

Mi vecino Totoro



FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA

Título original: Tonari no Totoro
Dirección y guión: Hayao Miyazaki
Producción: Tohru Hara
Música: Joe Hisaishi
Montaje: Takeshi Escama
Dirección artística: Kazuo Oga
Distribuidora: Aurum
País: Japón
Año: 1988
Duración: 86 min
Lengua: Español

Las guías de las películas que se ofrecen desde el GrupIREF tienen el mismo objetivo que el proyecto Filosofía 3/18-Filosofía para Niñxs, es decir, procurar que los niños, niñas y jóvenes piensen por sí mismos de forma cuidadosa y reflexiva. Por eso no son muy convencionales. Pocas veces hay referencias a directores, actores o técnicas fílmicas ni corrientes cinematográficas.

Como si se tratara de una lectura, pedimos a los espectadores una actitud activa y despierta antes, mientras y después de ver la película. Nuestras guías buscan propiciar tanto la mirada en la pantalla como la de uno mismo.

Este aprendizaje se hace en las aulas de forma cooperativa, es decir, formando una comunidad de investigación, un espacio donde se tratan las cuestiones que plantea la película de forma dialogada -ni debates ni discusiones-, dando mucha importancia a la ejercio del pensamiento crítico y reflexivo.

El apartado **Temas que se pueden tratar** no debe ser tratada como un libro de texto, hay que usar todos los mecanismos que son habituales en las aulas de Filosofía 3/18-Filosofía para Niñxs: hacer pizarra en su caso, poner en marcha el diálogo y si conviene proponer alguna pregunta, como un reto para avanzar en el conocimiento y en el ejercio de actitudes dialogantes.

Cuando creamos que el trabajo con la película ya se puede cerrar, plantearemos una evaluación para que el alumnado se haga consciente de qué ha aprendido, de los sentimientos que le ha generado y del conocimiento que le ha aportado.



Licencia de Creative Commons
 Guía Mi vecino Totoro. Autora: Irene de Puig Olivé. Está sujeta a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional de Creative Commons.

Resumen

Dos niñas, Satsuki y Mei, se han trasladado, junto con su padre, a vivir al campo, mientras su madre se recupera de una enfermedad en el hospital de la comarca. En el bosque cercano, Satsuki y Mei descubren la existencia de seres extraordinarios, los espíritus del bosque, que sólo pueden ser vistos por personas de corazón puro. Cuando Mei, intentando llegar al hospital para visitar a su madre, se extravía, Satsuki recorre a Totoro, el rey del bosque, para que le ayude a encontrar a su hermana pequeña.

Se supone que todo esto pasa en los años 50 del siglo pasado. El padre es un profesor universitario que estimula la imaginación de sus hijas explicándoles fábulas e historias mágicas sobre duendes, fantasmas y espíritus protectores de las casas.

Para el profesorado

Mi vecino Totoro se ha convertido por derecho propio en uno de los grandes clásicos del cine de animación y en el referente del estilo del Studio Ghibli. Miyazaki es el director de cine japonés más prestigioso de los últimos veinte años y, con sus maravillosas obras, se ha ganado el respeto y el reconocimiento de la comunidad cinematográfica internacional. Muestra de ello es el Oscar obtenido, así como el privilegio de ser el único director que ha conseguido el Oso de Plata del Festival de Berlín con una película de animación.

Mi vecino Totoro es una de las películas más personales de Miyazaki. La más querida por los niños y niñas y por muchos adultos. Una de sus obras capitales.

Ambientación: zona rural de Japón. Época indeterminada, presumiblemente a mediados del siglo XX: no hay televisores en las casas, pero sí diversas características de la cultura "tradicional" en armonía con el tono, muy feliz pero ligeramente nostálgico, que evoca recuerdos de infancia.

Es la tercera película de Miyazaki con el estudio Ghibli. Idea, guión y dibujos propios. Comparada con las anteriores ("Nausicaa" i "Laputa"), destaca por sus contrastes de ambientación y temática. Apuesta arriesgada, la de una película a la vez infantil, detallista y contemplativa, sin la trama de acción de las anteriores. En este sentido, está más cerca del clima -y de la audacia- de las series de WTM (Heidi, Marco), y tiene un claro predecesor en "Panda Kopanda", obra menor y primeriza.

Si bien la película transcurre en Japón y en una cultura más bien tradicional, hay pocos aspectos que resulten difíciles de entender (o de traducir) para nosotros. Sobre algunas costumbres (no pisar con calzado el interior de los pisos, baños de inmersión familiares), en esta propuesta hallareis material para trabajarlas.

Cómo visualizarla**Tráiler:**

<http://www.youtube.com/watch?v=urBLIOK-eGk>

Por partes:

Estructura: La película se puede dividir en tres partes de media hora cada una:

1. La casa nueva: El padre y las dos hijas (Mei y Satsuki) llegan a la nueva casa. Exploración alegre de las habitaciones y de los alrededores, y descubrimiento del árbol gigante: un alcanforero "sagrado". Aparición de las bolitas de hollín. Las bolitas de hollín que las niñas encuentran en la casa se llaman Makuro Kurosuke, una especie de juego de palabras infantil con la palabra "negro" (Kuro), literalmente vendría a ser como "negro-negrísimo". Conocen a la abuela de la casa vecina y al nieto tímido y huraño (Kanta). De noche, el fuerte viento asusta a las niñas, que ríen para espantar al miedo. Después la familia visita, con bicicleta, a la madre que está en el hospital.
2. Totoro: Mientras Satsuki va a la escuela, Mei vaga por fuera de la casa y descubre a Totoro pequeño. Persiguiéndole descubre al mediano, i después, en el interior del árbol gigante, llega al refugio del Totoro gigante. Más tarde, la familia presenta sus respetos delante del árbol sagrado. Al día siguiente, el padre va a la Universidad, Mei no soporta la ausencia de su familia y su hermana ha de hacerle un lugar en el colegio. De vuelta a casa empieza a llover y Kanta les deja el paraguas. Hacia el atardecer, salen a devolver el paraguas prestado y a esperar al padre en la parada del autobús. Éste se retrasa, ocasión del segundo encuentro con Totoro y aparición del Gato-bus. Las hermanas siembran las semillas "mágicas". En la noche calurosa, de luna llena, las niñas se levantan de la cama, asisten con los Totoros al crecimiento mágico de los árboles, vuelan con el viento y soplan la ocarina en la cima del árbol. Al día siguiente, las semillas muestran sus primeros brotes.
3. Buscando a Mei: Pequeña crisis con la enfermedad de la madre y la pérdida de Mei. Mientras el padre trabaja en la ciudad y las niñas visitan el huerto de la abuela vecina, llega un alarmante telegrama del hospital. Satsuki se encarga de darle la noticia al padre y trata de soportar la presión emocional para cuidarse de su hermana pequeña. Pero no puede evitar irritarse con ella y, más tarde, la misma hermana mayor se desmorona imaginándose la posible muerte de su madre. Entonces Mei se escapa hacia el hospital con unos vegetales frescos, confiando que eso devolverá la salud a su madre. Naturalmente, se pierde y Satsuki ha de salir a buscarla, con la ayuda del vecindario. Por fin se decidirá a pedir la ayuda de Totoro...

ANTES DE VER LA PELÍCULA

Cuestionario previo:

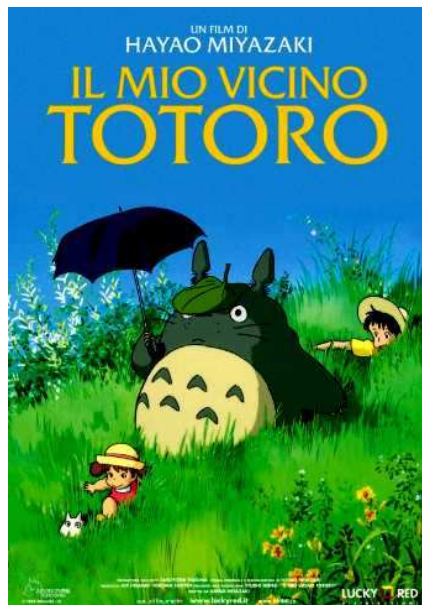
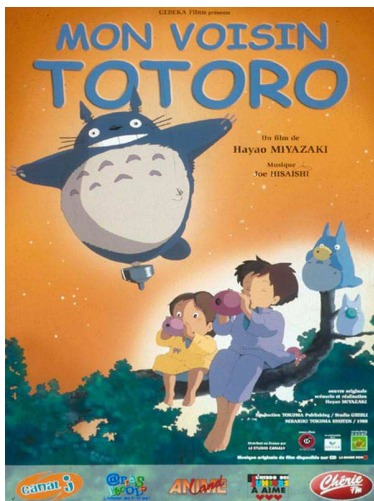
- ¿Conoces cuentos que tengan niñas como protagonistas?
- ¿Conoces cuentos que tengan personajes de Japón?

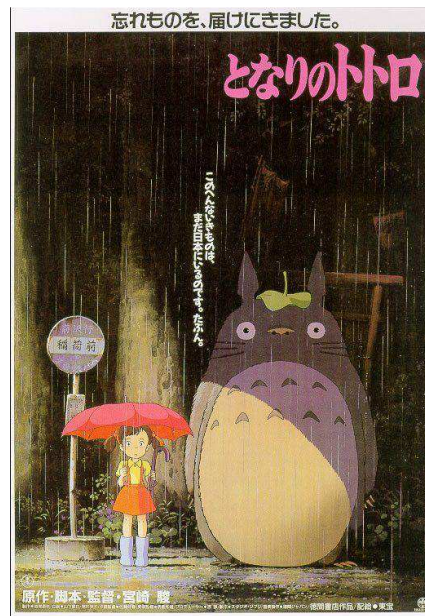
1. El título y la carátula

Las carátulas

Estudio de distintas carátulas relacionadas con el film:

- De cada una:
 - . ¿Qué nos dice el dibujo?
 - . ¿Nos anuncia de qué irá la película?
- De la que nosotros usamos:
 - . ¿Qué remarca a diferencia de las otras?
 - . ¿Qué expectativas te crea?
- Una vez visto el film:
 - . ¿Crees que se han cumplido las expectativas que te ofrecía la carátula?
 - . ¿Qué le sobra o qué le falta?
 - . ¿Con cuál te quedarías?
- Personaliza la carátula. Dibuja tu carátula a partir de distintos elementos que puedes fotocopiar o hallar en Internet: letras, fotogramas de publicidad, etc.





DESPUÉS DE VER LA PELÍCULA

1. Estructura

Esta fábula tiene la estructura narrativa de todos los cuentos clásicos:

- . El inicio se presenta como una carencia: ausencia de la madre.
- . Pruebas (quedarse solas, la tempestad, esperar al padre, perderse...).
- . Ayuda de personajes que echan una mano al héroe: animales, la abuela, el niño, Totoro.

Procurar que los estudiantes se den cuenta de esta estructura a base de hacer preguntas:

- ¿Qué pasa?
 - ¿Cuándo, cómo y dónde pasa?
 - ¿Por qué pasa?
 - ¿Qué necesita Mei?
 - ¿Qué plantea hacer Satsuki?
 - ¿Con qué conflictos se encuentran las niñas?
 - ¿Por qué decide hacer un viaje?
 - ¿Qué peligros encuentra en el viaje?
 - ¿Quién la aconseja y ayuda?
 - ¿Cómo la aconsejan y ayudan?
 - ¿Cómo acaba?
- Recordando, entre todos haremos una lista de los distintos episodios, por orden (trabajando causas y consecuencias), Hasta que quede claro el hilo argumental.









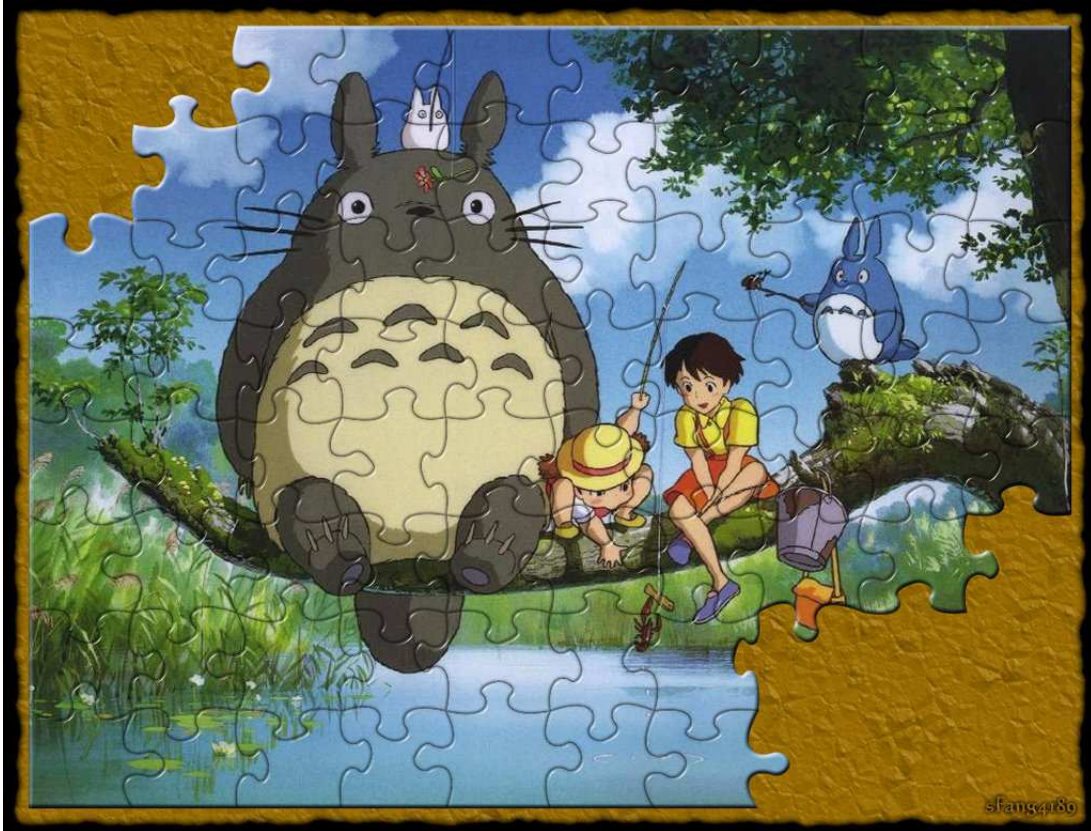
Cuestiones:

- . ¿Os habéis fijado bien en estos fotogramas?
- . ¿Hay muchos personajes?
- . ¿Qué colores predominan?
- . ¿Hay vegetación, flores, animalitos?
- . ¿Las niñas están contentas?
- . ¿Hay muchos adultos en estas imágenes?
- . ¿Hay coches o edificios en estos fotogramas?
- . ¿Todo eso es azar o creéis que el director lo ha hecho adrede?

• **Analicemos este fotograma**



- . ¿Qué elementos del personaje nos hacen pensar en un bus y cuáles en un gato? ¿Por qué?
- . Ahora inventemos nosotros un personaje como éste, un animal que haga una función como por ejemplo un perro-armario o un gato-mesa, etc.
- . Convertir un fotograma en un rompecabezas, como se ve aquí:



2. LA ACCIÓN

Espacio

- . ¿Dónde pasa?
- . ¿En qué país?
- . ¿Cómo lo sabemos?

Tiempo

La película no nos dice en qué momento pasa, pero lo podemos averiguar si nos fijamos en algunos detalles:

- . ¿Tienen coche los personajes?
- . ¿Tienen TV en la casa?
- . ¿Con qué vehículos se mueven?
- . ¿Tienen teléfono en casa?
- . ¿Cómo visten las niñas?
- . ¿La escuela es como la nuestra? ¿Qué quiere decir eso?

3. LOS PERSONAJES

- Las dos hermanas, Mei y Satsuki, son las protagonistas principales. Sus nombres hacen referencia al mes de mayo. Mei es la transcripción fonética de May en inglés, y Satsuki era el nombre que recibía antiguamente en Japón el quinto mes.

- Mei Kusakabe, la pequeña de las hermanas Kusakabe (4 años,) es alegre y curiosa, y es quién descubre a Totoro. A causa de la ausencia de su madre requiere constantemente la atención de su hermana mayor. En el doblaje original Mei pronuncia mal las palabras, por eso dice Totoro en lugar de decir torōru que es como se pronuncia trol en japonés.
- Satsuki Kusakabe con 11 años es la hermana mayor, modélica, muy responsable y cariñosa. Asume obligaciones durante la ausencia de la madre, y sólo se desmorona cuando pierde a su hermana pequeña. Intenta adaptarse a su nuevo entorno y asimila la enfermedad que sufre su madre, todo ello hace que comience a madurar muy pronto.
- Tatsuo Kusakabe es el padre de las niñas. Trabaja en el departamento de Arqueología y Antropología de la Universidad de Tokio. Siempre se muestra alegre con sus hijas. Es un padre comprensivo y sensible, y comprende las fantasías de sus hijas. La madre está internada en el hospital, aparentemente por tuberculosis (un elemento semi-autobiográfico de Miyazaki).
- Kanta, de la misma edad que Satsuki, es el chico vecino de los Kusakabe, que esconde su timidez con una actitud ruda y poco amical.
- La abuela de Kanta, amable y servicial, ayuda a los nuevos vecinos a adaptarse a su entorno. Trabaja cultivando su huerto y se preocupa de las niñas.
- Totoro. En realidad, son tres: el Totoro pequeño, el mediano y el mayor. El mayor, de color gris, es el más conocido de los tres, el mediano es de color azul y el pequeño es de color blanco. Pero cuando hablamos de "Totoro", se sobreentiende que nos referimos al mayor. La palabra "Totoro" es un invento de Miyazaki. En realidad se supone que Mei pronuncia mal, la palabra " torōru ", especie de semi-animal de fantasía de los cuentos japoneses, posiblemente equivalente al trol.

Los Totoro son espíritus del bosque que habitan en el interior de un gigantesco alcanforero milenario.

Otros personajes son el Gato-Bus (amigo de Totoro,), los "Makuro-Kurosuke" (bolitas de hollín o conejitos del polvo, según traducción), la abuela de Kanta, la maestra de escuela, y no mucho más.

- Busca los adjetivos que mejor definan a los personajes:

	Descripción física	Descripción psicológica
Satzuki		
Mei		
El padre		
La madre		
Kanta		
Abuela de Kanta		
Tororo		

AYUDA para la maestra

Características físicas

Algunas observaciones que se pueden hacer:

- Aspecto físico general: pequeño, alto, delgado, rubio, fuerte, joven, ágil, musculoso,...
- Cómo gesticula, cómo se mueve: elegante, lento, nervioso, rápido,...

Características psicológicas

Buscar entre estos adjetivos alguno que vaya bien para usar en la descripción de los personajes:

Bondadoso	Perseverante	Generoso	Humilde
Calmado	Solidario	Indiferente	Obediente
Tolerante	Ordenado	Impaciente	Colérico
Paciente	Voluntarioso	Sincero	Respetuoso
Delicado	Amistoso	Bondadoso	Apasionado

➤ **Plan de diálogo** para trabajar primero individualmente y después en grupo:

- Añadir algún personaje más o quitar alguno.
- Añadirte tú haciendo un papel. (Puedes elegir uno de los papeles que ya hay o añadir un nuevo personaje, que te has de inventar).
- ¿Con cuál de los personajes vivirías, con cuál no y por qué?
- ¿Qué valores representan los distintos personajes del film? (se puede poner una lista de valores positivos: solidaridad, ternura, estimación, tolerancia, comprensión, generosidad, amistad...; o valores negativos: poder, egoísmo, desconfianza, superficialidad, consumismo, inflexibilidad, pasotismo, odio, violencia, etc.)

➤ **¿Cómo reaccionan emocionalmente?**

Puedes detectar algún momento del film donde alguno de los personajes principales manifieste muy explícitamente alguno de los sentimientos siguientes:

	Sentimiento	Momento de la película
Satzuki		
Mei		
El padre		
La madre		
Kanta		
Abuela de Kanta		
Tororo		

AYUDA PARA LA MAESTRA

Ira: furia, ultraje, resentimiento, cólera, exasperación, indignación, aflicción, acritud, irritabilidad, hostilidad, violencia, odio, etc.

Tristeza: pesar, melancolía, pesimismo, lástima, autocompasión, soledad, abatimiento, desesperación, aflicción, languidez, etc.

Temor: ansiedad, aprensión, nerviosismo, preocupación, consternación, inquietud, cautela, incertidumbre, pavor, miedo, terror, fobia, pánico, etc.

Placer: felicidad, alegría, diversión, orgullo, embeleso, gratificación, satisfacción, euforia, éxtasis, etc.

Amor: aceptación, simpatía, confianza, amabilidad, afinidad, devoción, adoración, afecto, estima, ternura, consideración, predilección, etc.

Sorpresa: conmoción, desconcierto, admiración, extrañeza, aturdimiento, estupor, asombro, admiración, etc.

Disgusto: desprecio, aburrimiento, aversión, repulsión, desagrado, pena, aflicción, sufrimiento, tormento, enfado, molestia, decepción, malestar, etc.

Vergüenza: culpabilidad, molestia, disgusto, remordimiento, humillación, arrepentimiento, mortificación, contricción, deshonor, etc.

4. COMPRENSIÓN DE LA PELÍCULA

Plan de diálogo

- ¿Qué escena te ha gustado más?
- ¿Alguna escena te ha dado miedo? ¿Por qué?
- ¿Qué sientes cuando Mei se va de casa?
- ¿Y cuando la encuentran?

Sobre la película

- ¿Qué nos dice este film sobre Japón?
- ¿Es una ficción o podría pasar en realidad?
- ¿Te has puesto en la piel de Satzuki?
- ¿Cómo crees que hubieras reaccionado tú?
- ¿Qué sentimiento te provoca la actitud de Mei?
- ¿Qué otro título pondrías a la película?

TEMAS QUE SE PUEDEN TRATAR

a. La infancia

El ambiente que respira la película nos hace pensar mucho en la infancia, en los momentos de bienestar, de felicidad simple propia de esta etapa, que pocas veces ha sido plasmada en una película de manera tan clara.

- La excitación de las niñas al llegar a la casa.
- Las carcajadas al recorrer las habitaciones.
- Mei copiando los movimientos de su hermana mayor.
- Ir a buscar agua al arroyo.
- Cuando las hermanas se levantan de la cama, en la noche cálida de luna llena, y salen afuera con Totoro.

Pero la infancia no está exenta de oscuridad, que para Miyazaki es su símbolo supremo. La oscuridad o, incluso, la desesperación, consecuencia de la lejanía o enfermedad de una madre, o de un cambio de residencia, son traumas que las niñas intentan superar con la ayuda de un padre bondadoso y, sobretodo, de una naturaleza exuberante, la verdadera

protagonista de la película, capaz de refugiar a Satsuki y Mei, de divertir las y de ilusionarlas.

b. Paisajes



- ¿Qué tienen que ver estas fotografías de paisajes de arrozales de Japón con los paisajes que se ven en la película?

c. La casa

Por fuera

- ¿Cómo es la casa de los Kusakabe?
- ¿Ves alguna cosa diferente respecto a las nuestras?
- ¿Te gustaría vivir en esta casa?



Por dentro

- ¿Qué tiene de diferente esta casa de la tuya?
- Observa bien como duermen las niñas, como está sentado el padre, como es la puerta que da a la calle...

d. Religiosidad

Hay diversas referencias a la religiosidad tradicional popular de Japón:



- El árbol gigante es un "árbol consagrado", lo cual se señala con esta especie de cuerda enroscada en su tronco. Se llama shimenawa, hecha de paja de arroz y de cintas de papel. Significa que el árbol es sagrado, parte del aspecto natural del culto del Sintoísmo (la religión nativa de Japón que tiene elementos de la naturaleza y culto a los ancestros) y de creencias culturales tradicionales japonesas.

Cuando el padre y las niñas se inclinan ante el árbol, están literalmente agradeciendo al espíritu de los árboles y del bosque la protección dada a Mei.

- Al regresar de la escuela, las niñas se refugian de la lluvia en una especie de ermita dedicada a alguna divinidad local. En el Budismo japonés, existe la tradición de construir pequeños santuarios al lado del camino. Con frecuencia han sido construidos en memoria de un niño que ha muerto, y la figura es la de Ojizou-sama, una especie de deidad-patrón de los niños en el Budismo: Satsuki y Mei juntan las manos, hacen una reverencia y piden permiso a Ojizou-sama para quedarse hasta que la lluvia acabe.

- Finalmente, cuando Mei está perdida, se sienta al lado de una hilera de esculturas religiosas budistas que son estatuas de Ojizou-sama: esta es la manera como Miyazaki dice a la audiencia que Mei está fuera de peligro, ya que estas deidades la están vigilando.

¿En nuestro mundo también hallamos signos de religiosidad? (iglesias, vírgenes, etc.)

5. MÚSICA

La película está bañada por la música del habitual colaborador del director, Joe Hisaishi, las canciones del cual son alegres y pegadizas (por descontado, sobresale la dedicada al personaje que da título al film, realmente fantástica). La mayoría de los temas del compositor tienen una encantadora jovialidad, que retrata muy bien la vida en el pueblo y en la casa en la cual viven Satsuki y Mei con su padre.

El uso de los sintetizadores resulta adecuado para describir los pasajes en los que las niñas descubren que unos curiosos espíritus habitan la casa, aunque el compositor no se olvida de una de las temáticas que aborda la cinta, que no es otra que el sentimiento de las pequeñas por la falta de su madre, que está en el hospital a causa de la tuberculosis (de todas maneras, se trata de una aportación más emocional que dramática). Un vez que aparece Totoro, la magia se apodera de la partitura, no porque empieza a escucharse el fantástico tema que Hisaishi escribe para este personaje, sino también porque, en general, las notas parecen querer jugar entre sí a medida que avanzan las aventuras de las protagonistas. La fusión entre música e imágenes es, pues, casi perfecta.

La canción de Totoro en castellano:

<http://www.youtube.com/watch?v=ZPp92tE0fwQ> 3:34

Tonari no Totoro Joe Hisaishi

de la película

Mi vecino Totoro (Hayao Miyazaki)

Arreglo para guitarra: Hernán J. González

Chords and fretting for the first system (measures 1-8):
 C: 0002 (3), 0000 (3)
 G/B: 0200 (3), 0000 (3)
 Am: 0002 (3), 0000 (3)
 Em/GF: 0200 (3), 0000 (3)
 Fm: 1031 (1), 1031 (1)
 G¹¹: 1033 (1), 1033 (1)
 G⁷: 0000 (3), 0000 (3)

Chords and fretting for the second system (measures 9-14):
 C: 0002 (3), 0000 (3)
 G/B: 0200 (3), 0000 (3)
 Am: 0002 (3), 0000 (3)
 E⁰⁷: 0200 (3), 0000 (3)
 A⁷: 2200 (2), 2200 (2)
 Dm⁷: 0202 (2), 0202 (2)
 Fm⁶: 1031 (1), 1031 (1)

Chords and fretting for the third system (measures 15-20):
 C: 0002 (3), 0000 (3)
 A⁷/C[#]: 0002 (3), 0000 (3)
 Dm⁷: 0202 (2), 0202 (2)
 G⁷/add11: 0202 (2), 0202 (2)
 G⁷: 0002 (3), 0000 (3)

Chords and fretting for the fourth system (measures 21-27):
 C: 0002 (3), 0000 (3)
 G⁷: 0202 (2), 0202 (2)
 G⁷: 0202 (2), 0202 (2)
 G^{#0}: 1031 (1), 1031 (1)
 Am: 0002 (3), 0000 (3)
 Fm: 1031 (1), 1031 (1)
 C/E: 0202 (2), 0202 (2)
 Am⁷: 0002 (3), 0000 (3)
 Dm⁷: 0202 (2), 0202 (2)

Chords and fretting for the fifth system (measures 28-33):
 G⁷/add11: 0202 (2), 0202 (2)
 C: 0002 (3), 0000 (3)
 G⁷: 0202 (2), 0202 (2)
 G⁷: 0202 (2), 0202 (2)
 G^{#0}: 1031 (1), 1031 (1)
 Am: 0002 (3), 0000 (3)
 F: 0132 (1), 0132 (1)

LA PELÍCULA

- ¿Cuánto tiempo pasa, aproximadamente, desde el inicio de la película hasta la última escena? ¿Cómo lo sabemos en el film?
- ¿Podrías decir qué aspecto del film te ha llamado más la atención como: los personajes, la animación, dónde pasa, la música, el vestuario, u otras...?
- ¿Recuerdas alguna secuencia o fotograma especialmente impactante?
- ¿Cuáles son los tres momentos más especiales de la película para ti?

1.
2.
3.

➤ Cambiar el final de la película

EVALUACIÓN

A ti, ¿qué te sugirió la película?

- Di tu opinión sobre el film, justificando tu evaluación:
 - Me ha gustado, porque...
 - Me ha dado miedo, porque...
 - Me ha hecho reír, porque...
 - Me ha sorprendido, porque...
 - Me ha inquietado, porque...
 - Me ha indignado, porque.....
 - Me ha hecho sonreír, porque.....
 - Me ha emocionado, porque.....
 - Me ha alegrado, porque.....
 - Me ha molestado, porque.....
 - Me ha inquietado, porque.....
 - Me ha distraído, porque.....
 - Me ha ilusionado, porque.....
 - Me ha informado, porque.....
- ¿Qué me ha explicado que no sabía?

PARA SABER MÁS

Sobre el director

Hayao Miyazaki (kanji, 宮崎 駿) (Akebono-cho, Tokio, Japón, 5 de enero de 1941) es un destacado realizador japonés y cofundador del estudio Ghibli, juntamente con Isao Takahata.

Desde hace años, es considerado uno de los grandes maestros de la animación japonesa. Es la cabeza más visible del estudio y uno de los

responsables que el ambiente de trabajo sea el más adecuado para hacer las películas. Además, el estudio Ghibli abrió, el 30 de junio del 2001, un museo dedicado íntegramente a Ghibli, a sus trabajos, a la forma de trabajar, a su historia, etc. Este museo se halla situado en el pueblo de Mitaka, cerca de Tokio (20 minutos aprox.) y el edificio, tanto exteriormente como interiormente, está completamente pensado y dirigido por el propio Miyazaki.

Las películas más conocidas son:

- *Nausicaä del Valle del Viento* - 1984 - Director, guionista.
- *Làputa, el castillo al cielo* - 1986 - Director, guionista.
- *Mi vecino Totoro* - 1988 - Director, guionista.
- *Kiki, la aprendiz de bruja* - 1989 - Director, guionista, productor.
- *La princesa Mononoke* - 1997 - Director, productor.
- *El viaje de Chihiro* - 2001 - Director, productor, guionista.
- *El Castillo Ambulante* - 2004 - Director, guionista.
- *Ponyo en el acantilado* - 2008 - Director, guionista