

DATA DE
RECEPCIÓN:
13/12/2017

DATA DE
ACEPTACIÓN:
09/01/2018

COMPETENCIAS EN LIJ Y ESTRATEGIAS DE LECTURA
EN TORNO AL ANIME *PONYO EN EL ACANTILADO*
(2008), DE HAYAO MIYAZAKI, Y HANS CHRISTIAN
ANDERSEN

COMPETENCIAS EN LIX E ESTRATEXIAS DE LECTURA
NO ANIME *PONYO NO CANTIL* (2008), DE HAYAO
MIYAZAKI, E HANS CHRISTIAN ANDERSEN

COMPETENCES IN CHILDREN'S LITERATURE AND
READING STRATEGIES ABOUT ANIME:
PONYO AT THE CLIFF (2008), BY HAYAO MIYAZAKI,
AND HANS CHRISTIAN ANDERSEN



Angélica García-Manso
Universidad de Extremadura
fjtovar@unex.es

5

NOTAS/ NOTAS / NOTES

Resumen: El cine de animación japonés (*anime*) se encuentra totalmente integrado en el ocio infantil y juvenil contemporáneo. Llama la atención el hecho de que el *anime* se haya inspirado desde sus orígenes en fuentes de LIJ occidentales, como sucede en el filme *Ponyo* (2008), del realizador Hayao Miyazaki. En este se hibrida el cuento *La sirenita*, del danés H. C. Andersen, con una leyenda tradicional japonesa. El estudio analiza las estrategias que permiten descubrir esta intertextualidad a partir, precisamente, de las competencias que en dicha LIJ posee el espectador: a través de la mediación iconográfica de figuras como Julio Verne y el sincretismo con la mitología grecolatina. El resultado sugiere una relectura del cuento de Andersen a partir de claves humanistas.

Palabras llave: Literatura Infantil y Juvenil; Competencia lectora; *anime* japonés; *Ponyo*; Hans Christian Andersen.

Resumo: O cinema de animación xaponés (*anime*) está totalmente integrado no lecer infantil e xuvenil contemporáneo. É sorprendente que o *anime* estea inspirado desde as súas orixes en fontes da LIX occidental, como na película *Ponyo* (2008), do director Hayao Miyazaki. Nesta a historia *A pequena sereia*, do danés H. C. Andersen, está hibridada cunha lenda xaponesa tradicional. O estudo analiza as estratexias que permiten descubrir esta intertextualidade a partir das competencias que na LIX posúe o espectador: a través da mediación iconográfica de figuras como Jules Verne e o sincretismo coa mitoloxía grecorromana. O resultado suxire unha relectura do conto de Andersen baseado en claves humanísticas.

Palabras chave: Literatura Infantil e Xuvenil; Competencia lectora; Anime xaponés; *Ponyo*; Hans Christian Andersen.

Abstract: Japanese animation film ("anime") is fully integrated into the contemporary entertainment for children and youth. It is important to know that anime has been inspired from its origins in Western sources of Children's Literature, as we can find in the film *Ponyo* (2008), by the filmmaker Hayao Miyazaki. This film hybridizes the tale *The Little Mermaid*, by the Danish writer H. C. Andersen, with a traditional Japanese legend. Our study analyzes the reading strategies which allow to discover this intertextuality from the knowledges that the spectator has about this LIJ: through the iconographic mediation of figures such as Jules Verne and the syncretism with Greco-Roman mythology. The result suggests a new reading of Andersen's tale from humanist keys.

Keywords: Children's Literature; reading competence; Japanese anime; *Ponyo*; Hans Christian Andersen.

García-Manso, Angélica (2019).
"Competencias en LIJ y estrategias didácticas del anime:
Ponyo no cantil (2008), de Hayao Miyazaki, y Hans Christian Andersen".
Elos. Revista de Literatura Infantil e Xuvenil, 6, "Notas", 5-17. ISSN 2386-7620.
[DOI http://dx.doi.org/10.15304/elos.6.4486](http://dx.doi.org/10.15304/elos.6.4486)

Introducción: el aprendizaje orientado a proyectos sobre LIJ en el cine de animación japonés contemporáneo

La presencia del Séptimo Arte en la pedagogía de los siglos XX y XXI constituye una de las singularidades de la escuela contemporánea, a pesar de que la apriorística consideración del cine como mero ocio haya impedido su inserción vehicular y no meramente complementaria en las actividades escolares. A este respecto, es preciso señalar que las películas educativas proliferaron finalizada la II Guerra Mundial, herederas de las grabaciones sobre las instrucciones bélicas, sea en el frente o en la retaguardia. Por su parte, los dibujos animados, que en forma de largometrajes autónomos se desarrollan desde la segunda mitad de los años treinta¹, es decir, desde poco antes de la II Guerra Mundial y durante esta, mantienen una fuerte vigencia hoy en día, aunque no forman parte de las disciplinas escolares como materia singular o independiente. También desde perspectivas históricas se descubre cómo, con la eclosión de la televisión, la “serialización” de los relatos animados ha conferido un fuerte carácter pedagógico a la herramienta (según reflejan series como *Érase una vez el hombre*, creada por Albert Barillé para Procidis, y estrenada en 1978), en dos sentidos: abordar contenidos específicamente educativos e histórico-culturales, y, sobre todo —y muy importante, por cuanto se trata de un aspecto que está en los orígenes de los largometrajes animados— basar sus relatos en adaptaciones de la Literatura Infantil y Juvenil (LIJ a partir de ahora).

En un orden de cosas diferente, la II Guerra Mundial no solamente funciona de gozne en la creación y difusión de películas animadas de carácter educativo y que adaptan narraciones procedentes de la LIJ, sino también en lo referido a la cultura japonesa. Y es que, ineludiblemente, esta se abre al mundo occidental al finalizar la contienda, al tiempo que, también desde ese momento, logra difundir sus obras a lo largo y ancho del planeta. Hasta tal punto es esto así que la animación japonesa, a partir de sus particularidades (la convivencia editorial y formal de “*mangas*” y “*animes*”, la configuración de las sagas en series, la omnipresencia de temas como los desastres naturales, la robótica, la amenaza nuclear o la metamorfosis, etcétera), ocupa en la actualidad uno de los referentes del ocio que disfrutaban niños y jóvenes fuera del ámbito escolar, pero que es necesario reconvertir en herramienta pedagógica, con las competencias, tanto de conocimiento como de valores, que se pueden extraer (Napier, 2005;

¹ Con la producción Disney *Blancanieves* en 1937 (*Snow White*, dirigida por David Hand) como primer hito; o, en lo que se refiere a España, con *Garbancito de la Mancha* en 1945, filme dirigido por Arturo Moreno, tratándose del primer largometraje animado en color en el conjunto de Europa.



MacWilliam, 2008; Rodríguez, 2016). Más aún si se tienen en cuenta los cimientos basados en la LIJ que ofrecen sus tramas (Solana, 2005: 169-177; Santos, 2013).

La contemporaneidad, no obstante, aporta un nuevo motivo de reflexión cultural al respecto de la animación japonesa. Y es que, al empaparse esta de planteamientos que remiten al primer Disney cinematográfico y primer largometraje animado, a *Blancanieves* —de donde procede la abreviatura del inglés de la palabra japonesa *anime* con el sentido de película de dibujos animados (“animated film”, frente a la mera animación que engloba la expresión “cartoon movie”), en un llamativo viaje de ida y vuelta de influencias culturales (Brown, 2006)²—, y que remiten también a las adaptaciones televisivas de *Heidi* (Isao Takahata, Nippon Animation, 1974) o *Marco. De los Apeninos a los Andes* (Isao Takahata, Nippon Animation, 1976)³, la animación nipona ofrece una inspiración estética y temática predominantemente occidental. Al final de la Guerra Fría y el comienzo de la globalización económica, la cultura japonesa está particularmente preparada para ofrecer una síntesis cultural que integre lo occidental y lo oriental sin menoscabo de las fuentes culturales por separado. Se trata de una clave diferente para enfocar cualquier análisis que se haga de los largometrajes contemporáneos.

Así, en la década de los años sesenta comienzan a elaborarse filmes inspirados en hitos de la LIJ europea: es el caso de *El maravilloso mundo del pequeño Andersen* (*Andersen Monogatari*, 1968, de Kimio Yabuti para la productora Toei Animation), o *El gato con botas* (*Nagagutsu o haita neko*, 1969, del mismo Kimio Yabuti también para Toei Animation), basado, como su propio título indica, en Charles Perrault. En el ámbito de las series, aparte de las ya mencionadas inspiradas en Spyri y de *Amicis*, también ha de destacarse la transformación en serie del filme sobre el “pequeño Andersen”, además de otros filmes basados en los Hermanos Grimm⁴ y en Hans Christian Andersen⁵. De esta forma, la cultura occidental se hace un hueco importante en la animación japonesa para, posteriormente, ser reexportada de nuevo en producciones exclusivamente niponas o mediante coproducciones al Viejo Continente. La inspiración europea llega hasta los tiempos

² En efecto, y por señalar un único ejemplo, la iconografía de la bruja de la *Blancanieves* de Disney se descubre en *El viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2001), de Hayao Miyazaki, de donde, a su vez, es retomada por la producción Pixar *Brave-Indomable* (*Brave*, 2012; dirigida por Brenda Chapman y Mark Andrews).

³ Basadas ambas en relatos de dos autores decimonónicos, la escritora suiza Johanna Spyri y el italiano Edmondo de Amicis, respectivamente.

⁴ *Los cisnes reales* (*Hakuchou no Ouji*, 1977, a cargo de Yūji Endō y Nobutaka Nishizasa); o la serie *Grimm Masterpiece Theater* (*Gurimu Meisaku Gekijo*, dirigida por Hiroshi Saito para Nippon Animation entre 1987 y 1989).

⁵ Caso de *Pulgarcita* (*Oyayubi Hime*, 1978), filme dirigido por Yugo Serikawa, dentro de una antología para Toei en la que, además de la citada *Los cisnes reales*, se hacen versiones de relatos clásicos universales inspirados en *Las mil y una noches* (Martí, 2013).

actuales aunque de forma más sutil e indirecta, según se va a analizar en *Ponyo en el Acatilado*, del año 2007, cuya trama responde en buena medida al esquema o arquetipo del relato de *La Sirenita* de Andersen, que había sido ya abordado ya en la película *Andersen Dowa: Ningyo Hime*, dirigida por Tomoharu Katsumata para Toei en 1975, es decir, con una antelación de tres lustros al éxito Disney del año 1989 (*The little Mermaid*, filme dirigido por Ron Clements y John Musker), si bien será este último filme el que, a pesar de variar la trama originaria de Andersen, ofrezca en buena medida la iconografía contemporánea del personaje.

Por lo demás, teniendo en cuenta que las generaciones de niños y jóvenes actuales suelen descubrir la literatura infantil a través del soporte de la imagen y que, una vez con competencia lectora suficiente, identifican las narraciones que han visto en pantalla con los que leen, se hace ineludible un examen de las transformaciones que plantea la narración en imágenes frente al texto original. Ello sin perder de vista que, si bien no debe confundirse la estructura abierta de los relatos tradicionales con su fijación en versiones escritas, las adaptaciones y las variaciones son parte inexcusable de la LIJ, según revelan figuras tan sintomáticas como Perrault o los Grimm al plasmar una misma narración con importantes diferencias temáticas y de resolución de los conflictos que se plantean en esta. En dicho contexto, el *anime* ofrece un campo de pruebas singular, al tamizarse el relato fuente a través de la cultura japonesa. Por lo demás, el proceso mediante el que se puede examinar la LIJ en las versiones de *anime* pasa por el análisis de las figuras, los temas y el arquetipo narrativo a través de propuestas sinópticas y comparadas; de esta forma, de un lado, se adquiere conocimiento del carácter dinámico de los relatos y, de otro, se descubren recursos con los que profundizar en el sentido último de tales relatos.



1.- La competencia audiovisual y lectora en LIJ occidental ante el *anime* nipón

La cuestión que se plantea concierne a la hibridación cultural que surge de unos filmes con repercusión mundial y de su comprensión por parte de niños y jóvenes, es decir, por parte de un público que se forma en un complejo entorno de tradiciones dispares. Por mantener la denominación de Mendoza Fillola (1999 y 2001) que permite a Aguaded (Caldeiro y Aguaded, 2015: 37-56) propugnar el concepto de competencia audiovisual, ¿hasta qué punto es competente ese público de origen occidental a la hora de comprender en profundidad los relatos que le ofrecen el *manga* y el *anime* japonés? O, en otras palabras, ¿qué papel puede desarrollar el sistema escolar para desentrañar la red de referencias existentes en los relatos y ubicar cada uno de los nudos de esa malla en su tradición y proximidad?

Competencias en LIJ y estrategias didácticas del anime:
Ponyo no cantil (2008), de Hayao Miyazaki, y Hans Christian Andersen

Los ejemplos que pueden aducirse son incontables. En el presente estudio, se analiza un único filme como modelo sintomático al respecto, si bien no es objetivo de estas páginas ofrecer una “guía” para el visionado del filme (Padilla, 2016), a la manera de indicaciones de lectura que suelen orientarse, entre otras posibilidades, hacia las competencias en valores (Huerta, 2012: 69-79; Padilla, 2016). Se trata de *Ponyo en el acantilado* (*Gake no ue no Ponyo*, 2008), dirigido por Hayao Miyazaki, referente contemporáneo de la animación japonesa y, probablemente, su creador más importante (Sardà, 2008: 28-33; Colson y Regner, 2010; Montero, 2012; Cavallaro, 2014).

Hayao Miyazaki (Tokio, 1941) se inició en la animación como dibujante en la década de los años sesenta, si bien no fue hasta los años setenta cuando intervino en el diseño, producción y dirección de series televisivas, algunas con inspiración en la LIJ occidental, según hemos apuntado ya, caso de *Heidi* o *Marco*, pero también de *Ana de las Tejas Verdes* (Isao Takahata, Nippon Animation, 1979), según la obra de la escritora canadiense Lucy Maud Montgomery, o de *Sherlock Holmes* (Hayao Miyazaki, Tokyo Movie Shinsha y RAI, 1984), y comenzó su andadura en calidad de director de largometrajes con inspiración en personajes como Arsenio Lupin, creado por el escritor francés de novelas detectivescas Maurice Leblanc, en *El castillo de Cagliostro* (*Rupan sansei Kariosutoro no shiro*, 1979). Se trata de trabajos en los que se descubren unas tramas de corte más naturalista y propias del relato policíaco que nacidos de un guion propio y con un tratamiento fantástico. Esta fórmula creativa permitirá a Miyazaki, ya en los años ochenta, cofundar los Studios Ghibli —claves en la animación japonesa contemporánea—, en los que va a desarrollar sus proyectos filmicos más relevantes y de mayor interés. Así, apoyándose en relatos japoneses e historietas de manga con dosis de fuerte influencia del imaginario occidental y de la historia reciente plantea una poética donde se mezcla de manera original fantasía, tradición cultural y hechos o personajes históricos secundarios. Sin embargo, no ha abordado hasta el momento de forma directa la obra de Hans Christian Andersen (tampoco lo hace en *Ponyo en el Acantilado*)⁶.

En este contexto, *Ponyo en el acantilado* ofrece una trama en la que se funden la tradición occidental, como *sui generis* adaptación de *La Sirenita*, de Andersen, y la oriental, inspirada en una leyenda tradicional nipona que se remonta al siglo XVI (Vaquerizo, 2015), conocida como

⁶ A este respecto, solamente y ya con posterioridad a *Ponyo*, cabría mencionarse la presencia intertextual del cuento “Thumbelina” (Pulgarcita o Almendrita en sus versiones en español) en el filme *Arrietty y el mundo de los diminutos* (*Karigurashi no Arrietty*, 2010), aunque la intertextualidad de la figura no se debe limitar a Andersen, sino que bebe de una tradición de LIJ de mayor proyección literaria sobre la presencia de seres humanos minúsculos en las obras de autores señeros como Charles Perrault o Jonathan Swift, además de tratarse de un relato inspirado en una novela de la escritora inglesa de LIJ Mary Norton.

10 *Urashima Taró* a partir del nombre del personaje protagonista –y que tuvo una versión en los primeros tiempos del cine de animación (1918), que se creyó perdida y que ha sido recientemente redescubierta⁷–, si bien se ha considerado la presencia de fuentes de inspiración más contemporáneas (Spagnoli, 2009; 75), como el cuento publicado en 1964 *Kaeru no Eruta*, protagonizado por una rana, obra de la escritora de relatos infantiles Rieko Nakagawa (1935). Y es que Nakagawa está detrás de otras producciones de Miyazaki como el cortometraje animado *Kujiratori* (2001) o, en calidad de compositora de canciones, el filme *Mi vecino Totoro* (*Tonari no Totoro*, 1998). Ello sin desestimar las autorreferencias que el propio director hace a su filmografía precedente, caso de las citadas *Mi vecino Totoro* o de *El viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2001), o, de forma más trascendente según se podrá comprobar en nuestro análisis, otras citas de textos de procedencia europea, fundamentalmente de Julio Verne, ampliamente abordados por el Séptimo Arte y las producciones televisivas, sea en formato de animación o no.

En este contexto cabe preguntarse por el peso de una y otra tradiciones en el relato, con el fin de articular el nivel de competencia en LIJ pertinente en un receptor escolar en el mundo occidental. Y es que, reducida a su estructura simple, desde la perspectiva occidental el tema de la pececita de carácter curioso que quiere convertirse en niña para estar al lado del pequeño que la rescató de un bote de cristal en su primer viaje de descubrimiento de la superficie marina, presenta un arquetipo que responde, en efecto, al del texto de Andersen. Desde la perspectiva oriental, sin embargo, el relato explora una respuesta ingenua a los tsunamis o inundaciones, percibidos como el deseo de los seres acuáticos por conocer el mundo aéreo, lo cual desestabiliza el equilibrio de las fronteras entre el medio líquido y el terrestre. De hecho, de considerarse la perspectiva oriental varía el papel de la protagonista femenina (Pérez-Guerrero, 2013: 108-121; Aguado y Martínez, 2016: 203-212), por cuanto pasaría de rescatadora de marineros que naufragan en los temporales a causante del hundimiento de los barcos con el oleaje que provocan, e incluso, a menor escala, como responsables de las mareas oceánicas.

¿Qué perspectiva prevalece? Si predomina la lectura subacuática la clave interpretativa hace hincapié en la condición marina de la protagonista; si, por el contrario, se potencia la lectura aérea, es cuando se descubre la importancia de conocer la leyenda japonesa, cuyo protagonista hace un viaje inverso al de la sirena de Andersen, de la tierra al agua, según consideraremos en detalle en el próximo epígrafe.

⁷ De hecho, puede ser visionada en el enlace web <http://youtube.com/watch?v=vLYLiFYkMsw>.



Ahora bien, el carácter polisémico que plantea Miyazaki se vuelve aún más complejo mediante la figura de Fujimoto, el personaje que abre el filme, un humano que ha decidido vivir en el mundo submarino con el fin de preservar dicho mundo, del que querrá escapar Ponyo, la protagonista, y más cuando conoce al niño Sosuke, el otro personaje principal. La figura de Fujimoto es, sin duda, la más elaborada del filme a pesar de su carácter secundario (Piñón, 2010: 95-113). Y es que se trata de un personaje poliédrico, sin el que no podrían avanzar los frentes que continuamente abre el relato. Por ejemplo, gracias a él se consigue entrever las formas en que se puede respirar bajo el agua aunque estas resulten imposibles y ficticias: crea burbujas de aire, utiliza las medusas como escafandras, genera cúpulas flotantes, y todo ello como una sinfonía de posibilidades que rige con su batuta de director de orquesta (no en vano el filme se abre con una apertura musical a la manera de proemio sinfónico).

Pues bien, Fujimoto evoca en los rasgos que le confiere Miyazaki, entre otras cosas, trazos que proceden de *La Sirenita*, pero no la del escritor danés, sino la de la versión de Disney, según se puede comprobar en la longitud y el color del cabello. Ciertamente, se trata de una ironía, de un juego, que es útil para destacar la clave que hemos denominado occidental. En el caso de Disney se tendría que hablar de una competencia más audiovisual que propiamente textual, si bien el filme de Miyazaki desmonta las referencias fílmicas en beneficio de las del cuento: una línea de diálogo del minuto 65, relativa a la conversión en espuma de mar de Ponyo si fracasa en su intento de humanización, remite directamente a Andersen, en cuyo cuento la heroína culmina un final del relato distinto al que se otorga a Ariel, nombre de la sirena protagonista en la película norteamericana.

En un orden de cosas diferente, Fujimoto le sirve a Miyazaki para remarcar la base occidental del tratamiento submarino del relato, dado que su figura responde en buena medida desde el primer fotograma a la del Capitán Nemo de *Veinte mil leguas de viaje submarino*, de Julio Verne. De esta forma, se trata de una especie de testigo de la versión de *La Sirenita* que promueve Miyazaki, a partir de la competencia lectora del espectador que descubre el carácter misántropo y la dedicación científica que comparten Nemo y Fujimoto⁸. A lo largo del filme aparecen otras referencias indirectas a Verne, entre las que pueden enumerarse el cementerio de barcos, los

⁸ Incluso, también en los primeros compases del filme, cuando Fujimoto descubre la figura gigantesca de un cefalópodo que parece cernirse sobre su laboratorio lo percibe como una amenaza concomitante a la que padece el submarino Nautilus del capitán Nemo al defenderse del ataque de un pulpo gigante.



animales de tiempos remotos, la casa de Sosuke funcionando como faro o la trascendencia que se concede a la luna no tanto por su relación con las mareas cuanto como tema astrofísico, etcétera.

En síntesis, la fusión que hace Miyazaki entre la aportación mágica de Andersen y la técnica de Verne refuerza las claves de lectura de tradición y competencia occidental que hacen el relato comprensible incluso en relación con el tema de los tsunamis, pues, al margen de los orígenes de la leyenda, ciertamente es Julio Verne con *Nemo* el que populariza en la contemporaneidad el mito platónico del continente sumergido, la Atlántida, que tanto interés suscita en la creación audiovisual nipona del siglo XX, precisamente por el mismo tema que ofrece *Ponyo en el acantilado* desde la perspectiva que hemos delimitado como singularmente oriental. Las referencias a la Atlántida y su iconografía se hacen en la película a partir del nombre del laboratorio de Fujimoto, “Pangea”, que es la denominación que se ha dado a la agrupación de tierras emergidas previa a la deriva continental en la geología de nuestro planeta. De esta forma, sin menoscabo del relato local acerca del viaje subacuático de *Urashima Taró* y tal como se aborda el tema en el filme, la LIJ occidental se convierte en referente del relato acerca de los tsunamis y el mundo sumergido.



2.- Estrategias de lectura e interpretación de la LIJ occidental en el anime: Ponyo entre dos entornos

El mero reconocimiento y la descripción de intertextos de LIJ occidental en el *manga* y *anime* japonés no debieran constituir un fin en sí mismo sin una aproximación hermenéutica que delimite la lectura de fondo que se hace de tales intertextos. En otras palabras, el análisis de los intertextos ha de enfocarse hacia una propuesta que, a través de la adaptación nipona, permita comprender y actualizar el sentido de los relatos que le sirven de fuente. Ello se logra a través de estrategias lectoras que, con la mirada puesta en el filme (en el presente caso, en *Ponyo en el acantilado*), recuperen los textos haciéndolos convivir con las fuentes orientales y con el resultado final en el *manga* gráfico o en el *anime* audiovisual.

Así, en la leyenda de *Urashima Taró* se cuenta el rescate que hace un pescador de una tortuga maltratada y cómo esta, en recompensa, le invita a visitar el mundo submarino, en el que ella es una princesa. El pescador es agasajado, pero añora su aldea y a sus padres, de forma que abandona a sus anfitriones y regresa con un regalo ambiguo, una caja que no debe abrir. Su retorno no es dichoso, por cuanto, en realidad, han transcurrido tres siglos y no conoce el lugar ni viven ya

sus padres; abre la caja y él mismo envejece repentinamente y muere. El sentido del tiempo es fundamental en la leyenda, en la que prevalece el punto de vista humano, el del pescador: es él quien rescata a la tortuga, el que se desplaza al fondo marino y describe su opulencia, quien retorna y abre su particular caja de Pandora y, en fin, sobre quien se aplica la reflexión acerca del tiempo que subyace en el relato. En efecto, la vida de una tortuga es mucho más larga que la del ser humano y si este lograra vivir como tortuga (animal que, además, puede habitar en los dos medios, el terrestre y el acuático) quedaría desplazado en los tiempos de la historia. De esta manera, por mucho que el fondo del mar pueda suponerse como un entorno preferible a la vista de la duración de la vida de las tortugas, el cumplimiento del deseo supondría la ruptura del tiempo histórico, del tiempo humano.

A partir de esta clave hermenéutica de la leyenda surge una lectura diferente del filme de Miyazaki teniendo en cuenta las referencias cronológicas que aparecen en este, sobre todo en relación con las eras geológicas del Cámbrico y del Devónico a las que pretende retornar Fujimoto con sus experimentos en su laboratorio Pangea y que pueblan de animales prehistóricos las aguas que inundarán la población donde vive el niño Sosuke. Y es que lo que pretende Fujimoto es una alteración del tiempo geológico que inevitablemente provocaría una alteración del tiempo humano, o, en todo caso, una segunda oportunidad para este tras un diluvio universal que anegara las tierras. Sea como fuere, el retorno se haría hacia un lugar fuera de la historia y de la medida humana.

En lo que se refiere al cuento de Andersen, la clave de lectura es también diferente, pues la perspectiva que domina en este es la de la sirena: ella es la que se enamora, quien anhela transformarse a pesar de los riesgos y las pérdidas que ello le comporta, la que se convierte en víctima y es recompensada tras su muerte con una apoteosis aérea (en una llamativa elección entre devenir espuma de mar o brisa, como una contraposición de levedades). Es verdad que, al margen de la lectura cristiana en torno al sacrificio y mitologías comparadas aparte, el relato refleja cómo la sirena-peza nórdica anhela ser sirena-pájaro grecolatina; es decir, la sirena-peza del silencio se presenta frente a la sirena-ave melodiosa aunque acerba de la mitología clásica. La condición aérea supone una forma de elevación desde la naturaleza hacia el pensamiento, que se logra a través del amor y de la renuncia.

En Miyazaki, la metamorfosis de Ponyo en humana, y su reversión a pez pasa siempre a través de una etapa intermedia con garras de ave, si bien, en todo caso, dicha transformación es meramente anecdótica y remite a los cambios que sufre cualquier feto humano a lo largo de la



gestación. También, al igual que la sirena-ave en calidad de portadora de males, con su anhelo de cambio Ponyo provoca un tsunami que podría haber sido devastador.

No obstante, ni la clave del paso del tiempo ni la de la conversión en brisa o ave constituyen claves de lectura del filme de Miyazaki, sino argumentos provenientes de sus fuentes. La lectura ha de proceder no solamente a partir de las semejanzas que remiten a Andersen y a la leyenda acerca de Urashima Taró, sino más en concreto de las diferencias. Así, Ponyo se interesa por Sosuke, solamente un niño, quien además le corresponde; es, pues, diferente al príncipe de Andersen, que no romperá su compromiso matrimonial previo. La suma de Ponyo más Sosuke se convierte de esta manera en la base del relato de Miyazaki. Desde el lado de la leyenda nipona, Sosuke no renuncia a la vida acuática, sino que parece aceptarla como parte de su periplo compartido con Ponyo en su viaje a través no únicamente de la superficie del agua sobre las tierras inundadas, sino sobre la visión de los mismos espacios anegados y el reencuentro con su madre bajo las aguas.

14



Conclusión: el sincretismo mitológico en el anime

El sincretismo se define como la armonización de motivos dispares. La cultura japonesa es de tradición sincrética; de ahí su tendencia no tanto a la adopción de argumentos culturales foráneos, cuanto a su hibridación con contenidos que proceden de su propio acervo. De ahí también la capacidad que refleja Miyazaki en *Ponyo en el acantilado* a la hora de combinar la leyenda en torno al pescador Urashima Taró y el cuento de Andersen siguiendo patrones sincréticos. El filme mismo se hace eco de ello: cuando aparece la Granmamare sobre el mar y cruza bajo los barcos que ha aglomerado el tsunami, el padre de Sosuke, que capitanea uno de los navíos, la identifica con la diosa Kannon, la divinidad budista de la compasión y el agradecimiento, motivos que se confirman para él en el hecho de que el barco no se haya hundido. Sin embargo, su nombre es Granmamare, un nombre de raíces occidentales latinas de fácil reconocimiento etimológico: la “Gran Madre” o “Diosa Madre” de las mitologías europeas, incluida la clásica o grecolatina. Se trata de la diosa de la fertilidad, que se identifica con figuras clásicas diversas: Cibeles, Rea o Gea, entre otras como Thalassa, divinidad primigenia de las aguas, a las que colma de seres vivos, también conocida como Thetis (si bien, en este caso, en colisión con el nombre de la nereida Tetis, madre del héroe Aquiles).

Desde esa misma perspectiva mitológica, el cambio de nombre de la pececita protagonista, a la que Fujimoto bautizó como Brunilda, denominación de tradición germánica – pues se trata de un personaje del *Cantar de los Nibelungos*–, hacia Ponyo, refleja un viaje inverso al que va desde Kannon a la Granmamare. De un lado, la valquiria nórdica, que apoya al guerrero en la batalla, y, de otro, un inocuo pez casi de acuario, decorativo o de compañía, por así decir (de ahí también la simpatía que despierta). De alguna forma, Miyazaki anuncia con el cambio de nombre la variación del relato de Andersen, el cual, inevitablemente, queda en segundo plano para que surja la personalidad propia de Ponyo. La clave de lectura responde a un contexto de contaminación de la naturaleza, con una esperanza de recuperación que mira hacia el pasado (con Fujimoto) o hacia el futuro (con Sosuke). Entre convertir a los seres humanos en peces (opción de Fujimoto) o a los peces en humanos (opción de Sosuke), la primacía de la segunda opción constituye un triunfo de un nuevo humanismo. Ponyo encuentra a su defensor en Sosuke, un niño que aprende a proteger la naturaleza sin renunciar a los beneficios tecnológicos (Míguez, 2014 y 2015).

Ponyo representa, por consiguiente, la naturaleza a escala humana. Tal es la historia de amor que triunfa: la aceptación del tsunami al tiempo que surge la solidaridad, entre los propios humanos y entre estos y los demás seres vivos. Se trata de una nueva manifestación del sincretismo occidental/oriental y humano/no humano que reflejan filmes japoneses como *El verano de Koo* (*Kappa no ku to natsu yasumi*, 2007, de Keiichi Hara), o *Los niños lobo* (*Okami Kodomo no Ame to Yuki*, 2012, de Mamoru Hosoda), por poner dos hermosos ejemplos cuyo visionado paralelo al del filme de Miyazaki puede plantearse como estrategia hermenéutica.

Así, la lectura de fondo del filme va más allá de la reivindicación ecologista para convertirse en reclamo de una nueva forma de relación con la naturaleza, que, evidentemente, no está entre las claves del Andersen original. En el siglo XXI no es la sirena la que salva al príncipe y renuncia a humanizarse, es el príncipe el que salva a la sirena y la humaniza.

Se trata de una clave que encuentra en los dibujos animados uno de los cauces de expresión más eficaces. En efecto, el mismo concepto de *anime* procede etimológicamente de las lenguas occidentales (del latín *anima* a través del inglés *animation*), con un sentido no exclusivamente descriptivo sobre los dibujos que cobran vida al conferírseles movimiento (Horno, 2012: 106-118), sino también interpretativo, al respecto de la humanización de todo tipo de seres vivos y otros entes.



Referencias bibliográficas

- Aguado Peláez, D. and Martínez García, P. (2016). “El modelo femenino en Studio Ghibli: un análisis del papel de las mujeres en Hayao Miyazaki”. En Gómez Aragón, A. (Ed.). *Japón y “Occidente”: el patrimonio cultural como punto de encuentro* (pp. 203-212). Sevilla: Aconcagua Libros.
- Brown, S. T. (2006). *Cinema Anime: Critical engagements with Japanese Animation*. New York: Palgrave MacMillan.
- Caldeiro Pedreira, M. C. y Aguamed Gómez, J. I. (2015). “Alfabetización comunicativa y competencia mediática en la sociedad hipercomunicada”. *Ridu*, 9, 37-56.
- Cavallaro, D. (2014). *The Late Works of Hayao Miyazaki. A Critical Study. 2004-2013*. North Carolina: McFarland.
- Colson, R. and Regner, G. (2010). *Hayao Miyazaki: Cartographie d'un univers*. Lyon: Bibliothèque des Miroirs.
- Horno López, A. (2012). “Controversia sobre el origen del anime: una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés”. *Con A de animación*, 2, 106-118.
- Huerta, R. (2012). “Aprender a ser docentes con el cine de Miyazaki”. *Archivos de Ciencias de la Educación*, 6, 69-79.
- MacWilliams, M. W. (2008). *Japanese visual culture: exploration in the world of manga and anime*. New York: M. E. Sharpe.
- Martí Escayol, M. A. (2013). “La recepción de la obra de Osamu Tezuka en España”. *Kokoro. Revista para la difusión de la cultura japonesa*, 1 (extra). Consultado el 14 de septiembre de 2016, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4331061>
- Mendoza Fillola, A. (1999). “Función de la literatura infantil y juvenil en la formación de la competencia lingüística”. En Cerrillo, P. y García Padrino, J. (Eds.). *Literatura infantil y su didáctica* (pp. 11-53). Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha.
- Mendoza Fillola, A. (2001). *El intertexto lector. El espacio de encuentro de las aportaciones del texto con las del lector*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha.
- Míguez Santa Cruz, A. (2014). “Lo que Miyazaki nos quiso decir. Ecologismo y hermenéutica detrás de Mononoke Hime”. *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, 9, 189-219.
- Míguez Santa Cruz, A. (2015). “¿Un camino de ida y vuelta?: El ecologismo en Tolkien y Hayao Miyazaki”. En Gutiérrez Carreras, P., Abradelo e Usera, M. I. y Armada Manrique, I. J.



Competencias en LIJ y estrategias didácticas del anime:
Ponyo no cantil (2008), de Hayao Miyazaki, y Hans Christian Andersen

(Eds.). *J. R. R. Tolkien: el árbol de las historias* (pp. 219-230). Madrid: Fundación Universitaria San Pablo-CEU.

Montero Plata, L. (2012). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Palma de Mallorca: Dolmen.

Napier, S. J. (2005). *Anime: from Akira to Howl's Moving castle: experiencing contemporary japanese animation*. New York: Palgrave Macmillan.

Padilla Collado, A. (2016). "Los dibujos animados sí enseñan: Guía didáctica para ver Ponyo". En Blog *La mochila del arco iris*. Consultado el 19 de abril de 2017, <http://www.blog.amayapadilla.com/los-dibujos-animados-si-ensenan-guia-didactica-para-ver-ponyo/#comment-3605>

Pérez-Guerrero, A. M. (2013). "La aportación de los personajes femeninos al universo de Hayao Miyazaki". *Con A de animación*, 3, 108-121.

Piñón Perales, F. (2010). "La representación grotesca en el anime". *Perífrasis*, 1.2, 95-113.

Rodríguez Fernández, I. (2016). "El anime como valor cultural". En Gómez Aragón, A. (Ed.). *Japón y "Occidente": el patrimonio cultural como punto de encuentro* (pp. 183-192). Sevilla: Aconcagua Libros.

Santos, A. (2013). "Castillos en el aire: presencia de Gulliver en la obra de Hayao Miyazaki". En Garcés García, P. y Terrón Barbosa, L. (Eds.). *Itinerarios, viajes y contactos Japón-Europa* (pp. 807-822). Bern: Peter Lang Publishing Group.

Sardà Pérez, C. (2008). "Hayao Miyazaki". *Making of: Cuadernos de cine y educación*, 59, 28-33.

Solana Pérez, L. (2005). "La Sirenita, sus versiones cinematográficas y su aplicación en el aula". En García Padrino, J. y Solana Pérez, L. (Eds.). *Andersen. "Ala de cine": actualización de un mito (1805-2005)* (pp. 169-177). Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Spagnoli, A. (2009). *Hayao Miyazaki. Le insospettabili contraddizioni di un cantastorie*. Roma: Sovera Edizioni.

Vaquerizo, Sabrina. (2015). *Los lunes con Miyazaki. Ponyo en el acantilado*. Consultado el 12 de junio de 2017, <http://www.asiateca.net/2015/05/11/los-lunes-con-miyazaki-ponyo-en-el-acantilado/>

