



Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras

Grado en Historia y Ciencias de la Música

Herencia animada: una breve aproximación a tradiciones y estéticas musicales japonesas a través de *Mi vecino Totoro*

Laura Magdaleno de la Fuente

Tutor: Mikel Díaz-Emparanza Almoguera

Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal

Curso: 2021-2022

Resumen

El presente trabajo consiste en una aproximación a los elementos de la tradición musical japonesa presentes en las obras del director Hayao Miyazaki con banda sonora de Joe Hisaishi, a través del ejemplo de la película de animación *Mi vecino Totoro*. Se utiliza bibliografía que atiende tanto a cuestiones musicales como a aspectos culturales, y se combinan en este trabajo a través de cinco secciones: primero, una introducción con el tema, justificación, objetivos y estado de la cuestión, además de la estructura del trabajo; en segundo lugar, un capítulo dedicado al trabajo de Miyazaki y Hisaishi, y a los rasgos que pueden encontrarse en sus obras relacionadas con el legado de la tradición japonesa. Sobre esto último trata el tercer apartado, en el que se desarrollan conceptos estéticos musicales arraigados en la cultura de Japón, y que se aplican en el cuarto capítulo a la obra animada de *Mi vecino Totoro*. Finalmente, la quinta sección son conclusiones generales sobre el trabajo en su conjunto.



Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras

Grado en Historia y Ciencias de la Música

Herencia animada: una breve aproximación a tradiciones y estéticas musicales japonesas a través de *Mi vecino Totoro*

Laura Magdaleno de la Fuente

Tutor: Mikel Díaz-Emparanza Almoguera

Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal

Curso: 2021-2022

Índice

Agradecimientos	11
I. Introducción.....	13
1.1. Presentación, justificación y objetivos	15
1.2. Estado de la cuestión	16
1.3. Estructura del trabajo.....	18
II. El Studio Ghibli de Hayao Miyazaki con Joe Hisaishi	19
III. Una breve aproximación a conceptos estéticos japoneses	29
IV. <i>Mi vecino Totoro</i> como ejemplo práctico.....	37
V. Conclusiones	45
VI. Bibliografía y recursos documentales	49
6.1. Bibliografía	51
6.2. Películas	52

Agradecimientos

A Mikel Díaz-Empanza y a mi familia, por su paciencia, consejos y ayuda que me han permitido sacar adelante este trabajo.

I. Introducción

1.1. Presentación, justificación y objetivos

El tema que se trata en el presente trabajo consiste en una aproximación a algunas de las tradiciones y estéticas musicales de Japón que pueden encontrarse en el cine de animación de Hayao Miyazaki con la banda sonora de Joe Hisaishi; para ello, se ha tomado como ejemplo la película de *Mi vecino Totoro* (1988), con el fin de observar cómo han reflejado ambos profesionales su herencia cultural en sus obras.

Las motivaciones principales por las que me he decantado por este asunto, además de por mis intereses personales, responden a la bibliografía disponible: los estudios sobre animación y música son numerosos, especialmente en las últimas décadas, por lo que he dispuesto de grandes cantidades de información para llevar a cabo este trabajo. No obstante, esto también presenta desventajas, por la dificultad de manejar tantos datos, y por encontrar entre ellos algún punto de vista o planteamiento que no haya sido tratado. Decidí escoger Studio Ghibli por tener una gran relevancia a nivel mundial más allá de la hegemonía norteamericana de Walt Disney Studios y Pixar Animation Studios; y más específicamente me interesé por las películas realizadas por Hayao Miyazaki y Joe Hisaishi, debido a su larga y fructífera colaboración de director y compositor, respectivamente. Al investigar sobre lo que se ha escrito al respecto, descubrí que solo un pequeño porcentaje atendía a la cuestión de la música en estas obras cinematográficas, y apenas se observaba desde un punto de vista cultural; por ello considero que este trabajo puede aportar un modesto pero novedoso enfoque. Al final, considero que la cuestión que he seleccionado es apropiada porque pone de manifiesto una conexión del cine de animación de Studio Ghibli con el pasado musical cultural de Japón, y esa es la hipótesis que defiende.

El objetivo de este trabajo consiste en encontrar y trazar vínculos entre la tradición musical japonesa y las películas en las que Miyazaki y Hisaishi han colaborado. Para ello, es preciso estudiar sus perfiles y descubrir de qué manera cada uno de ellos manifiesta su bagaje cultural en sus obras. Es imprescindible también definir algunas de las tradiciones y estéticas musicales japonesas, y finalmente cotejar estos conceptos con una de sus obras cinematográficas, en este caso *Mi vecino Totoro*, por considerar que, de las opciones posibles, era la que posiblemente reflejara estas cuestiones de manera más evidente.

1.2. Estado de la cuestión

Existen muchos escritos, tanto académicos como ajenos a este ámbito, que abordan algún tema relacionado con Studio Ghibli, en especial sobre Hayao Miyazaki, por ser el director de algunas de las películas con mayor repercusión del estudio. Las perspectivas desde las que se estudian pertenecen a diversos ámbitos: estudios de género, conflictos bélicos, psicología, religión y ecología son algunos ejemplos; para mi trabajo, parte de los trabajos que he utilizado que se insertan en estas dos últimas disciplinas. Los estudios musicales, no obstante, son una pequeña parte de la gran cantidad de publicaciones que existen sobre estas obras cinematográficas. Las obras de Marco Bellano, «The Parts and the Whole: Audiovisual Strategies in the Cinema of Hayao Miyazaki and Joe Hisaishi»¹ y «From Albums to Images. Studio Ghibli's Image Album and their Impact on Audiovisual Strategies»² son muy interesantes, y los he encontrado citados en reiteradas ocasiones en otras fuentes bibliográficas. El primero consiste en un análisis detallado de las herramientas compositivas que Hisaishi emplea, y de que forma la película como unidad se vehicula a través de la música. Además, escribe sobre otros dos productos musicales relacionados con la película: las composiciones en formato orquestal, para concierto, y los *image album*. Acerca de este último es de lo que trata el segundo artículo mencionado, que se adentra más en esa cuestión, con algunos fragmentos que se solapan con el primero.

Otro trabajo que habla sobre la música en estas películas está escrito por Koizumi Kyoko, «An animated partnership: Joe Hisaishi's Musical Contributions to Hayao Miyazaki's Films»³. Aborda el tema de las composiciones de Hisaishi en las películas de Miyazaki desde una perspectiva innovadora, ya que las analiza, pero también las interpreta, de manera que es capaz de identificar cuatro pilares básicos sobre los que se asientan sus bandas sonoras, y que utiliza en función de la narrativa que Miyazaki quiera crear. En ese mismo libro, *Drawn to Sound*, hay otro capítulo que ha resultado útil para ese trabajo, escrito por Kentaro Imada: «Lupin III and the Gekiban Approach. Western-styled Music in a Japanese Format»⁴, en el que

¹ Marco Bellano, «The Parts and the Whole: Audiovisual Strategies in the Cinema of Hayao Miyazaki and Joe Hisaishi», *Animation Journal* 18 (2010): 4-54.

² Marco Bellano, «From Albums to Images. Studio Ghibli's Image Album and their Impact on Audiovisual Strategies», en *Revista Transcultural de Música* 16 (octubre de 2012): 1, https://www.sibetrans.com/trans/public/docs/trans_16_01.pdf.

³ Kyoko Koizumi, «An Animated Partnership: Joe Hisaishi's Musical Contributions to Hayao Miyazaki's Films», en *Drawn to Sound*, ed. por Rebecca Coyle (London: Equinox Publishing Ltd, 2010), 60.

⁴ Imada, Kentaro. «Lupin III and the Gekiban Approach. Western-styled Music in a Japanese Format». En *Drawn to Sound*, ed. por Rebecca Coyle, (London: Equinox Publishing Ltd, 2010).

explica sobre la influencia de otros géneros tradicionales japoneses, como el *gekiban*, en las composiciones musicales para animación nipona.

Es importante mencionar que, dado que no tengo nociones de japonés, muchas obras escritas en este idioma quedan fuera de mi alcance. No obstante, algunas de las fuentes que he manejado han trabajado directamente con bibliografía japonesa, o sus autores proceden de este país. También, existe un libro reciente, de 2020, titulado *Joe Hisaishi's Soundtrack for My Neighbor Totoro*⁵, escrito por Kunio Hara, que me habría resultado de gran utilidad para este trabajo, pero al que desgraciadamente no he logrado tener acceso; no obstante, deja la puerta abierta a una posible ampliación de este tema de estudio. Dadas las características de este tipo de Trabajo Final de Grado, existen muchas cuestiones y enfoques que han quedado sin tratar, pero que pueden explorarse en un futuro

Ha resultado de gran utilidad también el libro de Colin Odell y Michelle Le Blanc, *Studio Ghibli. The Films of Hayao Miyazaki & Isao Takahata*⁶, un extenso monográfico sobre el estudio, sus dos principales directores (que son también miembros fundadores) y descripciones de todas sus películas.

También se ha utilizado el libro *Frames of Anime. Culture and Image Building*⁷ de Tze-Yue G. Hu, muy extenso y de gran interés porque analiza la animación y Studio Ghibli desde un punto de vista cultural y social.

En el último apartado se han empleado los trabajos «The Power of Religion in Anime. Hayao Miyazaki's Methods of Persuasion in *My Neighbor Totoro*»⁸ de Yuxin Jiang, y «*Hayao Miyazaki's World*» 'Best of' Booklet⁹, editado por Hiroshi Kudo y Bobby Recinos, dentro del

⁵ Kunio Hara, *Joe Hisaishi's Soundtrack for My Neighbor Totoro* (Londres: Bloomsbury Publishing, 2020).

⁶ Colin Odell y Michelle Le Blanc, *Studio Ghibli. The Films of Hayao Miyazaki & Isao Takahata*, 2ª ed. (Harpenden: Kamera Books, 2015).

⁷ Tze-Yue G. Hu, *Frames of Anime. Culture and Image Building* (Hong Kong: Hong Kong University Press, 2010).

⁸ Yuxin Jiang, «The Power of Religion in Anime. Hayao Miyazaki's Methods of Persuasion in *My Neighbor Totoro*» (tesis doctoral, Haverford College y Bryn Mawr College, 2014), 3, https://scholarship.tricolib.brynmaur.edu/bitstream/handle/10066/14541/2014JiangY_thesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

⁹ Hiroshi Kudo y Bobby Recinos, ed., «Hayao Miyazaki's World» 'Best of' Booklet. Japan in Today's World Program (JTW) (Fukuoka: Kyushu University, 2013), 25, http://www.isc.kyushu-u.ac.jp/jtw/pdf/courses/Outcomes/Hayao_Miyazaki%27s_World_Best_of_Booklet.pdf.

programa *Japan in Today's World* de la Universidad de Kyushu. Ambos han servido para complementar la interpretación y el análisis de la película.

La película de *Mi vecino Totoro*¹⁰ resulta una fuente imprescindible para este trabajo, por ser el ejemplo práctico a través del cual reflejar la conexión entre la tradición musical de Japón y las películas de Miyazaki con Hisaishi. Para ello, he utilizado como referencia *The Garland Encyclopedia of World Music. Vol. 7, East Asia: China, Japan and Korea*¹¹, que dedica un capítulo a filosofías y estéticas de la música tradicional japonesa, escrito por Mari Shimosako. Divide este apartado en estéticas musicales que se encuentran en libros y en la tradición, y en estéticas expresadas a través de la música.

1.3. Estructura del trabajo

La estructura del trabajo está determinada por los objetivos: el primer apartado consiste en una introducción a Studio Ghibli, pero en especial a Miyazaki y Hisaishi, cómo trabajan juntos y algunas características de su trabajo. La siguiente sección desarrolla varias estéticas y tradiciones culturales japonesas que se exponen en la enciclopedia de *Garland*; estas se emplean en el último capítulo a través del ejemplo práctico de la película de *Mi vecino Totoro*.

¹⁰ *Mi vecino Totoro*, dir. por Hayao Miyazaki (1988; Koganei, Tokio: Studio Ghibli), disponible en <https://www.netflix.com/es/title/60032294>.

¹¹ Mari Shimosako, «Philosophy and Aesthetics», en *The Garland Encyclopedia of World Music*, vol. 7, *East Asia: China, Japan and Korea*, ed. Robert C. Provine, Yoshiko Tokumaru y J. Lawrence Witzleben (Nueva York: Garland Publishing, 2002).

II. El Studio Ghibli de Hayao Miyazaki con Joe Hisaishi

La creación de Studio Ghibli en 1985 ocurrió a raíz del éxito en Japón de la película *Nausicaä del Valle del Viento*. Miyazaki, junto con Takahata Isao y el productor Suzuki Toshio fundaron este estudio, que se diferenció de la mayoría de los que existen en ese país (según indica este último) por la creación de películas de animación propias, ya que lo habitual en ese país es que se realicen como una extensión de alguna popular serie de televisión, y solo entonces se enfoquen en el cine.¹² Después de años de experiencia trabajando en otras empresas relacionadas con la producción tanto para pequeña como gran pantalla, este proyecto les permitió a los tres alejarse de las presiones y restricciones anteriores, y dar rienda suelta a su creatividad artística.¹³

Dentro de Studio Ghibli, las películas realizadas por Hayao Miyazaki son de las más conocidas; con una de ellas, *El viaje de Chihiro*, recibió el Oso de Oro en el 52 Festival de Berlín y al año siguiente el Óscar a Mejor Película de Animación en los 75 Premios de la Academia; es la única película de habla no inglesa que ha ganado en esta categoría.¹⁴ Estos reconocimientos trajeron consigo una gran repercusión internacional de cara al público general, aunque aquellos interesados en la animación japonesa ya conocían algunas de sus obras desde mediados de la década de los años 90 del siglo XX.¹⁵ Además, han llamado la atención de estudiosos y académicos de todo el mundo, que han analizado desde muy diversos puntos de vista (ecología, identidad, género...) estas obras cinematográficas.

Hayao Miyazaki nació en Tokio en 1941. Muchos trabajos que abordan la biografía de este autor coinciden en que su interés en la narración de historias y creación de películas se forjó a través de las experiencias de su infancia: por ejemplo, las complejas maquinarias que aparecen con frecuencia en sus obras, -en especial las voladoras- provienen del oficio de su padre, quien trabajaba en la compañía aeronáutica de su hermano. No obstante, esto trajo consigo una fuerte vocación antimilitar (la cuestión bélica en su obra ha sido también objeto de otros estudios) que también se refleja en las películas. Otro ejemplo es el de los personajes femeninos de fuerte carácter y voluntad, aunque físicamente débiles, inspirados en su madre.¹⁶

¹² Koizumi, «An Animated Partnership», 60.

¹³ Colin Odell y Michelle Le Blanc, *Studio Ghibli. The Films of Hayao Miyazaki & Isao Takahata*, 2ª ed. (Harpenden: Kamera Books, 2015), 14.

¹⁴ *Ibidem*.

¹⁵ Koizumi, «An Animated Partnership», 60.

¹⁶ Bellano, «The Parts and the Whole», 6.

Aunque su interés en el dibujo comenzó como una afición, una vez graduado en Ciencias políticas y Economía en la Universidad de Gakushuin se incorporó al estudio Toei Doga, donde conoció a Takahata. Tiempo después, cuando ambos abandonaron la empresa, se mantuvieron en contacto a través de una sólida relación laboral, y aunque en ocasiones trabajaron por separado, construyeron una reputación como colaboradores tras varios proyectos juntos. Cuando surgió la oportunidad de crear una película animada sobre *Nausicaä del Valle del Viento*, basada en el manga homónimo aún en proceso de creación por el propio Miyazaki, este pensó en Takahata, con quien tenía experiencia trabajando, para que se hiciera cargo de la producción.¹⁷ También participaron otras figuras importantes ya mencionadas como Toshio y Hisaishi, quienes serían cruciales para el nacimiento de Studio Ghibli. De esta manera, tras el éxito de la película, la empresa que la había financiado les ofreció ayuda para establecer un estudio de animación donde tanto artistas como directores tuvieran poder de decisión y libertad en sus obras; tanto Miyazaki como Takahata y Toshio aceptaron, y así surgió Studio Ghibli.¹⁸

Hay varios aspectos que destacan y diferencian la obra de Miyazaki dentro del estudio: por ejemplo, el género que más explora es el fantástico, con la creación de mundos imaginarios y el contar historias que suceden en lugares aparentemente similares al nuestro, pero que sorprenden con leyes naturales fuera de lo común.¹⁹ Además, en la construcción de estos relatos, los personajes que los protagonizan son más complejos que «buenos» y «malos», se aleja de conceptos maniqueos: incluso los héroes poseen sus sombras y los aparentes villanos se mueven por motivos que el espectador suele encontrar justificados. En cuanto al elemento visual, prefiere las técnicas de animación tradicionales, con sus ilustraciones hechas en papel y un estilo de dibujo constante en todas sus películas; esto se distingue por completo de cómo trabaja Takahata, quien está dispuesto a probar diferentes fórmulas, estilos o técnicas y prefiere, como director, colaborar con varios profesionales que se encarguen del proceso creativo. Por su parte, Miyazaki no se sirve de un guion, sino de storyboards y obras conceptuales que va dibujando, por lo que en muchas ocasiones ni él mismo sabe cómo se va a desarrollar la trama.²⁰ Durante este transcurso, la figura de Hisaishi entra también en escena, debido a que música e imagen se crean de manera simultánea y se retroalimentan entre ellas. Más adelante se explicará más en profundidad este concepto; primero, se comentará algo sobre Hisaishi y sus influencias.

¹⁷ Odell y Le Blanc, *Studio Ghibli*, 15-17.

¹⁸ Odell y Le Blanc, *Studio Ghibli*, 17-18.

¹⁹ *Ibidem*, 19-20.

²⁰ *Ibidem*, 20-22.

La colaboración entre Miyazaki y Hisaishi comenzó con *Nausicäa*, esta película ya mencionada que fue la que dio lugar a Studio Ghibli; después de ella, la mayoría de las obras audiovisuales de este director, y las que mayor repercusión alcanzaron, estarían acompañadas también de las bandas sonoras de Hisaishi²¹; y este último, aunque continuó algunos años componiendo música para otras obras de animación, desde 1989 las únicas películas animadas para las que compuso fueron las de Miyazaki.²² Cómo estos dos componentes, la música y la imagen, trabajan en conjunto, se ha convertido en una seña distintiva del estudio.²³ De hecho, en Japón existe el término «Hisaishi melody» para hacer referencia a la aproximación lírica de Hisaishi en las obras de Miyazaki.²⁴

Joe Hisaishi, nacido en 1950 en Nagano, pero este nombre no es más que un seudónimo que Mamoru Fujisawa adoptó cuando su carrera compositiva comenzó a despegar a principios de la década de 1980, como referencia a una figura que él admiraba, Quincy Jones.²⁵ Hisaishi estudió composición en el Kunitachi Music College, un conservatorio privado de Tokio, donde experimentó con técnicas minimalistas y de orquestación.²⁶ En este mismo centro estudió Masaru Sato, compositor de música de cine reconocido por su trabajo con las películas de Akira Kurosawa. Sato escogió a Hisaishi como su asistente y le introdujo en la creación de bandas sonoras para películas ya que, aunque ya había compuesto profesionalmente tras su graduación, lo hizo exclusivamente para series de animación televisivas.²⁷ A los 23 años, Hisaishi pudo aprender de primera mano el oficio de Sato, y era consciente de heredar el importante papel que este desempeñaba dentro del mundo de la música de cine, a modo de sucesor. Él le enseñó habilidades que no se exponen en la enseñanza reglada, por ejemplo, el proceso de composición o cómo ganarse la vida con ese oficio, y le acercó a la realidad su trabajo de compositor a tiempo completo.²⁸ Era un tiempo en el que sus contemporáneos preferían componer música vanguardista, y percibían la música de películas como algo secundario, simplemente con afán lucrativo o experimental. En el caso de Sato, era capaz de componer con gran habilidad en muy variados géneros; no obstante, no pensaba que su estilo de composición fuera adecuado para

²¹ Koizumi, «An Animated Partnership», 60.

²² Bellano, «The Parts and the Whole», 9.

²³ Koizumi, «An Animated Partnership», 60.

²⁴ *Ibidem*, 61.

²⁵ Bellano, «The Parts and the Whole», 9-10.

²⁶ Koizumi, «An Animated Partnership», 61.

²⁷ *Ibidem*.

²⁸ *Ibidem*.

las películas de animación: tras probarlo por primera vez, admitió que no le resultó interesante, ya que para él la música tenía que compensar la ausencia de actores reales, y explicar las expresiones de los personajes.²⁹ Y aunque fuera quien inició a Hisaishi, de quien se decía que era su sucesor en el terreno de las bandas sonoras de películas, se pueden percibir algunas cuestiones en las que ambos difieren: la primera se refiere a qué tipo de género dedican principalmente su obra, ya que aunque los dos componen música para cine Hisaishi destaca en el mundo de la animación, que ha tenido un papel muy importante en su carrera; de hecho, comparándolo con la opinión de Sato sobre componer música para animación, Hisaishi siente que la composición es muy similar a la de películas de *live-action*³⁰. La segunda diferencia se asocia al proceso de trabajo; mientras que Sato se basaba en escenas preliminares de postproducción, Hisaishi compone dentro de un estilo de colaboración entre el compositor y el director en el que ambos trabajan juntos desde etapas tempranas del proyecto³¹, algo común en industrias como la animación y los videojuegos.

En sus primeras composiciones para animación, el propio Hisaishi es consciente de la ausencia de un estilo definitorio, ya que por aquel entonces priorizaba la experimentación musical sobre las necesidades incluso de la imagen a la que acompañaba: algo que cambiaría, a lo largo de su colaboración con Miyazaki, para explorar las posibilidades expresivas que esa interacción permitía. Su obra, hasta *Nausicäa*, se asocia a muy variadas influencias musicales y en su eclecticismo se perciben diversos géneros musicales y tradiciones dominadas por una importante presencia de sintetizadores y música electrónica. Aunque en sus obras posteriores con Miyazaki también pueden identificarse distintas referencias sonoras, estas se encuentran más conectadas con lo que la imagen muestra y quiere comunicar, dentro de su variado registro, y aunque mantiene ese estilo ecléctico, presta atención a las posibilidades expresivas que resultan de la interacción imagen-sonido.³²

Aunque, como se ha mencionado antes, Hisaishi no percibía grandes cambios a la hora de componer para animación u otros tipos de películas, sí reconoce que el primer caso posee ciertas particularidades que se deben tener en cuenta, como por ejemplo el mayor número de cortes en una misma secuencia, que invitan a que la música que lo acompaña siga esa línea con

²⁹ *Ibidem*, 61-62.

³⁰ Bellano, «The Parts and the Whole», 10.

³¹ Koizumi, «An Animated Partnership», 62.

³² Bellano, «The parts and the Whole», 10.

motivos breves y poco desarrollados. Sin embargo, en muchos casos, consciente de esta cuestión, evitaba reaccionar de esa manera o incluso hacía todo lo contrario y alargaba los elementos. Después de *Nausicäa*, abandona la experimentación musical en favor de que la banda sonora contribuya a la expresividad de la imagen, por lo que acude a estos recursos de reducción de motivos o la ausencia de largos desarrollos de estos. No obstante, el tipo de trabajo que realizan Miyazaki y Hisaishi permite que el discurso musical se expanda, quizá no en la propia película, pero sí en los *image album* y las versiones orquestales.³³

¿Por qué es pertinente desarrollar la idea del *image album*? Estos CD son distintivos en la animación japonesa en general: se crean en las etapas de pre-producción de audiovisuales como videojuegos, series de televisión y películas, y salen al mercado bastante antes de que el producto final sea lanzado con la intención de que la audiencia conozca de antemano la atmósfera acústica de este.³⁴ Para su composición, suelen utilizarse *storyboards* o imágenes conceptuales como inspiración, como es el caso de Hisaishi y Miyazaki. Según el primero, la información que recibe sobre la película cuando se dispone a crear el *image album* es un *storyboard* simple, algo sobre los personajes, un poco sobre la historia y también diez palabras clave; tras un año en el que ambos han estado trabajando de manera independiente, ya es posible hacer un primer CD, que se utilizará más adelante para la composición final de la banda sonora de la película. Este servirá, a su vez, para que Miyazaki lo escuche mientras continúa dibujando, ya que el director parece que acostumbra a escuchar música mientras trabaja, e incluye en su repertorio las nuevas composiciones basadas en sus dibujos, lo que ejerce una retroalimentación sobre la película. El resto de los artistas implicados en la película desconocen cualquier característica musical del proceso compositivo excepto si el propio Miyazaki la reproduce en su escritorio. Parece que ser que, salvo este nexo y reciprocidad entre la música y la imagen establecido por el director y el compositor, los encargados de la animación no atienden a las cuestiones de la banda sonora, y en muchos casos escuchan su propia música mientras trabajan.³⁵

Esta música preliminar, que ha surgido inspirada en gran medida por conceptos visuales de la película, posee un papel muy importante en lo que más adelante será la banda sonora. Aunque se producen cambios a través de diferentes recursos que dan como resultado dos

³³ *Ibidem*, 11.

³⁴ Bellano, «From Albums to Images», 1.

³⁵ Bellano, «From Albums to Images», 4-5.

productos diferentes, la influencia está presente.³⁶ Los *image album* permiten a los compositores tener una serie de fórmulas y materiales musicales que luego transformarán de diversas maneras³⁷ (para más información sobre esto, el artículo de Bellano de «The Parts and the Whole» lo explica en detalle), sin embargo, este método de trabajo condiciona de tal manera que desde el principio y de manera general, la música no sigue de manera precisa el ritmo de la película. Lo que esta hace, no obstante, es comentar las imágenes: aunque la música posea cierta autonomía en cuanto a su estructura, se adapta completamente al contexto narrativo de la película. Aún así, esto solo indica el carácter general de este tipo de composiciones, pero no significa que no se utilicen otras estrategias audiovisuales.³⁸ Además, esta manera de entender la música y la imagen está relacionada con una cuestión cultural japonesa como es el *gekiban*.

El hecho de que la música en el mundo de la animación se componga antes que la creación de la imagen, que esté basada en conceptos más o menos genéricos de la obra y que por tanto no esté condicionada por precisiones de la imagen, parece ser una herencia de cómo en el siglo XX se afrontó la cuestión de la música en el cine y el entretenimiento audiovisual, y una referencia a la música tradicional japonesa como el *gekiban*. Su traducción sería «acompañamiento dramático», y se sirve de piezas recurrentes que sirven de comentario a lo visual. Este acompañamiento musical para un producto teatral o dramático incluye tanto la animación como el *live-action*³⁹. A su vez, el *gekiban* proviene de antiguas estrategias musicales (*hayashi* y *kage-bayashi*) del ámbito teatral, en el cual, para acompañar a la acción dramática en géneros como *noh*, *kabuki* y otros géneros tradicionales, se utilizaba un amplio vocabulario de fórmulas que el público reconocía⁴⁰. De esta manera, con una serie de recursos, eran capaces de comentar lo que el público veía, desde indicar un sentimiento a señalar un cambio en el clima.⁴¹ Es ciertamente similar a la manera en la que se trabaja la música en animación hoy en día, incluyendo a Hisaishi, ya que se crean una serie de materiales en el *image album* que luego se modificarán en función de las necesidades de la película. De hecho, actualmente la animación parece ser el ámbito en el que esta influencia se ha mantenido con mayor fuerza, aunque en los inicios del cine japonés toda su música en general estaba

³⁶ *Ibidem*, 7.

³⁷ El artículo de Bellano, «The Parts and the Whole», lo explica en detalle.

³⁸ *Ibidem*, 2-3.

³⁹ Kentaro Imada, «Lupin III and the *Gekiban* Approach», 175.

⁴⁰ Puede establecerse aquí una analogía con los tópicos musicales barrocos, entendidos como significantes musicales asociados a un significado concreto, que puede tener una correspondencia literal o construida, según la definición de Victor Kofi Agawu en *Playing with Signs, A Semiotic Interpretation of Classical Music* (Princeton: Princeton University Press, 1991), 49.

⁴¹ Bellano, «From Albums to Images», 2-3.

estrechamente ligada a alguno de estos géneros teatrales y sus recursos narrativos. Con el tiempo, esta conexión con la práctica tradicional se mezcló con elementos de muy variados estilos musicales, en especial con influencias de Occidente, y dio lugar a una nueva forma de componer característica.⁴²

Es en ese mismo ambiente creativo en el que Hisaishi compuso, entre otras obras, la música para las películas de Miyazaki, lo cual contribuye a explicar el porqué del eclecticismo y la variedad de estilos musicales mencionada anteriormente: aunque puede que responda a inquietudes personales, no debe obviarse el bagaje cultural que justifica precisamente esa conjunción de géneros tanto de su país como del extranjero. Kyoko Koizumi sugiere cuatro tipos de música, cuatro pilares en Hisaishi a través de los cuales participa de la construcción de narrativas en las películas de Miyazaki: el modo dórico (para ambientes europeos), composiciones al estilo de la música clásica occidental, elementos musicales «asiáticos» para aludir a lo oriental y temas musicales eclécticos.⁴³ Para este trabajo, resultan de especial interés los dos últimos. Las referencias a Asia en la música de Hisaishi comenzaron al tiempo que Miyazaki modificó la ambientación de sus películas, transfiriéndolas de países europeos a elementos propios de la música japonesa; para ello hace uso de escalas pentatónicas, como es la *nirōku-nuki* (literalmente «faltan la segunda y la sexta», en una escala diatónica), que según menciona el etnomusicólogo Fumio Koizumi fue la escala pentatónica más importante en Japón antes de la influencia china, lo cual implica una referencia a una tradición histórica. De hecho, se trata de una escala de Okinawa, prefectura que dentro del propio país se percibe como exótica y diferente al resto de Japón debido a su historia y cultura, y cuyas escalas son consideradas más similares a las de Indonesia que a las de sus coterráneos. Otro ejemplo de escalas que emplea es la escala menor natural, muy presente en canciones populares japonesas, aunque en general Hisaishi hace hincapié en la pentatonía.⁴⁴ A pesar de que el eclecticismo musical está presente en toda su obra, Koizumi pone como ejemplo las canciones temáticas que suelen aparecer durante los créditos finales, y que normalmente no tienen relación con la narrativa musical del resto de la película, pero son una muestra de canciones populares compuestas en Japón, pero en estilo occidental. Dado que para este trabajo interesa la relación de la música con la imagen, estas composiciones, aunque pertinentes, no son relevantes en este contexto. Sin embargo, sí son una muestra de ese proceso que se produjo en Japón en el que, con la influencia

⁴² Alexander Binns, «Soundin' Japanese. Traditions of Music in Japanese Cinema», 428.

⁴³ *Ibidem*, 69.

⁴⁴ *Ibidem*, 65-69.

de Occidente durante la era Meiji (1868-1912), los compositores japoneses trataron de crear obras en las que, con formas o armonizaciones occidentales, incorporaban elementos musicales tradicionales de su país. En el caso de esta autora, su interés se aproxima más a canciones estilo folk, con influencias de Bob Dylan, pero se pueden encontrar otros muchos en varias composiciones de Hisaishi y en los compositores de su época de Japón. En concreto, en el caso de Hisaishi, los elementos que incorpora para aludir a lo japonés no son tanto instrumentos tradicionales usados en orquestaciones «a la europea», sino el empleo de escalas como las antes mencionadas que recuerden la cultura nipona.⁴⁵

⁴⁵ *Ibidem*, 69, 71.

III. Una breve aproximación a conceptos estéticos japoneses

En las artes tradicionales japonesas, incluida la música, el foco se sitúa en la práctica, y no en la teoría. Esto no quiere decir, no obstante, que no exista un pensamiento estético y filosófico de fondo; aunque no esté sistematizado, es inmanente a la creación y el ejercicio musical.⁴⁶ El origen de muchas de las concepciones artísticas que se arraigaron con fuerza en Japón fueron adaptadas desde China; de manera similar a como en los siglos XIX y XX entraron en contacto con nuevas influencias de Occidente, o en el siglo XVI la música relacionada con la religión católica fue apreciada, cabe destacar que Japón, en general, cuando interactúa con culturas extranjeras, tiende a aceptarlas y aprender de ellas.⁴⁷

En Japón están muy presentes también las influencias de las diversas religiones que conviven en el país: entre ellas, la más destacada dentro de las películas de Studio Ghibli en general, es el sintoísmo.

While Walt Disney, the late founder of the commercial animation empire in America, relied on “a European inheritance” for literary inspiration and graphic representations (Allan, 1999), in the Japanese context the impetus originates from Shintoism, an indigenous folk system of beliefs, customs, and reactionary responses to an implemented social mode of thought and practices.⁴⁸

El sintoísmo defiende la existencia de espíritus y dioses en todo lo que nos rodea, lo que lleva a una búsqueda de armonía de los humanos con la naturaleza. En el budismo, la segunda religión más practicada en Japón, el medio ambiente también juega un importante papel; de hecho, la compatibilidad de ambas parece ser tal que muchos en ese país se consideran parte de ambas creencias.⁴⁹ Y aunque una percepción animista similar a la del sintoísmo puede encontrarse en otros grupos étnicos, en el caso de Japón ha logrado permear en la política y cuestiones de estado hasta hace pocos años.⁵⁰ El resultado ha consistido, entre otras cosas, en que en la cultura japonesa sea habitual prestar atención a la naturaleza, y el caso de la música no es una excepción: tienden a considerar que los sonidos naturales y los artificiales, como pueden ser los musicales, no solo no entran en conflicto, sino que interactúan y se mezclan entre

⁴⁶ Shimosako, «Philosophy and Aesthetics», 545.

⁴⁷ *Ibidem*, 538.

⁴⁸ Hu, *Frames of Anime*, 46. [Mientras que Walt Disney, el difunto fundador del imperio de animación comercial en Estados Unidos, confió en "una herencia europea" para obtener inspiración literaria y representaciones gráficas (Allan, 1999), en el contexto japonés el impulso se origina en el sintoísmo, un sistema popular indígena de creencias, costumbres y respuestas reaccionarias a un modo social de pensamiento y prácticas implementado].

⁴⁹ Odell y Le Blanc, *Studio Ghibli*, 30.

⁵⁰ Hu, *Frames of Anime*, 47.

sí.⁵¹ Además, esta relación entre la música y la naturaleza presente en la estética japonesa lleva a que los propios sonidos generados por esta última sean apreciados con valor artístico.⁵² Podría deducirse de esto que, a la hora de analizar el paisaje sonoro de alguna de las películas de Studio Ghibli, todos esos sonidos de la naturaleza adquieren un significado algo más profundo que una simple ambientación, ya que alude a este interés estético que se ha explicado.

Los propios paisajes de Japón, según se indica en *Frames of Anime*, favorecen las creencias del sintoísmo:

Furthermore, geography assist in augmenting such animistic thinking. The elongated island-country strides de crossroads of colliding volcanic planes and it stretches from the subtropics in the south to the temperature region in the north. In effect, flat monotonous land is scarce while mountains and rivers are abundant; and so are caves, rapid waterfalls, forest and mineral-rich hot springs. In short, Japan is surrounded by nature and periodically experiences its wrath and beauty.⁵³

Sobre esto, en las películas de Miyazaki es evidente el interés por la naturaleza, siempre presente en sus ilustraciones. No es simplemente contextual o anecdótico, ni se pasan por encima: los bosques y las plantas, los diferentes terrenos se muestran al espectador cuidadosamente. No solo porque en ocasiones esa naturaleza es importante para la trama, como puede ser en *La princesa Mononoke* o *Mi vecino Totoro*, sino también como un depurado telón de fondo que envuelve y acompaña a la historia. Existen numerosos trabajos académicos que centran su atención en cuestiones sobre la naturaleza y ecología en películas de Studio Ghibli.⁵⁴

⁵¹ Shimosaki, «Philosophy and Aesthetics», 550.

⁵² *Ibidem*, 554.

⁵³ Hu, *Frames of Anime*, 47-48. [Además, la geografía ayuda a aumentar este pensamiento animista. El alargado país insular avanza a través de carreteras de planos volcánicos en colisión y se extiende desde los subtrópicos en el sur hasta la región de temperatura en el norte. En efecto, la tierra monótona plana es escasa, mientras que las montañas y los ríos son abundantes; al igual que las cuevas, las cascadas rápidas, los bosques y las aguas termales ricas en minerales. En resumen, Japón está rodeado de naturaleza y experimenta periódicamente su ira y belleza].

⁵⁴ Es el caso por ejemplo de Daisuke Akimoto, «Learning peace and coexistence with nature through animation: Nausicaä of the Valley of the Wind», *Ritsumeikan Journal of Asia Pacific Studies* 33 (septiembre de 2014): 54-63. https://www.apu.ac.jp/rcaps/uploads/fckeditor/publications/journal/RJAPS33_6_Akimoto2.pdf; o Tai Wei Lim, «Spirited Away: Conceptualizing a film-based case study through comparative narratives of Japanese ecological and environmental discourses», *Animation: An Interdisciplinary Journal* 8, nº 2 (junio de 2013): 149-162. <https://doi.org/10.1177%2F1746847713486972>.

Otra importante influencia ideológica en Japón es el confucianismo, que en cierta manera se enfrenta al sintoísmo: el primero se centra en lo que sucede entre los humanos, y aunque no rechaza la existencia de seres sobrenaturales, identifica al hombre, sus acciones y su moral como lo más importante.⁵⁵

Se ha mencionado en el capítulo anterior que, en Miyazaki, a la hora de caracterizar a sus personajes, con frecuencia las líneas entre buenos y malos son difusas. Dado que existe una concepción similar entre los ideales del sintoísmo, podría establecerse en este aspecto una influencia de esta religión en el director:

The dichotomy of good and evil, and right or wrong, is not a cardinal point of activity. In actuality, it can be said that the processes of good and evil interflow “flexibly.” Citing and studying the main works of three leading shintō thinkers including Kamo Mabuchi (1697–1769), Motoori Norinaga (1730–1801), and Hirata Atsutane (1776–1843), Muraoka explains that the shintō world is one in which morality is deemed to be irrelevant and even non-existent.⁵⁶

No obstante, esta no es la única influencia del sintoísmo en las obras de Miyazaki: aunque no se hagan referencias explícitas, están arraigado en la vida cotidiana japonesa. Por ejemplo, sus templos o *jinja*, a los que a veces acuden a presentar sus respetos o entregar ofrendas, y en especial las puertas sagradas conocidas como *torii*, son elementos recurrentes en las películas de Studio Ghibli en general, no solo en las de este director. Y por supuesto, los espíritus que habitan en todas las cosas, o *kami*, también aparecen frecuentemente.⁵⁷

Otra referencia estética que proviene del sintoísmo es el *mono no aware*: «aware» denota sentimientos como la tristeza, dolor y lástima, mientras que «mono» implica un objeto: «in brief, *mono no aware* means the “pathos of existence.” It could refer to a wilting flower, the passing of a season, the loss of a loved one, or simply feeling sensibly the existential struggle of the other party»⁵⁸. Esta importancia de las emociones y sentimientos se relaciona también

⁵⁵ Hu, *Frames of Anime*, 47.

⁵⁶ *Ibidem*, 48. [La dicotomía del bien y del mal, y del bien o del mal, no es un punto cardinal de actividad. En realidad, se puede decir que los procesos del bien y del mal confluyen de forma "flexible". Citando y estudiando las principales obras de tres destacados pensadores sintoístas, incluidos Kamo Mabuchi (1697-1769), Motoori Norinaga (1730-1801) e Hirata Atsutane (1776-1843), Muraoka explica que el mundo del sintoísmo es uno en el que la moralidad se considera irrelevante e incluso inexistente].

⁵⁷ Odell y Le Blanc, *Studio Ghibli*, 30-31.

⁵⁸ Hu, *Frames of Anime*, 50. [En resumen, *mono no aware* significa “el pathos de la existencia”. Podría referirse a una flor marchita, el paso de una estación, la pérdida de un ser querido, o simplemente sentir con sensatez la lucha existencia de la otra parte]

con valores e ideales del budismo, ya que fomentan la compasión y la simpatía por el sufrimiento de otros; sin embargo, su propósito es aliviar ese dolor, mientras que en el caso del *mono no aware*, consiste más en empatizar con estas emociones, y «...project an atmosphere of resignation and empathy, which it is, at best, an aesthetic experience».⁵⁹ Implica una cierta sensibilidad y un uso de la intuición ante situaciones que evocan nostalgia, otro punto de vista desde el cual se han realizado trabajos sobre las películas de Studio Ghibli.⁶⁰

Dentro de las estéticas musicales que pueden encontrarse en libros y en la tradición japonesa, la *Garland Encyclopedia of World Music* nos indica varios ejemplos. Menciona una pareja de términos que poseen tres pasos en ambos casos: *sin gyô sô*, que hace referencia a tres estilos de caligrafía y más adelante se aplicaría a otras artes como la música; y *zyo ha kyû*, que en origen se utilizaba como transición en tres fases de lento a rápido o, relativo a la expresión, de áspero a denso.⁶¹

Además, existen sensibilidades estéticas japonesas que se reflejan directamente a través de diferentes parámetros musicales. Relativos a la ejecución, están los sonidos únicos, es decir, que consisten simplemente en el ataque y su eco como un todo, y en apreciar su timbre distintivo y no una melodía, armonía o ritmo (tal y como disfrutan de escuchar esos sonidos de la naturaleza mencionados antes).⁶² En relación con esto, otro aspecto al que prestan atención son las diferencias de timbre, así como un «“seasoned” tone», que alude a sonidos ricos en matices, más que aquellos que son limpios.⁶³ En cuanto a la forma musical, la flexibilidad o *isindensin* (que significa «comunicación sin palabras») es un factor destacado que implica versatilidad⁶⁴; no obstante, dado que la composición musical de Hisaishi presenta influencias de Occidente, especialmente formales y estructurales, esta idea se diluye.

Dentro de todos los aspectos mencionados, quizá uno de los más destacados a nivel acústico sea el concepto de *ma*. Está constituido por un silencio o pausa entre dos sucesos sonoros, es lo que permanece tras uno (lo cual hace referencia a ese sonido único y su eco antes

⁵⁹ *Ibidem*. [...proyectar un ambiente de resignación y empatía, que es, en el mejor de los casos, una experiencia estética].

⁶⁰ *Ibidem*, 130.

⁶¹ Shimosaki, «Philosophy and Aesthetics», 546.

⁶² Shimosaki, «Philosophy and Aesthetics», 551.

⁶³ *Ibidem*. 552.

⁶⁴ *Ibidem*.

mencionados) e introduce el otro mediante una tensión.⁶⁵ Se trata de otro elemento heredero del *noh*, en el cual los instantes en los que el actor «no hace nada», el espacio entre dos acciones, resultan interesantes para la audiencia, mantiene la intensidad en esa transición silenciosa pero potente entre eventos.⁶⁶ Además, favorece un estado contemplativo que se puede compaginar con el *mono no aware* antes mencionado, en caso de que ese detenimiento genere melancolía. Estas pausas se encuentran de vez en cuando en las películas de Studio Ghibli: «they can last for five seconds or more without any apparent movement, music, or background sound»⁶⁷. A través de esta estética, se genera entonces un estatismo tanto en lo visual como en lo sonoro.

En este apartado se han mencionado brevemente algunos rasgos de la estética japonesa en el arte que pueden resultar de interés a la hora de enfrentarse a las películas de Studio Ghibli, y en el caso de este trabajo concreto las dirigidas por Miyazaki y con banda sonora de Hisaishi. Aunque no existan tratados teóricos que sistematicen esas cuestiones, están presentes en la práctica. Por un lado, la influencia de las religiones es más que notoria, en especial la del sintoísmo y su relación con la naturaleza, que puede observarse tanto en lo visual como en lo sonoro de estas obras. Por otro, existen estéticas expresadas directamente a través de la música, como el *zō ha kyū*, el sonido único, los timbres con matices o el *ma*, que interesa especialmente porque, quizá por tener su origen en el teatro *noh*, presenta algo más de poder dramático y narrativo, lo cual es beneficioso para las películas de studio Ghibli.

⁶⁵ *Ibidem*, 553.

⁶⁶ Hu, *Frames of Anime*, 34.

⁶⁷ *Ibidem*.

IV. *Mi vecino Totoro* como ejemplo práctico

Tras haber tratado brevemente sobre Studio Ghibli, y más concretamente los trabajos conjuntos entre Miyazaki e Hisaishi, y después de haber mencionado algunas interesantes estéticas japonesas, varias aplicadas a la práctica musical, este capítulo consistirá en aplicar estos conocimientos a un ejemplo práctico. Así, se tomará como referencia la película *de Mi vecino Totoro*⁶⁸, por ser una de las que, a priori, más se ajusta a los conceptos mencionados previamente, y se observará si esos rasgos de la estética japonesa están insertos en ella.

Mi vecino Totoro es una película dirigida por Miyazaki y con banda sonora de Hisaishi. Se estrenó en cines en Japón en 1988, y en 2006 Walt Disney Studios la dobló a la lengua inglesa y la relanzó.⁶⁹ Ha sido aclamada desde diversos países, y ha recibido premios como el de «Mejor película» en los Mainich Film Award, o el Anime Grand Prix Prize de Animage en 1998; además, *Empire Magazine* la situó en el puesto 41 de «The 100 Best Films of World Cinema».⁷⁰

La trama de la película se centra en dos hermanas, Satsuki y Mei, quienes se han mudado al campo con su padre, mientras su madre permanece hospitalizada. En su nuevo entorno, que incluye una casa que parece estar encantada (para la alegría de ambas niñas) Mei, la menor de las dos, descubre unos pequeños seres, a los que persigue hasta el interior gran árbol que crece al lado de su casa, un alcanfor de enormes dimensiones. Allí conoce a una criatura gigante, Totoro; sin embargo, tras el encuentro todo parece indicar que ha sido un sueño, aunque Mei sabe que no es el caso. Tras contárselo a su familia, quienes la creen, deciden ir a presentar sus respetos, ya que su padre le explica que esa criatura a la que ha conocido es el espíritu que cuida el bosque. Después de esto, su siguiente encuentro con el ser ocurre en un día de lluvia, mientras las hermanas esperan en la parada del autobús a la llegada de su padre; en esa misma parada aparece Totoro, quien acude allí para subirse en una extraña criatura, un gatobús. En esa interacción, Satsuki le presta un paraguas a Totoro, quien le da a cambio unas bellotas. Ambas plantan las semillas en su jardín y esperan a que crezcan; hasta que, una noche, aparece el propio Totoro, con los seres que Mei persiguió al inicio de la película, y que tienen una apariencia similar al gigante, pero con dimensiones mucho más reducidas. Ellos realizan un baile ritual

⁶⁸ *Mi vecino Totoro*, dir. por Hayao Miyazaki (1988; Koganei, Tokio: Studio Ghibli), disponible en <https://www.netflix.com/es/title/60032294>.

⁶⁹ Yuxin Jiang, «The Power of Religion in Anime», 3.

⁷⁰ *Ibidem*, 4.

alrededor de las semillas plantadas, y las niñas deciden unirse; como resultado, un árbol colosal crece en su jardín. Cuando despiertan, lo que se encuentran en su lugar son unos pequeños brotes. No obstante, entre todas esas aventuras fantásticas, su madre empeora de salud, y las hermanas, preocupadas, acaban peleándose. Mei decide visitar ella misma a su madre al hospital, pero se pierde por el camino, y tanto Satsuki como los vecinos se dedican a buscarla, sin éxito. Cuando se acerca la noche, Satsuki toma la decisión de pedir ayuda a Totoro, y gracias a su ayuda y la del gatobús, encuentran a su hermana pequeña a salvo, y las lleva a ver a su madre, quien parece que, aunque resfriada, no se encuentra grave. De hecho, al final de la película se suceden diversas ilustraciones, entre ellas la madre volviendo a casa.

A pesar del éxito que experimentó tras su estreno, en esa época Studio Ghibli necesitaba inversiones para sacar adelante sus proyectos, por lo que *Mi vecino Totoro* tuvo grandes dificultades para ir más allá de una mera planificación. Esto se debe a que los inversores no estaban convencidos de cuál podría ser el interés de una película sin conflicto real y aparentemente infantil; no obstante, llegaron a un acuerdo cuando Takahata decidió hacerse cargo de *La tumba de las luciérnagas*, con la idea de que al menos alguna de las dos aportaría beneficios: al final, ambas lo hicieron. Es más, el creciente éxito de la película de Miyazaki llevó al lanzamiento de *merchandising* de las películas del estudio, lo cual se convirtió en un negocio secundario muy lucrativo y que ayudaría a financiar proyectos futuros.⁷¹ La figura de Totoro puede encontrarse en todo tipo de artículos, desde peluches a barajas de cartas, y se ha convertido en la imagen del estudio.

Esta conmovedora película se asienta principalmente en dos pilares: el naturalismo y lo maravilloso o fantástico.⁷² La obra en su conjunto está envuelta en la naturaleza, con sus campos de arroz, bosques y montañas, y los sucesos mágicos se entrelazan con lo cotidiano. Tal y como defiende el sintoísmo, los espíritus habitan todas las cosas, están siempre presentes, y esa armonía con la naturaleza que buscan puede encontrarse en la película, no solo en las imágenes sino también en lo sonoro, gracias al sonido de las hojas, el viento o el agua, que en muchas ocasiones se entrelaza con la propia banda sonora. Por ejemplo, en la escena en la que Mei y Satsuki están esperando a su padre en la parada del bus, bajo la lluvia, el sonido de las gotas cayendo desde un altar dedicado a la estatua de un zorro, se integran con la música que suena en ese momento. Esto podría ser un breve ejemplo del concepto mencionado en el

⁷¹ Odell y Le Blanc, *Studio Ghibli*, 76.

⁷² *Ibidem*.

capítulo anterior, de los sonidos naturales como música. Cabe destacar también que esa estatua, llamada *kitsune* y que representa a una popular divinidad en Japón, es otra señal visual más de las influencias de las creencias japonesas en esta película.⁷³ Otro momento destacado sobre el sonido de la naturaleza ocurre cuando, después de una escena en la que se comenta la llegada de las vacaciones de verano, se escucha en ciertos momentos el sonido de las cigarras, la banda sonora por excelencia de la época estival japonesa.

En su estreno, muchas personas mayores en Japón, nacidas en las décadas de los años 30 y 40 del siglo XX disfrutaron de *Mi vecino Totoro*, que se ambienta en la década de los 50 de ese país, antes que el crecimiento económico exponencial tuviera lugar.⁷⁴ Esto se debe a que conectaban con lo que las imágenes de la película les mostraban, esos lazos con lo natural, y una mayor influencia del sintoísmo y otras creencias integradas por completo en su vida diaria. Para este grupo de personas, la espiritualidad y las memorias de la infancia estaban entrelazadas⁷⁵; para el resto, aunque no a través de nuestros propios recuerdos, somos capaces de identificarlo con un pasado no muy lejano. De esta manera, Miyazaki alude al *furusato*:

To put it simply, the term *furusato* can mean ‘old town’ or ‘village’ but its closer English equivalent is ‘home’ or ‘native place’. It seems that the definition of *furusato* is subjective to the individual as it can conjure up many different meanings and there are many to be found within *Tonari no Totoro*.⁷⁶

De esas interpretaciones que pueden hacerse del término, dos de ellas interesan en ese trabajo, por alinearse con las cuestiones estéticas mencionadas en el capítulo anterior. Por un lado, la nostalgia del campo y vivir en la naturaleza, tanto por aquellos que vivieron su infancia tal y como lo hacen Satsuki y Mei en la película, como por aquellos que viven en grandes ciudades y anhelan la vida lejos de ellas, en el sentido de buscar una simplicidad rústica rodeados de naturaleza.⁷⁷ Esto se relaciona con el concepto de *mono no aware*, esa melancolía y nostalgia al observar aquello que ha pasado, que ya no está. Por otro lado, existe la idea de

⁷³ Kudo y Recinos, “*Hayao Miyazaki’s World*”, 25.

⁷⁴ *Ibidem*, 13.

⁷⁵ *Ibidem*, 29.

⁷⁶ *Ibidem*, 26. [En pocas palabras, el término *furusato* puede significar “casco antiguo” o “pueblo”, pero su equivalente inglés más cercano es “hogar” o “lugar nativo”. Parece que la definición de *furusato* es subjetiva al individuo, ya que puede evocar muchos significados diferentes y hay muchos que se encuentran dentro de *Tonari no Totoro*].

⁷⁷ *Ibidem*.

que el *furusato* fomenta un estilo de vida más saludable ya que al estar en armonía con la naturaleza, ella ayuda a las personas: se trata de otra percepción que encaja con el sintoísmo.⁷⁸

Además de los paisajes rurales y la naturaleza, aparecen otros símbolos visuales relacionados con el sintoísmo, como el santuario al que van a presentar sus respetos al espíritu del bosque, el *torii* que se dispone en la entrada, como puerta de entrada al mundo espiritual y un espacio de respeto, o el *shimenawa* que puede observarse alrededor del árbol gigante, un cordón sagrado que rodea un recinto venerado y marca la presencia de algún *kami*.⁷⁹ También, la danza que realiza Totoro de noche frente a las semillas es una representación del *shinji*, una oración ritual sintoísta; y el paraguas que utiliza, prestado por Satsuki, cumple la función del *onusa*, una vara de madera decorada con tiras de papel, tela y cáñamo.⁸⁰ No obstante, los espíritus que aparecen a lo largo de la película no representan ningún *kami* concreto (aunque por ejemplo el gatobús recuerde al *bakeneko*, un gato sobrenatural del folclore japonés) sino que son creados por la imaginación de Miyazaki e insertados en el ambiente de la obra que está, indudablemente, influenciada por el sintoísmo y otras creencias japonesas.⁸¹ Además, destaca que la relación entre estos *kami* de nueva creación y las personas es entre iguales: ni los espíritus de la naturaleza someten a la humanidad con sus poderes, ni esta última manda de ninguna forma sobre ellos.⁸²

A pesar de que se ha mencionado en este trabajo sobre todo la influencia del sintoísmo, la película de *Mi vecino Totoro* se inserta más precisamente en un conjunto de creencias y valores basadas en una espiritualidad y religiosidad muy amplia y asentada en lo cotidiano. Por ejemplo, también aparecen referencias al budismo, como las estatuas que aparecen en el altar donde se refugian las hermanas de la lluvia al salir de clase, y casi al final de la película cuando por fin encuentran a la desaparecida Mei. Se trata de *Jizo*, una deidad que protege a los niños en las creencias budistas.

Si se presta atención a las cuestiones estéticas relativas a la música que fueron mencionadas en el capítulo anterior, pueden encontrarse algunos ejemplos prácticos en la película. Sin embargo, algunas de ellas son más complicadas de encontrar que, o afirmar que

⁷⁸ *Ibidem*.

⁷⁹ *Ibidem*, 25.

⁸⁰ *Ibidem*, 13.

⁸¹ *Ibidem*, 27.

⁸² *Ibidem*, 12.

están presentes resultaría demasiado especulativo: es el caso por ejemplo de las estéticas relacionadas con tres pasos o tres fases, como el *zyo ha kyû* (de más lento a rápido). Aunque aparezcan El hecho de que exista algún tipo de progresión no implica que se pueda aplicar el concepto de *zyo ha kyû* con certeza, aunque puede plantearse. Si consideramos una estructura gradual desde un comienzo a un clímax, podrían sugerirse como ejemplos varias escenas: la de la bañera, en la que empieza el padre soltando una carcajada para ahuyentar aquello que puedan temer las niñas, y acaban los tres riéndose y jugando en el agua; cuando Mei encuentra a Totoro y le acaricia el hocico varias veces, cada una de ellas reaccionando con mayor intensidad hasta que estornuda con fuerza y hace rodar lejos a la pequeña. También la escena en la parada del bus, bajo la lluvia, ocurre un crecimiento gradual de intensidad cuando Totoro presta atención al sonido de las gotas cayendo sobre su paraguas, y decide finalmente saltar con fuerza para crear un torrente de agua que cae desde los árboles. Otro ejemplo podría ser el del crecimiento de las semillas en el jardín de las hermanas, hasta convertirse en un árbol gigante mientras suena uno de los temas musicales principales de la película.

Al atender la cuestión del *ma*, esa pausa entre eventos, resulta más sencillo encontrar ejemplos; ya se había mencionado en el capítulo anterior que sería de los aspectos más importantes. Yo he considerado uno de ellos cuando, al entrar Satsuki y Mei por la puerta trasera de la casa por primera vez, se encuentran con un gran número de *susuwataris*, unos pequeños seres oscuros y redondos hechos de hollín. Tras la retirada de estas criaturas, ambas hermanas se quedan quietas y en silencio varios segundos, hasta que deciden ponerse a gritar para espantarlas. En esa pausa, la tensión se mantiene después del primer evento, que es la huida de los *susuwatari*, y las niñas pasan de su sorpresa y miedo iniciales a una actitud resolutiva; gracias a ese espacio y silencio que se crea, se prepara el grito posterior. Otro ejemplo que he interpretado aparece cuando, durante la búsqueda de Mei, Satsuki comprueba que la sandalia encontrada en el estanque no es de la pequeña. Tras el alivio de este descubrimiento, tiene lugar lo que podría ser un *ma*: durante esta pausa, los diálogos a su alrededor parecen desvanecerse, y ella mira hacia la montaña, recordando a Totoro, y decide pedirle ayuda para localizar a su hermana. El evento previo es el alivio, y el posterior, preparado por la pausa, es salir corriendo en busca del espíritu del bosque; en ese espacio que se crea en medio medias, las conversaciones y lo que ocurre alrededor de Satsuki se desvanece para ella, quien utiliza esos instantes de aparente no-acción para tomar una decisión y llevarla a cabo.

No obstante, este concepto de *ma* también se relaciona con cuestiones tratadas anteriormente, como son *furusato*, nostalgia y *mono no aware*:

Pauses can occasionally be found in the animation cinema of Miyazaki and Takahata. For example in *My Neighbor Totoro*, the scenes of *furusato* (hometown) and summer-time seem to operate on the *nō's mugen-kaisō-ho*, that is, the "reflection-in-vision method" (Komparu, 1983: 75), which transports the spectator back to Japan in the 1950s and the "real" rustic experiences could be recollected and enjoyed before one's eyes.⁸³

Así, se podría afirmar que la película, en su conjunto, se sirve de estas herramientas, que se entrelazan entre sí: el espacio creado por el *ma* permite un tiempo de pausa y reflexión sobre el *furusato* como hogar o ciudad natal, lo cual dirige el pensamiento hacia la nostalgia de los días pasados de Japón, en contacto con la naturaleza, y que han quedado atrás, de manera que surge la conclusión del *mono no aware*, esa reflexión sobre lo efímero y los cambios y pérdidas que conlleva el inexorable paso del tiempo.

⁸³ Hu, *Frames of Anime*, 34. [Ocasionalmente se pueden encontrar pausas en el cine de animación de Miyazaki y Takahata. Por ejemplo, en *Mi vecino Totoro*, las escenas de *furusato* (ciudad natal) y el verano parece operar en el *mugen-kaisō-ho* del *nō*, es decir, el "método de reflexión en la visión" (Komparu, 1983: 75), que transporta al espectador de vuelta a Japón en la década de 1950 y las experiencias rústicas "reales" se podían recordar y disfrutar ante sus propios ojos].

V. Conclusiones

La música en Japón en la actualidad es el resultado de la coexistencia de influencias de diferentes géneros musicales, de tradiciones del pasado con tendencias del presente y de rasgos culturales tanto propios como foráneos. Miyazaki manifiesta algunos de estos aspectos en su obra a través, por ejemplo, de narraciones de historias fantásticas, a menudo con claras referencias a religiones y creencias que forman parte de la vida cotidiana de Japón. Además, en su proceso creativo establece una estrecha colaboración con el aspecto musical y sonoro, por ejemplo a través de los *image album*. Hisaishi, por su parte, posee formación de conservatorio y ha aprendido a mayores el oficio de compositor para música de cine de la mano de una de las mayores figuras en ese ámbito. Esos conocimientos los manifiesta en sus obras a través de un estilo ecléctico y con variadas influencias (de nuevo, aparece esa multiplicidad habitual en la música japonesa), incluida la de la tradición de su país: puede observarse, por ejemplo, en los elementos que utiliza, como escalas pentatónicas, o en el formato en el que se trabaja la música para entretenimiento audiovisual, heredero del *gekiban*. Así, tanto las referencias visuales como el estilo compositivo de las películas en las que colaboran Miyazaki y Hisaishi reflejan, en mayor o menor medida, rasgos estéticos asociados a su cultura.

En las artes tradicionales japonesas, incluida la música, la práctica es el reflejo de una teoría con frecuencia no sistematizada, pero con clara presencia en la ejecución musical. La película de *Mi vecino Totoro* resulta un ejemplo adecuado para localizar, tanto en lo visual como en lo sonoro, estas teorías estéticas que subyacen, y que forman parte de la cultura de Japón.

Este trabajo ha resultado una breve aportación a los estudios sobre música en el mundo de la animación, desde una perspectiva cultural. Se trata de un tema con posibilidades de desarrollo mucho más extensas que las que aquí se plantean, pero que sugieren una vía de investigación poco explorada y que puede resultar de gran interés.

VI. Bibliografía y recursos documentales

6.1. Bibliografía

- Agawu, Victor Kofi. *Playing with Signs, A Semiotic Interpretation of Classical Music*. Princeton: Princeton University Press, 1991.
- Akimoto, Daisuke. «Learning peace and coexistence with nature through animation: Nausicaä of the Valley of the Wind». *Ritsumeikan Journal of Asia Pacific Studies* 33 (septiembre de 2014): 54-63. https://www.apu.ac.jp/rcaps/uploads/fckeditor/publications/journal/RJAPS33_6_Akimoto2.pdf.
- Bellano, Marco. «From Albums to Images. Studio Ghibli's Image Album and their Impact on Audiovisual Strategies». *TRANS-Revista Transcultural de Música* 16 (septiembre de 2012): 2-16, https://www.sibetrans.com/trans/public/docs/trans_16_01.pdf.
- Bellano, Marco. «The Parts and the Whole: Audiovisual Strategies in the Cinema of Hayao Miyazaki and Joe Hisaishi». *Animation Journal* 18 (2010): 4-54. https://www.researchgate.net/profile/Marco-Bellano/publication/337654918_The_Parts_and_the_Whole_Audiovisual_Strategies_in_the_Cinema_of_Hayao_Miyazaki_and_Joe_Hisaishi/links/5e97127992851c2f52a33cd9/The-Parts-and-the-Whole-Audiovisual-Strategies-in-the-Cinema-of-Hayao-Miyazaki-and-Joe-Hisaishi.pdf?origin=publication_detail.
- Hu, Tze-Yue G. *Frames of Anime. Culture and Image Building*. Hong Kong: Hong Kong University Press, 2010.
- Imada, Kentaro. «Lupin III and the Gekiban Approach. Western-styled Music in a Japanese Format». En *Drawn to Sound*, editado por Rebecca Coyle, 60-74. London: Equinox Publishing Ltd, 2010.
- Jiang, Yuxin. «The Power of Religion in Anime. Hayao Miyazaki's Methods of Persuasion in *My Neighbor Totoro*». Tesis doctoral, Haverford College y Bryn Mawr College, 2014. https://scholarship.tricolib.brynmawr.edu/bitstream/handle/10066/14541/2014JiangY_thesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Koizumi, Kyoko. «An animated partnership: Joe Hisaishi's Musical Contributions to Hayao Miyazaki's Films ». En *Drawn to Sound*, editado por Rebecca Coyle, 60-74. London: Equinox Publishing Ltd, 2010.
- Kudo, Hiroshi y Bobby Recinos, ed. "*Hayao Miyazaki's World*" *'Best of' Booklet. Japan in Today's World Program (JTW)*. Fukuoka: Kyushu University, 2013.

http://www.isc.kyushu-u.ac.jp/jtw/pdf/courses/Outcomes/Hayao_Miyazaki%27s_World_Best_of_Booklet.pdf

- Kunio Hara, *Joe Hisaishi's Soundtrack for My Neighbor Totoro*. Londres: Bloomsbury Publishing, 2020.
- Lim, Tai Wei. «Spirited Away: Conceptualizing a film-based case study through comparative narratives of Japanese ecological and environmental discourses». *Animation: An Interdisciplinary Journal* 8, n° 2 (junio de 2013): 149-162. <https://doi.org/10.1177%2F1746847713486972>.
- Odell, Colin, y Michelle Le Blanc. *Studio Ghibli. The Films of Hayao Miyazaki & Isao Takahata*. 2ª ed. Harpenden: Kamera Books, 2015.
- Shimosako Mari. «Philosophy and Aesthetics». En *The Garland Encyclopedia of World Music*. Vol. 7, *East Asia: China, Japan and Korea*, editado por Robert C. Provine, Yosihiko Tokumaru y J. Lawrence Witzleben. Nueva York: Garland Publishing, 2002.

6.2. Películas

Mi vecino Totoro, dirigido por Hayao Miyazaki (1988; Koganei, Tokio: Studio Ghibli), disponible en <https://www.netflix.com/es/title/60032294>.

