caminos difíciles pero que todo el esfuerzo es merecedor de una recompensa y poder vivir como uno quiere, es el mayor premio. Estas tres mujeres nos muestran la importancia del trabajo, la perseverancia, el esfuerzo y el valor para afrontar los malos momentos.

4. Ecologismo

Casi no se aprecia pero cuando Nicky esta buscando un lugar donde asentarse pasa al lado de una ciudad con bastantes fábricas y el gesto de su cara evidencia que un lugar lleno de contaminación no resulta el mejor lugar para vivir. Aquí Miyazaki realiza otra crítica al exceso de contaminación que no solo pone en peligro al planeta donde vivimos sino a nuestra propia salud.



Porco Rosso

Nombre original: *Kurenai no Buta*

Duración: 93 minutos

Fecha de estreno: 18 de Julio de 1992

Dirección y guión: Hayao Miyazaki

Productor: Yasuyoshi Tokuma

Producida por: Studio Ghibli

Productor ejecutivo: Toshio Suzuki

Basado en tres historias cortas del manga Cuadernos de Apuntes de Hayao Miyazaki editado en España por Planeta D^e Agostini

Música Joe Hisaishi

Periodo de producción: De Agosto de 1991 a Julio de 1992.

Número de cels usados: 58.443

Número de colores: 476

Taquilla en Japón: 2.713 millones de yenes

Premios

1992:

-Premio Ishihara Yujiro (Nikkan Sports Film Award)

1993:

-Mejor película (Maninichi Film Concours)
-Mejor banda sonora (Manichi Film Concours)

Resumen

Situada en el verano de 1929 durante la Italia fascista de Mussolini la cual estaba envuelta en una fuerte crisis económica y social de posguerra. La película trata de un expiloto de las Fuerzas Aéreas del ejército italiano que participó en la Primera Guerra Mundial y que tras ver morir a compañeros, se dio cuenta de la inutilidad por lo que había luchado. Abandona el ejército y se convierte en un cazarrecompensa pero al regresar vuelve convertido en cerdo debido a las experiencias vividas durante la guerra. Así pues que lo acaban llamando Porco Rosso.

La guerra acaba transformando el carácter de Porco convirtiéndolo en un buscavidas cínico y granuja que no quiere saber nada de nadie pero Porco comienza a cambiar por Fio. Fio -es la nieta de su mecánico de confianza de 17 años de edad- es una chica vivaz, es atrevida, con un fuerte sentido de superación, que transmite ilusión y pasión por lo que hace, todo aquello que ha perdido Porco. Porco se tendrá que enfrentar a diferentes tipos de misiones por dinero, hasta que un grupo de pilotos deciden acabar con él. Entra en escena un piloto americano que querrá acabar con Porco para ser el piloto más famoso del Adriático pero también querrá conquistar a Gio. Gio es un antiguo amor de Porco que este no quiere reconocer por protegerla. A su vez, Gio sigue esperando a Porco.

Aspectos claves

1. La aviación

En la filmografía de Miyazaki es muy recurrente la aparición de aparatos aéreos, esto se debe a la empresa familiar. El director sabe que la aviación está estrechamente unida al concepto agresivo de la velocidad y el desarrollo de aparatos de guerra. No obstante, considera que los pioneros de la aviación vivieron una experiencia única, fueron los primeros hombres que sintieron el poder de la naturaleza y los cuales desarrollaron un respeto hacia ella cuanto más volaban. En la era moderna ya no nos sorprende volar, estamos habituados a hacerlo. Por eso Miyazaki nos traslada a los primeros que volaron por los cielos cuando poca gente podía hacerlo, nos traslada la emoción y la poesía de estos momentos.

2. Pacifismo

En la película vemos el profundo rechazo de Porco a involucrarse en una guerra que para él no tiene sentido debido a sus vivencias como antiguo piloto de las fuerzas aéreas. Un sin sentido de la guerra porque en ambos bandos se pierde más que gana debido a las muertes y familias rotas que en consecuencia esta produce. En esta película en concreto hay una crítica de fondo al nacionalismo, el militarismo y el autoritarismo, más de corte anarquista que socialista.

3. Influencias occidentales

Vemos un autor que influyó en la formación del pensamiento y en la filmografía de Miyazaki, Antoine de Saint-Exupéry conocido por ser el autor de *El principito* (1943). La influencia de este autor se aprecia en dos facetas del director: la protección de la infancia y la poética de la aviación. También nos encontramos un homenaje al Humphrey Bogart de *Casablanca* (1942), a los personajes cínicos de los años 45 de gabardina y sombrero, a la animación de los hermanos Fleischer...

4. La mujer

Encontramos dos secuencias muy recurrentes sobre el papel de la mujer durante este tiempo histórico:

- La primera, cuando Porco va al taller de su mecánico de confianza para que le diseñen un nuevo avión, se encuentra con que el diseño va a ser realizado por la nieta del mecánico. Porco inmediatamente empieza a recoger el dinero, hasta que entra Fio (la nieta). Esta le realiza la siguiente pregunta: “¿te da miedo porque soy muy joven...o porque soy una mujer?”. Porco le contesta que por ambas cosas entonces la joven le explica que él mismo con 17 años realizó el vuelo en solitario más rápido y esta le responde: “¡17 años, lo que tengo yo ahora! ¡Claro que no puedo dejar de ser una mujer!”. Miyazaki nos hace ver como a lo largo de la historia la mujer ha sido reprimida y cómo él le da la herramienta para demostrar que la mujer puede realizar un trabajo de igual forma e incluso mejor.

- La segunda, cuando se ve que los trabajadores del taller son las mujeres de la familia. Durante las guerras todos los varones en edad de servir al ejército tenían que marchar al frente, por lo que a cargo de las fábricas se quedaban las mujeres. En la película se nos muestra el papel asumido por la mujer, que para nada es el de desvalida y abocada al hogar a la que siempre estaba sometida. Demostrando la fuerza, la perseverancia y el ingenio de estas mujeres en los tiempos más difíciles.



La Princesa Mononoke

Nombre original: *Mononoke Hime*

Duración: 133 minutos

Fecha de estreno: 12 de Julio de 1997

Dirección y guión: Hayao Miyazaki

Productor: Toshio Suzuki

Producida por: Studio Ghibli

Productores ejecutivos: Seiichiro Ujii y Yutaka Narita

Productor ejecutivo en jefe: Yasuyoshi Tokuma

Música: Joe Hisaishi

Periodo de producción: De Agosto de 1994 a Junio de 1997.

Número de cels usados: 144.403

Número de colores: 550

Taquilla en Japón: 13.540 millones de yenes

Premios

1997:

- Mejor director (Nikkan Sports Film Award)
- Premio Ishihara Yujiro (Nikkan Sports Film Award)

1998:

- Mejor película (Awards of the Japanese Academy)
- Mejor animación (Maninichi Film Concours)
- Mejor película (Maninichi Film Concours)

2001:

- Saturn Award (Academy of Science Fiction, Fantasy & Horror Films, USA) a la mejor edición en vídeo.

Nominada a:

1997: Oscar a la mejor película extranjera por Japón

2000: Annie Award y Golden Satellite Awards

2001: Nebula Award

Resumen

Ambientada en el periodo Muromachi (1336-1573) nos narra la historia de Ashitaka, un príncipe que por salvar su tribu es castigado por una maldición que le obliga a abandonar su pueblo en busca de una cura. En esta búsqueda acabará llegando a la ciudad del Hierro, una población mantenida gracias a la forja de este mineral y gobernada por Lady Eboshi. Ashitaka se verá envuelto en un conflicto entre los hombres que quieren destruir a las fuerzas de la naturaleza y los habitantes divinos del bosque encabezados por San o como la llaman en la ciudad, la princesa Mononoke. San es una chica que fue criada por la tribu de la diosa lobo Mara y la cual no se siente perteneciente al mundo de los hombres. Ashitaka intentará mediar en el conflicto pero inevitablemente todo desembocará en graves pérdidas para las dos partes.

Aspectos claves

1. La industrialización y el mantenimiento de los recursos naturales

Miyazaki nos sitúa la acción en un momento de la historia japonesa donde se popularizó la producción del hierro. Para conseguir este material se tuvo que destruir gran parte de los bosques japoneses. Miyazaki nos hace reflexionar sobre el abuso de los recursos naturales y sobre la destrucción de los hábitats donde viven los animales. Estamos acabando con ecosistemas que son los que finalmente mantienen en equilibrio a la naturaleza. Acabando con la flora también estamos poniendo en peligro nuestra propia existencia.

2. Ecologismo

En esta película se ve un claro mensaje a lo que le estamos haciendo a la naturaleza en cuanto a la construcción de ciudades que destruyen hábitats, la importante industrialización que acaba con la vida de mucha flora y fauna, la contaminación que ahoga a la propia naturaleza... y cómo esta naturaleza se revela ante tanto daño castigándonos con la destrucción de la ciudad del Hierro. Miyazaki nos hace llegar un mensaje: debemos cuidar de la naturaleza y vivir en equilibrio con esta sin abusar de ella.

3. Feminismo

Se nos presenta un tipo de mujer fuerte, enérgica, capaz de luchar por aquello en lo que cree y sin temor. Tanto en San como en Lady Eboshi tenemos dos mujeres con un fuerte temperamento que en ningún momento necesitan la ayuda de ningún hombre (quizás la ayuda de Ashitaka para llegar a un acuerdo y refrenar la guerra). Incluso la propia ciudad esta llevada por mujeres que la propia Eboshi había rescatado de un burdel para trabajar en la forja. Unas mujeres capaces de seguir adelante y llevar por si solas una ciudad bajo la administración responsable de Lady Eboshi.

4. Relativismo

Miyazaki nos presenta la mayoría de veces a unos personajes complejos con distintos matices psicológicos. En esta película nos presenta la naturaleza del odio con diferentes personajes: Moro y Lady Eboshi. El director dota a estos personajes de diferentes matices para que el espectador comprenda el porqué de sus diferentes actos y cómo las personas no son “ni muy malas ni muy buenas” sino que cada una tiene sus razones por las que cree que está haciendo algo bien.

5. La crítica a la guerra y sus consecuencias

También hay una crítica a la guerra y el daño que esta produce tanto para los humanos como la naturaleza. Los pobladores de la Ciudad de Hierro ven su hogar destruido por la fuerza de la naturaleza vengativa y Lady Eboshi ante su soberbia es castigada con la pérdida de su brazo; la naturaleza pierde al Espíritu del bosque, al dios Okoto y Moro; e incluso San y Ashitaka deberán separarse debido a la barrera que separan sus mundos. Daños irreversibles que cambiarán el futuro de ambos bandos.

6. Esperanza

Tras las consecuencias de este enfrentamiento que nos deja un final bastante agrio, encontramos esperanza. En Ashitaka que regresa de la muerte gracias al espíritu del bosque; Osa, el leproso, que se muestra agradecido de seguir viviendo gracias a los cuidados de Lady Eboshi; etc... Se les da una oportunidad a los humanos de continuar con vida y esta vez, convivir en equilibrio con la naturaleza.

7. Folklore japonés

Miyazaki en esta película nos muestra los diferentes dioses de la naturaleza que pueblan un bosque aludiendo directamente a los kami que son los dioses personificados en Moro, Nago, etc. También nos encontramos a los Kodamas que son los espíritus de los árboles que encontramos en alguna leyenda.



El viaje de Chihiro

Nombre original: *Sen to Chihiro no Kamikakushi*

Duración: 124 minutos

Fecha de estreno: 20 de Julio de 2001

Dirección y guión: Hayao Miyazaki

Productor: Toshio Suzuki

Producida por: Studio Ghibli

Productor ejecutivo: Yasuyoshi Tokuma

Música: Joe Hisaishi

Periodo de producción: De Diciembre de 1999
a Julio de 2001.

Número de cels usados: 120.000

Número de colores: color digital

Taquilla en Japón: 29.9 millones de yenes

Premios

2001

- Mejor película de animación (Nikkan Sports Film Award)

2002

- Mejor película y mejor canción (Premios de la Academia de cine japonesa)
- Mejor película, ex aequo (Oso de oro de Berlín)
- Contribución artística al mundo de la animación (Boston Society of Film Critics Awards)
- Mejor animación (Los Angeles Film Critics Association Awards)
- Mención especial (Festival Internacional de Cine de Sitges)

2003

- Mejor película (Oscar)
- Mejor director (Silver Screen Award)
- Mejor película (Cambridge Film Festival)
- Mejor animación (Florida Film Critics Circle Award)
- Mejor película, director, banda sonora y película de animación (Mainichi Film Concours)

2004

- Mejor película de habla no inglesa (Premios BAFTA)

Resumen

Chihiro es una niña mimada que siempre ve sus deseos cumplidos y cuando no, monta una escena. Esta película cuenta la evolución de su carácter hacia la de una niña más responsable y dura. Chihiro deberá de salvar a su familia gracias al esfuerzo de su trabajo en la casa de Baños de Yubaba, la responsable de que sus padres se hayan convertido en cerdos. A lo largo del viaje se encontrará con personajes que le ayudarán en su camino e incluso a alguien que ya le era familiar pero como bien dice Zeniba: «Nada de lo que sucede se olvida jamás, aunque tú no puedas recordarlo».

Aspectos claves

1. Crítica social

La intención de Miyazaki era mostrar su rechazo al comportamiento de muchos japoneses durante la época de bonanza económica en Japón pero en realidad es válido para otras sociedades. Lo que critica es la envidia y la avaricia. Esto se ve muy bien cuando el personaje de sin cara crea oro y lo va dando a los trabajadores de la casa de baños que solo quieren más y más. También vemos una crítica a la soberbia con la que los padres de Chihiro no ven más allá de su realidad y su plena confianza en el dinero, como un arma con el que conseguir dinero. Miyazaki intenta dar una lección a los futuros adultos para que aprendan a no ser esclavos del dinero. Miyazaki considera el dinero como una lacra, un virus que ha hecho que la sociedad solo se mueva por él y ha hecho aflorar los sentimientos más oscuros del ser humano.

2. Crecimiento personal/Madurez

A lo largo de la película vemos una evolución personal en Chihiro. Al principio vemos a una niña infantil, egoísta, con miedos e inseguridades pero a medida que la historia va desarrollándose vemos cómo se convierte en una chica que aprende afrontar sus problemas y a resolverlos por sí misma.

3. La identidad

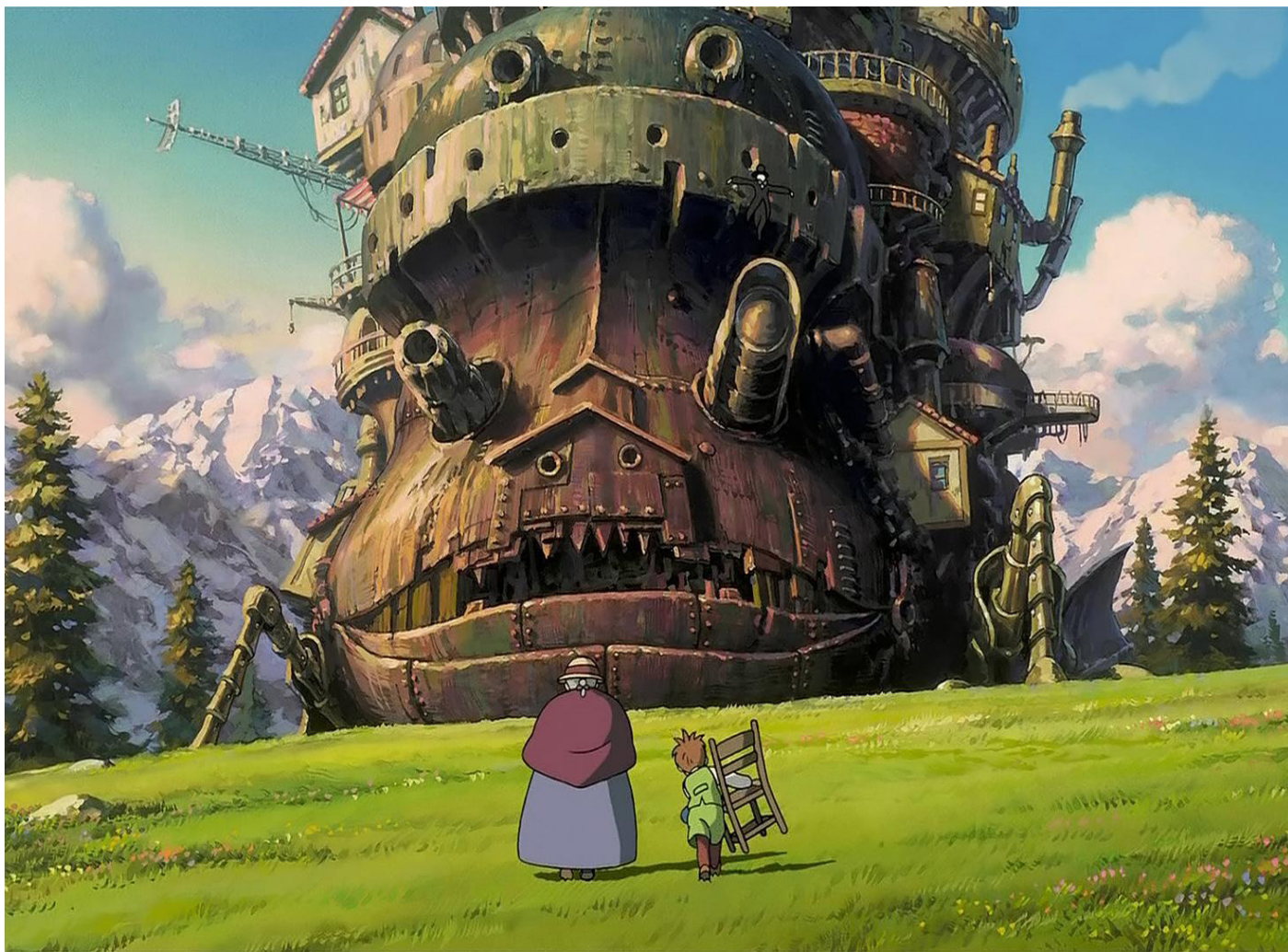
Cuando Chihiro entra a trabajar a la casa de baños pierde la identidad al robarle el nombre Yubaba y darle otro nuevo. Así ha sucedido con todos los que han entrado a trabajar para ella pero la protagonista tendrá más suerte y tendrá la ocasión de recordar su nombre. Miyazaki hace hincapié pues en la importancia de la construcción personal de uno mismo.

4. Ecologismo

En un momento de la película, en la casa de baños entra un dios pestilente del que se tiene que encargar Chihiro. Mientras le está poniendo el baño se da cuenta que tiene algo incrustado en su cuerpo, por lo que intenta sacárselo. No sin cierta resistencia logra sacar este elemento pero seguidamente expulsa más objetos que en realidad son basura, liberando al dios del río. Esto alude a un episodio real de la vida de Miyazaki cuando tuvo que limpiar un río de toda la basura que la gente tiraba en él. Una vez más, el director alude a la importancia del cuidado del medio ambiente, el mantenimiento y su protección.

4. Folclore japonés

En un país conectado con Estados Unidos y obsesionado con la tecnología y el progreso, cada vez es mayor la influencia occidental por lo que Miyazaki en esta película se sirve de elementos de la cultura popular para recordar a los japoneses la importancia de la vida cotidiana y sus costumbres autóctonas. Sirviéndose de la religión más antigua de Japón, el sintoísmo. El sintoísmo es una religión muy ligada a la naturaleza creyendo que cada ser vivo tiene un alma que hay que respetar y venerar. En esta película se ve muy bien que los clientes de la casa de baño no son otros que los dioses-Kamis-que llegan en un gran barco a través de las aguas desde la tierra de los dioses. Esto se denomina el Marebito. Todo esto lo explicaremos en mayor profundidad en el cuerpo del trabajo.



El castillo ambulante

Nombre original: *Hauru no Ugoku Shiro*

Duración: 118 minutos

Fecha de estreno: 20 de Septiembre de 2004

Producida por: Studio Ghibli

Dirección y guión: Hayao Miyazaki

Productor ejecutivo: Toshio Suzuki

**Basado en la novela *Howl's Moving Castle*,
escrita por Diana Wynne Jones y editado en
España por Berenice con el título El Castillo
Ambulante**

Música: Joe Hisaishi

Periodo de producción: De Febrero de 2003 a
Julio de 2004

Número de colores: color digital

Taquilla en Japón: 20.938 millones de yenes

Premios

2004:

- Oso de Oro a la mejor película (61º Festival de Cine de Venecia)
- Premio del público (Festival de Sitges)

2005:

- Animación del año (Tokyo Anime Awards)
- Mejor director (Tokyo Anime Awards)
- Mejor banda sonora (Tokyo Anime Awards)
- Mejor película animada (New York Film

Critics Circle

- Mejor banda sonora original (Los Angeles Film Critics)
- Animación del año (Hollywood Film Award)
- Mejor música (LAFCA Award)
- 2006:**
- Mejor animación (Online Film Critics Society Awards)
- Mejor guión (Nebula Award)

Resumen

Sophie es la mayor de tres hermanas y está destinada a heredar el negocio familiar, una sombrerería pero ella no es feliz, esta tan centrada en el trabajo que ha perdido la ilusión y alegría por vivir. Un día mientras nuestra protagonista se dirige a visitar a su hermana al trabajo se ve envuelta en una disputa entre dos magos: la Bruja del páramo y el mago Howl. Sophie ayudada por Howl y por eso mismo la Bruja del Páramo, la maldice transformándola en una anciana. Ante esta nueva situación, decide ir a buscar a Howl a su castillo ambulante para acabar con su nueva imagen. A raíz de esto se hará un hueco entre los habitantes de este mágico lugar ¿Podrá acabar con su maldición?

Aspectos claves

1. Influencias occidentales

El libro en el que se basa la película es de una autora inglesa y si leemos la novela observamos bastantes diferencias pero la esencia se encuentra bien plasmada. Miyazaki tomó apuntes de la localidad francesa de Colmar para emplazar la ciudad de Sophie pero también hay otros lugares de Europa: la ciudad de Porthaven recuerda a Estocolmo y Visby (Suecia) y las montañas están inspiradas en los Alpes Suizos. Las decisiones tomadas en este tema contaron con la aprobación de la escritora. Incluso los artefactos voladores están basados en el trabajo de Albert Robida, fue conocido como ilustrador y escritor de novelas de ciencia ficción además de periodista y caricaturista.

2. Pacifismo

En la película se muestra a dos países en guerra y cómo la población vive esta situación. Cuando comienza la guerra todo es visto de forma jovial pero a medida que avanza se ve la destrucción que esta acarrea. La guerra no significa otra cosa que destrucción y muerte. El mismo Howl está contratado por los dos bandos que se enfrentan pero en realidad no se deja claro el papel de este en la guerra. Quizás lo único que quiere es acabar con la guerra e intenta apoyar a ambos bandos para que uno de los dos se titule como vencedor y la destrucción se acabe.

El director fue criticado por no plasmar la guerra entre los dos bandos de forma clara pero si analizamos el significado tiene un poco de sentido. Miyazaki quiere transmitirnos el sinsentido de la guerra y la estupidez de estar por lo cual nos muestra un enemigo invisible por lo cual no profundiza más en ella para no darle un sentido que en realidad no tiene.

3. Esperanza

Miyazaki confesó que realizó esta película debido a la eclosión de la guerra de Irak que inició Estados Unidos. Esta película la quiso realizar como un alegato de esperanza. Quizás como una película que busca que el público se abstraiga de la guerra que se está viviendo en ese momento.

4. La autoestima

En la película se nos muestra una Sophie joven con una baja autoestima, cansada de la vida y sin ninguna motivación pero cuando es transformada en una octogenaria deberá verse obligada a aprender a valorarse más. Observamos que cuando es una anciana encuentra su motivación al verse atrapada en ese cuerpo. Miyazaki nos muestra un camino hacia la valoración personal y cómo gracias a las dificultades y al trabajo somos capaces de darnos cuenta de todo lo que podemos hacer. Gracias a la confianza en uno mismo se puede lograr todas las metas, este es el mensaje que, en conclusión, nos envía Miyazaki.

5. Feminismo

Como es habitual en las películas de este director las mujeres tienen un papel muy especial, siendo las grandes protagonistas. En este caso, Sophie, nuestra protagonista, una joven sin ambiciones que se verá obligada a cambiar de actitud al ser convertida en una anciana y a buscar una solución para su problema. También tenemos a La Bruja del Páramo, un personaje ambivalente con su parte malvada pero a la vez nos mostrará su parte comprensiva y tierna; y finalmente, Madame Sullivan la hechicera del rey con un gran sentido del deber hacia su nación, la cual alberga un gran poder ya que es capaz de concluir la guerra de forma repentina. Las dos primeras estarán en evolución durante toda la película: Sophie poco a poco creará más en sí misma y se verá capaz de hacer más cosas; La Bruja del Páramo, una mujer cruel, celosa y vengativa que cuando se vea despojada de sus poderes conocerá la bondad de Sophie lo que le hará convertirse en una persona tierna y comprensiva.

6. Relativismo

Cada persona tiene sus propios motivos para ser como son pero también se está sujeto a una evolución que hace que cambien sus formas de pensar. Muy bien ejemplificado en la bruja del Páramo.



Ponyo en el acantilado

Nombre original: *Gake no Ue no Ponyo*

Duración: 101 minutos

Fecha de estreno: 19 de Julio de 2008

Producida por: Studio Ghibli

Dirección y guión: Hayao Miyazaki

Productor ejecutivo: Toshio Suzuki

Música: Joe Hisaishi

Periodo de producción: De Noviembre de 2006 a Junio de 2008

Número de colores: 170.000 fotogramas pintados a mano

Taquilla en Japón: 164.565.997 millones de yenes

Premios

2008:

-Mención especial y premio fundación Mimmo Rotella (Festival de Cine de Venecia)

2009:

- Joe Hisaishi (Asian Film Award)

-Mejor animación y mejor banda sonora (Award of the Japanese Academy)

- Mejor animación (Ofuji Noburo Award)

- Mejor película, director, guion original y dirección de arte (Tokyo Anime Awards)

Resumen

Esta película narra el encuentro en la historia de una pececita curiosa por el mundo de los humanos. Esta se escapa de su hogar en el fondo marino donde un padre preocupado por sus pequeñas las protege y no les deja salir. Con tal mala suerte que al salir se queda atrapada en un tarro de cristal pero será salvada por un niño, Sosuke, el cual se la llevara con él como una mascota, ignorando el poder de esta (ya que es hija de un humano pero también de una deidad marina) y poniéndole el nombre de Ponyo. El padre preocupado busca de todas las formas hacerse con ella y llevarla al fondo marino junto a sus hermanas, cuando lo consigue Ponyo lucha otra vez por escaparse y volver junto a Sosuke. Esta vez ya convertida en humana pero acaba originando un tsunami en el intento de volver junto al niño. ¿Qué consecuencias tendrán las acciones de Ponyo? ¿Cómo se recuperará el pueblo de semejante catástrofe?

Aspectos claves

1. Influencias occidentales

La trama de esta película nos puede recordar a otra de la factoría Disney, exacto, *La Sirenita* de 1989, que a su vez, se inspira en la clásica sirenita de Hans Christian Andersen.

2. Ecología

Cuando nuestra protagonista por fin logra escaparse se ve arrastrada entre la basura del fondo marino. Claro es el mensaje de la contaminación de los mares e incluso de la pesca de arrastre que se lleva a grandes cantidades de peces sin importar el tamaño de estos.

3. Infancia

Como Miyazaki ya declaró es una película por y para los niños donde se trasladan unos valores muy claros: el de la responsabilidad, el respeto a los mayores, el amor a la familia y el cuidado a la flora y fauna marina. Muestra a los niños aquello que las pasadas generaciones han hecho mal (y lo que esta generación está haciendo), para que ellos, sean la nueva esperanza para un mundo mejor comunicado con el medio ambiente. Porque las generaciones pasadas solo han sabido creerse e imponerse como dueños y señores de un mundo que no es suyo.

4. Un mensaje para los adultos

Aunque como ya hemos dicho en el anterior punto es una película enfocada a la infancia, también nos transmite la importancia del equilibrio y la estabilidad ante un momento social donde abunda la incertidumbre y la inseguridad.

Fujimoto, el padre de Ponyo nos lo representa muy bien. Es un semihumano que parece haber olvidado su antigua esencia como humano; se dedica a la investigación, al cuidado de sus hijas (es un padre sobreprotector); y al cuidado y la defensa de la naturaleza marina. Este se ha alejado del ideal del equilibrio y respeto entre todas las criaturas vivientes. Miyazaki confesó que se trata de una caricatura del padre actual.

Miyazaki con esta película da respuesta a su visión de la sociedad en los últimos años. Una sociedad que a pesar de los adelantos tecnológicos, ha sufrido un retroceso de valores que se traduce en inestabilidad, inseguridad por el futuro y falta de responsabilidad y compromiso por parte de los jóvenes. La respuesta es dotar a los niños de una implicación y responsabilidad que los adultos no son capaces de tener. Es una llamada de atención a aquellos adultos que se han centrado en un objetivo intelectual o a una vida despreocupada e idealista olvidando sus responsabilidades.

5. La búsqueda del equilibrio

El principal mensaje de la película es la necesidad de defender el equilibrio de los valores y las fuerzas cósmicas que nos rodean, representadas en el mar y la tierra: Ponyo y Sosuke. Ponyo, como el mar, es rebelde, inquieta, curiosa y actúa movida por su deseo sin pensar en las consecuencias. Por el contrario, Sosuke, es terrenal, un niño con aplomo, serenidad y sensibilidad a pesar de tener tan pocos años de vida. Ponyo al liberar los poderes de su padre y convertirse en humana, desata un tsunami, desequilibrando la estabilidad del mundo. Sosuke al aceptar a Ponyo en todas sus circunstancias, consigue calmar el caos y volver a equilibrar el mundo.



El viento se levanta

Nombre original: *Kaze tachinu*

Duración: 125 minutos

Fecha de estreno: 20 de Julio de 2013

Producida por: Studio Ghibli

Dirección y guión: Hayao Miyazaki

Productor ejecutivo: Toshio Suzuki

Música: Joe Hisaishi

Periodo de producción: De Diciembre de 2012
a Julio de 2013

Taquilla en Japón: 16 153 000 000 millones de
yenes

Premios

2013:

- Premios Oscar: Nominada a Mejor película de animación
- Globos de Oro: Nominada a mejor película extranjera
- Círculo de Críticos de Nueva York: Mejor película de animación
- Premios Annie: Mejor guión. Nominada a Mejor película
- Satellite Awards: Mejor película de animación
- Festival de Venecia: Sección oficial largometrajes a concurso.

Resumen

La película gira en torno a Jirô Horkoshi, un ingeniero aeronáutico japonés que diseñó el avión Zero. Este modelo de avión fue la joya aeronáutica de la flota japonesa durante la Segunda Guerra Mundial. Nos narra la juventud del protagonista y cómo su objetivo solo era el de hacer bellos aviones, no pensaba que iban a ser armas de destrucción que acabarían con muchas vidas. También nos cuenta la historia de amor con su mujer enferma de tuberculosis y cómo los dos juntos lucharon para acabar con esta enfermedad.

Aspectos claves

1. Retrato de la sociedad japonesa previo a la Segunda Guerra Mundial

Podemos ver imágenes de la crisis económica posterior al terremoto de Kantô de 1923 (afectó a la ciudad de Yokohama así como a las prefecturas de Chiba, Kanagawa, Shizuoka y Tokio) que se llevó consigo más de cien mil víctimas y con el consecuente cierre de bancos; el ambiente de espionaje; conspiraciones políticas; la posición de Japón en la carrera tecnológica pero que sin embargo esta ignorando al pueblo que se muere de hambre; y la reivindicación de la hermana de Jirô de ser médica.

2. Crítica a la guerra y sus consecuencias

Se nos hace un retrato de la guerra durante la Segunda Guerra Mundial. La película es más personal y adulta ya que está basado en hechos reales, por eso las consecuencias de la guerra se trata de una forma más objetiva. Mostrándonos la hambruna, la pobreza a la que son sometidos todos los pueblos durante las guerras, pero más centrado en el pueblo japonés que además fue asolado por catástrofes naturales como el terremoto de Kantô y un tifón cercano a la península de Noto.

3. La fe en los sueños

Se nos presentan unas secuencias de un Jirô niño en las cuales su sueño es ser piloto pero el ser miope le impedirá llevar a cabo este deseo. Por esto mismo, Jirô no pierde la fe y enfoca toda su ilusión a otra profesión relacionada con el mundo de la aeronáutica, el diseño. Nos traslada un mensaje muy importante: que no importa si te encuentras con obstáculos o impedimentos para no hacer realidad tus sueños siempre hay una forma de reconducir y mediante otra vía seguir tus ambiciones.

4. El amor

En la historia que nos presenta Miyazaki nos encontramos un amor trágico con un final no muy dulce para la pareja. Desean aprovechar al máximo posible el tiempo que les queda juntos, ella poniendo en peligro su vida para vivir sus últimos días feliz junto a Jirô aunque los tenga que compartir con las largas jornadas laborables de este. Un vínculo sano y sustentado en una determinación firme, así como el aceptar la decisión de cómo cada uno vive su vida en pareja.

5. El viento como hilo conductor

El viento es el que hace posible que los sueños de Jirô se mantengan en el aire, los aviones. El mismo viento es el que le une como un caprichoso cupido con Naoko. Ya sabemos que Miyazaki siempre ha aludido a elementos de la naturaleza en sus películas, aquí no tenemos un mensaje ecologista, sino que más bien es un retrato de lo que vivió antes y durante la Segunda Guerra Mundial. También el viento como el mismo que los separa justo cuando Jirô triunfa en su carrera profesional que coincide con la decisión de Naoko de marcharse a morir sola en las montañas. Tenemos al viento pues como impulsor de cambios en la vida y con un mensaje muy claro, aunque surjan problemas hay que seguir viviendo.