

EARWIG Y LA BRUJA

(Aya to Majo)
una película de GORO MIYAZAKI



SINOPSIS

Earwig, una niña de 10 años, tiene la habilidad de manipular a los demás para que todos hagan lo que quiera. Huérfana, lleva una vida feliz en un hogar para niños. Un buen día, un hombre y una mujer de aspecto extraño la adoptan. "Mi nombre es Bella Yaga. Soy una bruja", le dice su nueva madrastra a Earwig. "Te he traído a mi casa porque quiero que seas mi ayudante". Por su parte, el hombre extraño solo aparece para almorzar. Está siempre de mal humor y tiene la costumbre de decir "No me molestéis".

FICHA TÉCNICA

Dirección	GORO MIYAZAKI	Sobre la novela de	DIANA WYNNE JONES	Una producción de STUDIO GHIBLI Y NHK
Guion	KEIKO NIWA EMI GUNJI HAYAO MIYAZAKI	Producción	TOSHIO SUZUKI	Distribuida por VÉRTIGO FILMS
		Fotografía	ANIMACIÓN	
		Música	SATOSHI TAKEBE	

REPARTO DE VOCES

Bella Yaga	SHINOBU TERAJIMA	Thomas	GAKU HAMADA	Madre de Earwig	SHERINA MUNAF
Mandrágora	ETSUSHI TOYOKAWA	Earwig	KOKORO HIRASAWA		

DATOS TÉCNICOS

Color		Nacionalidad:	Japón y EE.UU.	V.O. en japonés e inglés con subtítulos en
Sonido:	Dolby Digital	Fecha de estreno:	30 de abril de 2021	castellano
Año de producción:	2020	Duración:	82 min.	

¿Quieres hablar de cine con nosotros y contarnos lo que piensas de las películas que ves en los Renoir?

Hablemos de cine

LA GranILUSIÓN

lagranilusion.cinesrenoir.com



www.twitter.com/CinesRenoir



www.facebook.com/CinesRenoir


EUROPA CINEMAS
MEDIA-PROGRAMME OF THE EUROPEAN UNION

4417

Disfruta mucho más por mucho menos
Más información en nuestra página web
www.cinesrenoir.com



EARWIG Y LA BRUJA (Aya to Majo) una película de GORO MIYAZAKI

EL DIRECTOR

GORO MIYAZAKI es un director, autor de *Cuentos de Terramar* y *La colina de las amapolas*.

ENTREVISTA CON EL DIRECTOR

Cuando se dice Ghibli, hasta ahora ha sido sinónimo de 2D dibujado a mano. Esta vez, será la primera película en 3D/CGI. Me gustaría que me dijera por qué se eligió esa técnica.

¿Por qué? Bueno... probablemente porque pensé que era necesario hacer algo nuevo. Y quédate con eso hasta el final.

En cuanto a por qué tuvo que hacer algo nuevo, ¿hubo alguna sensación de urgencia?

No sé qué le depara el futuro a Ghibli, pero después de todo, las personas que crearon Ghibli son Hayao Miyazaki, Isao Takahata y Toshio Suzuki. Esas son las personas que han estado creando Ghibli todo este tiempo. Entonces, no creo que debamos proteger eso. O mejor dicho, no se pueden reemplazar. No puedo ocupar el lugar de Hayao Miyazaki ni el de Toshio Suzuki. Eso no es posible. Dado que, para el resto de nosotros, en cuanto a lo que podríamos hacer, si no incorporamos cosas nuevas, entonces probablemente no haya futuro para nosotros. A eso se reduce todo. Es por eso por lo que es algo que compete con el estilo dibujado a mano. Hoy en día la animación es principalmente en 3D/CGI, así que, en ese sentido, pensé que realmente deberíamos incorporarlo. Eso, por un lado. Por otro, anteriormente hicimos un trabajo llamado **Ronja, la hija del bandolero**. Eso fue CGI basado en el sombreado de viñetas, e inesperadamente, encajó con la forma en que yo creo las cosas. Ese estilo funcionó para **Ronja**, que es un estilo que imita el aspecto de la animación dibujada a mano, pero para la próxima vez, quería pasar de eso a algo más cercano al significado original de 3D/CGI. Y la tercera cosa fue que, si se hacía en 3D, entonces no provocaría la preocupación de los mayores. En otras palabras, si se hubiera hecho como siempre, eso habría estado entrando en el dominio real de Hayao Miyazaki, por así decirlo. Eso entraría en la categoría de cosas que él ha hecho. Si ese fuera el caso, entonces hubiera sido más fácil para él entrometerse. Habría sido más fácil incurrir en todo tipo de preocupaciones por su parte. El hecho de poder crear libremente una obra separándome de todo eso fue la tercera razón.

Ha pasado una década desde su último largometraje de animación. Como director de este nuevo proyecto, me gustaría saber ¿cómo lo abordó?

En comparación a cuando hice *Cuentos de Terramar* o *La colina de las amapolas*, ahora había menos presión. *Terramar* era mi primera obra en solitario. Y con las *Amapolas*, no solo la planificación la hizo Hayao Miyazaki, sino que también creó el guion. Y la cosa es que él estaba mirando todo a mi lado, ¿sabes? Algo así causa mucha más presión. Entonces, por esta vez, se me permitió hacer las cosas con relativa libertad. En el buen sentido, no hubo presión. Por otro lado, estaba el hecho de que, al hacerlo en 3D, ¿realmente sería aceptado como una obra de Ghibli o no? Creo que es natural que haya mucho ruido sobre ello.

Después de 'El castillo ambulante', esta es la segunda película de Ghibli basada en una obra de Diana Wynne Jones ¿Qué es lo que le atrajo de ella?

En un nivel fundamental, todos los personajes estaban representados como muy extravagantes. Eso es lo que encontré interesante. Hay libros que explican lo que la autora estaba pensando mientras escribía sus novelas. Y como esperaba, las personas más cercanas a ella eran las de las que hizo observaciones más certeras. No iría tan lejos como para decir que fueron los modelos, pero las diversas personas que conocía fueron bien observadas y se convirtieron en la base que dio forma a los personajes que aparecían en sus obras. Son como personas que posiblemente podrían existir en la vida real. Y, en las historias que escribió, no aparece el tipo de familia ideal. El padre es un bicho raro y los hermanos también. Y la madre es, bueno, no la llamarías "familiar". En otras palabras, aparecen personas no estereotipadas. Y en eso aparece un humor bastante oscuro y eso me gusta mucho.

