

## Titolo: ***InterArtes***

ISSN 2785-3136

Periodicità: annuale

Anno di creazione: 2021

Editore: Dipartimento di Studi Umanistici – Università IULM - via Carlo Bo 1 - 20143 Milano

**Direzione:** Laura Brignoli - Silvia T. Zangrandi

### **Comitato di direzione**

Gianni Canova, Mauro Ceruti, Paolo Proietti,  
Giovanna Rocca, Vincenzo Trione

### **Comitato editoriale**

Maria Cristina Assumma; Matteo Bittanti;  
Mara Logaldo; Stefano Lombardi Vallauri;  
Marta Muscariello

### **Comitato scientifico**

Daniele Agiman (Conservatorio Giuseppe Verdi Milano); Maurizio Ascari (Università di Bologna); Sergio Raúl Arroyo García (Già Direttore Generale del Instituto Nacional de Antropología e Historia); Claude Cazalé Bérard (Université Paris X); Gabor Dobo (Università di Budapest); Felice Gambin (Università di Verona); Maria Teresa Giaveri (Accademia delle Scienze di Torino); Maria Chiara Gnocchi (Università di Bologna); Augusto Guarino (Università L'Orientale di Napoli); Rizwan Kahn (AMU University, Aligarh); Anna Lazzarini (Università di Bergamo); Massimo Lucarelli (Université de Caen); Elisa María Martínez Garrido (Universidad Complutense de Madrid); Luiz Martínez-Falero (Universidad Complutense de Madrid); Donata Meneghelli (Università di Bologna); Giampiero Moretti (Università Orientale di Napoli); Raquel Navarro Castillo (Escuela Nacional de Antropología y Historia, Mexico); Francesco Pigozzo (Università e-campus); Richard Saint-Gelais (Université Laval, Canada); Massimo Scotti (Università di Verona); Chiara Simonigh (Università di Torino); Evangelia Stead (Université Versailles Saint Quentin); Andrea Valle (Università di Torino); Cristina Vignali (Université de Savoie-Mont Blanc); Frank Wagner (Université de Rennes 2); Anna Wegener (Università di Firenze); Haun Saussy (University of Chicago); Susanna Zinato (Università di Verona).

### **Segreteria di redazione**

Caterina Bocchi

INTERARTES n.3

**AI: ArtIntelligence**

dicembre 2023

Francesco Pigozzo – AI: ArtIntelligence. Créativité artistique et automatisation. Introduction.

ARTICOLI

Daniel Raffini – La ridefinizione dell'autorialità nell'AI novel.

Arnaud Mery - Le regard de l'artiste à l'épreuve des modèles texte-image.

Caterina Bocchi – Insegnare con ChatGPT. Esempi di utilizzo di ChatGPT in laboratori linguistici universitari.

Jacques Demange – IA et cinéma: altérités ludiques et nouveaux enjeux de médialité.

Emmanuelle Stock – Beauté métallique dans la science-fiction: érotisation des corps artificiels féminins dans *L'Eve future* (1886) de Villiers de L'Isle-Adam et dans *No Woman born* (1944) de Catherine Lucille Moore.

SEZIONE SPECIALE

“Lingue e linguaggi per la pace”

Elena Liverani – Introduzione.

Stefano Maria Casella – «Yet here is peace for ever new!»: Henry Beston's “philosophy” of peace.

Eloy Martos Núñez, Aitana Martos García – Imaginarios del agua, crisis ambientales y cultura de la paz.

Eduardo Encabo-Fernández – La comunicación literaria como camino para la cultura de la paz. Una aproximación desde la Didáctica de la lengua y la literatura.

Beatriz Durán González, Estíbaliz Barriga Galeano, Alejandro Del Pino Tortonda – La Paz en formas alternativas de Literatura: los paracosmos de Studio Ghibli y sus aplicaciones didácticas.

VARIA

Michela Spacagno – Parler d'une même voix? Étude sur le discours collectif dans les mystères médiévaux.

RECENSIONI

Florjer Gjepali – Coscienza, coscienza artificiale e inconscio artificiale (Emanuela PIGA BRUNI, *La macchina fragile. L'inconscio artificiale fra letteratura, cinema e televisione*, Carocci, 2023

## **La Paz en formas alternativas de Literatura: los paracosmos de Studio Ghibli y sus aplicaciones didácticas**

Beatriz DURÁN GONZÁLEZ  
Universidad de Extremadura

Estíbaliz BARRIGA GALEANO  
Universidad de Extremadura

Alejandro DEL PINO TORTONDA  
Universidad Camilo José Cela

### **Abstract:**

The current armed conflicts must be approached from a culture of peace spread from all educational stages, government institutions and civil society. Currently, audiovisual productions are a key and transversal element from which to propose a competency education with which to train future active, reflective and critical citizens. Thus, taking advantage of the center of interest that animation and the paracosms of fiction suppose for children of the first educational stages, Alternative forms of literature are postulated as powerful didactic instruments with which to work not only curricular aspects of language and literature, but also international emergencies such as armed conflicts.

From this perspective, the Japanese filmmakers Hayao Miyazaki and Isao Takahata propose in the films entitled *Howl's Moving Castle* and *Grave of the Fireflies*, by Studio Ghibli, an opportunity to raise, from the didactics, a reflection, debate and analysis about the importance of culture of peace in the present and future of diverse societies and cultures.

### **Keywords:**

Multimodal reading, Culture of peace, Anime, Studio Ghibli, Didactics.

### *1. Introducción*

Los conflictos bélicos que transcurren en todo el planeta no dejan indiferentes a nadie, incluso los niños y niñas son conocedores de esta realidad. Para poder impedir que la situación en el futuro empeore, hay que apostar por transformar esa cultura de violencia en cultura de paz.

En la actualidad, se ha hecho uso de las artes (cine, literatura, música, etc.) para tratar el anti-belicismo dentro del aula, pero no siempre se escogen bien las obras. El docente debe ser

consciente de lo que quiere enseñar y sus receptores, pues no cualquier narración es válida. En el presente estudio se ha escogido concretamente la compañía cinematográfica de Studio Ghibli porque, a diferencia de otras compañías, no se muestra una imagen heroica de la guerra, sino que la representa como una gran tragedia que ahoga en la miseria a todo aquel que participe en ella. Además, retrata diversos puntos de vista del conflicto para ayudar al espectador a reflexionar sobre lo que está observando.

Por último, resaltar que Ghibli posee otra cualidad y es la transversalidad de sus obras, puesto que la mayoría, por no decir todas, de sus producciones poseen una gran influencia de libros escritos previamente, incentivando así el gusto por el arte literario y el pensamiento crítico. Esta transversalidad puede ser beneficiosa en el aula, ya que como señalan autores como Fuster (2019), el arte de contar historias es un recurso didáctico útil en la enseñanza de las ciencias sociales, pues a pesar de la subjetividad que rebosa, revela aspectos omitidos en otro tipo de fuentes más objetivas. Además, otro aspecto positivo de este recurso es la capacidad que tiene de introducir cuestiones políticas, sociales, económicas y culturales, haciendo posible que los alumnos conozcan la relevancia de los hechos de manera mucho más entretenida y emocional. Por tanto, se parte de la cinematografía de animación, obras del ya citado prestigioso estudio japonés, como formas alternativas de literatura, esto es, historias que emplean otros medios distintos al de la novela, la poesía y el teatro para llegar al público.

## *2. Cultura de la Paz y ODS*

El 21 de septiembre de 1981 fue marcado por la Asamblea General de Naciones Unidas como el “Día Internacional de la Paz” con la intención de impulsar los ideales de la paz entre todas las naciones y pueblos, así como sus miembros (Bonaro, 2009: 21).

Siguiendo esta idea, si se piensa en el concepto de Paz, probablemente la primera imagen que aparezca en la mente del pensador sea la de la ausencia de guerra; pero no se trata únicamente de esto, sino que se debe ver más allá, pues este término implica mucho más, acoge toda una cultura que la envuelve, que podremos denominar cultura de la paz. Es cierto que últimamente se escucha esta denominación con asiduidad pero no siempre está realmente claro el significado global de la misma.

Según la definición de las propias Naciones Unidas en su Resolución A/52/13 de 1998, la cultura de paz consiste en una serie de «valores, actitudes y comportamientos que rechazan la violencia y previenen los conflictos tratando de atacar sus causas para solucionar los problemas mediante el diálogo y la negociación entre las personas, los grupos y las naciones». Por su parte, la Declaración y el Programa de Acción sobre una Cultura de Paz en su Resolución A/53/243 de 1999 y que aún permanecen vigentes, identifican ocho ámbitos de acción para dicha Cultura de la Paz (Cornelio, 2020: 20-21):

1. Promover una cultura de Paz por medio de la Educación
2. Promover el desarrollo económico y social sostenible
3. Promover el respeto de todos los derechos humanos
4. Garantizar la igualdad entre hombres y mujeres
5. Promover la participación democrática
6. Promover la comprensión, la tolerancia y la solidaridad
7. Apoyar la comunicación participativa y la libre circulación de información y conocimientos
8. Promover la paz y la seguridad internacionales.

Evidentemente, este texto se encuentra ligado con el primero de los puntos, promover una cultura de la Paz por medio de la Educación, sin descartar ninguno de los otros puntos que aúnan la definición, pues en todo momento hablamos de globalización e inclusión de contenidos.

Por su lado, la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible de la ONU que se ha extendido y cobrado importancia (quizás no toda la que aún debería) a nivel mundial, plantea 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible con 169 metas de carácter integrado e indivisible que abarcan las esferas económica, social y ambiental. En este caso, se enmarca este análisis en el objetivo 16, Paz, justicia e instituciones sólidas.

Estos objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) fueron asumidos por las Naciones Unidas en 2015 como una llamada mundial para acabar con la pobreza, proteger el planeta y lograr que en el año propuesto todos los ciudadanos puedan vivir en paz.

Los 17 ODS están integrados: reconocen que la acción en un área afectará los resultados en otras áreas y que el desarrollo debe equilibrar la sostenibilidad social, económica y

ambiental. Los países se han comprometido a priorizar el progreso de los más rezagados (Solís, Pluas y Pihuav, 2022: 454). La creatividad, el conocimiento, la tecnología y los recursos financieros de toda la sociedad son necesarios para alcanzar los ODS en todos los contextos.

Bajo esta premisa, los Objetivos de Desarrollo Sostenible pueden ser considerados en su totalidad como elementos fundamentales e imprescindibles para la Paz y por lo tanto para fomentar la Cultura de la Paz.

### *3. Transversalidad de la literatura*

Siguiendo la idea de globalización de contenidos para el fomento de la Cultura de la paz, resulta indispensable hacer referencia a las formas alternativas de literatura (cortometrajes, animaciones, videojuegos...) y a la transversalidad que ésta posee para lograr el cumplimiento de los objetivos anteriores. Se trata de redefinir la lectura, la escritura y la oralidad como ejes transversales de las diferentes áreas de conocimiento de modo que contribuyan significativamente a mejorar las prácticas pedagógicas de lo que podríamos llamar “usuarios” (por no hacer una referencia concreta a educación, pues este estudio no se centra exclusivamente en entornos educativos formales, sino que está abierto a la sociedad en general.

Dentro de la transversalidad de la literatura, hay que tener presente que acoge géneros literarios como el teatro, la poesía, la canción e incluso llegamos a medios audiovisuales como el cine de animación, considerado forma alternativa de literatura, medio en el que se ha basado el análisis del presente estudio.

Teniendo en cuenta esto, será posible analizar las obras de acuerdo con los objetivos de conocimiento de diferentes áreas educativas y sociales para cualificar después las prácticas pedagógicas y transformar los currículos de modo que posibiliten la innovación y la investigación.

La literatura, así como sus formas alternativas, ofrece según Colomer (2009: 71) unas cualidades formativas, cognitivas, afectivas, lingüísticas y estéticas que permiten afirmar que la educación literaria cumple un claro objetivo: es capaz de colaborar, en la propia formación de la persona, no sólo a nivel cognitivo, sino en el desarrollo de sus habilidades sociales.

A pesar de esto, está aún expandida la creencia de que el propósito de la literatura y de sus formas alternativas es transmitir ciertos conocimientos específicos, como son, por ejemplo, las obras de autores más o menos conocidos y que según los planes de estudios todos los estudiantes tenían que haber aprendido previo a la finalización de la educación obligatoria.

Por suerte, las nuevas generaciones están haciendo evolucionar poco a poco estos ideales y reconociendo el interés cultural y las ventajas en la capacidad de interpretación de las personas, de eventos ocurridos o del propio desarrollo de actividades cotidianas.

El hombre adquiere la capacidad de leer, mientras que por lo que se refiere a oír y escuchar, se trata de capacidades totalmente innatas. Es por ello que se considera que los progenitores y su entorno son la primera educación de los niños, a través, principalmente, de canciones, leyendas populares, cuentos y otro tipo de historias que se transmiten de generación en generación de forma oral. Esto es, la primera toma de contacto con la lectura que propicia la continuación con esta actividad ya el placer que se produce al leer es una acción contagiosa acompañada de ritmos, de entonaciones, de prosodia. La actividad de leer y en global la educación literaria al completo, no pretenden más que apoyar la formación de personas en todas las áreas, incluidas, en el caso que nos aplica, la Cultura de la Paz. Sin embargo, en los currículum de la educación formal no se defiende este fin y no se aprovecha la transversalidad que es proporcionada por la literatura y sus formas alternativas. Se debe propugnar, por tanto, lo que Morin (1966: 35) coincide en llamar «imaginario colectivo» un término que permite agrupar la cantidad de imágenes simbólicas del folclore y la evolución de la literatura, el mismo autor lo define como «conjunto de mitos, formas, símbolos, tipos, motivos o figuras que existen en una sociedad en un momento dado». Utilizando para ello cualquiera de las formas en las que puede presentarle la literatura. Debemos tener en cuenta, que en las sociedad actual, la transmisión de la literatura tradicional se realiza cada vez más de manera audiovisual a través de vídeos de *youtube* o plataformas similares que sustituyen a los padres contando historias o cantando. Podemos decir que se trata de una modernización en la transmisión de la literatura tradicional que va a permitir desde la primera infancia explorar la construcción del discurso, pues este contacto temprano con la literatura y con sus formas alternativas supone comenzar a trabajar un potente instrumento para construir el pensamiento propio.

Se trata por lo tanto, de elementos que el ser humano utiliza para entender el mundo y las relaciones sociales que en éste se producen, desarrollando sus ideas y adoptando ideas diferentes sobre la propia realidad en la que viven.

#### *4. Formas alternativas de la Literatura*

Más allá de las formas literarias por todos conocidas (como novelas, leyendas, mitos, teatros, poemas o cómics) existen obras en las que la creación literaria es parte indispensable de su construcción. Es el caso de la cinematografía (un claro ejemplo sería la Trilogía de El Señor de los Anillos de Peter Jackson, que además es una adaptación de una obra literaria). Lo mismo ocurre con los videojuegos (en este caso tendríamos como ejemplo *Breath of The Wild* de la saga *Legends of Zelda*).

En ambos casos la literatura está presente en aspectos tan importantes como son: la creación de un contexto o paracosmos de ficción en el que se desarrolla la historia, la elaboración de un guion adaptado a su medio de difusión y el diseño y caracterización de personajes.

Los manuscritos, trabajos fin de estudios, notas y correos electrónicos (enviados o recibidos), pruebas corregidas, ediciones originales de un autor forman su patrimonio literario o de la obra en cuestión. Esta variedad da la posibilidad a los investigadores y a los receptores de información, de explorar los diferentes textos mejorando la comprensión de la obra. En el análisis que se realiza en este mismo trabajo, podremos comprobar como una misma obra puede estar escrita y filmada compartiendo la misma historia.

La literatura es un elemento integral de la identidad de la comunidad, especialmente los espacios literarios. Un lugar literario es la casa-museo de un autor, un lugar ficticio, nombrado o inventado por un autor, situado en un país real (por ejemplo: el reino de Gargantua alrededor de Chinon, Combray en Illiers), donde se ubica una importante vida secular entre los obras de un autor (ej: Saché para Balzac), lugares donde se conservan manuscritos literarios y libros propiedad del autor, o museos literarios que evocan la memoria y la obra del escritor (ej: Colette en Saint-Sauveur- museo en-Puisaye). Así, cuentan los lugares donde nació, vivió, escribió y murió un escritor, las casas museo, los lugares descritos por los autores de guías turísticas, los

lugares donde fueron enterrados, las casas donde vivieron y escribieron escritores contemporáneos; los espacios que han hecho posible la interacción entre las artes plásticas y la literatura; los lugares monumentales ligados con personajes y hechos históricos; los lugares inmortalizados por un texto de algún escritor; los monumentos a héroes, mitos o hechos históricos relevantes; los monumentos dedicados a escritores; lugares de la acción de novelas la trama de las que pasa de manera central o tangencial a pueblos y ciudades del territorio; los lugares ligados a movimientos estéticos y culturales de diferentes épocas; los lugares “inventados”; los espacios naturales evocados por autores diversos, etc.

Estos lugares literarios son compartidos en todas las modalidades de exposición de la obra. Habitualmente el desarrollo de la misma, tanto si se produce de modo lineal como si no es así, se utiliza únicamente un medio, tanto oral, como escrito como audiovisual para ser asimilada directamente; sin embargo, encontramos literatura en forma de videojuego, literatura digital y narrativa transmedia que nos permiten contar historias de modo multidireccional e interactivo.

Según Díaz de Quijano

Los orígenes de la literatura digital se encuentran en el hipertexto, cuyos fragmentos se relacionan entre sí y con contenidos externos mediante hipervínculos. Después evolucionó a lo que se conoce como hipermedia, enlazando contenidos no solo textuales, sino en forma de imágenes, vídeos, archivos sonoros, etc., dificultando cada vez más su clasificación debido a la gran variedad de combinaciones posibles. Actualmente, buena parte de la literatura digital ha evolucionado hacia un híbrido de literatura y artes visuales. (Díaz de Quijano, 2017: 1)

De treinta años para esta parte, la vida cotidiana ha evolucionado, y la literatura y los modos de transmitirla no podían ser menos. Siguiendo las ideas de Díaz de Quijano expuestas más arriba, podemos esclarecer que los cambios producidos en la literatura y en como consumirla, vienen afectados por la aparición y avances de internet. Es posible que los lectores jóvenes no consuman tantas novelas lineales en papel, pero diariamente mantienen contacto con redes sociales, microrelatos y otras formas de literatura para personas que no tienen tiempo, ganas o paciencia. Aparecen ahora nuevas formas literarias como pueden ser los videojuegos, pintadas de acción poética, adaptaciones de libros a películas e incluso *booktubers* realizando críticas literarias desde la plataforma *youtube*.

Sea de un modo u otro, la lectura y la literatura en general se encuentran presente en las vidas de las personas de manera transversal y de diferentes formas y formatos para llegar a todos los públicos.

### 5. Ghibli y su influencia literaria

Desde los inicios de Miyazaki y Takahata se puede observar la predilección que sienten ambos autores por la literatura occidental y oriental. En el caso de sus referentes occidentales, Miyazaki, antes de cofundar Studio Ghibli, participó en *Las aventuras de Panda y sus amigos*, donde los primeros planos aluden a una de las escenas más míticas del relato de *Ricitos de Oros* donde una niña – en el caso del anime una pareja de ladrones – entran en una casa y descubren que todos los objetos tienen tres tamaños diferentes (Montero, 2014).

Más adelante, mientras trabajaban en *Nippon Animation*, Takahata como director junto con Miyazaki como diseñador fueron los encargados de llevar a la producción japonesa una gran obra de la literatura infantil occidental, denominada *Arupusu no Shojo Haiji* (1974), conocida principalmente como *Heidi, la niña de los Alpes*, cuya historia está basada en un libro infantil de una autora suiza llamada Johanna Spyri, publicado en 1880. El anime detalla fielmente la historia original, aunque hay pequeñas diferencias. Un ejemplo es que surgen nuevos personajes como Niebla, el perro, y Pichí, el pájaro, consiguiendo así una mayor unión entre la naturaleza y Heidi (Gi-Riung, 2014). Un año después de su estreno, al ver el éxito que tuvo, fue llevada a los medios audiovisuales por Takahata otra obra literaria europea, en concreto de un escritor italiano llamado Edmondo de Amicis, cuyo cuento se titulaba *Corazón* (1886), aunque popularmente se conoce como *Marco* (1975) debido al fenómeno mediático que supuso la producción japonesa. Ambas series se caracterizaban por el mensaje pedagógico y la educación en valores que transmitían (Hernández, 2017).

Este gusto por la literatura infantil y juvenil occidental también se vio reflejada tras la fundación de Studio Ghibli, concretamente en la primera película que estrenaron bajo el sello de la compañía, *El castillo en el cielo* (1986), donde se perciben alusiones a la obra escrita por Jonathan Swift, *Los viajes de Gulliver* (1726). También cabe destacar algunas más actuales

como es el caso de *El Castillo Ambulante* (2004) – *El Castillo Ambulante* (1986), Diana Wynne Jones – y *Arrietty y el mundo de los diminutos* (2010) – *Los incursores* (1952), Mary Norton.

Por otro lado, la literatura oriental, y más específicamente la tradición literaria japonesa, también ha tenido una gran repercusión en las obras de Ghibli, ya que recuperan y reescriben numerosas leyendas, cuentos y mitos que han engendrado la cultura nipona, con el fin de no olvidar sus raíces. Uno de los cuentos que menos ha pasado desapercibido en el anime es *Taketori Monogatari* – El cuento del cortador de bambú –, escrito durante la era Hein (794-1185). Una de las versiones más aclamada y actual es la realizada por Ghibli, que denominó al film *El cuento de la princesa Kaguya* (2013). En otras ocasiones la compañía había hecho uso del imaginario japonés, sin embargo, es la primera vez que se llevaba un cuento completo perteneciente al folclore nipón.

Otras obras llevadas a la pantalla es el libro escrito por Eiko Kadono titulado *Majo no takkyūbin* (1985) a través de la película *Nicky, la aprendiz de bruja* (1989) o la novela titulada *Hotaru no haka* (1968) de Akiyuki Nosaka, por medio de *La tumba de las luciérnagas* (1988). Ambos libros se tradujeron al español tras el éxito obtenido por los films a pesar de no ser de las obras más conocidas de Studio Ghibli.

Por último, resaltar que según Fortes (2017), la influencia literaria en las producciones de Ghibli va mucho más allá, debido a que, a diferencia de otras animaciones destinadas a los niños, no están elaboradas con el objetivo principal de entretenerlos o adoctrinarlos moralmente con mensajes subliminales, sino que intentan enseñarles la realidad del mundo en el que viven pero para que aprendan a asumir responsabilidades y a conformar la propia identidad de cada uno. Por ese motivo, el autor menciona que comparten una cualidad con los cuentos de hadas pertenecientes a la literatura infantil, además, también se pueden visualizar elementos maravillosos integrados en la cotidianidad tan característicos en estas obras.

## 6. *El Castillo ambulante*

Diana Wynne, escritora británica y conocida por sus novelas de fantasía enfocada en el ámbito de la literatura infantil y juvenil, publicó en 1986 la obra titulada *Howl's moving Castle* – El Castillo ambulante –, una de sus obras más conocidas y con más repercusión a nivel

internacional. Fortes (2017) indica que Miyazaki es uno de los críticos internacionales que admiran las historias escritas por Diana, por ese motivo, decidió llevar la obra a la gran pantalla, aunque alejada un poco de la versión original. Esta adaptación hizo posible que Ghibli consiguiera ganar una Osella de Oro en el Festival de Cine de Venecia de 2004 y también fue nominada al Oscar como mejor película de animación.

Montero (2014) menciona que la novela original consta de 345 páginas llenas de personajes y tramas secundarias. Miyazaki era consciente de la complejidad de esta adaptación, por lo que decidió simplificar la historia reduciendo o modificando el número de personajes y eliminando otros elementos como por ejemplo los poderes de Sophie, la protagonista, con el fin de exponer como tema principal el amor durante la guerra. Tanto en el libro como en la película el amor tiene gran protagonismo, sin embargo, la guerra en la historia narrada por Diana no es prácticamente mencionada, ya que se alude al conflicto pero no se adentra en él, solo se sabe que la historia transcurre en tiempos de guerra. No obstante, como bien se puede apreciar en innumerables películas de Miyazaki, la guerra cobra un gran protagonismo, ya que el director aprovecha cualquier oportunidad para demostrar y denunciar lo destructivo que puede llegar a ser el ser humano.

La versión cinematográfica de *El castillo ambulante*, como forma alternativa de literatura, promueve aspectos relativos a la cultura de la paz, al mostrar las consecuencias negativas que puede acarrear un conflicto bélico.

Miyazaki muestra en su obra que si se realiza un uso indebido de los avances tecnológicos, esto puede acarrear terribles consecuencias para la humanidad. Autores como François Rabelais en 1532 ya lo anunciaba: «la ciencia sin conciencia es la ruina del alma». Por ese motivo, en la película se advierte seriamente de los problemas que puede conllevar ese acto, pues la ciencia no es la panacea para los males de los seres humanos, también puede provocar esos males si se usa para fines bélicos como ocurre en el *Castillo ambulante*, donde se pueden observar numerosos aviones de combate que bombardean ciudades enteras.

Otra característica propia de la guerra que se puede apreciar en el film presentado, es el desarrollo de la idea de que la guerra no es más que lo que podría denominarse «un capricho de los altos mandos», aquellos que dirigen la situación desde despachos y quiénes son los únicos

beneficiarios de ese conflicto, ya que para el resto de la población (da igual de qué bando), los empobrece, temen por sus vidas y lo que quieren es que termine cuanto antes.

El ejemplo más claro, lo tenemos en el momento que Madame Suliman, que es la principal líder de uno de los bandos que ha provocado el conflicto en la película, obliga a Howl a que le ayude con su magia a conseguir su objetivo. Si se niega Howl a cumplir las órdenes de su reina, esta le arrebatará todos los poderes que posee, al igual que ha hecho con la bruja del Páramo.

Pero la visión o enseñanza más clara que se muestra es, por supuesto, el sinsentido de la guerra. En ningún momento del film se explica el motivo del inicio de la guerra, ni por qué continúa, además, se desconoce los objetivos por los que quiere atacar Madame Suliman. Esto nos quiere enseñar que la guerra no tiene ni justificación ni razón pues lo único que hace es convertir a los seres humanos en seres destructivos, que ya no recuerdan lo que un día fueron. Por ese motivo, cuando Sophie le pregunta a Howl si los que están bombardeando una civilización son del bando enemigo o de los suyos, Howl le responde que da igual de qué bando se sean, todos son iguales pues solo buscan la muerte del enemigo, sin hacer uso del diálogo, solo quieren derramar sangre.

En varias entrevistas Miyazaki respondió que esto es solo un reflejo de lo absurdo que es la guerra y que por tanto no tiene sentido explicar algo que no lo tiene.

Cabe destacar que como diferencia con la película, mientras que el libro se centra en los eventos épicos y fantásticos de las aventuras de Howl en su lucha contra la Bruja del Páramo, la película selecciona un evento que transcurre de fondo (la guerra entre dos naciones), para poner el foco argumental. Miyazaki, quién vivió las consecuencias de la segunda guerra mundial en Japón, se centra pues en el conflicto para concienciar, siempre que puede, sobre la cultura de la paz.

Se pueden destacar tres ideas principales para trabajar este tema con la película:

1. No existen bandos buenos y malos en ningún conflicto. Cada uno considerará que el ideal que defienden es el correcto y que el resto están equivocados.

2. Todos los conflictos generan destrucción e ira, que en la totalidad de los casos afectan más al entorno que a los propios implicados en la guerra.

3. No hay vencedores y vencidos realmente, pues todos los bandos pierden. En todas las luchas se producen bajas, daños físicos, psicológicas y materiales, recuperables, o no, pero que siempre van a dejar huella.

Dichas ideas/conceptos pueden trabajarse en las aulas desde las metodologías activas, esto es, aprendizaje cooperativo (maqueta de un ‘castillo ambulante por la paz’), aula invertida (visionando con la familia aspectos concretos del metraje y definir conceptos relativos a la cultura de la paz y la necesidad de preservarla) o aprendizaje servicio (llevando a residencias de mayores o centros específicos de discapacidad un pequeño teatro con las ideas más importantes del film de Miyazaki), entre otras, con el fin de permitir guiar al alumnado hacia un aprendizaje competencial y la interiorización de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) dieciséis, ‘Paz, justicia e instituciones sólidas’.

La película gira también entorno al corazón de Howl y como Sophie, una chica que trata de romper su maldición, le ayuda a quererse a sí mismo y potenciar todo lo bueno que hay en él. «Un corazón es una pesada carga», pero sin duda ser consciente de él y consecuente de nuestros actos es una poderosa enseñanza que Miyazaki nos deja con este film de culto.

### *7. La Tumba de las Luciérnagas*

En medio de la recuperación económica, política y social de Japón tras las pérdidas provocadas por la II Guerra Mundial, Ibuse Masuji publica el libro titulado *Hotaru no haka* (1967) – La tumba de las luciérnagas y las algas Americanas –, compuesto por dos novelas breves. La primera obra contiene una fuerte carga autobiográfica, lo que produjo que parte de la población que vivió la misma experiencia se viera reflejada en la obra, convirtiéndose así en un documento indispensable en las lecturas de los colegios públicos japoneses para entender la pobreza, soledad y desesperación que vivieron los niños durante los bombardeos de las ciudades (Requena, 2009). Pero no solo conmovió a la población, sino también a grandes críticos literarios, lo que le permitió ganar el premio *Naoki* (1967), considerado uno de los más importantes de la literatura japonesa.

Takahata había sido siempre un gran admirador de los trabajos de Nosaka. Gracias a Suzuki, productor de numerosas películas de Ghibli y parte del elenco fundador de la compañía

junto con Takahata y Miyazaki, consiguieron que la editorial Shinchosa, que por entonces poseía los derechos de autor, cediera en hacer una adaptación animada (Montero, 2014). Nosaka quedó sorprendido ante la posibilidad de llevar su obra a la animación, pero cuando conoció a Takahata, sintieron una conexión única, ambos habían experimentado traumas similares de la guerra, por consiguiente, comenzó a creer y a apostar por este proyecto que le plantearon (Romero, 2021).

Señalar que pocas diferencias se pueden percibir entre el libro y la película, ya que refleja fielmente cada escena redactada por Nosaka. Ambas son dos historias duras y ricas en detalles, aunque debido al trazo de los personajes del film, que son más simples pero bien definidos, le resta algo de violencia (Requena, 2009). Sin embargo, la película no nos muestra exactamente los hechos de la novela, pero claramente se basa en ella para enseñar una historia cruel, realista y lamentable.

La película de la Tumba de la Luciérnagas de Takahata, carece de los arquetipos de ficción de El Castillo Ambulante, y nos muestra directamente las consecuencias más crudas de la segunda guerra mundial en Japón. La película nos presenta a dos hermanos, Seita (hermano mayor) y Setsuko (hermana menor) que tratan de sobrevivir en un país devastado por la guerra y siendo víctimas de los instintos más primarios y egoístas del ser humano. Ambos se quedan huérfanos, pues su madre fallece en un bombardeo y su padre desaparece en acto de servicio, pues pertenecía a la marina del país. Ambos comienzan a depender entonces de actos de buena voluntad de familiares y conocidos, hasta que quedan completamente abandonados y a merced del hambre. Las ideas que trabaja la película para hacer reflexionar al espectador con la importancia ineludible de la cultura de la paz son principalmente:

- El egoísmo del ser humano
- El drama del hambre
- La destrucción y el terror que generan las guerras
- Las consecuencias humanitarias de las guerras.

Si tenemos en cuenta el plano histórico, y debemos tenerlo para poder comprender la película desde un punto de vista didáctico, debemos considerar que la guerra se define siempre por un enfrentamiento armado entre, mínimo, dos bandos; sin embargo, no afecta solo a dichos bandos o sus mandos principales, sino que implica a toda la población cercana al conflicto, y

son ellos los que sufren las peores consecuencias como muerte, pobreza y por supuesto, desesperación.

Ahí especialmente está la virtud de *La Tumba de las Luciérnagas*, en mostrarnos el retrato de lo humano, lo antropológico de la guerra, que afecta de maneras muy diversas la vida de millones de personas.

Es habitual considerar que Japón tuvo un papel negativo en la Segunda Guerra Mundial; el film nos enseña que el país se encontraba repleto de gente inocente que buscaban, al igual que las personas del bando opuesto, sobrevivir.

El problema de todo esto, es que mucha de esta gente que participa de la guerra, ya sea indirectamente o directamente, se ha visto coaccionada (por motivos económicos, políticos, penales...) u obligada a luchar en una guerra que realmente no le representa (Soler, 2021: 1).

Esto se ve reflejado en la película cuando, tras quedarse huérfano el protagonista junto a su hermana, se trasladan a casa de su tía, quien no les trata bien, pero no porque les odie o por falta de empatía, la causa es la falta de recursos, pues cuando un hogar funciona bien, habitualmente es más carismático y solidario con aquello que podríamos decir que le sobra; sino tienen para ellos mismos, será más difícil compartir pues los recursos son necesarios para la propia subsistencia.

Esta idea aparece en otras ocasiones en la historia, como cuando al principio un gran número de niños mueren en la estación de tren sin que a nadie parezca preocuparle.

Pero los problemas del protagonista no acaban al decidir marcharse de casa de su tía, pues aunque deja de sufrir el trato ingrato del familiar, no tiene como alimentar a su hermana que muestra cada vez más los problemas de la desnutrición. Aparece entonces otra de las consecuencias ligadas a la guerra para poder subsistir, el robo, no por ansia de tener más, sino por necesidad de tener lo mínimo para sobrevivir, pero en el caso de Setsuko, acaba muriendo por falta de alimento.

Con el anuncio del fin de una guerra, aparece una calma inquieta. Todo parece que se va a solucionar, pero nadie está seguro de eso. De hecho, en la película se muestra la alegría de las mujeres que pueden volver a su casa, pero a su vez suicidios de los más nacionalistas.

En palabras nuevamente de Soler

Esta película nos muestra el lado más humano y civil de la guerra, como el hambre, la supervivencia, el trabajo, la familia o los bombardeos vistos desde abajo, lo que la hace muy diferente a otras recomendaciones del cine antibelicista como “Cartas desde Iwo Jima” o “Senderos de Gloria”. Aún así, el retrato tan crudo que nos muestra de la guerra, en su faceta más oscura, nos plantea la reflexión sobre el maniqueísmo siempre presente en las guerras (quién es el bueno y quién el malo), o si directamente este maniqueísmo no es algo puramente ridículo. Además, logra conectar con el espectador reflejándole los horrores de la guerra y la utilidad de la misma, cuando además, millones de personas sufren las consecuencias de las decisiones de unos pocos. (Soler, 2021: 1)

Podríamos decir que esta producción es una película para reflexionar sobre temas como el hambre, las enfermedades o la muerte y todos aquellos problemas asociados que provoca y puede provocar una guerra en cualquier país.

Todos los conceptos anteriormente mencionados pueden trabajarse en la escuela desde la educación en valores y la educación emocional, reflexionando sobre los miedos evolutivos (guerras, enfermedades, la muerte, entre otros) así como sobre la necesidad de potenciar la cultura de la paz como la herramienta más efectiva contra crispaciones y violencias de todo tipo. Para ello, desde sesiones de creatividad, puede plantearse con el alumnado el diseño de una ciudad de paz, fundada por ellos/as como alcaldes y alcaldesas, teniendo en cuenta los Objetivos de Desarrollo Sostenible, especialmente el enfocado en la potenciación y preservación de la paz en nuestras sociedades. Dichos diseños pueden llegar a la comunidad educativa a través de exposiciones abiertas en el *hall* o pasillos de los colegios, así como mediante la radio educativa.

## 8. Conclusiones

A lo largo de la presente investigación se ha podido reflejar que las formas alternativas de literatura, como constituyen las obras cinematográficas de animación analizadas, se revelan como herramientas transversales y motivacionales para trabajar múltiples conceptos, como por ejemplo, contenidos relativos a la cultura de la paz. Al constituir herramientas multimodales nos dan la posibilidad de trabajar opciones más cercanas o atractivas para las nuevas generaciones, en concreto hemos abordado el cine de animación como herramienta didáctica. En el caso de las películas analizadas de Ghibli, señalar que ambas desprenden un alegato antibelicista proporcionado por los ideales de Miyazaki y Takahata, no obstante, se centran en diferentes puntos del conflicto. Mientras que *El castillo ambulante* refleja la guerra en su

máximo esplendor, *La tumba de las luciérnagas* se focaliza más en mostrar las dificultades que deben de atravesar los supervivientes después de todo el conflicto. Aun así tienen un mensaje en común, la guerra no posee vencedores y vencidos, todos pierden, incluso aquellos que hayan sobrevivido, por consiguiente, es un sinsentido. Esta idea hace posible que sean aptas para llevarlas al aula como recurso didáctico, ya que a pesar de ser en formato animado y mostrar algunos elementos fantásticos, no enmascaran la cruda realidad de lo que supone una guerra. Partiendo pues de la reflexión colectiva y mediante las metodologías activas, la visualización y análisis de las películas nos permite emprender proyectos y tareas que fomentan la comprensión e importancia de la cultura de la paz, al tiempo que nos permite trabajar y desarrollar competencias en el alumnado.

Como futuras líneas de investigación sería oportuno llevar a cabo un estudio donde se pusiera en práctica la enseñanza de la cultura de la paz a través de las películas de Studio Ghibli, comparando los resultados con un grupo control y así valorar la eficacia de la propuesta. Por otro lado, este análisis se ha realizado en dos películas, sin embargo, podrían ser estudiadas otras producciones de la misma compañía donde se abordan otros conflictos bélicos como *La princesa Mononoke* (1997), *Pompoko* (1994) y *El castillo en el cielo* (1986), todo ello teniendo en cuenta los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030.

Por último, hacer mención a una cita de Hayao Miyazaki donde se refuerza la importancia de contar historias, ya sea a través de la literatura o de sus formas alternativas, pues el fin principal es hacer reflexionar al receptor, concretamente, en el caso que nos concierne sobre el papel de la guerra y la importancia de incentivar una cultura de paz:

*«Creo en el poder de una historia. Creo que las historias tienen un papel importante que cumplir en la formación de los seres humanos; que pueden estimular, asombrar e inspirar a quienes las escuchan».*

## **Referencias:**

BONARO Abel Héctor (2009), «Las relaciones públicas a favor de la paz de América y el mundo», *Razón y Palabra*, n. 70, p.21.

- COLOMER Teresa (2009), «La educación literaria. Lectura y bibliotecas escolares. “Metas Educativas 2021”», en ARMENDANO Cristina y MIRET Inés (éd.), *Cultura escrita*, Madrid, EOI, pp. 71-82.
- CORNELIO Eglá (2020), «Bases fundamentales de la cultura de paz», *Eirene Estudios De Paz Y Conflictos*, n.2/3, pp. 9-25, URL: <<https://estudiosdepazyconflictos.com/index.php/eirene/article/view/63>>.
- DÍAZ De QUIJANO Fernando (2017) «Literatura digital y narrativa transmedia», *LEE*, 20 febrero, URL: <<https://leermx.org/literatura-digital-y-narrativa-transmedia/>>.
- FORTES Raúl (2017), *Hayao Miyazaki, la lámpara maravillosa. Un estudio de su cine y de sus referencias humanistas a la luz de las conexiones culturales entre Japón y Occidente* (Tesis Doctoral), Universidad de Valencia, España.
- FUSTER Francisco (2019), «Leer y enseñar: La novela como recurso didáctico para la docencia de la historia contemporánea», en MORENO Juan Ramón y MONTEAGUDO José (eds.), *Temas controvertidos en el aula. Enseñar historia en la era de la posverdad*, Murcia, Editum, pp. 65-84.
- GI-RIUNG Park (2014), «The Correlation between Japanese Animation <Heidi, girl of the Alps> and Spyri's <Heidi>», *Cartoon and Animation Studies*, n. 37, pp. 247-265.
- HERNÁNDEZ Manuel (2017), *Manga, anime y videojuegos, Narrativa cross-media japonesa*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- MONTERO Laura (2011), *La construcción de la identidad en la obra de Hayao Miyazaki: memoria, fantasía y didáctica* (Tesis Doctoral), Universidad Autónoma de Madrid, España.
- MORIN Edgar (1966), *El espíritu del tiempo*, Madrid, Taurus Ediciones.
- REQUENA Cora (2009), «Dos versiones para La tumba de las luciérnagas», *Primeras noticias. Revista de literatura*, n. 245, pp. 29-38.
- ROMERO María Elena (2021), «La tumba de las luciérnagas. Luces que matan en el Japón de la Segunda Guerra Mundial», en LOAIZA Marta, RANGEL José Ernesto y PINEDA Ihován (coord.) *Cine bélico en Asia*, México, Universidad de Colima, pp. 109-116.
- SOLER Héctor (2021), «Análisis histórico de la Tumba de las Luciérnagas. Un relato de la crueldad de la guerra», *Curiosear*, recuperado a partir de Análisis Histórico de La tumba de las Luciérnagas. Un relato de la crueldad de la guerra, URL: <[curioseahistoria.com](http://curioseahistoria.com)>.
- SOLÍS Yomira Lilibeth, PLUAS Anye Eloísa, PIHUAV Jeniffer Yeritza (2022), «Gestión de emprendimiento como alternativa de desarrollo local sostenible en las asociaciones», *Domino de las Ciencias*, n. 8/1, pp. 448-461.

**Come citare questo articolo:**

Beatriz Durán González, Estíbaliz Barriga Galeano, Alejandro Del Pino Tortonda, «La Paz en formas alternativas de Literatura: los paracosmos de Studio Ghibli y sus aplicaciones didácticas», in *InterArtes* [online], n. 3, “Sezione Speciale” (Elena Liverani ed.), dicembre 2023, pp. 141-158, <[https://www.iulm.it/wps/wcm/connect/iulm/205da7cd-f7b1-4301-afce-1f99a340e4c6/4+Articolo+Gonz%C3%A1lez\\_Galeano\\_Tortonda+.pdf?MOD=AJPERES](https://www.iulm.it/wps/wcm/connect/iulm/205da7cd-f7b1-4301-afce-1f99a340e4c6/4+Articolo+Gonz%C3%A1lez_Galeano_Tortonda+.pdf?MOD=AJPERES)>.