





## CÓMO PIENSAN LOS NIÑOS

© de todas las traducciones, José Jesús Fornieles Alférez y Natalí Lescano Franco, excepto *Moebius / Miyazaki*. Entrevistas, de José Miguel Parra.

Diseño de portada: Eduardo Luzzatti

Primera edición: 2020

Segunda edición: 2021

© Confluencias 2021

[www.editorialconfluencias.com](http://www.editorialconfluencias.com)

Maquetación de: Rodrigo Sepúlveda Cebrián

Corrección de pruebas: María del Mar Domínguez

Impreso en Polonia

ISBN: 9978-84-124200-5-0

Depósito legal: AL 3076-2021

Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización estricta de los titulares del Copyright, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, incluidos la reprografía y el tratamiento informático y la distribución de ejemplares mediante alquiler y préstamos públicos.

HAYAO  
MIYAZAKI

---

C Ó M O  
P I E N S A N  
L O S N I Ñ O S  
y otros recuerdos de mi vida



CONFLUENCIAS  
EDITORIAL



## ÍNDICE

I.	Nostalgia del mundo perdido	11
II.	Mi punto de partida	25
III.	Mis cosas favoritas	35
IV.	Lo único que deseo es poder mantener un lugar de trabajo para crear buenas películas	45
V.	Encuentro entre Hayao Miyazaki y Akira Kurosawa	57
VI.	Cosas que viven en los árboles	81
VII.	Cuaderno de pensamientos al azar	87
VIII.	<i>La princesa Mononoke</i> La batalla entre los humanos y los dioses feroces	93
IX.	Todos los que viven en el mundo natural tienen todos los mismos valores	97

x.	Cinco minutos de un niño pueden equivaler a un año de adulto	105
xi.	El corazón que acepta un «hombre solitario»	109
xii.	Recordando los días de mi juventud	113
xiii.	Sacrificios del cielo	123
xiv.	El cielo por el que voló Saint-Exupéry	131
xv.	Desaparecido. Chihiro, desde una ciudad misteriosa	137
xvi.	Los niños tienen un futuro que trasciende de la «imaginación»	143
xvii.	El viaje de Chihiro por Europa	151
xviii.	Así que, ¿de aquí a dónde vamos?	165
xix.	Nada me hace más feliz que ver jugar a los niños	169
xx.	Una charla entre Hayao Miyazaki y Moebius	173
xxi.	Haciendo posible lo imposible	183
xxii.	John Lasseter y Hayao Miyazaki	191
xxiii.	Una leyenda viviente	197
xxiv.	El viento se levanta	203
xxv.	Elogio fúnebre de Isaho Takahata	211
	Créditos Bibliográficos	215





Wendy  
Kirk



I  
NOSTALGIA  
DEL MUNDO PERDIDO

1979

QUÉ ES LA ANIMACIÓN PARA MÍ

**S**i alguien me pidiese que, en pocas palabras, explicara qué entiendo por «animación», diría que es «cualquier cosa que quieras crear». El mundo de la animación es amplio e incluye no sólo series animadas para la televisión, sino también anuncios y películas experimentales para ser proyectadas en cines. Pero no importa lo que los demás puedan decir: si no es algo en lo que realmente quiero trabajar, para mí no es animación.

Estoy hablando de la animación desde un punto de vista muy personal, por supuesto, y, cuando se trata de mi trabajo, hay algunas veces en las que tengo que comprometerme. De hecho, hay veces en las que realmente tengo que luchar y

sufrir bastante durante el proceso de producción. A este respecto, me siento especialmente orgulloso de *Future boy Conan*, una serie en la que trabajé por primera vez hace algunos años, pues fue no sólo algo que yo quería crear, sino también un trabajo en el que disfruté muchísimo.

En otras palabras, hablo de hacer algo con el *anime* que no se puede hacer con los cómics manga, con la literatura para niños o con cualquier película de acción real. Os hablo de crear un mundo imaginario verdaderamente único, haciendo personajes que gusten y, de esta manera, poder crear un drama en el que usarlos. En pocas palabras, esto es la animación para mí.

#### EN BUSCA DE UN MUNDO PROPIO

La animación o *anime* se ha convertido en algo muy popular entre lo que nosotros llamamos «preadolescentes», especialmente entre estudiantes de instituto. ¿Por qué ha ocurrido esto? Creo que sé por qué, o al menos entiendo el trasfondo que hay detrás de este fenómeno.

Personalmente, nunca me apasioné tanto por el manga como cuando estaba preparando mi examen de ingreso en la universidad. Es un periodo de la vida en el que los jóvenes parecen disfrutar de una gran oferta de libertad, pero en realidad, en muchos sentidos, están muy oprimidos. Es justo cuanto más se sienten atraídos por el sexo contrario, cuanto más tienen que hincar los codos. Para escapar de esa situa-

ción deprimente, a menudo se encuentran deseando vivir en su propio mundo, un mundo que conciben verdaderamente suyo, un mundo desconocido incluso para sus padres. Para los jóvenes, el *anime* es algo que ellos pueden incorporar a su mundo privado.

A menudo me refiero a este sentimiento como el anhelo de un mundo perdido. Es el sentimiento de que, pese a que actualmente puede que estés viviendo en un mundo de contrastes, si te liberases de estos contrastes, serías capaz de hacer todo tipo de cosas. Y este es el sentimiento que creo que hace que los preadolescentes se apasionen tanto por el *anime*.

Me viene a la mente la palabra nostalgia. Los adultos, fundamentalmente, recuerdan algunas cosas de su niñez. A veces hablan de nostalgia, pero incluso a los tres, cuatro o cinco años tienen un sentimiento parecido. Es algo que todos, sin importar la edad, hemos experimentado alguna vez. Y cuando nos volvemos más viejos, la amplitud –la profundidad– de nuestra nostalgia definitivamente se incrementa. Creo que, en efecto, esa nostalgia es uno de los puntos de partida fundamentales para mucha gente involucrada en la creación de animación.

La historia del ser humano existe en un *continuum*, abarcando tanto el pasado como el futuro; pero el momento en el que alguien nace, en ese preciso instante, en 1978, él o ella ya ha perdido algunas oportunidades o posibilidades, incluida la de nacer en otro año. Nosotros todavía podemos disfrutar

en diferentes mundos gracias a la fantasía. Y este es el anhelo, las demás posibilidades perdidas pueden ser una mayor motivación para nosotros en esta industria.

Mucha gente se siente insatisfecha con una parte de su vida, incluso cuando no consideran que están viviendo una vida infeliz. Pero sigue siendo una de las razones por las que a tantos japoneses en la preadolescencia les gusta leer *El diario de Anna Frank*. En este sentido, ellos pueden envidiar la situación descrita en el libro. Muchos podrían desear vivir una experiencia como la de Anna Frank, para vivir una vida al límite en medio de tanta tensión, en un ambiente tan extremo. Por supuesto, sentirían repugnancia si hubiera alguna posibilidad real de que fueran puestos en una situación tan horrible. Lo que intento decir es que cuando la gente joven se siente atraída por los héroes de las tragedias, ya sea en animaciones o en otros medios, es porque los envuelve una especie de narcisismo; esa atracción que sienten es una emoción que subroga algo que han perdido.

En mi caso, puedo decir que me enamoré por primera vez del *anime* cuando vi *Hakujaden (La leyenda de la serpiente blanca)*, la cinta de animación producida por Toei Animation en 1958. Todavía recuerdo la sensación de angustia que sentí ante la increíble belleza de la joven protagonista femenina, Bai-Niang, y cuánto deseé ver la película una y otra vez. Consecuencia: fue como enamorarme por primera vez y Bai-Niang se convirtió en una novia imaginaria para mí en

un momento en el que no tenía a nadie en mi vida. En este sentido, creo que sólo cuando sustituimos esa pequeña parte de nuestra vida de la que no estamos satisfechos podemos lograr una cierta satisfacción.

Este algo puede ser una película, una música, una novela y puede incluir la animación. Esto en las mentes de los preadolescentes, que son unos verdaderos apasionados del *anime* hoy en día, probablemente adquirirá la forma deseada por ellos. Probablemente buscarán otro sustituto de algo en sus vidas; incluso si continúan buscándolo en el *anime*, es probable que a medida que crezcan cambiará también la manera de buscarlo. Así es, sospecho, el curso normal de las cosas.

#### SI YO LO CREASE...

Me enganché cuando vi por primera vez *Hakujaden*, y acabé por decidirme a ser animador gracias a eso. En los más de 15 años que han pasado desde entonces, he mantenido un lema constante en mis trabajos: «Ver buenas animaciones y luego crear algo que las supere».

Vi *Hakujaden* una y otra vez, pero llegué a creer que la película era un engaño. La atención se centra demasiado en la conexión trágica entre el joven protagonista, Shūsen, y la preciosa chica blanca, Bai-Niang. Como resultado, los demás personajes se describen desde una óptica muy poco atractiva. Por este motivo, al mismo tiempo que dulcemente me enamo-

raba de Bai-Niang, aumentaban mis dudas sobre la película. Así fue como comencé a imaginar cómo la hubiera hecho yo, cómo hubiera hecho esto o aquello de manera diferente.

Hoy, rara vez veo una película de animación que me sorprenda o me acelere el pulso de la emoción. Por supuesto, me encantaría ver trabajos que lo hicieran, aunque no fuera más que uno al año; pues para la mayoría de las personas —y no sólo para los profesionales como yo— probablemente así es como se supone que deberían ser las verdaderas animaciones, después de todo.

Pero crear películas animadas de este calibre requiere una enorme cantidad de concentración, incluso cuando se dibuja una ilustración individual, y las películas animadas no cobran vida hasta que los animadores se dedican en cuerpo y alma a su trabajo. En realidad, nosotros rara vez tenemos el lujo de hacerlo, e incluso si lo hiciésemos nosotros mismos en nuestro trabajo, en esta industria nunca se nos reconocería el mérito, ni recibiríamos un premio por ello o un trato de favor.

Como resultado, el tipo de trabajo que estoy describiendo no se puede crear sin la ayuda de personas que estén verdaderamente dispuestas a pasar hambre. No estoy hablando de gente que se dedica a la animación de manera experimental, sino de algo totalmente diferente. Estoy hablando de personas que crean animaciones dibujadas para un modesto público que incluye niños, el tipo de animaciones que no puede hacerse de manera individual.



En la mayoría de los casos, la animación comercial requiere, por definición, un esfuerzo de grupo. Incluso si yo animo imágenes que, básicamente, cobran vida como resultado de los esfuerzos de cada uno de los miembros del grupo, el producto final nunca puede ser el de una sola persona. Debe formar parte de todos, tanto como de cada individuo. Para nosotros, el sueño definitivo es crear obras de esta manera y que las vea tanta gente como sea posible.

EN EL CENTRO DE TODO  
DEBE EXISTIR UNA SENSACIÓN DE REALISMO...

Hoy en día, en Japón, las series de dibujos de la televisión están llenas de todo tipo de fantasías, en ellos aparecen robots y una infinidad de creaciones mecánicas llenas de furia. He dibujado bocetos para *mecha* (robots) o cosas mecánicas, pero el tema general de las series actuales parece estar protagonizado por gente que salta dentro de una máquina gigante que probablemente no ha podido crear él solo, que derrota al enemigo con ésta y que luego alardea de la victoria. Francamente, odio este tipo de espectáculo, no me interesa qué tipo de robots han creado; para mí, un verdadero programa *mecha* de éxito sería uno donde el protagonista se esforzara en construir sus propios mecanismos, debería repararlos cuando se rompen y debería poder dirigirlos él mismo.

En la sociedad moderna, los seres humanos se han convertido en esclavos de las máquinas —es más, las máquinas

ahora tienen las llaves de nuestro destino—. Pero este es el mundo real; en el mundo animado, en cambio, los seres humanos controlan y operan máquinas. Sin embargo, a pesar del hecho de que la animación ha garantizado una libertad especial para mostrarnos cosas de este tipo, muchos trabajos no sacan provecho de ello.

Todos se sienten atraídos por el poder y la fuerza. Era así incluso en los viejos cuentos japoneses en los que aparecen superhéroes como Kurama Tengu. Las personas normales eran capaces de identificarse con estos héroes y disfrutaban imaginándose como uno de ellos. Pero los superhombres de hoy tienen a su disposición máquinas y tecnología, y aunque una sola persona dirija una máquina específica, esa única máquina presumiblemente requerirá de numerosos ingenieros y mecánicos para ponerla a punto y que sea operativa. En el mundo de la ciencia ficción, creo que tenemos que retratar este fondo para dar a las máquinas un aire realista. Odio los programas que no lo hacen.

El resultado es que no veo vuestras típicas películas animadas de acción y, por ese motivo, cuando trabajaba en *Future boy Conan* no quise hacer una «animación» como normalmente se pensaba que debía ser, sino un *manga*, o una película de dibujos animados. El *anime* puede retratar un mundo de ficción, no obstante, creo que en su núcleo debe existir un cierto realismo. Incluso si el mundo representado es una mentira, lo difícil es hacerlo parecer tan real como sea posible.

Dicho de otra forma, el animador debe crear una mentira que parezca real para que los espectadores piensen que un mundo dibujado podría existir. Por ejemplo, si le dices a alguien que haga una película de animación representando el mundo de un escarabajo, desde la perspectiva de un escarabajo, la película no podría mostrar el mundo desde la perspectiva de un ser humano usando una lupa, sino un mundo donde cada brizna de hierba se convierte en un árbol gigantesco, donde el suelo no es llano, sino accidentado y áspero, y donde el agua tiene unas características totalmente diferentes de como nosotros, seres humanos, la vemos. Esta es la manera de representar el mundo para que la historia se vuelva interesante y comience a parecer real.

Desde mi punto de vista, este es uno de los sellos distintivos de la animación en general y una de sus más hermosas cualidades.

GUIÑOS...  
(GUIÑOS Y RISAS)

Déjenme hacer el siguiente comentario sobre los gags. La mayoría de los gags se burlan de la estupidez humana; sin embargo, creo que reírse de las desgracias de la gente representa algo mucho más básico y mezquino que un gag. Así que, ¿qué considero un verdadero chiste?... Bien, un chiste es cuando alguien intenta con todas sus fuerzas hacer algo y, por una razón u otra, pierde la concentración y hace algo totalmente extraño a su personalidad o a su rutina normal. Podría ser,

por ejemplo, cuando una bella, amable y auténtica princesa intentar salvar a su amado de caer en manos de unos bandidos pateándolos. Esto no arruina nuestra impresión de la princesa, pero hace que de inmediato cobre vida y la haga parecer más humana.

Los «personajes chistosos» se usan a menudo en animación y podemos hablar de varios tipos, por ejemplo, «los chicos que se caen» —el personaje que siempre mete la pata, caen o se resbala—. No me gustan nada. Tal y como yo lo veo, hay diferentes tipos de humor en el mundo y algunos sentidos del humor no son fáciles de definir. Personajes como Mathew en *Ana la de Tejas Verdes*, por ejemplo, son muy taciturnos, pero verdaderamente fascinantes. Es ahí cuando sentimos la humanidad de cada personaje y cuando comenzamos a reír.

#### ANTES DE HABLAR DE TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Dicho esto, si alguien me preguntara qué es lo más importante cuando creas una nueva animación, mi respuesta sería que lo primero que tienes que saber es qué quieres transmitir o comunicar. En otras palabras, tienes que tener un tema. Sorprendentemente, quizá, la gente a veces pasa por alto este hecho básico en lo que a crear películas se refiere y, en su lugar, da más importancia a las técnicas. Hay innumerables ejemplos de personas que hacen películas con un altísimo nivel técnico, pero con una idea muy confusa de lo que realmente quieren contar y, cuando los espectadores ven

sus películas, por lo general se quedan totalmente perplejos. Sin embargo, cuando la gente sabe lo que quiere decir, aunque haga películas con un nivel técnico bajo, los espectadores las aprecian porque hay algo en ellas, tienen una historia.

Cuando somos jóvenes, muchos de nosotros queremos ser tomados en serio tan rápido como sea posible. Quizá por esto tendemos a sobrevalorar la técnica. De hecho, muchos de los que aún no han entrado en el mundo profesional de la animación tienden a hablar continuamente de técnicas, o se concentran en acumular tantos conocimientos como les sea posible sobre los aspectos técnicos de ciertas escenas. En realidad, de alguna manera, una vez que entras en esta industria, las técnicas requeridas para hacer animación pueden adquirirse rápidamente.

En ciertas ocasiones los estudiantes de instituto me preguntan si deberían ir a la universidad, o comenzar a trabajar como animadores de inmediato. Cuando me preguntan, respondo: «Ve a la universidad y, mientras disfrutas de esos cuatro años de vida de estudiante, estudia arte si realmente lo deseas».

Doy a la gente joven este consejo porque saltar a la industria cuatro años antes no los ayudará a ser un animador completo de manera más rápida. Una vez que entras en la industria, podrás agobiarte con trabajo y no tendrás tiempo para estudiar, o aprender cosas que te gusten. Una de las cosas relacionadas con el dibujo es que si te esfuerzas seriamente, puedes llegar a ser bastante bueno, pero hasta un cierto punto.

Esa es una de las muchas razones por las cuales estudiar una gran variedad de cosas que te interesan mientras tienes tiempo, antes de entrar en el mundo profesional: para desarrollar y asentar tantos cimientos como puedas desde tu punto de vista y manera de pensar. Si no haces esto, tu vida será tratada sólo como otro producto de usar y tirar. En el negocio de la animación la mayoría de la gente pasa mucho tiempo trabajando en el sótano de la jerarquía organizativa. Normalmente tienes que soportar un largo periodo de aprendizaje, esperando pacientemente una oportunidad para poder demostrar un día lo que eres capaz de hacer. Pero esta oportunidad solo se presenta una vez en la vida, así que, a menos que seas extraordinariamente afortunado, con toda probabilidad nunca lo conseguirás.

Resistir, obviamente, es algo agotador y agónico, pero al mismo tiempo tienes que seguir manteniendo lo que tú consideras importante en el fondo de tu corazón y alimentarlo. ¿Podrías renunciar verdaderamente a lo que quieres obtener? Si es así el único camino que te queda es el de ser un chupatintas, la clase de animador cuya autoestima está determinada por la cantidad de dinero que gana, o que va de la alegría a la desesperación, de lo alto a lo bajo, dependiendo de la clasificación que reciba su trabajo.

Está bien adorar el mundo de la animación, pero, como siempre aconsejo, es mejor no tomarse a la ligera el hecho de entrar en este negocio. La animación es todavía un campo bastante nuevo y sólo hay un número limitado de trabajos disponibles de los que podríamos llamar clásicos, pero es

esencial observar tantas obras clásicas como sea posible, así como es esencial estar interesados en temas que tienen una tradición que se remonta a cientos de años y ampliar tus conocimientos. Ejercitándote para este fin, te darás cuenta que estás desarrollando algo totalmente único.

¡AHORA ES EL MOMENTO DE ESTUDIAR DE VERDAD!

Desde fuera, crear animación probablemente puede parecer algo muy glamuroso y gratificante. Es cierto que existen aspectos glamurosos en este trabajo y que lo encuentro gratificante, pero las partes glamurosas representan sólo una mínima parte del total; la mayoría del trabajo que hacemos —lo que la gente no ve— es en realidad, casi todo, soterrado.

Muchos de los animadores más jóvenes de hoy están sumergidos directamente en esta línea de trabajo porque eran fans; pero si les pidiera que me dibujaran una imagen de lo que ellos creen que debería ser una *chaika* (una nave volante de *Future boy Conan*) en vuelo, ellos solo serían capaces de imaginar lo que han visto previamente en los viejos programas de anime en la TV. Y como consecuencia sus trabajos no me resultarían útiles.

Para dibujar una *chaika* volante de un modo verdaderamente original, necesitarías haber leído al menos un libro de la historia de la aviación y luego ser capaz de usar tu imaginación para dar forma a lo que has leído. Profundizando en los libros sobre la historia de los aeroplanos encontrarías el

nombre de Igor Sikorsky, el hombre que en 1913 construyó el primer biplano con cuatro motores del mundo y lo hizo volar sobre el cielo de Rusia (después emigró a los Estados Unidos y en 1941 inventó el primer helicóptero con sólo un rotor). Cuando Sikorsky voló su cuatrimotor sobre Rusia, era conocido por haber cenado a bordo y luego, cuando se produjo un fallo mecánico, por agarrarse a uno de los puntales de las alas y ponerse de pie fuera del habitáculo, con el viento chocando contra su rostro. Su personal y ansioso control de las condiciones técnicas de sus motores, creo, personalmente, que simboliza la manera en la que el hombre realmente debe volar. Y es gracias a esa imagen –la de alguien que sólo desea volar– de donde puede nacer una buena ilustración. No se trata de imitar algo visto durante muchos años en las series animadas de la televisión, en los modelos de plástico, o incluso con la experiencia de haber volado en uno de esos aviones de pasajeros herméticamente cerrados de hoy en día.

Una vez involucrado en el negocio de la creación de animación, la verdad de este asunto es que acabas trabajando en proyectos y proyectos y rara vez tienes tiempo para leer, estudiar o presentar buenas ideas. Y luego surge la pregunta inevitable: ¿por qué creo animación?, o ¿qué estoy haciendo?, ¿lo hago sólo para vivir? Creo que me estoy repitiendo; para evitar esto, mi consejo para todos vosotros es: estudiad.

Subaru show.

Marzo de 1979