

La estética del afecto de Isao Takahata en el cuento de la princesa Kaguya

Lilia Nogueira Calcagno Horta ⁽¹⁾

Resumen: Isao Takahata, director y fundador del estudio Ghibli, es conocido por cambiar constantemente de estilo a lo largo de tu carrera. Un ejemplo de lo que Takahata experimenta con nuevas estéticas es la película *El cuento de la Princesa Kaguya*, de 2013. Este artículo pretende disentir sobre la estética afectiva de Isao Takahata, abordando sus peculiaridades e investigando cómo recopila sus obras. Para eso, utilizaremos autores de la comunicación que estudian la estética de las producciones culturales, como Morin, Parret, Serres y Lotman, así como los sesgos de la industria del anime cultural, que serán abordados a través de los pensamientos de Tsugata, Luyten, Cavalaro y Takahata.

Palabras claves: animé - estética - Isao Takahata - princesa Kaguya - Studio Ghibli.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 154]

⁽¹⁾ **Lilia Nogueira Calcagno Horta.** Doctoranda en comunicación y prácticas de consumo en la Escuela de Publicidad y Marketing (ESPM), máster en comunicación y prácticas de consumo (ESPM) y graduada en Publicidad y Publicidad en la Fundación Armando Alvares Penteado (FAAP). Profesora del núcleo de Comunicación y Artes de la Universidade São Judas, São Paulo, BR. Mail: lilia@liliahorta.com.br

Por una Estética Transgresora

La industria del *anime* obtiene ingresos anuales de uno a dos billones de yenes a través de sus productos culturales. Creciendo por cuarto año consecutivo, en 2016 alcanzó más de dos billones de yenes en ventas en el exterior, según la AJA¹ - Asociación Japonesa de Animes.

Según los estudios de Sônia Luyten (2012), investigadora brasileña de cultura pop japonesa, la primera serie japonesa exitosa fue *Astroboy*, de 1963, creada por Ozamu Tezuka, un dibujante japonés. Desde entonces, el animador se ha convertido en un parámetro para las producciones culturales de la industria, formulando una especie de principios, tales como: el anime debe derivarse del manga y de los cómics que han tenido éxito en el mercado;

los episodios serializados solo necesitarían ser de treinta minutos; sería necesario tener un enfoque publicitario en los personajes principales (Tsugata, 2013).

Estas características impuestas impulsaron los primordios de la industria de animación japonesa, y en contrapartida, crearon patrones que definirían el *anime* de ahí en adelante. Como efecto colateral de la creación de este modelo, vemos el endurecimiento de los procesos creativos: “es el yeso del estereotipo el que perpetúa los recuerdos mientras los inmoviliza y los resume” (Bosi, 2003, p. 113). El estereotipo, de esta manera, acaba impregnando el pensamiento y la actuación de los sujetos.

Ecléa Bosi, psicóloga y estudiosa brasileña de la memoria, en su libro *O tempo vivo da memória*, analiza cómo las imágenes preconcebidas impregnan las relaciones cotidianas, especialmente en lo que respecta a las percepciones:

Esta recolección de percepciones, relación de trabajo y de elección entre el sujeto y su objeto, puede sufrir un proceso de facilitación de inercia. Esto significa que, se recolectan aspectos de lo real ya recortados y confeccionados por la cultura. El proceso de estereotipación se apodera de nuestra vida mental (Bosi, 2003, p. 115).

Los animadores japoneses, a mediados de la década de 1960 y 1970, se enfocaron en seguir estos estándares y, así, el mercado se llenó de series de dibujos animados de televisión, no solamente con una estética similar, sino con una gran influencia externa de los patrocinadores de las series, causando procesos de interferencia, inmovilizando doblemente las percepciones y los flujos de la creación (Cavarllaro, 2006).

La estereotipación detiene los tránsitos reflexivos, creando referencias de imágenes que circundan el pensar, funcionando como normas. Según los estudios de Bosi (2003), “estas imágenes tienen autoridad sobre nosotros: y para invadirnos solo nos piden el trabajo de mantenernos despiertos. El estereotipo se nos transmite con tal fuerza y autoridad que puede parecer un hecho biológico” (p. 117).

El estereotipo paralizante se hizo involuntariamente presente y, al haberse sumado a la presión y gustos de los mecenas, acabó generando en ese momento, una ola de insatisfacción generalizada entre los animadores (Tsugata, 2013).

Como consecuencia, algunos directores de anime comenzaron a producir largometrajes en paralelo a la producción de series masiva que contenían tramas dirigidas al gusto popular, siempre con el objetivo de obtener éxito y ganancias para compensar el alto costo de producción de las animaciones (Tsugata, 2013). Las nuevas producciones independientes, por otro lado, se caracterizaron por expresar interpretaciones individuales de cada animador. Ciertamente no dejaron de contener vestigios de concepciones preestablecidas, sin embargo, este flujo en contracorriente tuvo como producto final películas menos estereotipadas.

Una de las películas más importantes de esta época de insatisfacciones fue *Kaze no Tani no Nausicaä* (*Nausicaä do Vale do Vento*), de 1984, dirigida por el director Hayao Miyazaki. El escenario postapocalíptico de la narrativa de esta película, que mostraba que las actitudes humanas resultaban en niveles catastróficos e irreversibles de contaminación ambiental, transmitió un mensaje de extrema importancia, comunicada para una audiencia hetero-

génea (Odell y Le Blanc, 2015). La originalidad de la temática y los trazos estilísticos que desentonaban de los dibujos masificados y vacíos de contenido hicieron de esta película un éxito de taquilla. Con el lucro obtenido, el director y su colega colaborador, Isao Takahata, decidieron fundar Studio Ghibli en 1985.

Con el propósito inicial de producir solo largometrajes con temas originales, las animaciones deberían seguir un estándar de alta calidad, enfatizando la construcción de los personajes. De manera compleja, necesitarían abarcar características psíquicas similares a la de los seres humanos, actuando y expresando sentimientos verosímiles, lo que sería inconcebible e improbable de transmitir por televisión, ya que existían numerosas restricciones tanto en relación al presupuesto y a los cronogramas (Miyazaki, 1996).

Esta estética divergente de otros productos culturales nipones es el resultado de la elección de elementos que, a partir de este propósito disruptivo consonante, forman algo nuevo. Según Morin (2000, pp. 102-103), antropólogo, sociólogo y filósofo francés, “(...) la estética es una relación que se establece entre el ser humano y una determinada combinación de formas”. Por lo tanto, la sensibilidad estética se debe a la capacidad de entrar en armonía y sincronidad con el sonido, los colores, las imágenes y los olores, producidos no por el universo o por la naturaleza, sino por el propio ser humano. La estética es parte fundamental de la sensibilidad y del arte del Homo Sapiens, el ser que tiene el poder de crear algo nuevo.

Desde otro punto de vista, y conforme al trabajo de Iuri Lotman, semiótico ruso, nos interesa la noción de semiósfera, descrita en su libro *Acerca de la Semiósfera* (1996), la cual tiene orígenes en el concepto de biosfera y noosfera presentes en la obra del filósofo, biólogo y geólogo ruso Vladímir Vernádski (1863; 1945). Para Lotman, la semiosfera sería un espacio abstracto, aunque, al mismo tiempo, cerrado sobre sí mismo y donde funcionaría la dinámica cultural que originaría la producción de nuevas estéticas.

El autor sostiene que “se puede considerar al universo semiótico como un conjunto de diferentes textos y de lenguajes cerrados los unos en relación a los otros” (Lotman, 1996, p. 12). Estos textos diversos, que coexisten en este *continuum* semiótico, contienen lenguajes específicos y también son denominados por el autor de semiosferas. Estas están compuestas por una estructura de carácter homogéneo, ordenadas internamente por códigos, lo que les confiere rasgos característicos únicos, garantizando así la delimitación de un espacio cerrado en sí mismo. Este elemento es lo que distingue a una semiosfera de la otra, lo que hace que los sistemas sean diferentes unos de otros y, por tanto, que los textos difieran unos de otros.

Estamos tratando con una determinada esfera que posee los rasgos distintivos que se atribuyen a un espacio cerrado en sí mismo. Sólo dentro de tal espacio resultan posibles la realización de los procesos comunicativos y la producción de nueva información (Lotman, 1996, p. 11).

Debido a que estos textos se encuentran en este espacio vivo y orgánico, que es el *continuum* semiótico, intercambian información constantemente, lo que permite la producción de nuevos contenidos.

Lo que para Morin surgiría de la disposición de las formas, para Lotman, surgiría de la tensión y del intercambio entre diferentes textos: nuevas posibilidades estéticas, nuevas formas estéticas, justamente lo que esta ola de directores insatisfechos reflejó en las películas de Studio Ghibli.

Comunicando con afecto

Isao Takahata es un director conocido por cambiar constantemente de estilo a lo largo de su carrera, principalmente cuando estuvo vinculado al Studio Ghibli. Su estética, que corresponde a un curso no lineal juega con diferentes tipos de lenguaje y referencias, creando un estilo de forma sutil.

En una entrevista realizada por Peter Van der Lugt, en la 25ª edición del festival de animación *Anima*, celebrado en 2006, en Bruselas, el entrevistador pregunta si hay alguna razón particular para hacer siempre diferentes estilos en sus películas, en términos estéticos. A esta pregunta el director japonés responde:

Bien, yo no me encajo en esta lógica en la que debo cambiar de colaboradores a cada vez. No sé si eso es normal en Japón, pero los animadores no dejan encostrarse en un estilo de animación específico. Ellos prefieren tener la capacidad de adaptación, como por ejemplo, en el *mangá*, en el que debe tenerse una personalidad gráfica (Takahata, 2006).

Conforme a lo relatado, el director suele explorar con su equipo, que es aparentemente constante, nuevas formas del quehacer, nuevas mezclas, estilos y estéticas, con el fin de transmitir nuevas sensaciones.

Al respecto de este asunto, en una entrevista con TIFF, el festival internacional de cine de Toronto, Canadá, realizada por David Poland en septiembre de 2014, el director comenta que él mismo no dibuja, sin embargo, le gusta elegir personas talentosas que nunca pensarían en dibujar de una manera particular y le gusta hacer sugerencias, explorando así las habilidades de sus colaboradores.

Uno de los ejemplos en los que Takahata experimenta una nueva estética es el largometraje *El cuento de la princesa Kaguya*, de 2013. El animador busca expresar particularidades de las emociones desde las pinceladas artísticas y de los movimientos de las ilustraciones que van desde el boceto hasta la nitidez, alcanzando sensaciones de sentimientos, como afirma en una entrevista de 2015 para la revista *Wired*:

Yo pretendía que el público imaginara o recordara vívidamente la realidad profunda en los dibujos, en vez de pensar que los dibujos en sí eran reales. Esto permitiría que los espectadores se sintieran tocados por las acciones y emociones de alegría y tristeza de los personajes, y sintieran la naturaleza repleta de vida, de una manera más sugestiva que a través de una pintura aparentemente real (Takahata, 2015).

Por medio de líneas y rayas, Takahata quería que los espectadores de la película se sintieran como los personajes, con sensaciones de alegría, rabia, amor, etc. En consonancia con este pensamiento, Herman Parret, filósofo y estudioso de la estética, diserta sobre comunicar afectos, reflexionando críticamente sobre una comunidad logocéntrica comunicacional que se sustenta sobre el pragmatismo: “es que el objeto pragmático es trabajado en toda su extensión por la racionalidad. No la racionalidad de la lógica y de la ciencia, por supuesto, no un *logos* que excluye el *phatos*, sino la racionalidad” (Parret, 1997, p. 13). Basadas en reglas y estrategias para analizar las interacciones humanas, constituyendo una red de racionalidades, las teorías pragmáticas son insuficientes para comprender la realidad. Las matrices comunicacionales, para Parret, permanecieron inertes con una base fundamentada en pensamientos ontológicos, trayendo consigo una cierta idea de verdad dada, como si el ser en sociedad interactuara solo con el propósito de transmitir información, o sea, un sesgo que ignora algunos aspectos subjetivos. “El sujeto-en-comunidad, aún y principalmente a nivel del discurso, es más que un comunicador, es más que un informador” (Parret, 1997, p. 17).

En divergencia, el filósofo propone una nueva mirada que aborda la comunicación a través de la comprensión de los afectos y la *aestheis*, componiendo una teoría de lo corporal y de la sensibilidad fundacional de los sujetos.

En consonancia con esta visión, encontramos pertinente el argumento de Michel Serres, quien hace crítica a la forma en que la ciencia ha tomado el lugar del lenguaje. Según Serres (2001), los humanos han quedado fascinados designando lo que compete y lo que no compete en esta área: “he aquí el objeto, esto es a lo que debemos prestar la máxima atención. Un grupo entero coincide, en esta fascinación, sobre esta objetividad” (Serres, 2001, p. 344), así, se adiciona un halo de pureza y equilibrio al objeto científico, que, en consecuencia, rechaza la potencia errante de los sentidos.

Hay una saturación del mundo objetivo y de las relaciones cuando no es posible observar las volatilidades y desviaciones que escapan a la lengua. Según Serres (2001, p. 350), “perdimos irremediamente la memoria de un mundo escuchado, visto, percibido, sentido por un cuerpo desprovisto de lenguaje”. El verbo modeló tanto la carne como las percepciones, por lo que “el lenguaje mismo es sometido a ecuaciones o fórmulas” (Serres, 2001, p. 353). Tanto Parret como Serres nos hablan de comunicarse más allá de las materialidades del verbo, de la ciencia y del lenguaje. En el caso de la película, la comunicación extrapola la propia estética, las líneas, los colores, la música y, a través de una experiencia cinestésica, la simultaneidad de los sentidos evoca sensaciones, recuerdos y despierta sentimientos en los espectadores, tal como Takahata ejecuta en sus películas, principalmente en la obra *El cuento de la princesa Kaguya* (2013).

El cuento de la princesa Kaguya y su estética de afecto

El cuento de la princesa Kaguya (2013) es un *anime* de largometraje basado en una historia folclórica japonesa del siglo X, llamada *El cuento del cortador de bambú* (竹取物語 *Take-tori Monogatari*), también conocida como *Princesa Kaguya* (かぐや姫, *Kaguya Hime*, 赫

映姫 ○ 輝夜姫), que, según Takahata (2014b), en la entrevista para TIFF, es el cuento más antiguo de la historia japonesa. La narración trata sobre un viejo y viejo trabajador que, al caminar por el bosque, se encuentra con un brillante tallo de bambú y, curioso, decide cortarlo. Al hacerlo, encuentra a una niña del tamaño de su pulgar y decide llevarla a casa y criarla como una princesa junto a su esposa. Takahata, en la misma línea, desarrolla su trama narrativa explorando temas de su propia historia, como la transitoriedad de la vida, la superficialidad de la riqueza y el materialismo y los roles sociales.

Yo tenía una idea del tipo de apariencia quería usar. Aunque yo hubiera abordado otro tema, probablemente habría usado el mismo tipo de expresión, pero estamos lidiando con la historia más antigua del Japón. Claro que hay mitos más antiguos, pero esta es la primera narrativa que fue escrita en el Japón del siglo X y todos los japoneses conocen esta historia. Entonces, para abordar este tipo de tema, quería ser capaz de sorprender y encantar al público de la forma en que me expresé, para que pudieran ver algo diferente en la historia que no supieran todavía (Takahata, 2014b).

Como se trata de un tema delicado, una de las historias más antiguas de su país, en la que la mayoría de la gente ha tenido contacto o sabe un poco sobre ella, decide desarrollar un estilo estético diferente con pinceladas artísticas de acuarela y gruesos trazos de carboncillo, aludiendo a las antiguas artes japonesas en madera (*ukiyo-e*), para brindar a los espectadores un nuevo punto de vista sobre algo que ya conocen.

Yo quería dejar cosas para la imaginación del público. No quería imponer al público una cierta visión, diciendo que es de una determinada forma que debe verse. Quiero que el público use proactivamente la imaginación para completar el sentido e las impresiones de la historia (Takahata, 2014b).

El grafismo de los dibujos no es tan detallado o verosímiles como los de un *anime* clásico o las propias animaciones de Ghibli. Siguen una lógica más fluida y con trazos fuertes marcando los contornos de objetos que no se cierran, tienen relleno simplificado, colores más pastel, no saturados. Como se ve en el testimonio del director, todos los elementos visuales fueron concebidos a propósito, como si los espectadores pudieran completar las líneas con la mente y enfocarse en las propias acciones de los personajes y en los sentimientos transmitidos en lugar de los detalles. Una estética del afecto.

Uno de los mayores ejemplos de esta estética del afecto que se presenta específicamente para esta película es la escena en la que el personaje principal sale corriendo de su casa. En esta escena el padre de Kaguya prepara un banquete para nombrar a su hija como princesa. Al finalizar la fiesta de debutante, que celebraba su madurez, los invitados empezaron a dudar si ella realmente era una princesa tan bella como decía la gente, porque, como era la costumbre tradicional, ella no podía mostrarse en público. Así, los visitantes ofenden a su padre llamándolo de farsante porque no haber nacido noble, por ya haber sido desprovisto de riquezas materiales, lo que provocó que Kaguya se enfureciese y huyera de todo ese pomposo escenario en el cual que nunca creyó encajar.



1



2

Figura 1. “Princesa Kaguya corriendo”. Imágenes tomadas de la película *El cuento de la Princesa Kaguya* (2013)². **Figura 2.** “Princesa Kaguya corriendo (2)”. imágenes tomadas de la película *El cuento de la Princesa Kaguya* (2013)³.

La escena describe con precisión la ira del personaje. Los trazos de acuarela se disipan mientras Kaguya corre. La princesa va desnudándose de los velos costosos de seda que, al ser dibujados con poca precisión mediante pinceladas rápidas, parecen meros colores en el suelo y pierden su noble importancia. El personaje se fusiona con la escena, no hay distinción entre dónde ella comienza y dónde termina, ambos temblorosos como borrosos, así como la sensación de rabia y la prisa con la que corría. La luna, que al comienzo de la escena es clara y muy detallada, se convierte en un mero borrón, marcado por un trazo de

lápiz oscuro. El bosque está formado por gruesos garabatos verticales de fondo para dar la sensación de movimiento y, al mismo tiempo, de profundidad.

El animador comenta que para lograr este resultado visual se inspiró en el director canadiense Frederic Back, como explica en una entrevista para wired.co.uk: “¡Me influyeron fuertemente las películas de *Crac!* y *El Hombre que plantaba árboles*” (Takahata, 2015). Las obras de Back contienen trazos artísticos simplificados, pinturas a lápiz de colores realizadas con extremo celo en acetato mate, motivadas por la temática y prácticamente ejecutándolas solamente él: “cada pincelada que hice, fue por un motivo” (Back, 2013). Cada dibujo que entra en la película merece la máxima entrega, como se afirma en una entrevista con el Ministerio de Relaciones Internacionales y Francofonía, para expresar lo que siente el animador en su interior. Además del inmenso refinamiento, siempre hay un mensaje con inclinación social y aprecio por la naturaleza. El trabajo debe corresponder a los propios sentimientos de los animadores, como lo afirma en una entrevista⁴ para el proyecto *Sketchtravel* realizada por Daisuke Tsutsumi, en 2010.

En este sentido, Takahata desea lograr constantemente el mismo objetivo que el director canadiense, como dice sobre la ejecución de la película *Princesa Kaguya* (2013), para TIFF: “[...] lo que quería hacer era ir hacia el dibujo y mostrar en imágenes lo que hay en el corazón de las personas” (Takahata, 2014b).

Después de terminar el largometraje, el director visitó Canadá para mostrar su película, como lo describe en el libro *Mixing Work with Pleasure: My Life at Studio Ghibli* (2018).



3



4

Figura 3. “El hombre y los árboles”. Fuente: imágenes tomadas de la película *El hombre que plantó árboles* (1987)⁵.

Figura 4. “Kaguya y el cerezo”. Fuente: imágenes tomadas de la película *El cuento de la Princesa Kaguya* (2013)⁶.

A pesar de seguir una línea similar a la del director canadiense, Takahata aborda constantemente rasgos culturales de su país. Como se dijo anteriormente, esta película, en particular, se basó en un cuento japonés y la mayoría de sus animaciones se extraen de la rica literatura japonesa. En una entrevista con *Animeland*, un fanzine francés, en la edición de julio/agosto de 1992, Takahata comenta sobre la producción transgresora de sus películas:

Cuando yo quería producir estos largometrajes, nadie pensó que los temas escogidos pudieran ser hechos como *anime*. Se equivocaron. La cultura, la que viene de nuestra cultura, explica en gran parte todo lo que podemos encontrar en el *anime* actualmente. E intente recordar una cosa, lo que cuenta más: no es lo real, ni siquiera lo relacionado con lo real; es apenas la línea y la forma de dibujar (Takahata, 1992).

En este relato, Takahata habla sobre sus intereses estilísticos en la plasticidad de los movimientos y en los efectos de la luz y sombra, en obras y narrativas japonesas, argumentando que el estilo que vemos actualmente en el *anime* no se remonta a los descubrimientos de Walt Disney, sino a un Japón clásico, al folclor japonés y que, aunque haya controversias, debe ser retomado.

En concordancia con lo expuesto, en el documental *Ghibli et le mystère Miyazaki*, el director también resalta las antiguas tramas japonesas en pergaminos:

El método tradicional del arte pictórico japonés es usar un pincel para dibujar líneas y después colorear. Este método de dibujar contornos y después dibujar dentro de las líneas es originario de la China. Desde entonces, a lo largo de la historia, usamos este método. El auge de los pergaminos pictóricos ocurrió hace mucho tiempo, en los siglos XII y XIII. Usted mira este rollo de imágenes de la derecha hacia la izquierda. Cuando desenrolla hacia la izquierda y enrolla hacia la derecha, la historia se desarrolla (Montmayeur, 2005).

Así, Takahata destaca las características singulares de este tipo de arte, como la pincelada y el trazo, mostrando que parte de la estética en *El cuento de la Princesa Kaguya* (2013) no se remitía solo a Frederic Back, sino a *emakimono*⁷. Sin embargo, debe tenerse en cuenta que esta no es la única perspectiva típicamente japonesa que aborda el animador. En otra entrevista para la revista francesa *Prémère*, concedida el 23 de junio de 2014, el cofundador de Studio Ghibli comenta la gran relevancia para la construcción de sus narrativas y de la propia estética, el hecho de observar, no solo aspectos históricos del país, sino detalles y aspectos de la vida cotidiana como, por ejemplo, componentes de la flora japonesa:

En Japón, la naturaleza es frecuentemente representada. Es nuestra carne, es nuestra sangre. El director artístico de la película pasó su vida dibujando hojas, árboles y plantas, al punto de integrarlas. A veces recurriamos a las fotos, pero lo más importante es lo que él tenía adentro. Dibujamos un número incalculable de hierbas japonesas no registradas, por ejemplo. ¡Todas esas plantas existen! ¡Todas! (Takahata, 2014a).

La importancia de observar los detalles presentes en la rutina japonesa y retratarlos, crea un sentido de veracidad, conectando a la audiencia con un ámbito con el cual ya están acostumbrados, demostrando nuevamente la preocupación por los sentidos para construir una atmósfera sensorial por medio de su estética filmica.

Conclusiones

Sus obras fusionan influencias canadienses y japonesas, lo que hace que ocurra justamente la creación de algo nuevo, un enfoque transgresor, que va en contravía de las producciones culturales de animación del país, una estética del afecto que busca conmover a las personas. Estos elementos o formas, según Morin, tratados por separado no dan lugar a nuevas estructuras:

Tomados por separado, ninguno de ellos tiene en realidad, capacidad de trabajar. Solo funcionan estando sumergidos en un *continuum* semiótico, completamente ocupado por formaciones semióticas de diversos tipos y que se hallan en diversos niveles de organización (Lotman, 1996, p.11).

El proceso que origina nuevos textos está íntimamente conectado a la mezcla y el intercambio de informaciones, lo que da como resultado el reordenamiento de las estructuras en el contexto de un *continuum* semiótico.

En este sentido, podemos establecer un diálogo con Takahata sobre los deseos y problemas que conlleva ser reactivo a las producciones comunes del mercado del anime, como se comenta en el documental *Isao Takahata And His Tale Of The Princess Kaguya*, estrenado en 2014: “Tú puedes dibujar en diferentes estilos, pero cuando se trata de animación cuadro a cuadro, te quedas atascado en un solo estilo y yo quiero romper con eso. ¡Quiero romperlo de nuevo!” (Miki & Sato, 2014).

A pesar de tener complejidad y afirmar que es un desafío, el animador decide seguir este camino en contracorriente porque es la forma en que logra que los espectadores se conviertan en partícipes y se vean afectados por la trama. En la película se retoman aspectos del pasado a través de referencias folclóricas culturales, gestos del día a día típicos de los orientales y de paisajes de este país, todo esto conviviendo con huellas de otra cultura, la francocanadiense, con inspiración en obras de arte impresionistas. “Observar lo que no es común, lo extraño, producido con una mezcla de rasgos diferentes y conocidos, requiere del espectador una reflexión mayor para comprender este aspecto insólito” (Horta, 2017, p. 174) y, al mismo tiempo, crea afectos.

El espectador se convierte en integrante de la película a medida que la completa con sus propias experiencias previas y, cenestésicamente, se ve afectado por las emociones.

A través de un circuito exhaustivo de producción cultural, la estética transgresora, del afecto del director Isao Takahata, hace que el consumo de películas animadas vaya más allá de la pantalla y llegue a los cinco sentidos del público, tocando no solo su cuerpo, sino también la memoria o inclusive, como dice el director, hasta el corazón.

Notas

1. <http://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>
2. El cuento de la princesa Kaguya. Dirección de Isao Takahata. Japón: Studio Ghibli, 2013. 137 min.
3. El cuento de la princesa Kaguya. Dirección de Isao Takahata. Japón: Studio Ghibli, 2013. 137 min.
4. <https://vimeo.com/17042129>
5. El hombre que plantaba árboles. Dirección Frederic Back. Canadá.1987. 30 min.
6. El cuento de la princesa Kaguya. Dirección de Isao Takahata. Japón: Studio Ghibli, 2013. 137 min.
7. Emakimono (絵巻物) - rollo de pintura que contenía narrativas ilustradas del periodo *nara*

Bibliografía

- Back, F. (1987). *El hombre que plantaba árboles*. [Película] Canadá.
- Back, F. (01 de ago. 2013). Entrevue avec Frédéric Back. <https://bit.ly/2Sn9URJ>.
- Back, F.(20 de nov. 2010) SketchTravel - Frederic Back. <https://vimeo.com/17042129>.
- Bosi, E. (2003). O tempo vivo da memória: ensaios de psicologia social. São Paulo: Ateliê Editorial.
- Cavallaro, D. (2006). The animé art of Hayao Miyazaki. North Carolina, US: McFarland & Company, Inc.
- Horta, L. (2017). Mulheres e memórias em Miyazaki: o consumo da estética híbrida e transgressora do cinema de animação de Hayao Miyazaki. [Disertación]. Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo.
- Lotman, I. (1996). *La semiosfera*. Madrid: Cátedra.
- Luyten, S. (2012). Mangá: O poder dos quadrinhos japoneses. (3ª ed). São Paulo: Hedra.
- Miki, A. y Sato, H. (2014). *Isao Takahata and his tale of princess Kaguya*. [Película televisiva]. Japón: Studio Canal.
- Miyazaki, H. (1984). Nausicaä del Valle del Viento [Película] Japón: Studio Ghibli.
- _____ (1996). Starting Point. San Francisco US: VIZ Media.
- Montmayeur, Y. (2005). *Ghibli et le mystère Miyazaki* [Película televisiva]. Francia: Studio Ghibli, Arte France, Point du Jour production, SBS-TV (Australia) y CNC.
- Morin, E. (2000). O paradigma perdido. A natureza humana. Lisboa: Publicações Europa-América.
- Odell, C. y Le Blanc, M. (2015). Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata. Harpenden, UK: Kamera books.
- Parret, H. (1997). A estética da comunicação: além da pragmática. Campinas, SP: Editora da UNICAMP.
- Serres, M. (2001). *Os cinco sentidos*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.

- Suzuki, T. (2018). *Mixing Work with Pleasure: My Life at Studio Ghibli*. Japan: Japan Publishing Industry Foundation for Culture.
- Takahata, I. (1992). An Interview with Isao Takahata. <https://bit.ly/3cD91va>.
- _____ (2006). A personal conversation with Studio Ghibli director Isao Takahata. <https://bit.ly/3vIF35p>.
- _____ (2013). El cuento de la princesa Kaguya [Película] Japón: Studio Ghibli.
- _____ (23 de jun. 2014a). Isao Takahata: “Je m'accroche plus au réel que Miyazaki”. <https://bit.ly/3izmGqR>.
- _____ (set de 2014b). TIFF '14: Isao Takahata, The Tale of Princess Kaguya. <https://bit.ly/3izGx9r>.
- _____ (19 de mar. 2015). Studio Ghibli's Isao Takahata on animating his final film. <https://bit.ly/3gzcAUUp>.
- Tsugata, N. (2013). A Bipolar Approach to Understanding the History of Japanese Animation in Japanese Animation: East Asian Perspectives. (p.25-34). Mississippi, US: University Press of Mississippi.

Abstract: Isao Takahata, Director and Founder of Studio Ghibli, is known for constantly changing styles throughout your career. An example of what Takahata experiments with new aesthetics is the 2013 film *The Tale of the Princess Kaguya*. This article aims to disagree on Isao Takahata's affective aesthetics, addressing his peculiarities and investigating how he collects his works. For that, we will use communication authors who study the aesthetics of cultural productions, such as Morin, Parret, Serres and Lotman, as well as the biases of the cultural anime industry, which will be addressed through the thoughts of Tsugata, Luyten, Cavalaro and Takahata.

Keywords: anime - aesthetic - Isao Takahata - Princess Kaguya - Studio Ghibli.

Resumo: Isao Takahata, diretor e um dos fundadores do estúdio, é conhecido por mudar constantemente de estilo no decorrer da sua carreira. Um dos exemplos no qual Takahata experimenta novas estéticas é o filme *O conto da princesa Kaguya*, de 2013. Esse artigo pretende discutir sobre a estética do afeto de Isao Takahata, abordando suas peculiaridades e investigando o modo no qual compila suas obras. Para tal, será abordado autores da ótica comunicacional que discorrem sobre estética de produções culturais, como Morin, Parret, Serres e Lotman, bem como o viés da indústria cultural do anime através dos pensamentos de Tsugata, Luyten, Cavalaro e Takahata.

Palavras-chave: anime - estética - Isao Takahata - princesa Kaguya - Studio Ghibli.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]