



Hoja de sala: *The Sky Crawlers* スカイ・クロラ Sukai kurora

Yūichi Kannami es trasladado a su nueva base con tan solo vagos recuerdos de su pasado y la certeza de que ha nacido para pilotar aviones de combate. Pronto llama la atención de la comandante Suito Kusanagi, que se comporta como si llevara tiempo esperándole. Al tiempo que la relación entre ambos se estrecha, Yūichi descubrirá el sabor agri dulce de la vida y el amor.

Ficha técnica

Director	Mamoru Oshii
Guión	Chihiro Itō
Arte	Kazuo Nagai
Música	Kenji Kawai
Montaje	Jun'ichi Uematsu
Dobladores	Rinko Kikuchi Ryō Kase Shōsuke Tanihara Megumi Yamaguchi Daisuke Hirakawa
Año	2008
Duración	123 minutos

Yomiuri Shinbun

読売新聞「よみうりしんぶん」

En distintos momentos del film podemos ver a un personaje haciendo algo tan cotidiano como leer el periódico, en este caso el *Yomiuri Shinbun*. Esto se debe a que la sociedad japonesa tiene muy arraigada la lectura, tanto es así que según la Unesco, alrededor de un 91% de la población japonesa lee de forma habitual y cada habitante consume una media de 47 libros al año (una media de casi cuatro libros al mes).

Mamoru Oshii 押井守「おしいまもる」

Nacido en Tokio 東京「とうきょう」(Tōkyō) en 1951, el cineasta japonés Mamoru Oshii es conocido por sus fábulas futuristas animadas. Desde *Lamu Beautiful Dreamer* うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー 「うるせいやつら2 ビューティフルドリーマー」(Urusei Yatsura 2: Byūtifuru dorīmā, 1984) a obras de más peso internacional como *Patlabor: La película* 機動警察パトレイバーthe Movie 「きどうけいさつパトレイバー ザムービー」(Kidō keisatsu patoreibā: za mūbī, 1989) o *Ghost in the Shell* 攻殻機動隊「こうかくきどうたい」(Kōkaku kidōtai, 1995), Oshii ha ido elaborando una serie de temáticas entre las que destaca su gusto por la política ficción y por mostrar a sus personajes en mundos opresivos de los que no hay salida aparente. Su discurso se construye a partir de una serie de elementos recurrentes y no siempre evidentes, en los que va diseminando sus inquietudes como cineasta y cuya complejidad simbólica irá creciendo con el transcurso de su filmografía. Nominado a la Palma de Oro del Festival de Cannes por *Ghost in the Shell 2: Innocence* 攻殻機動隊イノセンス 「こうかくきどうたいイノセンス」(Kōkaku kidōtai: Inosensu) y al León de Oro en el Festival de Venecia por *The Sky Crawlers*, su complejo universo filmico oscila entre la animación y el cine de imagen real. De hecho su último largometraje de animación hasta la fecha es el que proponemos para abrir la Octava Semana de Cine Japonés Actual de la EOJ; desde entonces Oshii se ha centrado en títulos *live* como la serie de películas de *The Next Generation -Patlabor-* 「THE NEXT GENERATION - パトレイバー」(THE NEXT GENERATION – Patoreibā), dirigidas entre 2014 y 2015, o *Garm Wars: The Last Druid* 「ガルム・ウオーズ」(Garumu Wōzu, 2014).

Guerra y Opinión Pública 戦争と世論「せんそう」と「せろん」Sensō to seron

Se puede definir la guerra como un conflicto social que enfrenta a dos o más grupos (tribus, países o sociedades) de manera violenta. El objetivo de estos enfrentamientos puede ser económico, religioso, político, de conquista, etc., pero en la película se usa como una forma de dar paz mental a la Humanidad, y dar una vía de escape a la naturaleza guerrera del hombre.

Sin desvelar mucho del argumento del film, se puede decir que el conflicto bélico de base que se muestra tiene algunas conexiones con *Los juegos del hambre*: una historia donde son los más jóvenes quienes luchan para mantener un conflicto que sirve de espectáculo al resto del mundo. Aunque bien es cierto que existen diferencias abismales entre las dos películas sí que se pueden rastrear ciertas similitudes: en *Los juegos del hambre* estos se crearon como castigo para que toda la sociedad recordara lo importante que es obedecer y no entrar en una guerra que afectaría tanto a civiles como a profesionales; mientras que en *The Sky Crawlers* se ha establecido un sistema para externalizar el conflicto, de manera que la sociedad se mantiene en paz al saber que hay una guerra ocurriendo en esos instantes.

El idioma japonés 日本語「にほんご」

El idioma japonés posee numerosas formas de expresarse: un lenguaje coloquial usado entre amigos y familiares, un lenguaje más neutro para hablar con desconocidos o gente con la que no se tiene mucha confianza, y un lenguaje más formal o cortés, usado para mostrar respeto, y cuyo uso es obligatorio en numerosas circunstancias sociales. Así, las expresiones de respeto en japonés pueden ser utilizadas para enfatizar la distancia social o diferencia de rango, o para marcar la proximidad social o igualdad de rango.

En *The Sky Crawlers*, los pilotos hablan de manera coloquial entre ellos. Sin embargo, cuando se dirigen a un superior su lenguaje cambia de forma natural al respetuoso. Asimismo, un alto cargo cambiará el registro según hable a sus pilotos o con un superior. Esto conlleva un problema añadido a la hora de traducir del japonés. A pesar de que en castellano tenemos un sistema parecido cuando “hablamos de usted”, en ocasiones es imposible transmitir el complejo sistema lingüístico de relaciones sociales y jerarquías entre personajes que se establece usando el japonés.

El uso de los honoríficos en japonés es denominado en general *keigo* 敬語「けいご」, que literalmente significa “lenguaje respetuoso”; dentro de este sistema se pueden distinguir tres categorías: *sonkeigo* 尊敬語「そんけいご」–lenguaje respetuoso–; *kenjōgo* 謙讓語「けんじょうご」–lenguaje humilde o “lenguaje modesto”–; y *teineigo* 丁寧語「ていねいご」–lenguaje educado. Además de estos distintos niveles del lenguaje, que comprenden vocabulario y formas gramaticales propias, existen otros medios para marcar la distancia existente entre las personas: los **sufijos honoríficos**. Los más importantes son:

- **San** 「さん」 es el sufijo más común, con un significado similar al “señor” o “señora”. Es utilizado tanto para referirse a hombres como a mujeres, siempre en segunda o tercera persona y nunca usado para referirse a uno mismo.
- **Kun** 君「くん」 se utiliza generalmente para tratar a personas de sexo masculino de menor edad o categoría. También suele ser usado en el ámbito profesional para referirse a los empleados más jóvenes, por parte de un empleado de mayor categoría. Asimismo se emplea por mujeres para referirse a un hombre con quien tienen un vínculo emocional o al que conocen desde hace mucho tiempo.
- **Chan** 「ちゃん」 es un sufijo que indica afecto. Se utiliza en general para referirse a niños y a adolescentes de sexo femenino, aunque también puede utilizarse para expresar cariño, por ejemplo, hablando de un amigo o una mascota.
- **Shi** 氏「し」 se usa generalmente en escritos formales y, muy raramente, en el lenguaje oral. Sin embargo, en determinados contextos, como el de la película, se emplea para hacer referencia a una persona a la que se le tiene respeto.

Existen otros muchos honoríficos como **sama** 様「さま」–el más formal y que denota mucho respeto–, **tono** 殿「どの」 o **dono** 「どの」–sufijo arcaico extremadamente formal–, **sensei** 先生「せんせい」–para referirse o dirigirse a profesores, médicos, abogados, políticos y otras figuras de autoridad–, etc.

Otra diferencia en el lenguaje que encontramos son los **pronombres personales** con los que los japoneses se refieren a sí mismos y a otros; los más comunes son:

Para referirse a uno mismo: **YO**

- **Watashi** 私「わたし」 es neutro con un nivel de formalidad normal.
- **Watakushi** 私「わたくし」 es muy formal.
- **Ore** 俺「おれ」 es informal. Es utilizado sobre todo por hombres y, muy raramente, por mujeres.
- **Boku** 僕「ぼく」 es informal. Lo usan hombres y niños, raramente mujeres.
- **Atashi** 「あたし」 es informal y es únicamente empleado por mujeres.

Para referirse al interlocutor: **TÚ**

- **Anata** 貴方 / 貴男 / 貴女「あなた」, tiene un nivel intermedio entre formal e informal, y lo usan ambos sexos.
- **Anta** 「あんた」 más informal, usado por hombres y mujeres.
- **Omae** お前「おまえ」 muy informal, usado principalmente por hombres.
- **Temē** 手前「てまえ」 o **Temae** 「てまえ」 es rudo y agresivo. Lo utilizan hombres a modo de insulto. También **kisama** 貴様「きさま」 se usa como impropio.
- **Kimi** 君「きみ」 no es muy formal, usado por ambos sexos.

Y existen muchos más: por ejemplo aquellos usados para terceras personas como **ano kata** あの方「あのかた」–formal– o **yatsu** 奴「やつ」–informal y con cierto tono despreciativo–, o aquellos sufijos añadidos a los anteriores para marcar los plurales como **tachi** 達「たち」 o **ra** 等「ら」, etc.

The Sky Crawlers

The Sky Crawlers (literalmente “Los surcadores del cielo”) es el título de la primera novela, de una serie de cinco, escrita por el novelista e ingeniero Hiroshi Mori 森博嗣「もりひろし」 en 2001. Además de ser un apasionado de las maquetas y de los motores, en su juventud, Mori se enamoró del manga 漫画「まんが」, lo que le llevó a convertirse en *man-gaka* 漫画家「まんがが」 e ilustrador, faceta que dejaría de lado más adelante para centrarse en su carrera como escritor. En 2008, esta novela fue llevada a la gran pantalla por el cineasta de culto Mamoru Oshii.

Tanto en la novela como en el film se relatan los viajes y tribulaciones de un grupo de jóvenes pilotos inmersos en lo que se conoce en jerga militar por *dogfight* (“pelea de perros” en inglés), que es una forma de lucha aérea cercana entre cazas de combate. En una época de paz, estos combates surgen de la necesidad de aliviar la tensión de una población acostumbrada a la guerra y la agresión, por lo que se encarga a empresas privadas contratar a estos pilotos para participar en operaciones de combate reales. A lo largo de la historia además se descubre el misterio de los *Kildren* キルドレ (Kirudore), cuyo significado no explicaremos aquí para no desvelar uno de los puntos clave de la narración.

Con motivo del lanzamiento de la película, salió a la venta en Japón el videojuego para la consola Nintendo Wii: *The Sky Crawlers: Innocent Aces* スカイ・クロラ:イノセント・テイス (Sukai Kurora: Inosen Teisesu), un simulador aéreo con una historia alternativa a la del film. En él, el personaje principal que maneja el jugador es Lynx, también conocido como Cheetah, a quien al final del juego se llama Teacher, implicando que es el mismo personaje de la película. Por lo tanto el juego se perfilaría como una precuela de los sucesos ocurridos en el largometraje.