

CENTRO

CULTURAL

LA MONEDA

CINETECA NACIONAL DE CHILE

Fichas educativas
Estrenos escolares 2019

Se levanta el viento

Hayao Miyazaki



PROGRAMA
ESCUELA
al CINE

CINETECA NACIONAL DE CHILE



PROGRAMA
ESCUELA
al CINE

CINETECA NACIONAL DE CHILE

El Programa Escuela al Cine es una iniciativa de la Cineteca Nacional de Chile, financiada por el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, cuyo objetivo es formar públicos escolares para el cine y el audiovisual chileno. Esta misión se concreta por medio de la creación de Cine Clubes Escolares en establecimientos educacionales, estos son espacios coordinados por profesores que agrupan a estudiantes en torno al cine y el audiovisual, permitiendo así diversificar las experiencias educativas de niñas, niños y jóvenes.

Con ese propósito, el Programa dispone de fichas educativas como una herramienta pedagógica y didáctica que permita a docentes conectar el visionado de películas con materias educativas-curriculares, cinematográficas y valóricas, enriqueciendo así la experiencia de los establecimientos educacionales. En esta ocasión, la ficha corresponde a la película *Se levanta el viento* (126 min, 2013) del director Hayao Miyazaki.

Agradecemos a Arcadia Films que facilita este filme como un estreno escolar para ser exhibido a estudiantes y docentes de distintas regiones del país.

Todas las fichas educativas del Programa están disponibles para libre descarga en el sitio web www.cinetecanacional.cl/redcineclubescolar, de manera que cada Cine Club Escolar y/o establecimiento educacional pueda llevar el aprendizaje del cine y del audiovisual al aula.

Se levanta el viento

de Hayao Miyazaki



スタジオジブリ作品

STUDIO GHIBLI

PRESENTA

LA ÚLTIMA OBRA MAESTRA DE HAYAO MIYAZAKI

SE LEVANTA EL VIENTO

(THE WIND RISES)



Original story, screenplay and director by HAYAO MIYAZAKI
Music by JOE HISAISHI
Production design by YUKIYUKI CHAZO
Production by YUMIKAZU EMI
Records JAPAN
STUDIO GHIBLI NIPPON TELEVISION NETWORK DENTSU HAKUHODO DYMP
WALT DISNEY JAPAN MITSUBISHI TOHO AND KDDI
Executive producer KOJI YOSHINO
Producer TOSHIO SUZUKI
STUDIO GHIBLI production "THE WIND RISES"
© 2013 Nibariki - GHIRODOLX



ASPECTOS TÉCNICOS Y DIDÁCTICOS GENERALES

Ficha Técnica

Año de estreno: 2013.

Duración: 126 min.

País: Japón.

Dirección y guion: Hayao Miyazaki.

Casas productoras: Studio Ghibli.

Producción: Kôji Hoshino.

Montaje: Takeshi Seyama.

Director de fotografía: Atsushi Okui.

Dirección de arte: Yôji Takeshige.

Música: Joe Hisaishi.

Público escolar recomendado: 5° básico a 4° medio.

Sinopsis

“Jiro Horikoshi, que sueña con volar y diseñar hermosos aviones, se inspira en el famoso diseñador aeronáutico italiano Caproni. Corto de vista desde niño y por ello incapaz de volar, se une a la división aeronáutica de una compañía de ingeniería en 1927. Su genio pronto es reconocido y se convierte en uno de los más prestigiosos diseñadores aeronáuticos. Film biográfico que recrea hechos históricos que marcaron su vida, como el terremoto de Kanto de 1923, la Gran Depresión, la epidemia de tuberculosis y la entrada de Japón en la Segunda Guerra Mundial” (fuente: filmaffinity.com).



Fotos: Gentileza de Arcadia Films

ANTES Y DESPUÉS DE VER LA PELÍCULA

I. Antes de ver la película. Temáticas relevantes:

Animación japonesa, historia de las guerras mundiales, historia de la aviación.

- ¿Qué conoces del animé y de qué país proviene?
- ¿Cuándo crees que nació la aviación?
- ¿De qué manera crees que las guerras del siglo XX influenciaron al desarrollo de tecnologías?

II. Después de ver la película. Primeras ideas y sensaciones:

- ¿Cuál o cuáles son los conflictos principales del protagonista?
- En la película, ¿todo lo que ocurre es parte de la realidad o hay momentos imaginarios?
- ¿Qué piensas que motiva al protagonista a diseñar aviones?

Análisis cinematográfico

El análisis cinematográfico permite comprender el funcionamiento de los códigos del cine y la forma de contar la historia. Para realizar este análisis, se señalan algunas secuencias relevantes de referencia que permiten trabajar en profundidad los puntos abordados.



Fotos: Gentileza de Arcadia Films

Fotos: Gentileza de Arcadia Films



La animación y sus técnicas

A grandes rasgos, la animación consiste en una técnica que permite dar la sensación movimiento a objetos inanimados.

Sus orígenes datan de tiempos previos al cine y se pueden encontrar en juguetes ópticos como el taumatropo y el zootropo. Ambos permitían generar la ilusión de movimiento aunque de forma breve y sin desarrollar una narración.

Una de las primeras animaciones, *Gertie, el dinosaurio*, fue estrenada en 1914 por el realizador Winsor McCay, y consistía en una serie dibujos hechos a mano que mostraban a un dinosaurio siguiendo instrucciones del narrador. Si bien esta no es la primera animación de la historia, es de las primeras con un personaje claro y una intención narrativa completa. Desde este cortometraje a la actualidad, es posible ver una gran diversidad de técnicas en animación como: el stopmotion (objetos con volumen que se mueven cuadro a cuadro), animación digital (dibujos computarizados), animación tradicional

(dibujos hechos a mano), técnicas mixtas (por ejemplo: personajes dibujados a mano con fondos digitales), animación de recortes (papeles que se animan cuadro a cuadro), pixelation (*stopmotion* pero con personas), entre otros.

- ¿Qué técnicas de animación has visto en el cine o la televisión?
- ¿Cuál de estas técnicas prefieres? ¿Por qué?
- En el caso de *Se levanta el viento*, ¿Qué tipo de técnicas de animación crees que se utilizaron?
- Si tú realizaras una animación, ¿Qué técnica usarías?
- ¿Qué oportunidades expresivas y/o narrativas presenta la animación en comparación con el cine *live action*¹ ?



Fotos: Gentileza de Arcadia Films

1 Contenidos audiovisuales realizados con actores de carne y hueso.

Análisis de una secuencia

Los sueños de Jiro (00:07:52 - 00:12:22)

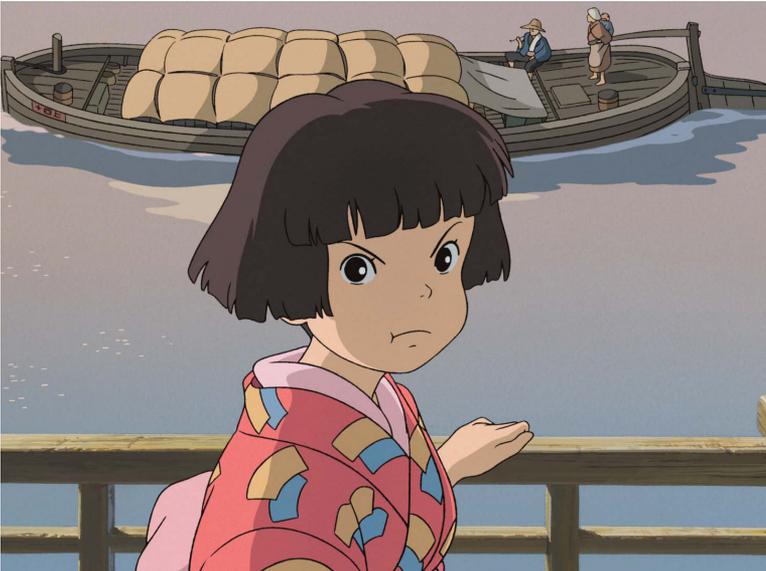
En esta secuencia vemos a Jiro en un prado. El viento sopla fuerte: su ropa y el pasto se mueven enérgicamente, se escucha el sonido de motores y hélices. Son los aviones que tanto admira el joven Jiro. Con la llegada de estas máquinas aparece el ingeniero italiano Caproni.



El ingeniero y el niño se presentan. Ambos sostienen que están su propio sueño, luego dialogan sobre la construcción de aviones. Jiro le pregunta si es que él podría convertirse en diseñador de aviones, ya que debido a su mala visión no podrá ser piloto. Caproni pasa a exponer con mucho entusiasmo que diseñar aviones es mucho mejor y más complejo que pilotarlos. Más adelante, ya al final de la secuencia, reflexiona sobre sus aviones de batalla señalando:

“Escúchame bien chico japonés, los aviones no son herramientas de guerra, tampoco son para ganar dinero, los aviones son hermosos sueños y los ingenieros hacen realidad esos sueños.”

- ¿Qué crees que significa este sueño para el pequeño Jiro? ¿De qué manera ese sueño determina las decisiones que el protagonista va tomando en su vida?
- De todas las imágenes seleccionadas, ¿Cuál o cuáles te parecen que son más representativas de un sueño? ¿Por qué?
- La imágenes 6 y 7 corresponden a un diálogo donde Caproni señala que su flota de aviones se dirige a una guerra y que sus pilotos probablemente no sobrevivirán. La imagen 6 ilustra el bombardeo a una ciudad y la caída de los aviones, mientras que la 7 exhibe el rostro de Jiro y en sus lentes el reflejo de la imagen anterior. ¿Qué crees que se busca ilustrar al poner las imágenes de las llamas en los lentes del protagonista? ¿Esos reflejos son reales o imaginarios? ¿Qué emociones expresan el rostro de Jiro?
- ¿Qué otros sueños pudiste identificar en la película?



Fotos: Gentileza de Arcadia Films

Análisis social y cultural

Por medio de este análisis se trabaja el contexto social y cultural que presenta la película, los vínculos que se establecen con las identidades presentes en el país, el patrimonio cultural y los temas que interpelan a los conflictos sociales y humanos.

Jiro Horikoshi, Hayao Miyazaki y el Studio Ghibli

El estudio Ghibli, fundado en 1985 por Hayao Miyazaki y su socio Isao Takahata, es uno de los estudios de animación más importantes e influyentes. Desde su creación, hasta el día de hoy, Ghibli ha producido más de veinte largometrajes animados, entre los que destacan *La princesa Mononoke* (1997), *El viaje de Chihiro* (2001), *La tumba de las luciérnagas* (1988), *Mi vecino Totoro* (1988), *El castillo ambulante* (2004), entre muchas más.

Las películas de Ghibli tienen una línea de editorial y un estilo similar. En ellas generalmente es posible ver: niñas y mujeres en roles protagónicos, elementos propios de la cultura japonesa, elementos fantásticos como espíritus, seres míticos, animales con conductas humanas, hechiceras y brujas. Además, sus películas muestran una preocupación importante



Fotos: Gentileza de Arcadia Films.



Fotos: Gentileza de Arcadia Films

por la naturaleza y su equilibrio. En adición, este estudio se caracteriza por continuar utilizando técnicas de animación tradicionales, con dibujos realizados a mano y algunos elementos hechos computacionalmente.

La historia de *Se levanta el viento* se diferencia de la línea editorial común de Ghibli y Miyazaki, pues está enmarcada en el periodo previo a la Segunda Guerra Mundial y el protagonista está basado libremente en el ingeniero Jiro Horikoshi (1903-1982), quien es reconocido como el responsable del diseño de los primeros aviones de guerra de Japón. Esta decisión generó reacciones adversas de algunas personas, debido a las graves consecuencias que tuvo la intervención militar de Japón en sus países vecinos.

- En tu opinión, ¿Jiro estaba buscando crear armamento o máquinas voladoras?
- ¿Qué crees que inspiró a Hayao Miyazaki a realizar una historia basada en la vida de este personaje?
- ¿Conoces otras historias de personajes que desarrollaron avances tecnológicos o científicos que se utilizaron para la guerra?



Fotos: Gentileza de Arcadia Films

VÍNCULO CON EL CURRÍCULUM EDUCATIVO ACTIVIDADES SUGERIDAS POR ASIGNATURA:

1. Historia, geografía y ciencias sociales

Carrera armamentista y sus implicancias en los avances tecnológicos y científicos (1° a 4° medio)

Se levanta el viento se sitúa en una época histórica compleja para la humanidad. El mundo se encontraba dividido y próximo a la Segunda Guerra Mundial, donde el eje Alemania, Italia, Japón se enfrentó a Francia, Reino Unido y posteriormente Estados Unidos, provocando graves consecuencias humanitarias y económicas para el mundo, incluyendo ambos bandos. La carrera por ganar esta guerra propició, además, un desarrollo tecnológico armamentista rápido. Es el caso de los aviones de guerra que construyen los personajes de la película. Estos, sin embargo, no fueron el único desarrollo tecnológico, sino que hubo avances en comunicaciones, transporte, medicina e incluso en el cine.

Se propone que los estudiantes investiguen sobre los distintos avances tecnológicos y científicos que se desarrollaron en este periodo histórico, reflexionando sobre los aspectos éticos detrás de ellos, considerando conceptos como Derechos Humanos y bioética.

2. Artes visuales

Animación mediante un flipbook, taumatropo o zoótropo

Con el objetivo de comprender la minuciosa tarea de la animación tradicional, se sugiere que los estudiantes desarrollen alguno de los siguientes tres juguetes ópticos:

- *Flipbook* (desde 7° a 4° medio): consiste en un pequeño libro o cuaderno en el que se dibuja una animación. Cada hoja es un cuadro, y al hacerlo pasar por los dedos, vemos la acción. Algunos consejos para realizarlo: utilizar hojas gruesas, dibujar con lápiz mina y luego repasar; dibujar en las hojas sueltas y luego unirlo con un clip.

Videos de referencia:

El niño invisible, *I love You Taylor*. Disponible en: <https://youtu.be/cmMmHrw5xf8>.

Andymation, *How to make a flipbook*. Disponible en: <https://youtu.be/Un-BdBSOGKY> (en inglés).



Ejemplo de flipbook con clip. Fuente: Crayola Teachers

- *Zoótopo* (desde 5° básico a 4° medio): El zoótopo es un juguete óptico consistente de un cilindro giratorio, con cortes verticales que permiten observar una tira de dibujos. Al girar, estos cortes y la tira de dibujos generan la ilusión de movimiento. Algunos consejos para realizarlo: usar como base un vaso plástico y un chinche que una la base del cilindro con la del vaso, permitiendo que gire y tener en cuenta que los cortes del zoótopo deben ser de distancia constante.

Video tutorial:

Guía infantil, *Cómo hacer un zoótopo casero*, disponible en: <https://youtu.be/qNK98oWDbgU>



Zoótopos Cine Club Escolar.
Colegio Latinoamérica Educa, comuna de Coquimbo.

- *Taumatropo* (desde 5° básico a 8° básico): El taumatropo es el juguete óptico más sencillo de realizar. Consiste en dos dibujos realizados en lados opuestos de un cartón, que al girar generan la ilusión de estar juntos. Para realizarlo es posible dibujar o bien imprimir las imágenes que queremos animar.

Video de referencia:

Chez Lulu, *Funny optical illusions to print*, disponible en:

<https://youtu.be/zuWVQrdSu1g>

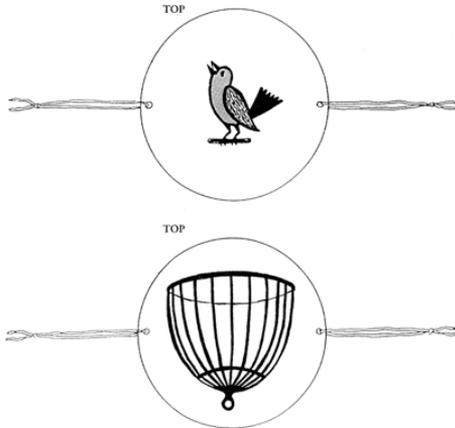
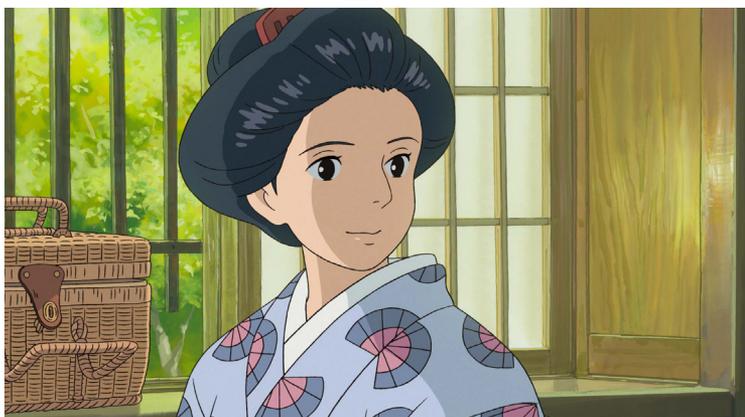


Imagen de las partes de un taumatropo antes de ser ensamblado. Fuente: Magomadrid,



Fotos: Gentileza de Arcadia Films

3. Lenguaje, comunicación y literatura

Crear un cómic con una biografía ficticia

La historia de *Se levanta el viento* es en parte una biografía, pues toma elementos importantes de la vida del ingeniero aeronáutico Jiro Horikoshi. Es una autobiografía en alguna medida, ya que mezcla la historia de Jiro con elementos de la infancia y juventud de Miyazaki, y en su mayoría una ficción, pues no sólo mezcla historias sino que agrega nuevos detalles, personajes y elementos para hacer de esta película una obra narrativa completa.

Se sugiere que los estudiantes elaboren de manera individual una biografía ficticia de un personaje. Para desarrollarla pueden tomar algún personaje histórico chileno y mezclarlo con hitos personales o fantasiosos. Posteriormente, desarrollar un cómic o manga donde sea posible ver los hechos relatados.

REFERENCIAS

Filmografía

- *El reino de los sueños y la locura* (Mami Sunada, 2013, 120 min).
- *La princesa Mononoke* (Hayao Miyazaki, 1997, 134 min).
- *El viaje de Chihiro* (Hayao Miyazaki, 2001, 125 min).
- *La tumba de las luciérnagas* (Isao Takahata, 1988, 68 min).
- *Mi vecino Totoro* (Hayao Miyazaki, 1988, 86 min).
- *El castillo ambulante* (Hayao Miyazaki, 2004, 119 min).

Bibliografía

- López, Álvaro (2014). *Mi vecino Miyazaki*. España, Diabolo ediciones.
- Montero, Laura (2012). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki* (2012). España, Dolmen Editorial

PROGRAMA ESCUELA al CINE

CINETECA NACIONAL DE CHILE

Programa Escuela al Cine
Cineteca Nacional de Chile

Diseño: Otros Pérez
Santiago, mayo 2019

 Programa Escuela al Cine

www.cinetecanacional.cl/redcineclubescolar

Organiza:

CENTRO

CULTURAL

LA MONEDA

CINETECA NACIONAL DE CHILE

Financia:



Colabora:



Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Con el apoyo de la
Oficina de
Santiago