

Revista planta 9 . Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.

[www.usat.edu.pe/planta9](http://www.usat.edu.pe/planta9)

e-mail: [planta9@usat.edu.pe](mailto:planta9@usat.edu.pe)

Planta 9 son investigaciones publicadas por la Escuela de Arquitectura de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Coordinación y edición a cargo de Jorge Iván Guerrero Ramírez y Raúl Gálvez Tirado.

Marianne Torres

Anime



## INTRODUCCIÓN

En arquitectura, exponemos nuestras ideas de forma gráfica/visual. Los diagramas, dibujos y bocetos son esenciales en el proceso del diseño, son herramienta clave para la explicación de nuestros proyectos. En los cursos, los arquitectos nos suelen recomendar bibliografías interesantes y útiles para inspirarnos, pero también extensas y consideradas ‘aburridas’. Las excusas que solemos poner para no leer estos libros a la extensión (libros muy amplios), el tiempo (‘leer esto debe tomar mucho tiempo que no poseo’), y complejidad (‘no entiendo qué quiere decir este libro’). A partir de esto, he pensado expresar que, si bien los libros son una gran fuente de información, leer no es la única forma de aprender. En mi entorno de estudiante he podido notar que a algunos de nosotros se nos hace difícil ponerle atención a un libro, por lo que esta diferente forma de aprender podría ayudar a más de uno: el cine; en específico, las películas de Studio Ghibli, la animadora japonesa que retrata la vida tradicional en el país, combinándolo con fantasía, hechos históricos, y, también, arquitectura.

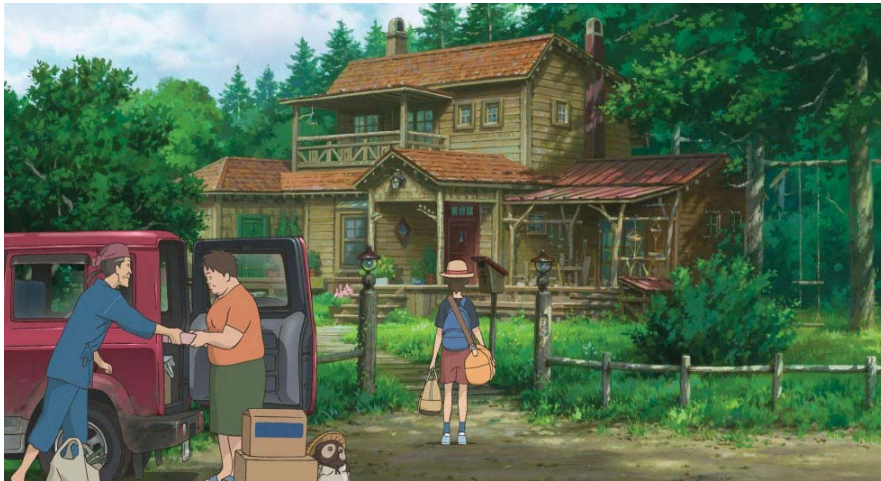


fig 01. Entrada de la casa de los Oiwa en El recuerdo de Marnie (2014).

fig 22. Opción 4: negro, ciudad en guerra donde Howl peleaba.

fig 23. Fachadas y destinos de la puerta mágica del castillo de Howl.  
Fuente: Character Design References.

fig 24. Sophie desde la ventana del baño, en El increíble castillo vagabundo (2004). Fuente: Studio Ghibli.

fig 25. Mark y Sophie desde una de las terrazas del castillo, en El increíble castillo vagabundo (2004). Fuente: Studio Ghibli

fig 26. Despiece del castillo de Howl. Fuente: Character Design References.

fig 27. Kiki y su madre en el laboratorio de su casa, en Kiki, entregas a domicilio (1989). Fuente: Imágenes de cortesía de Studio Ghibli

fig 28. Taeko y su familia aplastando frutos para tintura en el patio de la casa, en Recuerdos del ayer (1991). Fuente: Imágenes de cortesía de Studio Ghibli.

fig 29. La casa de baños de noche, en El viaje de Chihiro (2001). Fuente: Imágenes de cortesía de Studio Ghibli

fig 30. Castillo de Himeji en Hyogo, Japón. Fuente: El atlas de la memoria

fig 31. Santuario Heian en Kyoto, Japón. Fuente: El atlas de la memoria

fig 32. Sanatorio Zonnestraal, en Hilversum, Holanda. Fuente: WikiArquitectura

fig 33. Terrazas con pacientes con tuberculosis, en El viento se levanta (2013). Fuente: Imágenes de cortesía de Studio Ghibli.

APRENDIZAJE ARQUITECTÓNICO VISUAL: Las películas de Studio Ghibli.

**Marianne Torres**

Estudiante de Arquitectura USAT

## ÍNDICE DE IMÁGENES

fig 01. Entrada de la casa de los Oiwa en El recuerdo de Marnie (2014).

Fuente: Imágenes de cortesía de Studio Ghibli.

fig 02. Vista de la casa de Mei y Satsuki desde el jardín exterior, de Mi vecino Totoro (1988). Fuente: Imágenes de cortesía de Studio Ghibli

fig 03. Umbral de entrada (agarikamachi) con gruesos travesaños de madera, casa de campo del tipo Kazusa. Fuente: La casa japonesa, 2016.

fig 04. Cambios de niveles en la vivienda, con agarikamachi, en Mi vecino Totoro (1988). Fuente: Studio Ghibli.

fig 05. Engawa en villa imperial de Katsura. Fuente: La casa japonesa, 2016.

fig 06. Engawa de puertas correderas en Mi vecino Totoro (1988) Fuente: Studio Ghibli.

fig 07. Antigua cocina japonesa en Mi vecino Totoro (1988). Fuente: Imágenes de cortesía de Studio Ghibli.

fig 08. Antigua katte en Museo de Arquitectura al aire libre, prefectura de Chiba. Fuente: La casa japonesa, 2016.

fig 09. Ventana circular con abertura hacia engawa en Mi vecino Totoro (1988). Fuente: Studio Ghibli.

fig 10. Escalera con puerta en Mi vecino Totoro (1988). Fuente: Studio Ghibli.

fig 11. Antigua bañera en Mi vecino Totoro (1988). Fuente: Studio Ghibli

fig 12. Ejemplo de baño privado en una casa tradicional, en el Museo de Arquitectura al aire libre Edo-Tokio. Fuente: La casa japonesa, 2016.

fig 13. Espacios armados con tatami en Mi vecino Totoro (1988). Fuente: Studio Ghibli.

fig 14. Estancias con suelo de tatami, en casa Yoshijima. Fuente: La casa japonesa, 2016.

fig 15. Plano de la casa de campo en Mi vecino Totoro, con recorrido dibujado. Fuente: Iñaki Aliste Lizarralde.

fig 16. The Walking City (1964). Fuente: The Archigram Archival Project.

fig 17. Castillo vagabundo posicionándose en la tierra, en El increíble castillo vagabundo (2004). Fuente: Imágenes de cortesía de Studio Ghibli

Fig 18. Plantas, corte y elevación del castillo de Howl, en El increíble castillo vagabundo (2004).

fig 19. Opción 1: azul, ciudad portuaria. Fuente: Studio Ghibli

fig 20. Opción 2: rojo, Kingsbury, en Inglaterra. Fuente: Studio Ghibli

fig 21. Opción 3: rojo (modificado por Howl), ahora un campo de flores. Fuente: Studio Ghibli.

## ARQUITECTURA DE LA VIDA EN STUDIO GHIBLI: LA VIVIENDA TRADICIONAL

Studio Ghibli es un estudio de animación japonés, considerado uno de los mejores en el mundo de la animación. Fue fundado en 1985 por Hayao Miyazaki e Isao Takahata. Sus películas abarcan los géneros de fantasía, recuentos de la vida y referencias al cuidado del medio ambiente y a la historia universal. Ghibli no es el primer estudio en narrar estos temas, pero la forma especial y acogedora con la que se formulan, hacen de cada entrega una obra muy especial. Siempre he sentido que ver una película de Ghibli es recibir un cálido abrazo.

El objetivo de las películas de Studio Ghibli, es relatar las diferentes etapas de vida de los personajes protagonistas con los elementos de su entorno. Sabemos que las necesidades de un usuario cambian según su edad, ocupación o pasatiempos, cosas que se ven reflejadas en la vivienda, elemento arquitectónico básico y que también es muy utilizado aquí.

El primer ejemplo mostrado es de la película *Mi vecino Totoro* (1988), que comienza con un recorrido por la casa de campo de las protagonistas, Mei y Satsuki. En esta secuencia de escenas, las niñas van corriendo y jugando, por la casa donde ocurre la película.



fig 02. Vista de la casa de Mei y Satsuki desde el jardín exterior, de Mi vecino Totoro (1988)

En esta escena que parece irrelevante y/o un tanto infantil, se logra diferenciar cuestiones arquitectónicas como la jerarquía de espacios (zonas de servicio en nivel cero, zonas de reunión en niveles elevados), el orden de cada uno de estos ambientes y su función. Esta jerarquía es lograda con un elemento arquitectónico llamado agarikamachi, que es un «travesaño de madera colocado en horizontal en un punto de acceso, desde el que se entra al interior de la casa» (Nakagawa, 2016).

Este elemento se aprecia en una de las entradas de la casa, en la entrada de servicio.



fig 03. Umbral de entrada (agarikamachi) con gruesos travesaños de madera, casa de campo del tipo Kazusa, La casa japonesa, 2016.



fig 04. Cambios de niveles en la vivienda, con agarikamachi, en Mi vecino Totoro (1988).

#### SITIOS WEB

Página oficial de Studio Ghibli: <https://www.ghibli.jp/>

Archigram. (2010). The Archigram Archival Project: <http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=60>

Character Design References. (2019, octubre 21). Art of Howl's Moving Castle: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-8/art-of-howls-moving-castle>

Cuenta de Instagram de Iñaki Aliste Lizarralde: <https://www.instagram.com/ializar/?hl=es-la>

Gadea, Á. L. (2018, agosto 4). El atlas de la memoria. La casa de los sueños: la arquitectura de El viaje de Chihiro: <https://atlasdelamemoria.wordpress.com/2018/08/04/arquitectura-chihiro/>

WikiArquitectura. (2017). Sanatorio Zonnestraal: <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/sanatorio-zonnestraal/#>

#### BIBLIOGRAFÍA

Nakagawa, T. (2016). La casa japonesa: espacio, memoria y lenguaje. Madrid: Reverté.

castillo vagabundo (2004). Fuente: Imágenes de cortesía de Studio Ghibli



## CONCLUSIONES

En arquitectura, hay muchas formas de aprender y entender un tema en específico. Podemos explorar y profundizar muchas fuentes, como libros, páginas de internet, informes, y también películas, como las de Studio Ghibli.

Las obras expuestas no son todos los trabajos de este estudio. Los invito a explorar más de este mundo del que he aprendido mucho y siempre hay algo nuevo por descubrir.

Que no nos desanime el origen de estas películas o los hechos que relatan, si bien es arquitectura japonesa, la función de la arquitectura es universal y tiene infinitas representaciones, siempre hay algo que aprender, y debemos encontrar la mejor forma de hacerlo.

Luego, encontramos en la entrada, el engawa, una «Galería con entablado de madera, dispuesta a lo largo del perímetro exterior de una habitación o conjunto de habitaciones, que se usa como pasillo o entrada; puede estar cerrada con persianas o puertas correderas de vidrio al exterior, o dejarse abierta» (Nakagawa, 2016). Según la cultura japonesa, este lugar es usado para observar la luna de la cosecha (festividad), y simbólicamente, como un refugio para el hombre (ICHI.PRO, 2020).



fig 05. Engawa en villa imperial de Katsura, La casa japonesa, 2016.



fig 06. Engawa de puertas correderas en Mi vecino Totoro (1988).

En este recorrido también se diferencian el cambio de algunos elementos de la vivienda, debido a razones culturales, como el peculiar sistema de cocina japonés de la época, *katte*, que consistía en una bomba manual de agua y calderos llamados *kama cauldron*, elemento para la cocina a fuego abierto (Nakagawa, 2016).



fig 07. Antigua cocina japonesa en *Mi vecino Totoro* (1988).



fig 08. Antigua *katte* en Museo de Arquitectura al aire libre, prefectura de Chiba. La casa japonesa, 2016.

Entre otros elementos que cambian, encontramos las ventanas circulares en los interiores de la casa (elemento característico de la arquitectura en Asia), y las escaleras con ángulos más agudos, es decir, más empinadas.



fig 32. Sanatorio Zonnestraal, en Hilversum, Holanda.



fig 33. Terrazas con pacientes con tuberculosis, en *El viento se levanta* (2013).



fig 31. Santuario Heian en Kyoto, Japón.

En *El viento se levanta* (2013), se relata una historia ambientada en la Segunda Guerra Mundial, época en la que la arquitectura tuvo muchos cambios notables y el uso de nuevos elementos para combatir las epidemias de la época, entre ellas, la tuberculosis.

En esta etapa de la arquitectura (movimiento moderno), se opta por utilizar los grandes ventanales y terrazas amplias, con el fin de evitar la propagación de la enfermedad, con ayuda de la iluminación y ventilación. Tenemos de ejemplo el Sanatorio Zonnestraal, que albergó a pacientes con tuberculosis de 1928 a 1950 (WikiArquitectura, 2017).

En *El viento se levanta*, podemos apreciar al hospital de la película usando las terrazas como estancia para los pacientes afectados, algo característico de la arquitectura moderna.



fig 09. Ventana circular con abertura hacia engawa en *Mi vecino Totoro* (1988).



fig 10. Escalera con puerta en *Mi vecino Totoro* (1988).

No solo encontramos elementos que cambian, sino también elementos propios de una vivienda japonesa de épocas antiguas, como las antiguas bañeras llamadas *furo*, usadas para el baño tradicional con aguas termales (Nakagawa, 2016).





fig 11. Antigua bañera en *Mi vecino Totoro* (1988).

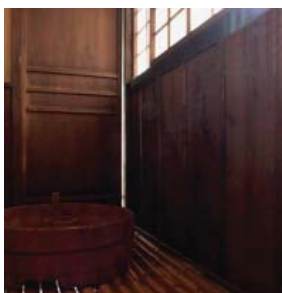


fig 12. Ejemplo de baño privado en una casa tradicional, en el Museo de Arquitectura al aire libre Edo-Tokio. *La casa japonesa*, 2016.

Algunas estrategias que se encuentran vigentes en estos días, como el uso del tatami, un «tapiz de tejido acolchado de paja, acabado con una cubierta de juncos tejidos» (Nakagawa, 2016). para la formulación de espacios en una casa tradicional japonesa, parecido a un módulo configurador.



fig 13. Espacios armados con tatami en *Mi vecino Totoro* (1988).

En El viaje de Chihiro, esta llega a un pueblo mágico que alberga una casa de baños, la cual tiene una fachada principal de la que podemos apreciar su arquitectura basada en el clásico castillo japonés.



fig 29. La casa de baños de noche, en *El viaje de Chihiro* (2001).

La casa de baños contiene varios de los elementos básicos de un castillo japonés, como las galerías acristaladas con engawas, los techos inclinados, la simetría y la abundancia del color rojo en paredes y barandas (Gadea, 2018).



fig 30. Castillo de Himeji en Hyogo, Japón.





fig 27. Kiki y su madre en el laboratorio de su casa, en Kiki, *entregas a domicilio* (1989).



fig 28. Taeko y su familia aplastando frutos para tintura en el patio de la casa, en Recuerdos del ayer (1991).

## LA HISTORIA EN STUDIO GHIBLI

Studio Ghibli abarca muchos temas diversos, entre ellos, la historia, específicamente, de la arquitectura. Entre estos ejemplos tenemos los castillos tradicionales japoneses en *El viaje de Chihiro* (2001) y las terrazas de *El viento se levanta* (2013).



fig 14. Estancias con suelo de tatami, en casa Yoshijima. *La casa japonesa*, 2016.



fig 15. Plano de la casa de campo en *Mi vecino Totoro*, con recorrido dibujado.

## NUEVAS FORMAS DE HABITAR: VIVIENDAS HÍBRIDAS

Una de las más interesantes viviendas que he visto en las obras de este estudio es el castillo de Howl en *El increíble castillo vagabundo* (2004), un castillo que puede volar y caminar. Este tipo de arquitectura ya había sido pensado por algunos arquitectos, como *The Walking City*, por Ron Herron en 1964, que buscaba ciudades nómadas y mutantes, como el castillo de Howl.

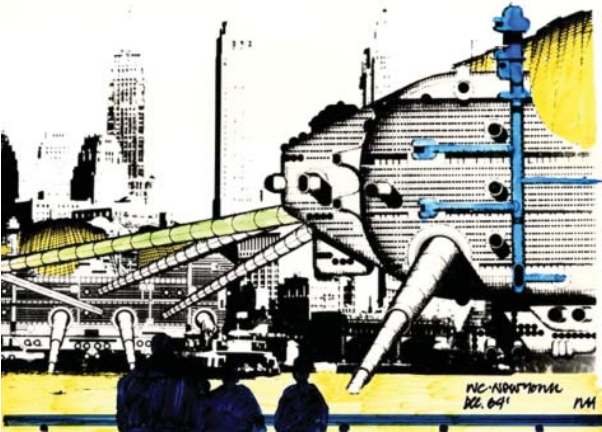


fig 16. *The Walking City* (1964), Archigram.



fig 17. Castillo vagabundo posicionándose en la tierra, en *El increíble castillo vagabundo* (2004).



fig 26. Despiece del castillo de Howl.

En otras viviendas híbridas, encontramos la casa de Kiki en *Kiki, entregas a domicilio* (1989) y la casa de campo de Taeko en *Recuerdos del ayer* (1991). Ambas casas combinan las ocupaciones de los usuarios (espacios de trabajo) con la vivienda misma. En la casa de Kiki, la vivienda está combinada con un laboratorio que a la vez es huerto; y en la casa de Taeko, encontramos una vivienda tradicional japonesa, con espacios de trabajo para tintura de ropa y cosecha de haciendas.





fig 24. Sophie desde la ventana del baño, en *El increíble castillo vagabundo* (2004).



fig 25. Mark y Sophie desde una de las terrazas del castillo, en *El increíble castillo vagabundo* (2004).

Este castillo es una máquina combinada con vivienda. Es un castillo que va caminando y volando por tierras diferentes, pero lo más interesante está en su interior: sus espacios cambiantes y su extensión constante. gado que relaciona a todos los visitantes desde la calle, hasta los pisos más altos del edificio.

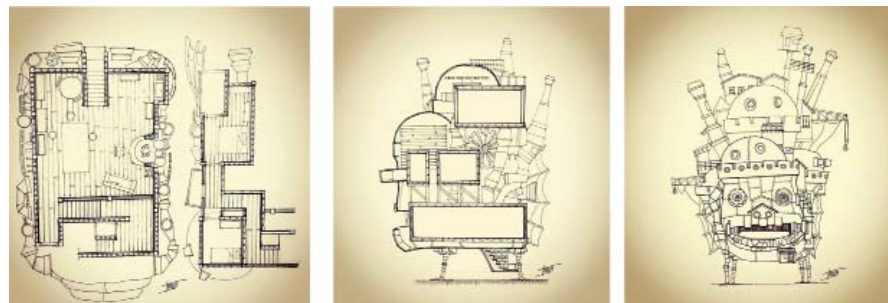


Fig 18. Plantas, corte y elevación del castillo de Howl, en *El increíble castillo vagabundo* (2004).

La entrada al castillo es una puerta de madera con una ruleta, que posee 4 colores diferentes. En este castillo mágico, se puede cambiar el destino de esta puerta: cada color es una opción diferente.



fig 19.. Opción 1: azul, ciudad portuaria





fig 20. Opción 2: rojo, Kingsbury, en Inglaterra.



fig 21. Opción 3: rojo (modificado por Howl), ahora un campo de flores.



fig 22. Opción 4: negro, ciudad en guerra donde Howl peleaba.

Las opciones de esta puerta son 4 cada cierto tiempo; pero en general, las opciones son infinitas. El espacio cambia dependiendo quién es el usuario, qué es lo que este desea hacer, a dónde quiere ir, lo que nosotros los arquitectos estudiamos como flexibilidad. Este concepto fantástico en el castillo de Howl no es del todo imposible, ya que ya existen proyectos arquitectónicos que buscan hacer de un espacio en algo convertible dependiendo las necesidades del usuario.

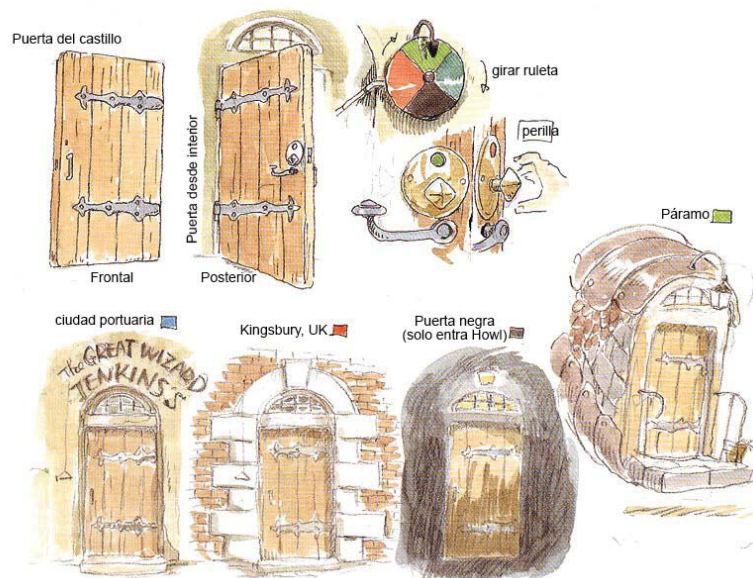


fig 23. Fachadas y destinos de la puerta mágica del castillo de Howl.

Además de ser cambiante, el increíble castillo de Howl crece eventualmente. Howl agrega cuantos espacios necesite su familia en constante crecimiento, espacios que van adhiriéndose a la máquina poco a poco. Este castillo es resultado de varios espacios acumulados en una sola máquina, que poco a poco fueron conformando la vivienda.