

19th and 20th century Japanese architecture. An analysis from the Studio Ghibli scenarios

**PALABRAS CLAVE** • ESTUDIO GHIBLI • ARQUITECTURA JAPONESA • ANIMACIÓN

**KEYWORDS** • GHIBLI STUDIO • JAPANESE ARCHITECTURE • ANIMATION

#### RESUMEN

Toda arquitectura comienza por una idea representada en una imagen. Esta entrega información significativa sobre formas de habitar e ideas culturales, pudiendo ser reproducida y modificada mediante los medios comunicacionales de hoy, alcanzando horizontes impensados y sirviendo de influencia para nuevas ideas. A través de este artículo se busca comprender las bases culturales y arquitectónicas de las imágenes mostradas a través de los escenarios imaginados del Estudio Ghibli relacionadas con la arquitectura japonesa. Específicamente se analizaron dos largometrajes en donde se puede observar una estrecha relación con la arquitectura japonesa observada y estudiada en conjunto con la Universidad de Tokio.

#### ABSTRACT

All architecture begins with an idea represented by an image. It provides significant information on ways of living and on cultural ideas, and can be reproduced and modified through today's communication media, reaching unthinkable horizons and serving as an influence for new ideas. This article seeks to understand the cultural and architectural bases of the images shown through the imagined settings of Ghibli Studio related to Japanese architecture. Specifically, two feature films were analyzed where a close relationship with Japanese architecture can be observed and studied, in conjunction with the University of Tokyo.

# La arquitectura japonesa de los siglos XIX y XX

## Un análisis desde los escenarios del Studio Ghibli

VIVIANA ANDREA URRA ROZAS • Santiago de Chile • viviana.urra92@gmail.com

Fecha de recepción: 28 de abril 2020 • Fecha de aceptación: 1 de junio 2020

#### INTRODUCCIÓN

Este artículo se basa en investigaciones realizadas en el año 2017, posterior a un intercambio académico en la Universidad de Tokio, previas al título de arquitecto. Se plantea como oportunidad tomar dos películas del Studio Ghibli observando cómo la arquitectura en las ficciones cinematográficas contribuye a la representación de un marco cultural que puede dar cuenta de una realidad existente, mezclada con fantasía; utilizando elementos arquitectónicos característicos e integrando simbolismos del imaginario cultural, los cuales permiten reinterpretar «lo existente» de una forma más completa, generando conexiones tanto conceptuales como formales y de esta forma reelaborando la comprensión del mundo y, a su vez, de la arquitectura.

#### LA ARQUITECTURA EN EL CINE DE ANIMACIÓN

En el cine de animación, la manera en la que se muestra la realidad está determinada por la visión del director, y cada elemento que aparece en los fotogramas del largometraje entrega información que aporta, ya sea a la historia o a enriquecer el mundo que se le presenta al espectador. Uno de los elementos que se pueden reconocer de manera más clara en los fotogramas es la arquitectura y cada elemento

arquitectónico entrega información implícita sobre los personajes, la cultura y el contexto que se está presentando.

Entonces, se puede decir que las imágenes representadas en películas pueden tener información significativa sobre una cultura y su forma de habitar, en un diálogo permanente entre lo que refiere a la realidad, mediante lo reconocible, lo existente, y la fantasía, la ficción que cada relato comprende. La imagen en un largometraje funciona finalmente como una proyección de una cosmovisión cultural que se relaciona con la realidad, de manera muy similar a las imágenes arquitectónicas proyectadas por los arquitectos que dan información sobre contextos sociales, culturales, económicos que enmarcan un proyecto.

Es necesario aclarar que cada largometraje animado se presenta al público luego de un proceso elaborado de montaje y narrativa, cada escena está hecha y mostrada en secuencia con otra, con una intención, para componer una historia relacionada con la visión del director. Las películas tienen un ritmo narrativo y todo lo que se muestra en escena tiene una intencionalidad y otorga información implícita que no siempre es reconocida de manera consciente, por ejemplo: en las escenas de paisajes o de ciudades se entrega un contexto social, económico, geográfico, cultural de manera simultánea, pero que pasan a un segundo plano debido a que la

atención del espectador está en las acciones de los personajes en la historia.

«El cineasta comprende que tras la imagen plana se desarrolla una fuerte impresión de analogía con lo real. Damos por real la impresión que tenemos del movimiento de las cosas que vemos y la profundidad que observamos, ocultando su carácter ilusorio» (Navarro, 2011, p. 24).

Si conceptualizamos la película animada como un continuo que entrega variada información al espectador que este interioriza consciente o inconscientemente, se vuelve necesario fraccionar este continuo con tal de analizarla en cada escena o fotograma (unidad básica de dibujo dentro del cine de animación). De esta forma se puede poner en valor la información, permitiendo dilucidar la representación y el uso de la arquitectura dentro de las historias.

«La impresión de analogía con el espacio real que produce la imagen fílmica es tan poderosa que llega normalmente a hacernos olvidar, no solo el carácter plano de la imagen, sino, por ejemplo, si se trata de películas en blanco y negro, la ausencia de color, o del sonido en la película muda, y también consigue que olvidemos, no el cuadro, que está siempre en nuestra percepción, más o menos conscientemente, si no el que más allá del cuadro ya no hay imagen» (Aumont y cols., 1993).

Del mismo modo, la vinculación semántica de la arquitectura y sus contextos culturales, se proyectan mediante un proceso de representación, donde la imagen y la realidad constituyen una estrecha relación. Toda arquitectura comienza por una idea representada en una imagen, la cual puede tener su origen en base a las necesidades de los habitantes o las intenciones que el arquitecto reconozca como elementos esenciales según su visión. Esto a su vez tiene relación con las experiencias vividas por el arquitecto, su formación y su contexto cultural-temporal; quien a su vez genera una imagen

arquitectónica propia tanto del usuario como del propio arquitecto, que proyecta en el diseño. De esta manera es posible apreciar que el influjo de las imágenes opera en varios sentidos y se retroalimenta, actualizándose en la diversidad de soportes.

### CINE DE ANIMACIÓN EN JAPÓN, DIFUSIÓN E INFLUENCIA DE LA ARQUITECTURA

El cine de animación japonesa ha ejercido una fuerte influencia sobre el mundo occidental, desde la década de los 70, utilizando sus paisajes y entornos arquitectónicos como fondo, contribuyendo a su difusión.

El cine de animación de Japón tiene su origen a principios del siglo XX con tres artistas: Oten Shimokawa (1892-1973) quien realizó un corto animado con su técnica popular de tiza o cera blanca con un tablero oscuro de fondo; Junichi Kouchi (1886-1945) que realizó una película animada muda de dos minutos y Seitaro Kitayama (1888-1970) quien animó un cuento folclórico japonés. Estos tres artistas son conocidos como los padres de la animación japonesa.

Es durante los años 60 y 70 que la animación japonesa de largometrajes se expande a nivel mundial, dando espacio para nuevos estudios de animación y a directores emergentes. En este contexto Hayao Miyazaki conoce a Isao Takahata trabajando en el estudio de animación **Toei Doga** para posteriormente fundar el **Studio Ghibli** en 1985. Historias nominadas a festivales y ganadoras de premios Oscar como *El viaje de Chihiro* (2001) han consolidado al estudio como un referente en la animación japonesa.

«The important distinction here is that in Japan, film was originally very much a modality that was technologically developed in-country, but which received high degrees of aesthetic influence from the West. However, it did not take long for aspects of Japanese

culture, literature, and visual arts to make their way into Japanese film» (Mellen, 1976, p. 5).

### LAS PELÍCULAS DEL STUDIO GHIBLI

El Studio Ghibli se caracteriza por una serie de factores reconocibles en sus largometrajes. Primero, los personajes son variables y se desarrollan a lo largo que va transcurriendo la historia, no siempre hay un enemigo claro, sin embargo, incluso los «enemigos» tienen un desarrollo durante el relato. Segundo, los personajes femeninos son independientes, con diferentes metas y personalidades que se enfrentan a diversos desafíos, sin necesidad de ser salvadas por personajes masculinos. Y por último, la naturaleza es uno de los elementos más importantes dentro de los largometrajes, ya sea como personaje o parte del paisaje ilustrado en la película. En este sentido, los largometrajes de Ghibli pueden ser clasificados en dos categorías: relatos contextualizados y relatos que ocurren en mundos fantásticos en lugares geográficos específicos no identificables. Aquellos relatos contextualizados o relacionados con Japón, por ejemplo: *La tumba de las luciérnagas* (Takahata, 1988) o *Se levanta el viento* (Suzuki, 2013), presentan elementos reconocibles siendo en ocasiones referencias fidedignas de elementos arquitectónicos existentes, que en los planos abiertos pierden aparente protagonismo quedando en cierta latencia en el desarrollo de la historia, pero en una representación elaborada y dispuestos a nuevas reinterpretaciones.

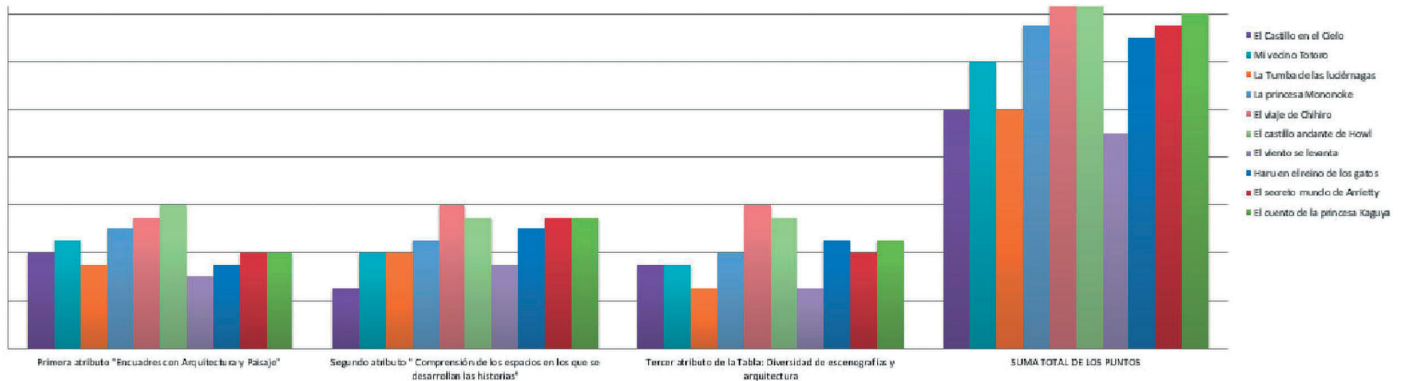
### METODOLOGÍA Y SELECCIÓN DE CASOS DE ESTUDIO

A través del análisis de tres casos de estudio se espera identificar elementos arquitectónicos que se inscriben en una reinterpretación mezclándose con un imaginario cultural, pero también actualizándose y proyectándose en una potencial masividad propia del formato de los largometrajes. Para seleccionar los casos de

**TABLA 1. TÍTULOS SEGÚN CANTIDAD DE PÚBLICO ESPECTADOR. SE ENTREVISTARON UN TOTAL DE 12 ALUMNOS PARTICIPANTES DEL CURSO Y SE CONSULTÓ POR LOS LARGOMETRAJES QUE HABÍAN VISTO HASTA ENTONCES Y CUÁLES CONSIDERABAN QUE CUMPLÍAN CON LOS CRITERIOS**

0	1	2	3	4	6	7 o más
Pompoko	Mis vecinos los Yamada	Recuerdos del ayer	Porco Rosso	Haru en el reino de los gatos	Ponyo en el acantilado	El castillo en el cielo
	Cuentos de Terramar	Puedo escuchar el mar	Kiki: entregas a domicilio	El secreto mundo de Arrietty		Mi vecino Totoro
	La colina de las amapolas			El cuento de la princesa Kaguya		La tumba de las luciérnagas
	El recuerdo de Marnie					La princesa Mononoke
						El viaje de Chihiro
						El castillo andante de Howl
						El viento se levanta

**GRÁFICO 1. EN LOS PRESENTES GRÁFICOS COMPARATIVOS SE MUESTRAN LAS PELÍCULAS MÁS VISTAS POR LOS ESTUDIANTES DEL CFG Y SU VALORACIÓN RESPECTO A LOS CRITERIOS**



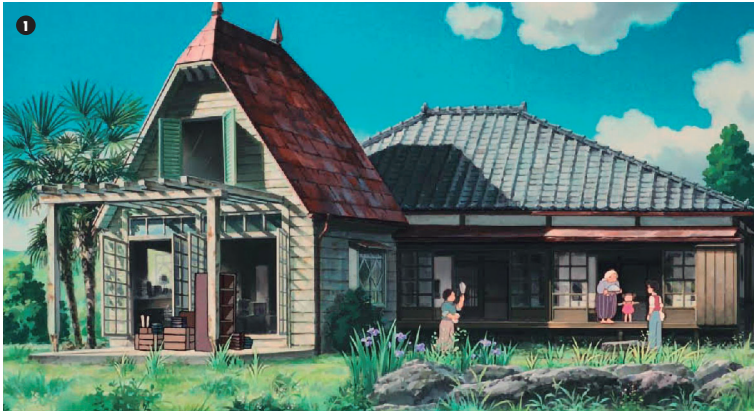
estudio se consideraron los siguientes criterios: a) encuadres que incluyeran arquitectura o paisajes construidos/urbanos, b) conexión de los espacios con las historias y c) relevancia de diversos aspectos/tipologías/arquitectónicos con el imaginario de las películas y la realidad nipona.

Considerando el limitado tiempo para realizar la investigación el año 2017, se plantea acotar los casos de estudio de tal manera que cumplieran con los criterios previamente mencionados. De

este modo, los largometrajes seleccionados para analizar son: *Mi vecino Totoro* (Takahata y cols., 1988), *El viaje de Chihiro* (Suzuki & Miyazaki, 2001) y *El cuento de la princesa Kaguya* (Nishimura y cols., 2013). Se comprueba esto haciendo una encuesta a los alumnos del curso de formación general «Translations and Betrayals, Manga and Anime: From the Graphic Novel to the Audio Visuals 2017». Para el desarrollo del presente artículo se expondrán solo los dos primeros casos.

La metodología consistió en una selección de fotogramas y estructuras de encuadres que presentan paisajes antropizados, es decir, donde se reconocen paisajes intervenidos por el ser humano y donde se pueden apreciar diferentes niveles de arquitectura o urbanismo. Se utilizó como instrumento de selección un reproductor de DVD digital, por lo que los fotogramas obtenidos están en formato HH:MM:SS.

1. Fotograma 00:17:35. Vista general de la residencia Kusanabe.



2. «Casa Cultural» en Japón hoy utilizada como hotel. Se puede notar la diferencia de materialidades, de forma de los techos y ventanas. También se puede ver cómo se unen sin ninguna intención de generar una transición entre la parte occidental y la parte japonesa. Autor: Yukio Yamazaki, año: 2006.



## APLICACIÓN METODOLÓGICA

### MI VECINO TOTORO

La historia comienza con la mudanza de la familia Kusakabe compuesta por el profesor Tatsuo Kusakabe y sus dos hijas, Satsuki y Mei, a una antigua vivienda rural para estar más cerca del hospital donde Yasuko, la madre de las niñas, estaba internada por un caso de tuberculosis. En esta nueva casa aparecen espíritus que las niñas pueden ver. Un día Mei ve algo parecido a un conejo blanco, pero resulta ser un espíritu. Mei lo sigue hasta un árbol sagrado con un gran hueco. Allí, Mei encuentra un ser similar al espíritu blanco, pero más grande y café al cual ella reconoce como «Totoro».

Se observaron un total de 167 fotomontajes en donde se aprecian elementos arquitectónicos. De estos fotogramas, 80 muestran la casa en la que habita la familia Kusakabe, 15 corresponden a casas rurales del pueblo y el resto de los fotogramas corresponden al hospital, a la escuela y a otros elementos propios del pueblo en que habitan los personajes principales. Es por esto que el análisis se enfoca en las viviendas mostradas en la película, es decir, en la residencia Kusakabe y las Minkas o «casas de la gente» que conforman el pueblo rural (Exploring Tokyo through Literature and Films).

«Totoro's time period is 1950s Japan, and the setting of forest and farmland is largely based on the director's neighborhood of Tokorozawa, a small city just outside of Tokyo. This is a world that is both place-and time-specific conjuring deep memories for its Japanese audience» (Napier, 2018, p. 102).

**Casas culturales.** La casa donde vive la familia Kusanabe es el escenario central de la película. En diferentes secuencias de fotogramas se puede ver cómo las protagonistas recorren cada una de las habitaciones, permitiendo comprender de qué manera se conectan cada uno de los espacios de la casa y cómo ordenan sus pertenencias de acuerdo con diferentes usos que le asignan a las habitaciones. Al observar estas secuencias de fotogramas se puede ver que la vivienda no corresponde a una casa tradicional japonesa. De hecho, en el fotograma 00:17:35 se puede dilucidar la yuxtaposición entre una parte occidental de la vivienda con una parte japonesa tradicional, sin que se mezclen ni se genere una transición paulatina entre cada una de las partes, sino, más bien, presentan una unión forzada como si hubieran elegido dos partes de casas completamente diferentes y las hayan construido juntas. Considerando estas impresiones conviene mencionar la arquitectura del siglo XX a la cual pertenecería esta casa, ya que es el período histórico donde la arquitectura occidental comienza a aparecer de manera más

predominante en Japón y cuando Japón comienza a estar influenciado, también, por las vanguardias arquitectónicas desarrolladas en Europa.

Durante principios del siglo XX en Japón se comienza a insertar un sistema internacional, donde los medios de comunicación influyen grandemente en la población, empieza a aparecer la ropa y el teatro occidental para la población japonesa. En este período, Japón envía a profesionales de diferentes disciplinas al extranjero para aprender los modelos occidentales e incorporarlos al conocimiento que poseían en ese entonces. De este modo, se hicieron innovaciones en el ámbito de la medicina, la ingeniería, la arquitectura, entre otros. Aquellos arquitectos que fueron a Europa conformaron el «modernismo institucionalizado», como lo denomina Jordan Sand en su libro *House and Home in Modern Japan: Architecture, Domestic Space, and Bourgeois Culture, 1880-1930* (Reynolds, 2001), refiriéndose a aquella arquitectura moderna que se comienza a utilizar para construir obras públicas o estatales y que se empieza a enseñar en las universidades imperialistas. Por otro lado, comienza a surgir, en el ámbito de la vivienda, el «modernismo doméstico» que la autora define como una manifestación en la arquitectura paralela al «modernismo institucionalizado» o «alto modernismo» que se emplea en Japón, pero que es aplicado a las viviendas privadas.

El «modernismo doméstico» es un movimiento que se genera de manera autóctona en Japón y que está enfocado principalmente a las casas privadas (Reynolds, 2001, p. 289). Cuando la arquitectura moderna llega a Japón se genera un grupo independiente llamado Bunriha que publica su manifiesto fundacional en 1920. Es un grupo de arquitectos japoneses que por primera vez forma un movimiento proclamando objetivos políticos y estéticos. Varios otros grupos se crearon posteriormente, incluso un grupo explícitamente influenciado por la Bauhaus conocido como la Asociación Internacional de Arquitectura (International Architecture Association Nihon inta-anashonary Kenchi-kukai) fundada en Kioto en 1927. Todos aquellos arquitectos modernistas pertenecientes tanto al Bunriha como a la Asociación Internacional se preocuparon del rol público del arquitecto, incluyendo el tema de la domesticidad.

Los «altos modernistas» podían proclamar sus ideales estéticos libres de restricciones económicas gracias a sus posiciones en la academia, además eran parte de la élite social. En cambio, los «modernistas domésticos» tenían una constante relación con el mercado inmobiliario y su desarrollo, ya que buscaban adaptar nuevos estilos de habitar al modo y al mercado japonés.

Además, en 1923 es el «gran terremoto de Kanto» que, en conjunto con los incendios, destruye la mayoría de la ciudad de madera de Tokio, generando así una gran demanda de viviendas y dando a los arquitectos de la época la oportunidad de generar nuevos diseños.

«The sense of nation was changing together with Japan's changing place in the international system, and the global simultaneity of modern media was reshaping the cultural situation daily. The earthquake of 1923 gave this broader cultural crisis an immediate local correlative, a point of departure from which artists and architects imagine that they could reinvent the city. And for the first time there was a broad enough base of consumers, not wealthy but freed

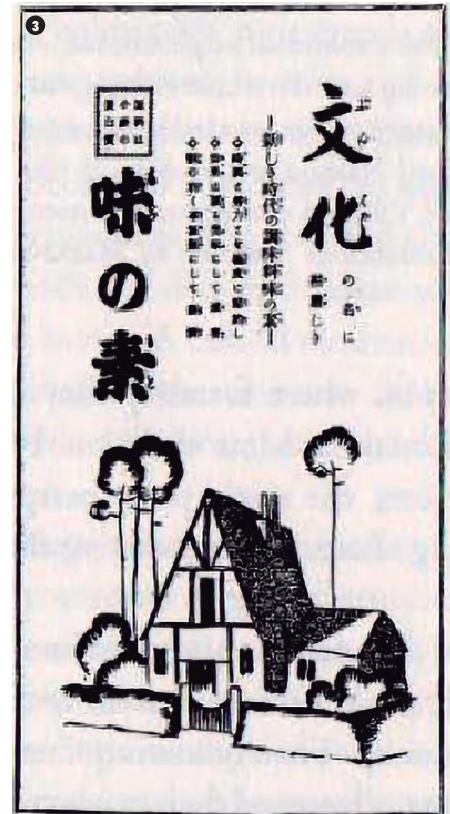
from the constraints of family, property, and community, to provide a market for new designs» (Reynolds; 2011, p. 290).

A pesar de ser uno de los primeros movimientos propios que se desarrollan en Japón gracias a la influencia del Modernismo europeo, también se le ha cuestionado la legitimidad como estilo arquitectónico, ya que el movimiento de la élite o de los «altos modernistas» culminó en la arquitectura Modernista del estilo internacional, por lo que más que un movimiento arquitectónico particular se considera un período de exploración de los arquitectos japoneses. Es por esta razón que la particularidad y el radicalismo de este movimiento se han perdido y sus autores han sido omitidos o poco reconocidos en la historia canónica de la arquitectura. No obstante, cabe destacar que en términos sociales la declaración arquitectónica más radical del «modernismo doméstico» fue la «casa cultural» o «culture house». Las «casas culturales» eran viviendas que sobresalían en el paisaje y eran agradables de admirar desde la perspectiva de los habitantes porque eran novedosas y cada una diferente, eran reconocibles desde el exterior a diferencia de las casas tradicionales japonesas que en pos de mantener su flexibilidad espacial no se diferenciaban unas de otras.

«Their alternative modernism reinvented the dwelling as a visual object and a personal aesthetic expression and encouraged consumers to make acquisition of a house a creative act of their own» (Sand, 2005, p. 289).

Paulatinamente, la casa se transforma en un objeto visual y especular que sobresale del contexto. Este fenómeno ocurre de cuatro maneras según Sand. Primero, las «casas culturales» eran para mirarlas, no se permitía el ingreso a las viviendas si es que no se tenía invitación de los dueños para acceder, restringiendo la experiencia a simplemente contemplarlas desde el exterior o a través de las puertas y ventanas. Segundo, los

3. Anuncio en Japón sobre una casa moderna. (Cambridge, MA: Harvard UP, 2003).



estilos gráficos utilizados en los libros de arquitectura hicieron de las «casas culturales» objetos especulares. Los libros de patrones de arquitectura y las guías de cultura de vida (libros específicamente creados por el Estado para que los habitantes conocieran las novedades modernas) mostraban ilustraciones con nuevos avances técnicos e innovaciones de presentación visual, convirtiendo las casas conscientemente en objetos estéticos. Tercero, las imágenes de las casas se convirtieron en símbolos usados para evocar tanto progreso como comodidad doméstica en las publicaciones de revistas y en diferentes medios masivos. Estas propagandas fueron las primeras en Japón en explotar el hogar como un elemento significativo en la satisfacción del consumidor. Se genera una



4. Plano de Tokio 1844-1848. Autor: University of Texas Libraries. Intervenido para la investigación. Área demarcada corresponde a la ciudad baja.

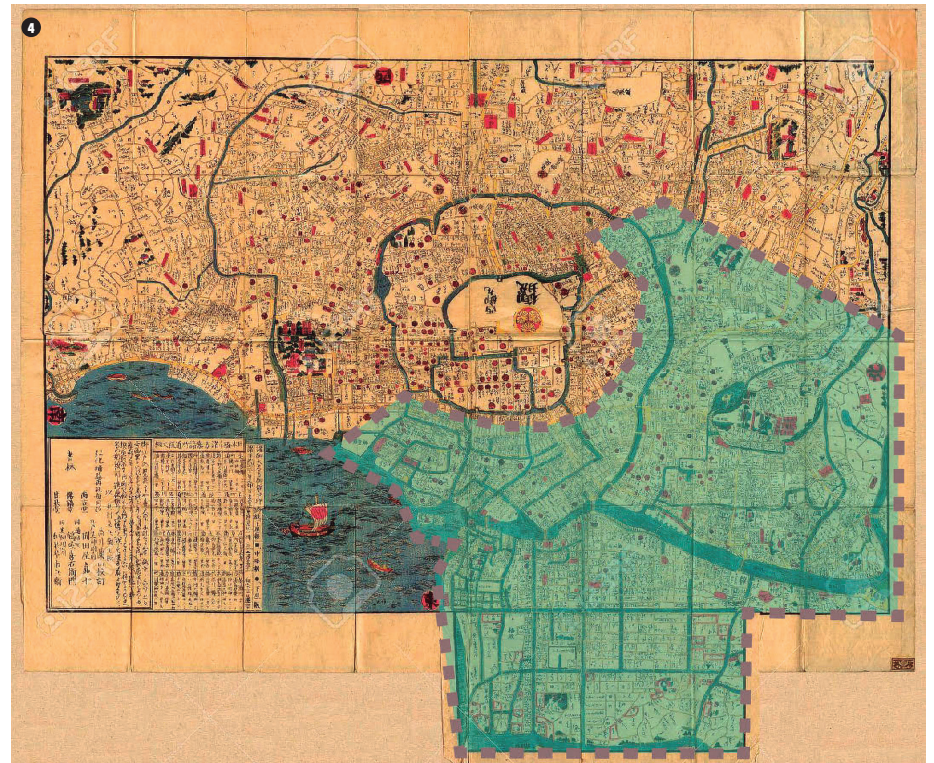
idea social del habitar. Finalmente, las «casas culturales» estaban construidas en espacios suburbanos de la ciudad, por lo que tenían mayor disponibilidad de vistas desde las calles cercanas y se hacían visibles en su emplazamiento. Las casas culturales eran adiciones conspicuas al paisaje.

**Conclusiones.** La película de *Mi vecino Totoro* muestra la residencia Kusanabe que permite entender de manera global cómo las ideas a través de la vivienda han estado relacionadas influenciándose desde Oriente a Occidente y viceversa, generándose así nuevas expresiones arquitectónicas y redescubriendo planteamientos en torno a la vivienda desde cada cultura para re-adaptarlos a los diferentes tiempos.

En *Mi vecino Totoro* se presenta una problemática arquitectónica que es similar a la que poseen las viviendas en Japón. Las «casas culturales» tienen una estética desenraizada, que es adaptable y adoptable, pero en ese proceso se vuelve ajena y desconocida al ser censurada de la historia canónica de la arquitectura japonesa, y resulta exótica incluso fantástica para los japoneses. Es un claro caso de los intercambios culturales constantes entre Oriente y Occidente que se pueden observar en la arquitectura. En este caso, se genera una tipología que resulta exótica para Oriente, pero no para Occidente y se devuelve de una manera reinventada un concepto de vivienda que Occidente aportó a la arquitectura japonesa, pero que se muestra en las películas como fantasía; en el caso de *Mi vecino Totoro* se evidencia también esta relación ficticia a través de los escenarios donde acontecen este tipo de acciones, sugiriendo así la pertenencia de esta arquitectura a un contexto imaginario.

### EL VIAJE DE CHIHIRO

Chihiro y su familia se mudan a otra ciudad. En el camino el padre toma un atajo, adentrándose a un bosque, perdiéndose y finalmente llegando frente a un misterioso edificio que limitaba el paso. Deciden bajarse del auto y explorarlo.



Al otro lado del edificio encuentran una aldea que parecía inhabitada. En la aldea los padres se separan de Chihiro en un restaurant, mientras Chihiro continúa explorando. Al atardecer, Chihiro se encuentra con Haku, un chico que le advierte que debe marcharse antes de que anochezca. La protagonista asustada va en busca de sus padres. Al llegar al restaurante se da cuenta que sus padres se habían transformado en cerdos gigantes y que ya no podía volver por donde habían llegado. Chihiro pide trabajo en la casa de baño, mientras busca una manera de ayudar a sus padres a recuperar su forma humana. Es en esta aldea donde Chihiro se ve rodeada de espíritus, criaturas sobrenaturales, dioses, brujas y bestias.

En la película *El viaje de Chihiro* se estudiaron un total de 360 fotogramas. En estos fotogramas

se pueden notar diferentes edificaciones y elementos en la arquitectura, como la estación de tren por la cual llegan al mundo de los espíritus, la aldea que tiene un uso más comercial, el puente y la casa de baño donde Chihiro comienza a trabajar; estos elementos pueden ser sintetizados en una perspectiva urbanística y en la casa de baños.

**Perspectiva urbanística.** En una parte de la película, el personaje de Haku menciona que él era el espíritu de un río en el que había caído por accidente Chihiro cuando era pequeña, pero que actualmente estaba seco y se habían construido edificios residenciales en el sector. Esta información da cuenta de dos aspectos importantes de la ciudad del personaje principal: primero, era un lugar donde la presencia del río era importante y segundo, también era una zona

5. Nihonbashi, Clearing After Snow, N° 1 in One Hundred Famous Views of Edo. Fuente: <https://www.brooklynmuseum.org/>



con alta demanda de viviendas. Si bien esto no se puede relacionar con una ciudad específica de Japón, aporta información de la manera en la que las ciudades se fueron modificando con el crecimiento urbano. Si esto lo relacionamos con la historia de Tokio y como se fue modificando su relación con los ríos durante los siglos XIX y XX, se puede entender la importancia del agua y los ríos en la película de *El viaje de Chihiro*.

Para comenzar, es necesario saber que Tokio, o Edo en sus orígenes, es una ciudad que se localiza en una zona cercana a la costa con gran presencia de montañas, valles y ríos. En la antigüedad, la ciudad de Edo era una ciudad castillo y tenía como centro el Castillo Chiyoda. Dentro de los muros se encontraba la clase dominante y fuera de los muros se ordenaban las zonas residenciales de acuerdo a las otras tres clases sociales que no formaban parte de la clase dominante, es decir, guerreros, plebeyos y agricultores.

«A residential environment and architectural forms suited to each class emerged: living spaces for the warrior class were created in the high city, with its varied land formations, whereas the commoners made their homes on reclaimed from the river delta and threaded with Canals in the low city» (Jinnai, 1995, p. 4).

Con esto se entiende que la ciudad estaba dividida en dos partes: la «ciudad alta» y la «ciudad baja». En 1967 ocurre el Gran Incendio de Meireki, destruyendo un alto porcentaje del sector sur urbano, lo que generó que la ciudad comenzara a expandirse hacia la periferia por fuera del sector planificado, mezclándose con el entorno natural. Con esto, la ciudad alta se constituyó como una ciudad jardín y la ciudad baja se constituyó como una ciudad en constante relación con el agua y el océano.

La ciudad baja de Tokio era similar a Venecia, con una extensa red de canales fluviales que la recorrían y la conectaban. Los negocios y servicios crecían alrededor de las intersecciones de los cuerpos de agua y se desarrolló la vida económica, social y cultural en torno a los ríos.

Con los ríos y canales como principales vías de transporte, el comercio comenzó a aflorar en las orillas de los torrentes, lo que generaba que las fachadas principales fueran hacia los afluentes y potenciando un diseño que permitiera atraer a los clientes y su llegada desde los ríos y desde las calles. De este modo, se empezó a conformar en la ciudad una imagen uniforme con un sentido estético particular propio de las zonas comerciales.

La relación del comercio y los ríos de la ciudad fue retratada por Hiroshige, pintor famoso de Ukiyo-e, quien representa varias vistas de la ciudad de Edo antes de la era Meiji. En su pintura *Nihonbashi yukibure* se puede observar cómo los edificios conforman una vista panorámica uniforme de la ciudad. En esta pintura se observa la estrecha relación entre el comercio y el transporte acuático.

Esta misma imagen puede encontrarse en la película de *El viaje de Chihiro*. La aldea a la que Chihiro llega en el mundo de los espíritus está rodeada de un río durante la noche, haciendo que el único modo de llegar a la otra orilla (y aparentemente al mundo de los humanos) sea a través de un barco. También se destaca el cambio evidente de la aldea de los espíritus en la secuencia de fotogramas al oscurecer. Las luces de los locales se prenden, las calles se llenan y la secuencia finalmente termina con una vista completamente nueva desde la otra orilla. Los edificios ya no estaban en ruinas si no que eran una ciudad con vida nocturna.

A principios de la era Meiji<sup>[1]</sup> comenzó un período de modernización en Japón conocido como «La era de Civilización e Iluminación» (Jinnai, 1995) en el cual se introdujeron elementos de Occidente a Japón y fue la segunda etapa en la conformación de la capital de Tokio como la conocemos hoy en día.

«Although the district divisions and lot configurations –the basic framework of the city– remained virtually unchanged, the city was able to ease its way into the new age by altering the pattern of land use and replacing existing structures with more suitable Western-style buildings» (Jinnai, 1995, p. 4).

Una de las formas en la que la ciudad cambió fue en su relación con los ríos. Varios ríos fueron secados para poder construir nuevas áreas residenciales, industriales o comerciales. Se crearon nuevas vías para la integración del automóvil en la forma de transportarse, por lo que la ciudad dejó de ser una ciudad de agua y pasó a ser una ciudad de tierra. En conjunto con esto, el tren llegó a la ciudad instalando vías ferroviarias en las cuencas de los canales.

[1] La era Meiji duró desde 1868 a 1912 según Nussbaum, Louis-Frédéric (2005). «Meiji» in Japan encyclopedia (p. 624).



6. Vista del río Kana en la ciudad de Tokio, próximo a la estación Ochanomizu. Se puede observar cómo los rieles de los trenes ocupan el vacío generado por la cuenca del río a diferentes niveles (subterráneo, a nivel de calle y sobrenivel). Fuente: elaboración propia, 2015.



7. Fotograma 01:40:15. El tren que toma Chihiro se transporta en el agua generando un contraste entre naturaleza y el transporte.



«Tokyo transformation into a city on land took place with the development of the railroad. Even this began initially in association with water. Edo's internal transportation network, as we have seen, was organized around the canals; land and water came together on the banks. As good concentrated there, warehouses appeared and wholesalers gathered. Both people and goods oriented their movements toward the waterfront. It is understandable, therefore, that in the early days of the railroad, every important station –Shinbashi, Ryogoku, Iidamachi, and the like– was built along the water» (Jinnai, 1995, p. 115).

Esta transformación de la ciudad implicó la pérdida de muchos lugares shintoístas sagrados existentes en la naturaleza, tanto dentro como fuera del área urbana, como por ejemplo próximos a cauces de agua, en algunos parques e incluso caminos. Esto, refiere a los personajes de la película, porque existían ciertos espíritus que parecía que no tenían lugares donde residir o se habían visto afectados por las acciones del ser humano como el espíritu del río contaminado o Haku que era el espíritu de un río seco.

**Conclusiones.** La presencia de los ríos, sus crecidas y sus recorridos en el territorio es uno

de los factores que determinó la manera de construir parte de la ciudad de Tokio, generando vistas hacia los diferentes cauces. En Chile no existen ríos fluviales que marquen de manera tan pragmática la vida de las ciudades, incluso muchas veces en la composición de las ciudades se le da la espalda al río, como es el caso del río Mapocho en Santiago. Si bien muchas veces los ríos funcionan como límites geográficos importantes, no existen experiencias como las de la ciudad de Tokio en el que los ríos y canales se entrelazan con el entramado de la ciudad modificando la manera de construir y transportarse.

A lo largo de la historia, las grandes metrópolis como Tokio cambian a una gran velocidad, sin embargo, la composición histórica determinada por la geografía y topografía del contexto natural es observable incluso bajo todas las capas de historias y modificaciones urbanas que se han realizado. El transporte pensado próximo a los ríos funciona como esqueleto de la ciudad incluso hasta el día de hoy.

Nuevamente, en este segundo caso de estudio se prueba la hipótesis que lo «fantástico» y lo «real» mostrado en los largometrajes conforman una parte de la realidad japonesa que vista desde Occidente parece fantástica. En la película de *El viaje de Chihiro* se genera un

traspaso entre el «mundo real» a un «mundo espiritual» donde existen diferentes reglas de convivencia y nuevas maneras de habitar. Sin embargo, luego del análisis se puede ver que incluso estas nuevas formas de habitar de los espíritus tienen una base cultural que se refleja en el modo que la arquitectura de la película es mostrada y caracterizada.

## REFLEXIONES FINALES

Dentro de la investigación se analizaron los diversos escenarios de los largometrajes del Estudio Ghibli a través de la metodología de corte. Esta metodología fue posible extrapolarla a las tres películas seleccionadas, obteniéndose una variedad de fotogramas que permitieron determinar la relación existente entre la arquitectura mostrada en las películas y la arquitectura japonesa, ejemplificando con obras reales de la arquitectura japonesa.

A través de este proceso y en conjunto con una investigación detallada se caracterizaron y describieron diferentes aspectos de la cultura japonesa. La historia, la manera de habitar y la arquitectura se relacionan estrechamente con la cultura desde el inicio de los tiempos y, a pesar de que han ido transformándose, se manifiestan y se mantienen aún vigentes en la cultura actual.



Esta situación se pudo ver en los dos ejemplos.

En el caso de estudio de *Mi vecino Totoro* se explicó cómo se relaciona con el tema de las viviendas tradicionales el proceso de incorporación de las vanguardias arquitectónicas y la manera en la que se comienza a reflexionar en torno a la manera de habitar japonesa. De este modo, se puede dilucidar cómo la vivienda es un tema de reflexión global en el ámbito de la arquitectura, que puede manifestarse de diferentes maneras, pero que siempre se replantea intentando de adaptarse a los nuevos tiempos y a las nuevas necesidades de las personas.

Asimismo, en este caso de estudio se ve una constante influencia entre Oriente y Occidente, mostrando cómo las diferentes expresiones culturales y corrientes de pensamiento en la arquitectura se encuentran, se reinventan y se redescubren, mostrando la globalidad de la disciplina.

En el caso de *El viaje de Chihiro* se puede conocer la historia de las grandes metrópolis como Tokio, estudiando elementos como el transporte, que forman el esqueleto de la ciudad y se mantienen en esencia presentes a pesar de los cambios urbanos que se generan a una gran velocidad. La composición histórica determinada

por la geografía y topografía del contexto natural es observable incluso bajo todas las capas de historias y modificaciones urbanas que se han realizado. El transporte japonés pensado próximo a los ríos le da forma a la ciudad incluso hasta el día de hoy. Otro aporte que se puede obtener del estudio de *El viaje de Chihiro* es la diversa manifestación de una acción del habitar, como lo es el acto de bañarse, que constituye una parte importante de la cultura japonesa y que tiene variedad de tipologías en la arquitectura. Formándose así una importante reflexión sobre los conceptos que se encuentran detrás de la arquitectura japonesa.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aumont, J. Bergala, A.; Marie, M. y Vernet, M. (1993). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Buenos Aires, Paidós.
- Hara, T. (productor). Takahata, I.(director). (1988). *La tumba de las luciérnagas*. [Largometraje de anime]. Japón. Studio Ghibli
- Jinnai, H. (1995). *Tokyo, a Spatial Anthropology*. California: University of California Press.
- Mellen, Joan (1976). *The Wave at Genji's Door: Japan through its Cinema*. En Mike Walker, *Representations of Architecture in Japanese Animé and Manga*. Recuperado el 24 de mayo del 2017: [http://www.academia.edu/5835866/Representations\\_of\\_Architecture\\_in\\_Japanese\\_Anim%C3%A9\\_and\\_Manga](http://www.academia.edu/5835866/Representations_of_Architecture_in_Japanese_Anim%C3%A9_and_Manga)
- Navarro Mayorga, S. (2011). *Acerca del Cine como medio expresivo*. Valparaíso: Universidad de Valparaíso.
- Nishimura Y., Suzuki, T., Ujje, S. (productores). Takahata, I.(director). (2013). *El cuento de la princesa Kaguya* (Blu-Ray, 2015). [Largometraje de anime].Japón. Studio Ghibli
- Napier, S. (2018). *Miyazakiworld: A life in art*. New Haven: Yale University Press.
- Nelson, L. (2015). *Exploring Tokyo through Literature and Films*. Tokyo: University of Tokyo
- Reynolds, J. (2001) *Maekawa Kunio and the Emergence of Japanese Modernist Architecture*. En J. Sand *House and Home in Modern Japan: Architecture, Domestic Space, and Bourgeois Culture, 1880-1930*. Cambridge, Mass.: Harvard University Asia Center
- Sadler, A. L. (2011). *Japanese Architecture: A Short History*. Japón: Tuttle Shokai Inc.
- Suzuki, T. (productor) y Miyazaki, H.(director).(2013). *El viento se levanta*. [Largometraje de anime]. Japón: Studio Ghibli.
- Suzuki, T. (productor) y Miyazaki, H.(director).(2001). *El viaje de Chihiro*. (DVD, 2003) [Largometraje de anime].Japón: Studio Ghibli
- Takahata, I.,Suzuki,T.,Hara, T. (productores) y Miyazaki, H.(director).(1988). *Mi vecino Totoro*. (DVD, 2013). [Largometraje de anime]. Japón: Studio Ghibli