

Universiteit Utrecht  
**Faculteit der Geesteswetenschappen**

Masterthesis

**Film- en  
Televisiewetenschappen**

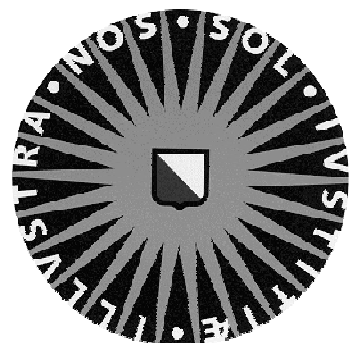
**Oktober 2010**

Het toen en nu van Hayao Miyazaki

*Een structurele analyse van zijn oeuvre*

Pim Wijers  
p.wijers@student.uu.nl

Verantwoordelijk docent:  
Dhr. Frank Hakemulder



Universiteit van Utrecht  
Oktober 2010

Het toen en nu van Hayao Miyazaki  
*Een structurele analyse van zijn oeuvre*

# Inhoudsopgave

Voorwoord	05
Hoofdstuk 1 - Inleiding	06
Hoofdstuk 2 - Het werk van Miyazaki als mythe	12
2.1 De rol van de vrouw	13
2.2 Het gebrek aan geruststelling in Miyazaki's natuurthema	14
2.3 Wie is de slechterik?	15
2.4 Het oplossen van conflicten	16
2.5 De structuur van mythes	17
2.6 Binaire opposities	17
2.7 Narratieve functies	20
2.8 Conclusie	21
Hoofdstuk 3 - Het corpus en de onderzoeksmethode	22
3.1 Miyazaki's oeuvre	22
- 3.1.1 Buiten het corpus	23
- 3.1.2 Binnen het corpus	25
3.2 Hoe functies de sociale rolverdeling beïnvloeden	36
3.3 De toepassing op het werk van Miyazaki	38
Hoofdstuk 4 - Toen versus nu	39
4.1 Binaire opposities	39
4.2 Narratieve functies	47
- 4.2.1 De eerste vier films	48
- 4.2.2 Spirited Away	55
- 4.2.3 Porco Rosso	57
- 4.2.4 Ponyo on the Cliff by the Sea	59
4.3 Conclusie	61

Hoofdstuk 5 - Overlap in de structuur van Miyazaki	62
5.1 De structuur van Nausicaä, Laputa, Totoro en Mononoke_____	62
- 5.1.1 Toen versus nu	63
- 5.1.2 Zelfstandig versus gebonden	64
- 5.1.3 Cultuur versus natuur	65
5.2 Overlap in Spirited Away en Porco Rosso_____	65
- 5.2.1 Spirited Away	66
- 5.2.2 Porco Rosso	67
5.3 De verschillen_____	67
5.4 Conclusie_____	68
Hoofdstuk 6 - Het toen en nu van Miazaki	69
6.1 Het heden en verleden van Miyazaki_____	69
6.2 De conflictoplossing van Miyazaki_____	70
6.3 De natuur van Miyazaki_____	71
6.4 Het belang van de vrouw voor Miyazaki_____	72
6.5 De conclusie_____	72
6.6 Verder onderzoek_____	74
Bibliografie	76

## Voorwoord

In de Japanse animatiewereld is alles mogelijk. Van een postapocalyptisch science-fictionavontuur als *AKIRA*, filosofische vragen over de menselijke geest in *GHOST IN THE SHELL*, realistische oorlogsdrama's zoals *BAREFOOT GEN* en *GRAVE OF THE FIREFLIES*, een romantisch verhaal als *FIVE CENTIMETERS PER SECOND* tot een kinderfilm als *MY NEIGHBOR TOTORO*: er wordt geen genre onbenut gelaten. Deze films dringen voor mij dieper door tot de menselijke kern dan ik ervaren heb binnen de westerse animatie.

Binnen deze filmwereld steekt regisseur Hayao Miyazaki er voor mij bovenuit. Hij weet zijn films net dat beetje bijzonderder te maken. Wat dat precies is, dat is moeilijk te beschrijven, maar bij gebrek aan een betere term noem ik het "de Miyazaki-magie." De filmmaker heeft een bijzondere status gekregen in Japan, vooral door de manier waarop zijn films maatschappelijk beladen thema's behandelen. Hoe dat gebeurt wordt in dit onderzoek ondermeer duidelijk. Ik duik vanwege mijn interesse dieper in zijn werk dan dat ik ooit deed als fan. De resultaten mogen natuurlijk niet alleen op mijn persoonlijke voorkeur betrekking hebben. Ik hoop daarom dat de verduidelijking van zijn werk juist academisch gezien bijdrage levert aan het begrip van zijn oeuvre.

Samenvattend wordt er in dit onderzoek een structurele analyse uitgevoerd om een rode draad te ontdekken door al zijn films heen. Daarbij zijn de bestaande thema's uit zijn werk belangrijk, zoals ecologie, de rol van de vrouw en onopgeloste conflicten aan het einde van zijn films. Vragen als in hoeverre die thema's een structuur vormen in zijn werk en hoe die structuur vervolgens vorm krijgt staan hierbij centraal. Er zal blijken dat er in de films een onderscheid gemaakt wordt tussen het heden en het verleden, waarbij het heden het verleden lijkt te verdrücken. Het heden drukt als een last op de geschiedenis, waardoor belangrijke waarden zoals zelfstandigheid en natuurbewustzijn vergeten worden.

Ik wil Frank Hakemulder bedanken voor de tijd en moeite die hij in mij heeft gestoken als begeleider van dit onderzoek. Zonder zijn adviezen was ik waarschijnlijk niet eens voorbij het eerste hoofdstuk gekomen. Voorts wil ik Thomas Verbeek bedanken voor het nalezen van deze thesis en zijn ondersteuning in de vorm van cafeïne. Dan rest mij niets om u als lezer veel plezier te wensen in deze ontdekkingsreis door het werk van Hayao Miyazaki.

## Hoofdstuk 1 - Inleiding

Films en filmgenres kunnen zowel gelauwerd als verguisd worden vanwege de aannames die over ze bestaan. Niettemin bestaan aannames om een reden. De meest voor de hand liggende of de meest besproken eigenschappen van hetgeen aangenomen wordt, worden beeldbepalend. Aannames moeten soms weerlegd worden omdat ze niet nauwkeurig genoeg zijn om een genre te beschrijven, maar soms zijn ze behoorlijk accuraat. Woestijngebied, indianen, stoomtreinen: zomaar wat voorbeelden die bij een bepaald filmgenre horen. Er hoeft waarschijnlijk niet uitgelegd te worden welk. Sterker, deze voorbeelden zijn ook echt beeldbepalend voor veel films uit dat genre, of ze nou een aanname bevatten of niet; of ze erom verguisd worden of om gelauwerd.

Maar neem nu de volgende voorbeelden over tekenfilms: grote ogen, expliciet geweld. Sommige lezers zullen *manga* of *anime* zeggen. Deze voorbeelden zijn voor velen beeldbepalend voor anime als filmuiting (Price, 2001: 153). Manga is het Japanse woord voor stripboek of comic; anime is de door Japanners uit het Frans geleende term voor animatiefilms. In het westen is het woord inmiddels enkel gangbaar voor Japanse animatiefilms. Er wordt vaak eentonig en beperkt naar anime als filmvorm gekeken en vreemd is dat niet (ibid.). Blikvangers in Europa en de Verenigde Staten, zoals de animatieseries POKÉMON en DRAGONBALL, bevatten veel van de voor de hand liggende eigenschappen die voor anime beeldbepalend zijn.

In Japan behoort anime als cultureel fenomeen tot de popcultuur. De filmvorm put inhoudelijk en qua uiterlijk uit Japanse tradities, maar is tegelijkertijd vooruitstrevend op technologisch vlak (Napier, 2001: 8). Verder zijn veel producties louter gericht op een volwassen publiek, waarmee de aanname dat anime vooral kindertekenfilms voortbrengt gemakkelijk weerlegd kan worden (Price, 2001: 154). Het fenomeen spreekt in het land van herkomst dus zowel een groot als breed publiek aan; het reikt verder dan de hier bestaande aannames over de filmvorm.

Er is één regisseur in het bijzonder die gezien de box office de meeste Japanners aanspreekt, ook al zijn de meeste films uit zijn oeuvre in de eerste instantie bedoeld voor een jonger publiek: Hayao Miyazaki. De filmmaker werd beïnvloed door Osamu Tezuka die op zijn beurt weer beïnvloed werd door Walt Disney (Price, 2001: 155). Miyazaki is op financieel vlak de meest succesvolle regisseur uit de Japanse geschiedenis. Enkele van zijn films werden de meest succesvolle in het jaar van uitkomst, zoals PORCO ROSSO uit 1992 en NAUSICAA OF THE VALLEY OF THE WIND uit

1984. Het epische PRINCESS MONONOKE uit 1997 werd de meest succesvolle film die ooit in dat land was uitgebracht (maar werd niet veel later overtroffen door TITANIC van James Cameron).

In de meeste Miyazaki-films vallen enkele zaken op: kinderen of adolescenten worden geconfronteerd met een conflict (en overwinnen dat conflict), vrouwen of meisjes zijn even sterk, heldhaftig of dapper als het tegenovergestelde geslacht, het verhaal biedt ruimte voor het bovennatuurlijke of het fantastische (vaak puttend uit de Japanse mythes en geschiedenis) en een natuurmoraal speelt een belangrijke rol. De enige twee speelfilms uit zijn oeuvre van tien die aan vrijwel geen van de drie punten voldoen zijn LUPIN THE THIRD: THE CASTLE OF CAGLIOSTRO uit (1979) en PORCO ROSSO. Miyazaki debuteerde met de eerste. Omdat hij toen nog niet vanuit zijn eigen studio opereerde had hij tijdens dat project minder artistieke vrijheid. PORCO ROSSO is daarentegen een ode aan een passie van de regisseur: vliegen.

Er is reeds aandacht besteed aan het werk van Miyazaki (zie bijvoorbeeld Napier, 2001 & 2005, Price, 2001, Bartholow & Moist, 2007), maar daarin wordt er juist en vooral gekeken naar de bovengenoemde elementen die zijn werk zo herkenbaar maken. Susan Napier maakt in haar boek *Anime: From Akia to Howl's Moving Castle* (2005) veel ruimte vrij voor de regisseur en zijn werk. Ze gaat daar vooral in op de vrouwelijke hoofdpersonen en hun betekenis binnen de Japanse cultuur. Tegelijkertijd spiegelt ze dat aan andere animeproducties waarin het minder voor de hand ligt dat vrouwen een gewelddadige of conflictoplossende rol toebedeeld krijgen. Price wijst een eventuele vergelijking tussen Miyazaki en Walt Disney van de hand, door te stellen dat de films van Miyazaki op emotioneel vlak veel realistischer zijn dan vele Disneyfilms (2001: 155).

In de vergelijking die Napier maakt met Disneyfilms stelt ze dat er wel gelijkenissen bestaan, maar dat de Japanse varianten een stuk grimmiger zijn uitgewerkt (2001: 471-472). Inhoudelijk gezien 'lenen' beide filmmakers bijvoorbeeld elementen uit bestaande verhalen, of ze nemen het hele verhaal zelfs over. Miyazaki's SPIRITED AWAY uit 2001 is losjes gebaseerd op het boek *Alice in Wonderland* van Lewis Carroll; Disney adapteerde het complete verhaal al in 1951. Wat uitwerking betreft zijn de films van Disney echter vooral gericht op de geruststelling van diens publiek, terwijl een 'ze leefden nog lang en gelukkig' voor Miyazaki veel minder voor de hand ligt.

De vergelijkingen en conclusies in het werk van Napier en in mindere mate dat van Price zijn vruchtbaar geweest voor het begrip van de rol die de regisseur speelt binnen de Japanse en mondiale animatiewereld. Toch hebben hun onderzoeken louter betrekking op enkele films uit zijn

oeuvre. Er is vooralsnog geen onderzoek geweest naar de verbindingen tussen hun bevindingen. Dat is vreemd, omdat zij in hun conclusies vaak wel een totaalbeeld schetsen over zijn werk.

In het onderzoek dat reeds is gedaan naar de films worden soms zelfs conclusies getrokken die betrekking hebben op anime als cultuurfenomeen (zie bijvoorbeeld Bartholow & Moist, 2007). De terugkerende elementen uit de films van Miyazaki (met name de rol van vrouwen en de natuurmoraal) worden weliswaar uitgewerkt en toegelicht, maar conclusies over die onderwerpen blijven waarschijnlijk voor de hand liggen.

Neem bijvoorbeeld de natuurmoraal. In *MY NEIGHBOUR TOTORO* (1988) en *PRINCESS MONONOKE* ontwikkelen de hoofdpersonen een innige relatie met het bos en de natuur. In de laatstgenoemde moet de hoofdpersoon zelfs strijd leveren om ontbossing tegen te gaan. In zijn beknopte introductie op de geschiedenis, natuur en cultuur van Japan schrijft Van der Lugt over Japanners dat ze een bijzonder respect voor de natuur hebben meegekregen (2003: 59-67). Zo stelt hij dat het volk vanuit hun geloof, het shinto, geen onderscheid maakt tussen mens en dier. Zodoende bestaat er zelfs een tempel die geweid is aan gevangen en geconsumeerde walvissen.

Bekeken vanuit dat perspectief verbaast Van der Lugt zich over de manier waarop moderne Japanners hun stempel hebben gedrukt op het land en de natuur: "Bouwindustrie en overheid [...] zijn duidelijk nooit gezegend geweest met een esthetisch gevoel van zelfs maar modaal Japans niveau (p.62)." Veel natuurgebieden moesten na de Tweede Wereldoorlog wijken voor en door ontbossing, vervuiling en industrialisatie. In de films van Miyazaki is dit thema terugkerend. Tevens wordt er in zijn oeuvre teruggeblikt naar een Japan van enkele decennia geleden, toen de mens en de natuur vrediger met elkaar om konden gaan. In onderzoek naar het oeuvre is dit thema onvermijdelijk, maar er moet uitgekeken worden dat er geen open deuren worden ingetrapt.

Dit onderzoek probeert daarom niet de voor de hand liggende thema's bloot te leggen, dergelijke onderzoeken zijn er immers al. Het blijft echter een probleem dat die onderzoeken niet toereikend zijn in hun conclusies over het gehele oeuvre van Miyazaki. Zodoende is het interessant om de maatschappelijke conflicten uit de films van de filmmaker nader onder de loep te nemen, aangezien die zo'n prominente plaats innemen in zijn werk.

Daarom dringt de vraag zich op of en hoe die conflicten zich tot elkaar verhouden. Wellicht fungeren ze los van elkaar, maar anderzijds kan er sprake zijn van een onderliggende narratieve



structuur, die de conflicten juist met elkaar verbindt. De doelstelling van dit onderzoek is om het oeuvre van de regisseur te verduidelijken aan de hand van die (eventuele) structuur. Eerder getrokken conclusies over zijn oeuvre kunnen daarmee aangevuld of verbeterd worden. De volgende hoofdvraag is opgesteld:

Hoe verhouden de individuele plotelementen uit het oeuvre van Miyazaki zich tot een narratieve structuur?

Belangrijke vragen die eerst beantwoord moeten worden alvorens de hoofdvraag beantwoord kan worden hebben betrekking op de belangrijkste thema's uit het oeuvre. Welke zijn dat daadwerkelijk? Ook de manier waarop conflicten worden opgelost speelt daarbij een rol. De rolverdeling tussen goed en slecht is niet in elke film even duidelijk, laat staan wie van de twee uiteindelijk wint. Wie zijn er uiteindelijk de belangrijkste personages en hoe lossen die hun conflicten op? Met andere woorden: wie wint er?

De antwoorden op deze vragen kunnen gebruikt worden voor verder onderzoek naar (moderne) Japanse sprookjes in verhouding tot de maatschappij. Dat hoeft zich niet te beperken tot het oeuvre van één regisseur of animatiefilms. Niettemin kan het dienen om een beter begrip te krijgen van anime als cultuurfenomeen. Voor dergelijk onderzoek is een breder sociaal en maatschappelijk onderzoek vereist, dat wordt hier achterwege gelaten. Verder worden de films van Miyazaki steeds populairder in het westen. Disney verzorgt in Amerika de distributie en in Nederland hebben zijn laatste films allemaal een bioscooprelease gehad. *SPIRITED AWAY* won zelfs de Oscar voor beste animatiefilm en in Nederland won die de publieksprijs van het Amsterdam Fantastic Filmfestival. Door zijn oeuvre uit te diepen zal het beter begrepen worden.

Om de onderzoeksvraag te beantwoorden zal gebruik gemaakt worden van meerdere theorieën, die hier kort toegelicht worden en in hoofdstuk 2 uitgebreider. Wright stelt in zijn boek *Sixguns and Society* dat een mythe een boodschap van een maatschappij naar diens leden is (1975: 16). Hij baseert die uitspraak op het werk van Lévi-Strauss, die de betekenis van mythes door middel van binaire opposities trachtte te achterhalen. Zodoende wilde hij de mentale structuur van een maatschappij blootleggen (Ibid., 17). In een binaire oppositie worden twee elementen tegenover elkaar gezet, die bij gratie van elkaar geclassificeerd kunnen worden.

Neem als voorbeeld cultuur versus natuur, of goed versus slecht. Zo kunnen een tijger en een mens in een mythe symbool staan voor natuur (tijger) versus cultuur (mens), maar ook goed versus slecht kan op die oppositie van toepassing zijn. Vanwege de simplificaties binnen die opposities hebben mythes een symbolische betekenis. Of zoals Vos het verwoordt: "Opposities die binnen verhalen te onderkennen zijn, zijn verbonden aan maatschappelijke normen en waarden" (2004: 103).

Wright gaat echter een stap verder door een sociale betekenis aan de mythes te geven. Daarvoor acht hij binaire opposities alleen niet voldoende. In zijn analyse van de western als mythe claimt hij dat de verhaallijn van het genre te belangrijk is om louter met opposities uiteen te zetten en dat opposities op zichzelf beter toegepast kunnen worden op minder ingewikkelde en primitievere mythes (1975: 23). Dat geldt eveneens voor de verhalen uit het oeuvre van Miyazaki. Hoewel binaire opposities zich goed lenen om minder voor de hand liggende thema's uit zijn verhalen bloot te leggen, zijn ze niet toereikend om het verhaal ervan mee uiteen te zetten.

Daarvoor moet er gekeken worden naar de *interactie* tussen de opposities (zoals cultuur versus natuur). Die interactie komt voort uit (groepen) personages, zoals de prota- en antagonist uit het verhaal. In zijn *Morphology of the Folktale* uit 1928 kende Propp verschillende verhaalfuncties toe aan personages en groepen personages uit Russische volkssprookjes. Wright paste die methode toe om zo een structuur te ontdekken in de narratieve interactie tussen de opposities. Hij constateerde zodoende dat de belangrijkste binaire opposities uit westerns door de jaren heen gelijk bleven, maar dat de interactie daartussen wel verschilde (1975: 27).

Door te onderzoeken hoe de opposities binnen het werk van Miyazaki zich tot elkaar verhouden kan ten eerste een schets gemaakt worden van de eventuele eenduidigheid (structuur) daarin en dat kan ten tweede inzicht bieden in hoe de mythe (in dit geval het sprookje) zich binnen zijn oeuvre ontwikkelt. Met betrekking tot mythes en binaire opposities, waar in het volgende hoofdstuk dieper op zal worden ingegaan, is het werk van Miyazaki uiterst geschikt. Zijn films laten zich zoals gezegd het beste omschrijven als sprookjes, puttend uit Japanse mythes en sagen en shinto, een religie waarbij natuurgeesten worden aanbeden (Van der Lugt, 2003: 49).

Wel is de analyse van louter zijn oeuvre veel te nauw om conclusies te trekken over de gehele cultuur. Bovendien staat de technologisch geavanceerde Japanse cultuur in schril contrast met de culturen die Lévi-Strauss onderzocht. Een overeenkomst is echter dat er ook in het werk van Miyazaki individuen maatschappelijke conflicten moeten oplossen, vaak vanuit goed versus kwaad

en natuur versus cultuur. Wright stelt dat culturele conflicten gemakkelijker begrepen of geaccepteerd worden als ze in mythes worden uitgedrukt (1975: 9).

Andere vragen die beantwoord moeten worden hebben betrekking op de conflicthantering binnen zijn oeuvre. Door louter te kijken naar binaire opposities zal nog weinig duidelijk worden over de interactie tussen de verschillende personages. Er zal daarnaast daarom een duidelijke rolverdeling van verhaalfuncties moeten worden gemaakt om de conflicthantering binnen de verhalen bloot te leggen. Duidelijk is al dat er vaak jonge protagonisten culturele problemen oplossen, meestal met vrouwen of meisjes in een belangrijke positie. Dat komt net als een uitgebreidere beschrijving van binaire opposities in hoofdstuk 2 verder aan de orde. Het corpus van dit onderzoek zal bestaan uit zeven van de tien films uit zijn oeuvre. De keuze hiervan wordt verder toegelicht in hoofdstuk 3. In datzelfde hoofdstuk zal er een model worden uitgewerkt, waarin zowel de binaire opposities als de narratieve functies een rol zullen spelen. In hoofdstuk 4 en 5 staan de uitgebreide analyses van de films uit het oeuvre. In hoofdstuk 6 staan de conclusies en het antwoord op de hoofdvraag.

## Hoofdstuk 2 - Het werk van Miyazaki als mythe

De films van Miyazaki liggen op veel fronten ver uit elkaar. De één speelt zich af in een Midderraanse setting van na de Eerste Wereldoorlog (PORCO ROSSO), de ander in een feodaal Japan (PRINCESS MONONOKE) en weer een ander in ruraal Japan tijdens de jaren '50 (MY NEIGHBOUR TOTORO). Buiten dat is de laatstgenoemde film boven alles een kinderfilm, terwijl PRINCESS MONONOKE vanwege een hoop geweld juist voor een ouder publiek bedoeld is. De rest van zijn oeuvre ligt ergens tussen de grenzen van beide voorbeelden.

Veel variatie dus, ook al zijn de thema's binnen zijn oeuvre veelal gelijk. Maar wat betekenen die verschillen binnen zijn films precies voor de uitwerking van de gelijke thema's? Op welke wijze worden conflicten overwonnen, zoals het conflict tussen de natuur en de mens in NAUSICÄÄ OF THE VALLEY OF THE WIND, of zoals het streven van Marco naar een zelfstandig bestaan in PORCO ROSSO? Dat verschilt per film, door de personages en door de manier waarop die personages binnen het kader van het verhaal handelen. Zo lijkt er in MY NEIGHBOUR TOTORO geen antagonist te zijn. Er is in die film nauwelijks sprake van een spanningsboog en de personages worden niet direct dwars gezeten door een slechterik. In contrast staat het gecompliceerde PRINCESS MONONOKE, waar juist meerdere groepen tegenover elkaar staan, terwijl de slechterik daar eveneens moeilijk valt aan te duiden.

In dit hoofdstuk worden bestaande conclusies over het werk van Miyazaki beschreven. Daarbij wordt er afgevraagd welke thema's het belangrijkste zijn geweest, maar ook of die conclusies voldoende representatief zijn om de vragen voor dit onderzoek te beantwoorden. Er zal bijvoorbeeld blijken dat de rol van de vrouw onderstreept wordt, aangezien veel vrouwen in het oeuvre van de regisseur een belangrijke positie bekleden. In de eerstvolgende paragrafen staan de thema's die in eerder werk over de regisseur behandeld zijn.

Als de bestaande literatuur uiteengezet is, worden er twee theorieën beschreven die voor dit onderzoek interessant zijn om nader te bekijken. Deze theorieën zijn goed bruikbaar voor de zoektocht naar verhaalstructuur. Hoe die theorieën toegepast kunnen worden op het werk van Miyazaki is de centrale vraag van dat deel. In het volgende hoofdstuk worden die twee theorieën samengebracht binnen een onderzoeksmodel. De analyse van de mogelijke structuur in het werk van Miyazaki volgt in de twee hoofdstukken daarop.

## 2.1 De rol van de vrouw

Als het gaat over de rol van de vrouw in het werk van Miyazaki, dan is *PRINCESS MONONOKE* een geliefd voorbeeld in de literatuur. De film wordt als voorbeeld gebruikt door onder andere Murase (1997), Wells (1997) en Napier (2005). Die laatste claimt dat de vrouwen hierin een ambigue karakterrol hebben, gezien vanuit het historische perspectief van waaruit het verhaal verteld wordt. De vrouw is in dit werk veel sterker dan dat gewoonlijk was in de patriarchale cultuur van het feodale Japan (Ibid.: 480). In de prent staan drie partijen tegenover elkaar in dat tijdperk, waarvan er twee geleid worden door vrouwen. Geen van de partijen lijkt gemakkelijk aan te wijzen als de antagonist. De derde partij bevat de mannelijke protagonist.

In haar werk behandelt Napier een theorie van de Japanse auteur Murase. Die stelt dat stereotypen over vrouwen in die film ondermijnd worden en dat de personages afwijken van die uit zijn eerdere werk (1997: 64-65, in Napier, 2001: 480). De ene partij, aangevoerd door de strijdvaardige Lady Eboshi, staat voor technologie en vooruitgang en schroomt de vernietiging van de natuur niet om die progressie te realiseren. De andere partij wordt aangevoerd door een wolfgodin. Zij staat symbool voor de strijdbare natuur die de mens en diens technologie probeert te stoppen.

De vrouwen zijn gezien hun daden inderdaad strijdvaardig in het voorbeeld. Toch is Nausicaä uit *NAUSICAA OF THE VALLEY OF THE WIND* als vrouw minstens zo gewelddadig als de vrouwen uit de voorbeelden hierboven. Ook zij is in staat om te moorden als dat nodig is. De aanname van Murase dat de vrouwen uit *MONONKE* afwijken is dus niet volledig waar. Bovendien moet de mannelijke hoofdpersoon in *PRINCESS MONONKE* het conflict uiteindelijk oplossen.

Voorts gebruikt Napier de film *SPIRITED AWAY* als voorbeeld om de rol van de vrouw te benadrukken. In dit geval is dat de rol van meisjes ten opzichte van andere meisjes in anime (2005: 182-193). Toch ziet ze die film vooral als een poging van Miyazaki om de hedendaagse Japanse cultuur mee te definiëren of op zijn minst mee te becommentariëren (2006: 288-289). Zo worden er thema's als vervuiling, ouderschap en verspilling in aangekaart. Ten slotte claimt ze misschien wel terecht dat het publiek door de ongebruikelijke vrouwenrol vervreemd wordt van de wereld en de conventionele manier waarop de wereld wordt waargenomen. Daardoor wordt de kijker gedwongen om er op een andere wijze naar te kijken (2005: 154-156).

Losstaand zijn de analyses van Napier treffend, maar door gebrek aan vergelijking zegt het nog weinig over de films van Miyazaki. In dit onderzoek wordt er gekeken of de verschillen binnen zijn films in de diepere laag van de structuur juist weggenomen kunnen worden. Napier maakt verder een aantal andere vergelijkingen met films uit het oeuvre van de Japanner, maar die blijven meestal kanttekeningen. Hoewel haar conclusies dus betrekking hebben op culturele conflicten en de rol van de vrouw, beperken ze zich vooral tot één film per analyse. Haar conclusies maken de losstaande films inzichtelijker, maar het oeuvre in zijn totaliteit blijft onderbelicht.

## 2.2 Het gebrek aan geruststelling in Miyazaki's natuurthema

In *NAUSICAA OF THE VALLEY OF THE WIND* is er sprake van een (letterlijk) strijdbaar bos waarin boswezens verzet bieden tegen de mensheid op vernielingspad. Schodt noemt het Miyazaki's kritiek op de menselijke modernisering en urbanisatie (1996: 279). Ook in *MONONOKE* is het natuurthema ogenschijnlijk het belangrijkste. Daarin vechten cultuur en natuur om hun eigen bestaan te redden. Er is er geen oplossing om harmonieus met elkaar te leven. Daarom concludeert Napier dat Miyazaki's films een duidelijk verschil aankaarten tussen cultuur en natuur, terwijl een Disneyfilm zoals *TARZAN* het verschil juist wil wegnemen (2001: 486).

In haar analyses over de maatschappelijke betrokkenheid van Miyazaki's films worden er conclusies op psychologisch vlak getrokken. Zo worden de meeste culturele problemen die het werk van de regisseur aankaarten weliswaar opgelost, er wordt nog steeds geen compleet geruststellend toekomstbeeld voor de kijker gecreëerd. Die geruststelling, die in veel Disneyfilms wel vanzelfsprekend is, wordt door de individuen uit enkele films van Miyazaki niet geheel ingewilligd. Daardoor blijft de kijker met een gevoel van onbehagen achter; het probleem is nog altijd niet opgelost.

Dat vanuit de strijd tussen natuur en cultuur gezien geeft volgens Napier ook aan dat er geen uitkomst te vinden valt tussenbeide (2006: 310). In het werk van Miyazaki lijkt het erop dat het onrealistisch is om natuur en cultuur een harmonieuze toekomst te geven, zoals dat in *TARZAN* wel het geval is. Ook die vervreemding en dat gebrek aan geruststelling dwingt de kijker om de conventionele manier waarop de wereld wordt waargenomen anders te beschouwen.

### 2.3 Wie is de slechterik?

Voortbouwend op dat gebrek aan geruststelling kan echter geconstateerd worden dat de slechterik in *LAPUTA CASTLE IN THE SKY* verslagen wordt, terwijl het goede overwint. Er is geen sprake van een natuurthema in deze film. Op emotioneel vlak wordt de kijker op het eind van deze film volledig gerustgesteld. Een psychologische of emotionele conclusie is hier minder van toepassing. Het is waarschijnlijk niet vreemd dat er geen vergelijkingen worden gemaakt met deze film in analyses over andere Miyazakifilms, tenzij de vergelijking gebaseerd is op dit verschil.

In andere films is de rolverdeling van goed versus slecht moeilijker definieerbaar dan in het bovengenoemde voorbeeld. Voor *PRINCESS MONONOKE* bijvoorbeeld, concludeert Napier dat daarin voorbij wordt gegaan aan dat simpele onderscheid, doordat alle personages voor een goed (maar egoïstisch) doel strijden (2001: 477). Bartholow & Moist claimen dat morele complexiteit een belangrijk thema is voor zijn gehele oeuvre: "Protagonists often make harmful choices, and antagonists are rarely 'evil' in any simplistic sense, but rather simply individuals with conflicting goals" (2007: 38). Ook zij gebruiken *MONONOKE* als voorbeeld. Toch vinden zij die rolverdeling duidelijker in *PORCO ROSSO*, omdat die film het fascisme als menselijk beschouwt. Ze merken op dat er in die film impliciet naar voren wordt gebracht dat doorgaans goede wezens als de mens ook tot slechte dingen in staat zijn, zoals het fascisme. Goed en slecht liggen daarmee dicht bij elkaar (Ibid.: 39).

Vreemd genoeg worden juist de simpele voorbeelden gebruikt om de vage scheidslijn tussen goed en slecht te onderstrepen. In *MY NEIGHBOUR TOTORO* is die lijn echter nog veel dunner, vanwege het gebrek aan een fysieke slechterik. Het 'slechte' komt in deze film voort uit de ziekte die de moeder van de twee hoofdpersonen bedreigt. Prunes gaat in op deze film, maar beschrijft de scheidslijn tussen goed en slecht niet als zodanig. Zij gaat in haar betoog over deze film vooral in op de psychologische uitwerking die het thema heeft op volwassenen, ook al lijkt het allereerst een kinderfilm (2003).

Een zoektocht naar de structuur in de films van Miyazaki onderzoekt de grens niet per film. Conclusies over losse films worden naar de achtergrond gedrongen, zodat er over de gehele linie conclusies getrokken kunnen worden. Daardoor komen uiteindelijk wel alle films van de regisseur aan bod, ook degenen die in eerder onderzoek nauwelijks besproken werden.

## 2.4 Het oplossen van conflicten

Wright schrijft in zijn onderzoek naar de structuur van de western dat sociaal en psychologisch onderzoek naar het genre veronderstelt dat wensen en houdingen ten grondslag liggen aan de conflicten die binnen het genre opgelost moeten worden (1975: 8). Wordt een conflict niet opgelost, dan worden de wensen niet vervuld en dat brengt een emotionele spanning of verstoring teweeg. De kracht van de western wordt volgens hem in psychologisch onderzoek toegeschreven aan de oplossing van het conflict.

Wright vindt die conclusie ontoereikend. De sociale en psychologische methode zoekt volgens hem naar een conflict binnen een verhaal, om dat conflict vervolgens als motivatie voor dat verhaal te laten gelden (Ibid.: 10). Een voorbeeld: er is strijd tussen cultuur en natuur (conflict) en die strijd moet worden opgelost binnen een verhaal (motivatie). Als het conflict is opgelost, is het publiek gerustgesteld. Voor de sprookjes van Miyazaki is deze verklaring ontoereikend, aangezien juist die culturele spanningen volgens de genoemde analyses niet altijd worden opgelost.

Omdat er in een aantal films van Miyazaki schijnbaar moeilijk een protagonist en een antagonist is aan te wijzen, is de manier waarop conflicten in zijn films worden opgelost blijkbaar lastig aan te duiden. Er is niet altijd een duidelijke overwinning van goed op slecht en de kijker wordt vervreemd wegens dit gebrek aan geruststelling. Omdat de bestaande conclusies onduidelijkheden achterlaten, moet er gekeken worden naar een theorie die dergelijke vragen kan beantwoorden. Is er echt geen overwinning van goed op slecht?

In de volgende paragrafen wordt die theorie uiteengezet. Daarbij staan niet de individuele films, maar de thema's uit het complete oeuvre centraal. De theorie is nodig om de narratieve verbindingen tussen de belangrijkste thema's te ontdekken. Bovendien kan er daarmee achterhaald worden of die thema's in het narratief van Miyazaki daadwerkelijk een belangrijke rol spelen. In zijn onderzoek naar de western als mythe vond Wright een goede combinatie van twee methodes. Hij bracht het werk van de antropoloog Claude Lévi-Strauss samen met dat van formalist en narratoloog Vladimir Propp binnen één onderzoeksmethode.



## 2.5 De structuur van mythes

De films van Miyazaki zijn in dit onderzoek al eerder omschreven als sprookjes. Nu bestaan veel van zijn verhalen uit combinaties van bestaande sprookjes of mythes, eigen creaties, verhalen uit het shinto en wordt er geput uit verschillende culturen, maar niettemin blijven het fantasieverhalen die het dichts tegen sprookjes en mythes aanhangen. Dit onderzoek baseert zich grotendeels op de structurele analyse die Wright toepaste op het westerngenre als mythe en de betekenis van die mythe. Een verschil is dat er in dit onderzoek niet naar een betekenis gezocht wordt, maar louter naar een structuur op zich.

Wright claimt dat mythes analytisch gezien uit twee onder te verdelen componenten bestaan (1975: 11-12). De eerste is een structuur die symbolisch informatie ordent; een aan regels gebonden structuur die als universeel beschouwd kan worden. De tweede is een formalistische structuur die personages en gebeurtenissen in een verhaalvorm giet. In verhalen, personages en de symbolische betekenissen daarvan structureren mythes menselijke ervaringen. Die ervaringen worden ook als zodanig, bewust of onbewust, opgevat: "Familiar situations and conflicts are presented and resolved (Ibid.)."

Wright vervolgt dat een mythe een boodschap van een maatschappij naar diens leden is (1975: 16). Dit gaat vanzelfsprekend niet op voor het werk van Miyazaki; zijn verhalen zijn een boodschap naar zijn publiek, ongeacht de maatschappij waarin dat publiek zich bevindt. Dat brengt een verschil tussen zijn en dit onderzoek aan het licht: Wright onderzocht een genre, in dit onderzoek staat slechts één regisseur centraal. Toch zal uit het hierop volgende blijken dat zijn methode van onderzoek ook inzetbaar is in deze nauwere context.

In zijn onderzoek naar de structuur van de western gebruikt Wright voor een belangrijk deel het werk van Claude Lévi-Strauss. De structuralistische theorie van Lévi-Strauss had een enorme impact op alle takken van semiotisch onderzoek in de jaren '70 van de afgelopen eeuw, met als meest notabele de invloed op narratieve filmtheorie (Burgoyne, Flitterman-Lewis, Stam, 1992: 76). Hij toonde in zijn onderzoek naar de formalistische structuur binnen Noord en Zuid Amerikaanse mythes aan dat die structuur inherent is aan de menselijke geest (Wright, 1975: 16). Daaraan ligt een psychologische basis ten grondslag, of zoals Lévi-Strauss het zelf zei: "ethnologie is in de eerste plaats psychologie (1966: 131)."

Het is in dit onderzoek echter, zoals vermeld, niet de bedoeling om uit te zoeken hoe de verhalen van Miyazaki de menselijke geest blootleggen. In dit onderzoek is het voldoende om het bestaan van een structuur aan te tonen, om zodoende het werk van de filmmaker beter te doorgronden. Daarmee onderscheidt dit onderzoek zich opnieuw met van dat van Wright, aangezien Wright aan de hand van structuur op zoek was naar de betekenis van de western als mythe.

Om *betekenis* te geven aan het oeuvre van Miyazaki is het nodig om naast deze structurele analyse uitgebreid sociologisch en psychologisch onderzoek te verrichten naar de context waarin de films werden uitgebracht (wellicht ook op economisch en politiek vlak). Daar is voor dit onderzoek simpelweg te weinig tijd voor, zelfs als het enkel voldoende was om überhaupt die context te definiëren. Is dat dan de oorspronkelijke afzetmarkt Japan, of moeten de Verenigde Staten ook meetellen nu Disney daar de distributie voor Miyazaki verzorgt? En moet Europa meetellen in de context, ook al is de populariteit van zijn films hier aanzienlijk minder dan in Japan? Niettemin blijft het werk van Leví-Strauss nog steeds uitermate geschikt, zij het in aangepaste vorm.

## 2.6 Binaire opposities

Die aanpassing is nodig vanwege de opvatting van Leví-Strauss dat de structuur van de mythe de structuur van de menselijke geest blootlegt, waardoor hij niet stil staat bij het menselijk handelen in een bepaalde situatie. In Miyazaki's oeuvre worden gelijke thema's op verschillende manieren behandeld, personages handelen op verschillende wijze. Gelukkig heeft Wright een oplossing bedacht om zijn methode van zijn theorie los te koppelen, om die vervolgens bruikbaar te maken voor het achterhalen van de structuur in combinatie met een narratief en rolverdeling. In zijn woorden: "I must separate his method from his theory [...] essentially claiming that Leví-Strauss has the right approach but the wrong idea (1975: 19)."

De methode van Leví-Strauss om structuur in mythe te vinden is gebaseerd op binaire opposities. In primitieve mythes bestaan simpele tegenstellingen van bijvoorbeeld mens of dier. Een mens in tegenstelling tot een wolf (zoals in *PRINCESS MONONOKE*) kan meer betekenen dan deze twee zoogdieren alleen. Zo kunnen ze binnen een mythe symbool staan voor de mens versus het dierenrijk. Of voor cultuur versus natuur. Beide worden pas symbolisch voor een groter geheel als ze ergens tegenover komen te staan. Een mens zonder oppositie blijft simpelweg een mens. Pas als hij tegenover bijvoorbeeld een wolf wordt geplaatst kan hij meer representeren. De mythes van een

maatschappij worden via dit soort opposities (onbewust) begrepen door de leden ervan (Wright, 1975: 21).

Wright maakt ook notie van tertiaire opposities in romans of in drama's, al geeft hij geen specifieke voorbeelden daarvan. In tertiaire opposities staan geen twee, maar drie partijen tegenover elkaar. In een poging tot diepgang kan er drang zijn naar complexere relaties tussen opposities, waarbij de binaire structuur daarom wordt losgelaten. Er wordt dan een realistische context gecreëerd, met complexe, sociale handelingen tussen de partijen (Ibid.: 23). Het zal blijken dat dit niet het geval is in het werk van Miyazaki. Ook al zullen er in enkele van zijn films meerdere partijen tegenover elkaar staan (denk aan de mannelijke protagonist, de wolfgodin en Lady Eboshi in PRINCESS MONONOKE), zal duidelijk worden dat deze partijen nooit als drie-eenheid tegenover elkaar staan.

In plaats daarvan komen zij als binaire paren tegenover elkaar staan, waarvan elk van die opposities een eigen betekenis heeft. Zo staan de wolfgodin en Eboshi voor natuur versus cultuur, of misschien wel voor conservatisme versus progressie. De natuur wil alles bij hetzelfde houden, te weten de tijden dat de mens nog geen invloed had op hun bestaan. Cultuur streeft naar verandering en verbetering, desnoods ten koste van de natuur. Protagonist Ashitaka in oppositie tot Eboshi kan staan voor het individu versus een groep, of vrijheid versus huiselijkheid. Ashitaka tegenover de wolfgodin staan dan voor ongebonden en gebonden. Deze binaire structuur is handig en zelfs noodzakelijk om de karakters uit de verhalen van Miyazaki mee te definiëren en te structureren. Toch wordt een belangrijk aspect middels deze analyse vergeten. We weten wie de karakters *zijn*, maar we weten nog niet wat ze *doen*.

Binaire opposities zijn handig om de grotere aspecten van een mythe te doorgronden, maar ze falen bij de uiteenzetting van de uitgebreidere structuur van de narratieve film (Wright, 1975: 23). De films van Miyazaki als mythe vragen om meer aanpak dan enkel het blootleggen van een binaire structuur. Leví-Strauss ziet een narratief als een oppervlakkig omhulsel van de daadwerkelijke boodschap van een mythe. Die boodschap wordt, zoals gezegd, gevangen in de binaire structuur. Die afwijzing van verhaal is lastig goed te praten met het doel van dit onderzoek in ogenschouw genomen. Dit onderzoek is juist op zoek naar de verschillen of overeenkomsten van interactie binnen Miyazaki's oeuvre. Interactie vindt plaats op het niveau van het verhaal, niet op het niveau van binaire opposities (Ibid.).

## 2.7 Narratieve functies

Om dat probleem te overbruggen moet er een theoretisch verbond worden gesloten tussen twee conflicterende partijen: binaire opposities moeten samenwerken met de narratieve functies van Vladimir Propp (1968). Al in 1928 schreef Propp in zijn *Morphology of the Folktale* over de verhaalstructuur van Russische volkssprookjes, maar die theorie werd pas in 1968 in het Engels overgenomen (Burgoyne, Flitterman-Lewis, Stam, 1992: 80).

Waar Leví-Strauss een narratief juist afwees, plaatste Propp dit op de voorgrond. Over zijn collega sprak Propp dat deze de verhaalfuncties uit hun tijdssequentie verwijderde, terwijl die functies daar juist mee verbonden zijn. Gevolg hiervan was de complete destructie van het verhaal op zich (Propp, 1976, in Burgoyne, Flitterman-Lewis, Stam, 1992: 80<sup>1</sup>.) Propp spitste zijn theorie toe op een specifieke groep verhalen. In zijn analyse kwam hij tot de conclusie dat personages vrijwel altijd dezelfde functies bekleedden binnen het verhaal en dat die functies (zoals 'de held verslaat de slechterik') in een vaste volgorde plaatsvonden.

Als die theorie wordt toegepast op ander werk, waaronder dat van Miyazaki, kan die niet zo rigide zijn als hierboven beschreven. In *MY NEIGHBOR TOTORO* is op het eerste oog maar moeilijk een antagonist aan te wijzen, in ieder geval als personage. Dat heeft gevolgen voor de interactie tussen de personages en hun functies. Het is dus nodig om die strikte formulering van de functieanalyse lossier te benaderen. Zo zal blijken dat functies niet per se in een bepaalde volgorde hoeven plaats te vinden en dat ze niet per se in elke film terugkomen.

In dit onderzoek worden verschillende functies uiteengezet die achtereenvolgens het verhaal vormen waarbinnen de interacties tussen de personages plaatsvinden. Daarbij heeft een functie betrekking op één enkel personage en behelst het slechts één handeling of beschrijving van dat personage. Door toepassing van de binaire opposities van Leví-Strauss komen we erachter wie de personages zijn, door de functieanalyse van Propp komen we erachter wat zij doen. Deze combinatie moet een structureel inzicht bieden in het oeuvre van Miyazaki.

---

<sup>1</sup> Verwijzing naar deze bron ontbreekt in bibliografie van Burgoyne, Flitterman-Lewis, Stam (1992: 80). Waarschijnlijk komt dit uit een publicatie na zijn dood in 1970.

## 2.8 Conclusie

In dit hoofdstuk zijn de belangrijke thema's uit het werk van Miyazaki uiteengezet. Vooral de vrouw speelt een belangrijke rol volgens bestaand werk over de regisseur. Het onderscheid in sekse kent vooral in PRINCESS MONONOKE een ambigu karakter, omdat vrouwen daarin net zo sterk zijn als mannen, terwijl dat niet in de tijdsgeest van de film past. Het natuurthema van Miyazaki wordt gekenmerkt door een gebrek aan geruststelling van het publiek. Dat gaat gepaard met de rolverdeling tussen goed en slecht, aangezien er geen duidelijk onderscheid gemaakt kan worden in enkele van zijn films. Doordat een conflict in zijn films, zoals de strijd tussen natuur en cultuur, niet wordt opgelost aan het einde, brengt dat emotionele spanning teweeg bij de kijker.

Huidige analyses van deze thema's spitsen zich toe op individueel werk van Miyazaki. Om meer algemene conclusies te trekken over ondermeer de conflictoplossing en de rolverdeling tussen goed en slecht, zijn er twee theorieën uiteengezet die dat mogelijk moeten maken. Middels binaire opposities en verhaalfuncties moeten de personages en thema's uit de films van Miyazaki gestructureerd worden. Zodra dat gebeurd is kan er onderzocht worden of er overeenstemming is tussen de tegenstellingen en handelingen.

In het eerstvolgende hoofdstuk wordt uitgelegd hoe de hier beschreven theorieën gebruikt gaan worden voor de analyse van dit onderzoek. De afzonderlijke methodes van Leví-Strauss en Propp worden samengebracht binnen de onderzoeksmethode om de structuur van Miyazaki's oeuvre inzichtelijker te maken. Tevens wordt er in dat hoofdstuk de ruimte genomen om het oeuvre van de Japanner te verduidelijken, om de analyse voor het publiek begrijpelijk te maken. In het hoofdstuk daarop worden de opposities en functies die het werk van Miyazaki kenmerken uiteengezet. Daarna worden die bevindingen naast elkaar gelegd om te kijken waar er overlap zit in zijn oeuvre. Wellicht valt er een tijdlijn te ontdekken in de ontwikkelingen, zoals Wright ontdekte dat er door de jaren heen vier verschillende structuren te vinden waren binnen de western.

## Hoofdstuk 3 - Het corpus en de onderzoeksmethode

Nu de theorie van dit onderzoek uiteengezet is, kan de methode nader worden toegelicht. Zoals vermeld zijn binaire opposities goed bruikbaar om sociale rolverdelingen mee te onderscheiden, terwijl narratieve functies de interacties tussen die binaire rolverdeling beschrijven. Met dit in het achterhoofd moet er een model ontwikkeld worden waarbinnen zowel de binaire opposities van Leví-Strauss als ook de functies van Propp een rol spelen. In dit hoofdstuk zal daarom aandacht aan dat model besteed worden.

Maar allereerst wordt het corpus van het onderzoek nader toegelicht. De individuele speelfilms van Miyazaki worden hier allemaal beschreven. Niet elke film is geschreven of bedacht door Miyazaki zelf, enkel de films die hij zelf bedacht, schreef en regisseerde worden meegenomen in dit onderzoek. Daarom zullen er zeven van de tien films worden geanalyseerd. Een beschrijving van het verhaal en de personages is nodig voor de analyse van die films, om de analysedata inzichtelijk te maken voor de lezer die nog niet bekend is met het oeuvre of met losse films van de Japanner. Vragen als wie de personages zijn, wat hun rol is en wat ze doen staan hierbij centraal. Zodra het corpus is uiteengezet wordt de methode van analyse toegelicht. De vraag hoe theorieën van Leví-Strauss en van Propp verenigd kunnen worden om ze bruikbaar te maken voor dit onderzoek wordt daarom in paragraaf 3.2 beantwoord. In de volgende hoofdstukken wordt de analyse uitgevoerd.

### 3.1 Miyazaki's oeuvre

Zoals vermeld werd in het eerste hoofdstuk van dit onderzoek zijn veel films van Miyazaki thematisch gelijkend. In de analyse moet blijken of die thema's op narratief vlak hetzelfde worden uitgewerkt. Om de analyse begrijpelijk te maken is het eerst noodzakelijk om een beeld te schetsen van de films. Bovendien moet er een duidelijke selectie van die films gemaakt worden. Op de volgende pagina staat een lijst met het gehele oeuvre van de regisseur. De films met een asterisk erachter worden niet meegenomen in dit onderzoek. De reden daarvoor wordt nog per film verduidelijkt. Vervolgens wordt het corpus per film onderverdeeld en toegelicht. Het narratief daarvan moet duidelijk worden, zodat er in de analyse begrepen kan worden hoe de functies en de binaire opposities uit de films zijn gedestilleerd.

## Filmografie Miyazaki

- Lupin the Third: The Castle of Cagliostro (1979)\*
- Nausicaä of the Valley of Wind (1984)
- Laputa: Castle in the Sky (1986)
- My Neighbor Totoro (1988)
- Kiki's Delivery Service (1989)\*
- Porco Rosso (1992)
- Princess Mononoke (1997)
- Spirited Away (2001)
- Howl's Moving Castle (2004)\*
- Ponyo on the Cliff by the Sea (2008)

### 3.1.1 Buiten het corpus

#### *Lupin the Third: The Castle of Cagliostro*

Drie van de tien films worden in dit onderzoek niet meegenomen. Daarvan is de eerste LUPIN THE THIRD: THE CASTLE OF CAGLIOSTRO, die niet volledig werd geschreven door de regisseur zelf. De anime is gebaseerd op de manga van auteur Monkey Punch die op diens beurt gebaseerd werd op de verhalenreeks van de Franse auteur Maurice Leblanc. De prent werd in 1979 uitgebracht in opvolging van een tv-serie over het personage Lupin III. Omdat Miyazaki niet zelf aan de wieg stond van het creatieve proces rondom deze film, is zijn invloed te gering om te spreken van een 'echte' Miyazakifilm.

LUPIN THE THIRD verhaalt over de meesterdief Lupin en zijn compagnon die er achterkomen dat hun kersverse roof uit het casino van Monte Carlo bestaat uit nepcontanten. In een poging om de bron daarvan te vinden stuiten ze op een complot van graaf Cagliostro die met de prinses van Cagliostro wil trouwen om het verloren familiefortuin terug te vinden. Lupin redt de prinses en verslaat de slechte graaf, terwijl hij eveneens een politiecommandant van zich afhoudt. De regisseur schreef dit plot samen met Haruya Yamazaki. Dat maakt LUPIN THE THIRD één van de drie films die hij niet compleet zelf heeft bedacht en geschreven.

De film werd bovendien niet geproduceerd door de studio van de regisseur zelf, simpelweg omdat die nog niet bestond. Miyazaki startte zijn Studio Ghibli pas in 1985, na het succes van zijn tweede langspeler NAUSICAAË OF THE VALLEY OF WIND. Vanwege al deze factoren, met als belangrijkste dat hij de film en diens personages niet zelf bedacht, wordt de prent buiten het onderzoek gelaten.

### *Kiki's Delivery Service*

Zo geldt ook voor KIKI'S DELIVERY SERVICE. Er zitten veel Miyazakikenmerken in deze film, maar het concept komt van de Japanse Eiko Kadono die het gelijknamige kinderboek schreef. Wel veranderde Miyazaki veel voor de door hem zelf geschreven animeversie, omdat het boek teveel was opgedeeld in segmenten. Kadono was ontevreden met die wijzigingen, maar de regisseur wist alsnog haar te toestemming te winnen om het script te verfilmen. In de film verlaat de dertien jaar oude Kiki haar ouders die op het platteland wonen, om een jaar op haarzelf te leven. Ze is een jonge heks en volgens tradities is het gebruikelijk dat die hun krachten op dat levensjaar ontwikkelen en toepassen op een plek waar mensen haar nodig hebben. Ze vertrekt met haar kat Jiji op haar bezem en settelt in de fictieve stad Koriko.

Omdat ze het boerenlandschap gewend is, heeft ze moeite daar aan te passen. Omdat er voor haar weinig plaats is in die maatschappij, besluit ze een pakketdienst op te zetten. Ze is met haar bezem immers overal snel ter plaatse. Ondertussen raakt ze bevriend met een jongen uit de buurt, Tombo. Na tegenslagen die tot het verlies van haar kracht en zelfvertrouwen leiden, moet ze zich herpakken. Dat gebeurt wanneer Tombo dreigt te vallen uit een op hol geslagen zeppelin. Ze redt hem en is de heldin van de stad. De film eindigt met een zelfverzekerder meisje.

Net als in veel andere films van Miyazaki moet naïef meisje zichzelf redden in een voor haar vreemde wereld. Daarnaast komt ook zijn voorliefde voor vliegen naar voren. De bezem waarop Kiki vliegt, de zeppelin en de vliegfiets die Tombo maakt zijn daarvan de duidelijkste voorbeelden. Zowel een krachtig vrouwelijk personage als een bovennatuurlijk tintje geven blijk van een Miyazakifilm, afgaande op de elementen die zijn film herkenbaar maken. Toch, omdat de regisseur ook dit verhaal en de personages niet zelf heeft verzonnen wordt KIKI'S DELIVERY SERVICE niet meegenomen in het onderzoek. Net als in zijn LUPIN THE THIRD is de basis van deze film door iemand anders bedacht. Zijn narratieve inbreng wordt voor dit onderzoek als te gering geacht om conclusies te trekken over onderwerpen en thema's die hij zelf uitgekozen heeft.

### *Howl's Moving Castle*

Ook HOWL'S MOVING CASTLE valt om dezelfde reden buiten de boot. De film werd oorspronkelijk geschreven door de Britse Diana Wynne Jones en is dus niet compleet Miyazaki's verdienste. Er



komen weer veel typische Miyazaki-elementen in terug, waaronder het bovennatuurlijke en een vrouwelijk hoofdpersonage dat langzaam zelfverzekerder wordt.

De film begint met Sophie, een jonge hoedenmaakster. Op weg in de stad waar ze woont heeft ze een toevallige ontmoeting met de tovenaar Howl, die volgens velen in een bewegend kasteel woont. Die ontmoeting wekt de nieuwsgierigheid van de heks van Verspilling. Die tovert Sophie om in een oud vrouwtje. Verslagen besluit ze de stad te verlaten. Daarbuiten ontdekt ze het reizende paleis van Howl en gaat aan boord. Howl woont daar met de gevangen vuurdemon Calcifer die het kasteel voorziet van energie. Ook de jonge leerling van Howl woont in het kasteel. Sophie mag blijven als schoonmaakvrouw. Sophie lost enkele conflicten op binnen de film, waaronder een interne strijd van Howl. Die verandert zich in een vogel om in het leger van de koning te strijden, maar krijgt steeds meer moeite om zich terug te veranderen.

Aan het einde keert Sophie terug naar haar oude vorm, wanneer de heks van Verspilling is verslagen. Ze blijft bij Howl en de andere bewoners van het bewegende kasteel en keert niet terug naar de stad waar ze vandaan kwam, mede omdat die gebombardeerd was in de oorlog die tijdens de film uitbreekt. Ook hier zijn de typische thema's van Miyazaki duidelijk. Een vrouwelijk hoofdpersonage wordt gedurende de film steeds sterker en zelfverzekerder en lost uiteindelijk het conflict op. Er zitten veel bovennatuurlijke elementen in HOWL'S MOVING CASTLE, zoals toveren, een bewegend kasteel en een demon. Ook de voorliefde voor vliegen komt weer terug, zelfs al worden de meeste luchtschepen ditmaal gebruikt voor destructie.

### 3.1.2 Binnen het corpus

#### *Nausicaä of the Valley of Wind*

NAUSICAAË OF THE VALLEY OF WIND is de eerste film die Miyazaki zelf maakte. Hij baseerde de film op zijn gelijknamige mangaversie en bovendien regisseerde en produceerde hij de film zelf. De natuurmoraal is het meest opvallend in dit werk, maar ook het sterke vrouwelijke hoofdpersonage en het gebruik van vliegmachines zijn gebruikelijke *trademarks*. De film kwam officieel uit nog voordat hij studio Ghibli oprichtte (samen met regisseur Isao Takahata), maar wegens het overweldigende succes ervan in Japan en de duidelijke stempel van Miyazaki werd NAUSICAAË later alsnog onder het label van de studio geschaard.

De film kent een aantal belangrijke personages of groepen personages, met als meest notabele de titelfiguur zelf. Zij leeft in een postapocalyptische wereld, duizend jaar nadat de vorige beschaving is vernietigd door grote wezens. Wat nu overblijft is een enorm en giftig bos dat langzaam de resterende beschavingen opslokt. In pogingen om het bos tegen te gaan is al geprobeerd om het te vernietigen, maar de enorme insecten die in het bos wonen beschermen het. Vanwege de snelheid waarmee de vernietigende natuur oprukt lijkt de mensheid gedoemd. Naast Nausicaä is dat bos een ander belangrijk 'personage', net als de resterende mensheid dat is. Waarom de laatste twee personages zo breed zijn genomen zal in de analyse verduidelijkt worden.

Nausicaä is een jonge prinses (in haar tienerjaren) in de Vallei van de Wind. Het giftige bos kan zich in haar vallei moeilijk aarden vanwege een zeeklimaat. Ze wordt geïntroduceerd als een strijder die zich onverschrokken buiten haar veilige omgeving waant om onderzoek te verrichten. De film introduceert haar in het bos, goed bekleed tegen de giftige stoffen en alleen als vrouw te herkennen aan haar korte rokje. De insecten deren haar niet; ze staat haar mannetje. In de vallei zelf is alles nog pais en vree, tot er een luchtschip neerstort. Aan boord zit de cocon van één van de wezens die duizend jaar geleden de wereld vernietigde.

De vallei wordt daarmee het middelpunt van een oorlog tussen twee staten en wordt zodoende ingenomen door de machtigste van de twee: Tolmekia. Daar blijkt dat Nausicaä haar mannetje ook staat tegenover de agressor. Met haar zwaard weet ze een klein leger van zich af te vechten nadat haar vader is vermoord, tot ze vanwege overmacht haar wapens moet neerleggen. Ze wordt teruggeroepen door een zwaardvechter uit de vallei, Lord Yupa. De Tolmeken zijn naar de vallei gekomen om het wezen te wekken, zodat die het bos alsnog kan vernietigen. Het leger van het rijk wordt aangevoerd door koningin Kushana. In tegenstelling tot Nausicaä is zij meedogenloos tegenover de natuur, maar ook tegenover de mens.

De andere staat, Pejita, probeert de grote krijger te vernietigen door een stampede van insecten teweeg te brengen, nog voordat het wezen gewekt is door Kushana. Daardoor zal ook de vallei van Nausicaä vernietigd worden. Ondertussen ondervindt de prinses dat het bos de aarde niet wil verzwelgen, maar dat het een reinigende functie heeft voor de planeet. Het gif dat het bos uitstoot is een overblijfsel van de vorige beschaving. Ze komt in het midden van de strijd tussen Pejita en Tolmekia en stopt een op hol geslagen kudde insecten, vlak voor ze de vallei bereiken. Ze komt om het leven, maar vanwege haar band met de natuur krijgt ze een wederopstanding. De functie van het bos is duidelijk en de film sluit af met goede hoop op verbetering tussen mens en natuur.

## *Laputa: Castle in the Sky*

De tweede compleet 'eigen' film van Miyazaki is LAPUTA: CASTLE IN THE SKY. Ook dit werk schreef en regisseerde hij zelf. Hierin is plaats voor twee hoofdrollen, die samen eigenlijk één personage vormen. Pazu is een weesjongen van hooguit veertien die in een mijn werkt. Hij vindt een meisje van zijn leeftijd dat uit een luchtschip is gevallen, omdat het overvallen werd door luchtpiraten. Ze overleefde de val vanwege de steen die ze als ketting om haar nek draagt. Deze liet haar zweven in plaats van vallen. Ze bleek een gevangene van enkele overheidsspionnen. Pazu redt haar en verlaat daarmee zijn dorp waar hij woont, terwijl ze achtervolgd worden door zowel de spionnen als de piraten.

De setting van LAPUTA doet Europees aan, in de jaren dertig van de vorige eeuw. Het ontwerp van de luchtschepen daarentegen verraadt dat dit slechts een benadering is, want die passen alleen thuis in science fiction. Pazu woont in een klein mijnwerkersdorp, in een industriële mijnomgeving. Hij leert dat het meisje, Sheeta, gezocht wordt om haar steen. Als zij na de achtervolging alsnog gevangen wordt genomen, blijkt ze de erfgename van een vliegende stad: Laputa. Deze zou ongekende rijkdommen en macht herbergen. De spionnen willen tijden van weleer doen laten herleven, toen de stad nog groot en machtig was. Haar steen is de sleutel tot de stad. De spionnen zijn uit op de macht ervan, de piraten op diens rijkdommen.

Pazu is intussen gevangen genomen door de piraten, geleid door de moeder van het stel: Dola. Zij vliegen er opuit om de steen uit de handen van de overheid te krijgen; Pazu gaat mee om Sheeta te redden. Alleen dat laatste lukt, met behulp van een robot die vanuit de vliegende stad naar beneden is komen vallen. Met een oude spreuk wekt Sheeta hem. Hij vernietigt het fort waar ze gevangen wordt gehouden en redt haar nipt. De spreuk activeerde de kracht van de steen en die wijst nu de weg naar Laputa. Sheeta en Pazu reizen mee met de piraten, die zo slecht nog niet blijken. In een race tussen hen en de overheid komen ze aan bij het in de wolken verborgen Laputa. Pazu en Sheeta landen er als eerste in een glider.

Het blijkt een stad in verval, omringd door een enorme tuin. Die wordt bijgehouden door een soortgelijke robot als die in het legerfort. Deze is een stuk vrediger. Hij beheert de tuinen die de stad inmiddels overwoekert hebben. Hij draagt verder zorg voor de dieren, zoals vogels en knaagdieren. In het midden van de stad staat een reusachtige boom. Ondertussen heeft het leger ook aangelegd. De ene helft plundert de rijkdommen van de stad, de andere heeft de piraten

gevangen genomen. Sheeta valt weer in handen van de spionnen. De leider daarvan onthult zijn ware identiteit: ook hij is een erfgenaam van de stad, uit een andere tak van de familie. Hij wil de macht van Laputa gebruiken om over de wereld te heersen.

Pazu is ontsnapt en redt de piraten. Als hij Sheeta te hulp schiet worden ze in het nauw gedreven door de hoofdspion. Als laatste redmiddel zegt Sheeta een spreuk op, zoals ze dat ook deed in het legerfort. Die spreuk werkt als zelfdestructiemechanisme van de stad, die als een ruïne in zee stort. Louter de tuinen, enkele muren en de enorme boom blijven vliegende. Een kristal zoals die van Sheeta houdt het gevaarte in de lucht. Ze weten met de piraten te ontsnappen, de spion komt om het leven. Eind goed al goed, ook al is niet duidelijk of Pazu terugkeert naar zijn dorp.

### *My Neighbor Totoro*

Deze film uit de stal van Ghibli (Totoro uit de titel vormt het logo van de studio) is meteen de meest afwijkende uit Miyazaki's oeuvre. Dat komt vooral door het gebrek aan spanning en avontuur. In tegenstelling tot de voorgaande twee films speelt deze zich af in een wereld die werkelijk bestaan zou kunnen hebben, omstreeks de jaren vijftig van vorige eeuw, op het Japanse platteland. De twee zusjes en hoofdrolspelers Mei en Satsuki komen met hun vader aan bij hun nieuwe huis. Terwijl de vader zich met hun verhuisspullen bezig houdt, verkennen de zusjes het huis. Satsuki is ongeveer acht jaar oud, haar zusje drie. De film wordt vanuit hun perspectief verteld, waardoor de kijker zich moet verplaatsen in hun belevingswereld. Mei ziet haar zus als groot voorbeeld en doet haar in veel dingen na. Satsuki is op de grens waar kinderen hun belevingswereld op de realiteit afstemmen en zich minder laten meevoeren door fantasie.

Tijdens hun verkenningstocht zien ze zwarte beestjes wegvlugten. Ook al zijn ze geschrokken, ze durven het huis wel binnen te treden. Ergens lijken ze te beseffen dat hun verbeelding hen parten speelt. Mei vangt er niet veel later een op zolder, maar als ze haar handen openslaat zit er enkel roet tussen. Een buurtgenoot, een oma-tje, vertelt ze dat het roetbeestjes zijn die in hun leegstaande huis woonden. Ze zullen vertrekken nu zij er komen wonen. Ze vertelt verder dat zij de beestjes ook kon zien toen zij vroeger klein was.

De dag erna gaan ze met vader op de fiets naar het ziekenhuis in de buurt om hun moeder te bezoeken. We komen er niet precies achter wat er met haar aan de hand is, we begrijpen als kijker net als de meisjes dat moeder 'ziek' is. Toch lijkt ze aan de beterende hand. Niet veel later moet

Satsuki naar school. Vader werkt thuis en past op Mei die in haar eentje de tuin verkent. Ze vindt een wezentje dat nog het meest lijkt op een rechtoplopend konijn. Het verzamelt eikels. Mei probeert het te vangen, maar het vlucht met een wat grotere variant de bosjes in. Daar valt ze tussen de wortels van een immense boom en komt een enorme variant van zo'n twee meter tegen. Die slaapt enkel; het is niet vijandig. Mei doopt het beest 'Totoro', naar een dier uit haar plaatjesboek. Ze valt in slaap op zijn buik, maar als ze wakker wordt, wordt ze door Satsuki in de bosjes gevonden zonder dat er een spoor is van Totoro. Het is een droom geweest, maar vader claimt dat Mei de grote koning van het bos dat naast hun huis ligt gevonden heeft. Satsuki begint te twifelen of het echt een droom was. Met vader gaan ze hun respect betuigen aan de voet van een grote boom, zoals in het shinto gebruikelijk is om natuurgeesten te aanbidden.

In de middag gaat hun vader naar de stad om te werken, Satsuki is op school en Mei wordt ondergebracht bij de oma uit de buurt. Mei wordt boos en haalt oma over om haar naar Satsuki te brengen. In de avond besluiten ze vader bij de bushalte op te wachten, langs een onverharde bosweg. Het regent en het is donker; de bus komt maar niet aan. Mei valt langzaam in slaap op de rug van Satsuki. Dan verschijnt Totoro opnieuw. Satsuki geeft een paraplu aan het bosdier dat enkel een blaadje op zijn hoofd heeft om zich tegen de regen te beschermen. Hij wacht ook op de bus, maar dat blijkt een enorme katbus, ofwel een kruising tussen een kat en een bus. Hij stapt in en geeft Satsuki als dank een pakketje plantenzaadjes. Niet veel later komt ook de bus van vader aan. Satsuki is in extase dat nu ook zij Totoro heeft gezien. De zaadjes planten ze in de tuin.

Enkele nachten erop worden Satsuki en Mei tegelijk wakker en zien Totoro en de twee kleinere varianten bij de geplante zaadjes. Ze gaan eropaf en samen met de bosbeesten laten ze een enorme boom uit hun achtertuin ontspruiten, terwijl vader in de studeerkamer niets doorheeft. De dag erna is de boom weg, maar zijn de zaadjes wel uitgekomen. Dezelfde dag, als vader aan het werk is in de stad, krijgt Satsuki een telegram dat het slechter gaat met moeder. Ze moet haar vader bellen met de dorpstelefoon en is bang dat haar moeder dood kan gaan.

Mei reageert op het verdriet van haar oudere zus en gaat alleen op pad om haar moeder groente te brengen. Ze verdwaalt en niemand weet waar ze is. Na lang zoeken roept Satsuki in paniek Totoro op, die de katbus oproept. De bus brengt haar naar Mei, ergens op het platteland. Vervolgens brengt de bus hen beide naar moeder; ze zien dat het haar goed vergaat. De meisjes zijn gerustgesteld en de film eindigt. De kijker weet nooit of de bosdieren nu echt zijn of niet, aangezien alleen de twee meisjes ze kunnen zien.

## *Porco Rosso*

Ook deze film is een vreemde eend in de bijt van Miyazaki's oeuvre. Hij speelt zich af in Italië, in het Adriatische gebied, na de Eerste Wereldoorlog. Marco woont daar aan een geheime baai van een eilandje. Deze hoofdrolspeler heeft om onbekende redenen een varkenshoofd en wordt Porco Rosso genoemd, 'Rosso' vanwege zijn vuurrode vliegtuig. Hij is een premiejager die in het opkomende fascistische Italië luchtpiraten bestrijdt. We leren dat hij in de oorlog veel van zijn makers verloor, nu is hij één van de laatsten van zijn soort. De tijden veranderen en er is langzaam aan geen plaats meer voor een vrijbouter als Marco.

De film opent met een noodoproep van een schip op zee dat wordt overvallen door piraten. Porco redt de gijzelaars die ze namen en schiet het vliegtuig van de overvallers aan gort met zijn eigen vliegmachine. Die avond settelt hij in een bar in de buurt, waar hij de eigenaresse kent. Het is Gina, de weduwe van een vliegmakker van hem. Ze heeft net als Marco moeite om aan te passen aan de nieuwe tijden, maar ze houdt haar kroeg netjes, ook al komen er zowel piraten als premiejagers.

De dag erna hoort Porco weer van een actie van luchtpiraten, die nu onder leiding staan van Curtis, een Amerikaanse vlieger. De piraten kibbelen onderling en zijn eigenlijk nietsnutten. De Amerikaan blijkt een topvlieger. Porco zet zijn radio uit en besluit niet in actie te komen. Hij moet naar Milaan, voor vliegtuigonderdelen. Onderweg komt Curtis hem achterna en vraagt om een luchtgevecht. Porco probeert hem te ontwijken, maar zijn motor hapert en Curtis schiet hem uit de lucht. Porco moet nu alsnog naar Milaan, maar met wrakstukken. Gina maakt zich zorgen.

In Milaan kent Marco een oude vliegtuigbouwer. Die wil hem helpen, samen met zijn kleindochter Fio. Porco weigert, Fio is immers een meisje en nog in haar tienerjaren bovendien. Ze is echter niet voor één gat te vangen en overtuigt Marco van haar kunnen. Hij gaat overstag, maar blijft wantrouwig. Ze repareert het vliegtuig met de vrouwelijke kant van de familie (alle echtgenoten hebben een baan elders) en verbetert het model zelfs. Porco is onder de indruk. Ondertussen moet hij de fascistische legerleiding ontwijken die naar hem op zoek is ("liever een varken dan een fascist"). Als het vliegtuig klaar is ontsnapt Porco ternauwernood samen met Fio, die meegaat als garantie voor een goed werkend vliegtuig.

In het thuisgebied probeert Curtis Gina het hof te maken, maar zij is heimelijk verliefd op Porco. In de baai van Porco wordt hij opgewacht door onderling kibbelende piraten. Ze willen uit wraak zijn

vliegtuig stukmaken, maar de verschijning van Fio brengt ze van slag. Curtis verschijnt en hij eist een rematch. Als hij Fio ook opmerkt vraagt hij haar meteen ten huwelijk. Ze gaat akkoord, maar alleen als hij de strijd tegen Marco wint. Ze gaat uit van haar eigen bouwkunde en weet dat 'haar' vliegtuig dat van Curtis moet kunnen verslaan. In de rematch wint geen van beide echter in de lucht. Porco niet omdat hij alleen vecht om uit te schakelen, niet om te doden. Dat in tegenstelling tot Curtis, die lafhartiger vecht. Ze moeten wegens kapotte vliegtuigen verder met hun vuisten. Dat gevecht wint Porco nipt. Het leger komt eraan om de illegale match te stoppen en iedereen vlucht. Porco vlucht voor goed: zijn tijd als vlieger is gekomen. Hij laat Gina en Fio achter, wetende dat het sterke vrouwen zijn. Er wordt wel de suggestie gewekt dat hij zijn menselijke gezicht weer krijgt, maar er is geen happy ending.

### *Princess Mononoke*

Dit is de meest epische film en waarschijnlijk ook de meest typische film van Miyazaki. Wat zijn werk zo typisch maakt komt hier in samen. Een overduidelijke natuurmoraal, een hang naar 'vroeger', sterke vrouwen en het bovennatuurlijke. Verder is het de enige film die niet voor kinderen geschikt is, wegens bloedvergieten. Drie partijen strijden onderling, hoewel die eigenlijk terug te brengen zijn naar twee. De derde is Ashitaka, de hoofdfiguur van de film. Hij woont in een dorp in het oosten van feodaal Japan. Als dat dorp wordt aangevallen door een enorme zwijnengod weet de jonge krijger hem te stoppen met een paar goed gemikte schoten van zijn boog. Wel raakt hij besmet door de vloek die de god zelf zo boos maakte.

De vloek zal hem doden, dus Ashitaka reist af naar het westen, waar de god waarschijnlijk vandaan kwam. Onderweg wordt hij aangevallen, maar zijn arm waar de vloek zich nestelde roert zich en ontketent een enorme kracht. Met zijn pijl en boog schiet Ashitaka dwars door zijn aanvallers heen. Niet veel later komt hij een priester tegen, die hem over het bos van de hertengod vertelt. Daar kan hij antwoorden vinden.

In dat bos is een strijd gaande. Enerzijds zijn daar de bosgoden, met als meest notabele de wolvenfamilie bestaande uit Moro, haar twee dochters en Mononoke. Die laatste is een geadopteerd meisje, maar wel verwilderd en wild. Zij strijden tegen de indringers in het bos, aangevoerd door Lady Eboshi. Zij is een strijdvaardige vrouw die een ijzergieterij heeft gebouwd. Voor haar werken vooral vrouwen die ze gered heeft uit de prostitutie. Mannen in het kamp zijn er duidelijk minderwaardig en de mannelijke kapitein van Eboshi is wel groot en sterk, maar ook een

domkop. De ijzerwerken worden draaiende gehouden ten koste van de natuur, dus vandaar de strijd. Eboshi denkt aan vooruitgang, de bosgoden proberen hun leefgebied te behouden.

Ashitaka komt in het midden van beide, maar kiest vooral de kant van Mononoke, door wie hij geïntrigeerd is. Hij redt haar uit de handen van Eboshi tijdens een mislukte aanval op de ijzersmelterij. Hij overmeestert daarbij zowel Mononoke als Eboshi. Ashitaka wordt geaccepteerd door de wolven, ook al is hij een mens. Eboshi had hem eerder verteld dat zij degene was die de zwijnengod vervloekte en versloeg, met behulp van modern wapentuig dat ze fabriceert in haar kamp. De goden blijken moeilijk opgewassen tegen haar geweren. Het blijkt dus dat Eboshi indirect schuld heeft aan het lijden van Ashitaka.

Een groep zwijnen trekt het bos in, onder leiding van de god Okkoto. Zij komen hun broeders helpen in de strijd tegen Eboshi. De wolfgoden proberen ze tegen te houden, het zou tevergeefs zijn. Ashitaka oppert om samen te leven, maar beide partijen willen alles of niets. De zwijnen worden in de pan gehakt door buskruit en geweren. De zwaargewonde Okkoto rent diep het bos in. Hij eindigt, samen met een gewonde Moro, Mononoke en Ashitaka, bij de vijver van de hertengod. Daar is ook de priester die Ashitaka eerder tegenkwam, die eigenlijk voor de regering werkt. Die is uit op het hoofd van de hertengod, omdat het krachten zou bezitten. Als de oppergod verschijnt, wordt hij van zijn hoofd ontdaan. In een blinde furie, op zoek naar zijn hoofd, wordt alle natuur en ieder in zijn pad verzwolgen.

De hertengod geeft en neemt leven, maar zonder zijn hoofd zal hij en de natuur sterven. Nipt weten Ashitaka en Mononoke de priester van het belang van de hertengod te overtuigen. De natuur herstelt zich en groeit net zo snel weer terug als dat het vernietigd werd. Ook de ijzerwerken worden overwoekerd. Eboshi is standvastig, ook al is ze door het hertengodincident wel meer tot inkeer gekomen. Ashitaka wordt genezen van zijn vloek en keert niet terug naar zijn thuisdorp. Hij blijft bij Eboshi en dus ook dicht bij Mononoke. Er is nog geen vrede tussen mens en natuur, maar ze zijn wel dichter tot elkaar gekomen.

### *Spirited Away*

Deze Miyazaki heeft het meeste weg van het kinderboek *Alice in Wonderland*. Een meisje van een jaar of tien, Chihiro, reist met haar ouders naar hun nieuwe huis. Ze is verveeld en vervelend, zelfs een beetje zeurderig. Ze wil niet verhuizen. Als haar vader een verkeerde afslag neemt en een



bosweg inslaat, komen ze bij een tunnel, enkel bereikbaar voor voetgangers. Uit nieuwsgierigheid gaan vader en moeder de tunnel in, Chihiro is huiverig voor het donker. Achterblijven vindt ze ook eng, dus ze gaat mee.

Aan het eind van de tunnel blijkt een verlaten pretpark. Een van de velen, na het barsten van de Japanse economische bubbel. Het park imiteert een oud Japans dorp, met in het midden een enorm badhuis. De vader ruikt eten en ontdekt een eettent. Hij en zijn vrouw duiken gulzig in het eten, ook al is er niemand. Chihiro gaat op onderzoek uit en komt een traditioneel geklede jongen tegen die haar maant weg te gaan, nu het nog licht is. Ze rent naar haar ouders, maar die zijn in varkens veranderd. De jongen redt Chihiro en brengt haar naar het badhuis. Het is buiten donker en in het dorpje lopen inmiddels allerlei geesten rond.

Chihiro wordt ontdekt als menselijke indringer en Haku, de jongen, brengt haar naar Kamaji, de stoker van het traditioneel gerunde badhuis. Ze moet een baan bij deze oude man met vier armen vragen, maar hij weigert. Ze is immers een mens en als de heks van het badhuis het zou ontdekken komt hij in de problemen. Als een vrouw naar beneden komt moet zij Chihiro meenemen naar Yubaba, de heks. Ze moet daar maar om werken vragen. Bij de heks aangekomen krijgt ze dat ook, na herhaaldelijk aandringen. Chihiro ondertekent een contract en zal voortaan Sen heten.

In het badhuis kan ze moeilijk aarden. Ze komt onder leiding van Linn te staan, de vrouw die haar eerder hielp. Haku brengt haar naar haar ouders, die nog steeds varkens zijn. Als Sen terugkeert naar het badhuis ziet ze een geest staan en nodigt hem uit naar binnen. Geen van de geesten daar, zowel medewerkers als gasten van het badhuis, lijken aandacht voor die geest te hebben. Om haar te testen krijgt Sen moeilijke klusjes van Yubaba. Er komt een stinkgod aan, een afgrijselijk vieze geest. Sen moet die wassen, samen met Linn. Ze krijgt echter geen goede kruidensopjes, omdat Sen maar een mens is. De geest die ze eerder binnen liet helpt haar ermee. Hij probeert Sen nog meer sopjes aan te bieden, maar ze weigert omdat ze er maar één nodig heeft.

De stinkgod blijkt een door mensen vervuilde riviergod. Nadat hij gereinigd is gaat de eer naar Sen. De god laat goud achter. Later komt er een kikkergeest uit het badhuis daarnaar op zoek, maar hij vindt de geest die Sen eerder binnenliet. Die biedt hem goud aan, maar zodra de kikker toehapt eet de geest hem op. Die groeit en krijgt een stem. Hij blijft met goud strooien en brengt het badhuis in rep en roer. Iedereen wil hem bedienen om goud te krijgen. Ook Sen biedt hij goud aan, maar ze weigert weer, tot teleurstelling van de geest. Ondertussen ziet Sen een draak vliegen en

weet dat het Haku is, die magische krachten heeft. Hij wordt achterna gezeten door papieren vogels. Ze vindt hem terug op de kamer van Yubaba. Hij is bijna dood, Yubaba wil hem laten sterven omdat ze hem niet meer nodig heeft. Als ze wegloopt, redt Sen hem. Hij is toegetakeld door de zus van Yubaba. Haku werkt als leerling van Yubaba en is op een missie om van haar zus te stelen betrap.

Sen wil Haku redden en besluit het amulet terug te brengen. Ondertussen stopt ze de immens gulzige geest, die het complete badhuis op zijn kop heeft gezet met zijn goud. Het blijkt schijn te zijn, de geest was vooral eenzaam en probeerde aandacht te krijgen. Hij gaat mee met Sen op haar reis. Bij de tweelingzus Zeniba aangekomen blijkt ze veel aardiger dan verwacht. Ze woont alleen en afgelegen in de geestenwereld. Verbaasd door de dapperheid van Sen, maar ook vertederd door haar diepe vriendschap met Haku, heft ze de vloek op die ze over Haku uitsprak. De eenzame geest blijft bij Zeniba wonen als hulpje. Haku komt haar als draak ophalen. Daar ontdekt ze dat Haku eigenlijk Kohaku heet en ook een riviergod is die Chihiro toen ze klein was redde nadat ze in zijn rivier gevallen was. De Kohakurivier is inmiddels ingedamd door de mensen en daarom kon hij door Yubaba betoverd worden. Nu hij zijn naam weer herinnert is de betovering echter verbroken.

Terug bij het badhuis aangekomen bevrijdt de inmiddels veel sterkere Sen haar ouders en wordt ze door Yubaba vrijgelaten. Ze keert terug naar de auto, die onder het stof en de blaadjes zit. Chihiro komt sterker terug.

### *Ponyo on the Cliff by the Sea*

Deze laatste film van Miyazaki valt te omschrijven als zijn versie van *De Kleine Zeemeermin*. Toch is het is geen aangepast verhaal, maar compleet eigen. De prent is kleinschaliger van opzet in verhouding tot de laatste paar films van de regisseur, vooral door de simpelere animatiestijl. PONYO opent onderwater met een tovenaars. Hij heeft een menselijke gedaante. Een visje met een mensenhoofd ontsnapt uit zijn duikboot en zwemt door de oceaan. Daar wordt ze verrast door een baggerboot die grote hoeveelheden vuil van de bodem ophaalt. Het visje wordt gevangen in een glazen potje en spoelt aan op een klein strand. Ze wordt gered door Sosuke, een jongetje van vijf jaar oud dat met zijn moeder en vader bovenop een klif woont. Sosuke snijdt zich aan het glas. Het visje likt aan een snee op zijn vinger, waardoor de wond meteen heelt.

De tovenaar komt het visje zoeken, maar Sosuke heeft het in een plastic emmer gedaan en neemt haar mee naar school. In de auto van zijn moeder doopt hij het visje Ponyo. Moeder Lisa werkt in een bejaardenopvang naast school. Daar aangekomen probeert Sosuke Ponyo weg te houden voor zijn klasgenootjes, maar Ponyo spuit een meisje onder. Sosuke neemt de benen naar het tehuis, maar ook daar spuit Ponyo een onaardig oudje nat. Sosuke moet wederom vluchten en rent naar zee. Daar stuurt de tovenaar een golf op hem af die Ponyo mee terug het water in spoelt.

In zijn onderwaterkasteel vertelt de tovenaar, die ook haar vader is, dat mensen notoire zeevervuilers zijn. Hij is zelf blij dat hij geen mens meer is. Ponyo is nog jong en snapt dat niet. Ze wil juist liever een mens worden om bij Sosuke te zijn. De tovenaar probeert haar gevangen te houden, maar de toverkracht van Ponyo is te sterk. Ze ontsnapt en het kasteel loopt onderwater. Daarmee wordt ook een magische put gevuld, die Ponyo's vader wil gebruiken om het Devoon te laten herleven. De aarde zou dan gereinigd worden van de mensen en een oeroud tijdperk zou zich weer meester maken van de wereld.

Ponyo heeft inmiddels armen en benen laten ontspruiten. Ze rent over het steeds wilder wordende water om naar de klif van Sosuke te komen. Een storm steekt op. Sosuke en Lisa moeten hard over een kustweg rijden om nog thuis te komen voordat de storm te sterk is. Als ze daar eenmaal zijn komt Ponyo ook aan, als klein meisje. Sosuke herkent haar meteen. De storm kalmeert, maar heeft wel veel schade aangericht. Die avond nog gaat Lisa terug naar het dorp om de oudjes te helpen. Ponyo en Sosuke blijven achter.

De daaropvolgende dag is Lisa nog niet terug. De waterstand is hoger en er zwemmen primitieve vissen in de zee. Sosuke besluit zijn moeder te zoeken. Ponyo tovert zijn speelgoedboot om in een werkend vaartuig en samen varen ze de kalme zee op, op weg naar het tehuis. De tovenaar concludeert dat haar kracht te sterk is en de aarde zal ophouden te bestaan als Ponyo niet definitief verandert. Hij roept haar moeder aan, een zeegodin.

Bij het tehuis aangekomen zijn Lisa en de oudjes daar, ongedeerd. De zeegodin vraagt Sosuke of hij Ponyo accepteert als meisje en van haar zal houden. Sosuke belooft het. De betovering is daarmee verbroken en de wereld zal terugkeren naar de normale stand. Ponyo wordt een meisje zonder toverkrachten en zal bij Sosuke en Lisa wonen. Eind goed, al goed.

### 3.2 Hoe functies de sociale rolverdeling beïnvloeden

Nu de films, de verhalen en de personages van de regisseur bekend zijn, moet de methode van onderzoek verduidelijkt worden. In die methode van analyseren moet er een vereniging van de theorieën van Propp en Leví-Strauss gerealiseerd worden. Dat is, zoals Wright aantoonde, zeer goed mogelijk (1975: 26-27). Wel zal blijken dat de functies van Propp eerder geneigd zijn om te veranderen, in tegenstelling tot de opposities van Leví-Strauss. Neem de volgende gesimplificeerde voorbeelden van opposities en de betekenis die eraan gegeven wordt.

Verhaal 1.  
 A houdt van B.  
 B vecht met A.  
 A verleidt B.  
 B verlaat A.  
 A sterft.

Man  
 Vrouw

Goed	Slecht
A	
	B

Er worden een paar dingen duidelijk. Zo is er sprake van twee binaire opposities: die tussen man en vrouw en tussen goed en slecht. Zou het voorbeeld louter over de eerste oppositie gaan, dan was Verhaal 1 vooral een liefdesverhaal met een tragisch einde. Er is echter ook de verdeling tussen goed en kwaad die meer diepgang aan het verhaal geeft. De goede man zet zijn zinnen op de kwade vrouw en tekent daarmee zijn ondergang. Wellicht is het fout dat het goede het kwade ambieert en wordt het goede daarom afgestraft. Of misschien dat het verhaal de goede deugd van de vrouw benadrukt: een onzedige vrouw mag niet begeerd worden, of anders... Er is een moraal te vinden binnen deze interpretaties; niet alleen binnen de man-vrouwverhouding, maar ook in de verhouding tussen goed en slecht. In het volgende voorbeeld is de situatie net anders, maar met grote gevolgen.

Verhaal 2.  
 A houdt van B.  
 B vecht met A.  
 A verleidt B.  
 B verlaat A.  
 B sterft.

Man  
 Vrouw

Goed	Slecht
	B
A	

Alleen de laatste functie en de rolverdeling van Verhaal 2 zijn anders, maar dat heeft een grote impact op de rest van het verhaal en de opposities daarbinnen. Omdat de rolverdeling is veranderd, verleidt de goede vrouw ditmaal de slechte man. Het goede overwint nu van het kwade, maar de opposities kunnen gelijktijdig ook de krachtige positie van de vrouw benadrukken. A houdt stand in de strijd met B door hem te verleiden. Uiteindelijk delft de man zelfs het onderspit. De moraal is

in Verhaal 2 minder wrang dan in Verhaal 1. Het goede wint, het kwade sterft. En wederom versterken de functies de op zichzelf weinig onthullende opposities. De handelingen van zowel A als B geven meer betekenis aan de opposities.

Verhaal 3 hieronder speelt met dezelfde opposities, maar heeft andere functies:

		Goed	Slecht
Verhaal 3. A haat B. B verkracht A. B verlaat A. A sterft.	Man		B
	Vrouw	A	

Hier triomfeert het slechte niet alleen over het goede, maar de man triomfeert hier ook op de vrouw. Het kan een verhaal zijn over de onderdrukking van de vrouw door de man, of over de achtergestelde positie van de vrouw binnen een maatschappij. In alle drie de voorbeelden kunnen de losse personages voor meer dan zichzelf alleen staan. Ze representeren een groter geheel, zoals 'de vrouw' in plaats van 'een vrouw', of 'de zedigheid' in plaats van 'zedigheid'.

De voorbeeldverhalen geven eveneens blijk van hoe binaire opposities gelijk blijven, terwijl de functies en rolverdeling vaak wel aan verandering onderhevig zijn. De opposities zijn doorgaans verankerd in de maatschappij waaruit ze komen; het zijn de functies die ze een andere betekenis kunnen geven. Wright concludeerde dat er binnen een periode van veertig jaar vier verschillende types van westerns te onderscheiden zijn (1975: 28). De opposities blijven in zijn corpus hetzelfde, maar de functies die ze betekenis geven zijn alleen binnen die categorieën aan elkaar gelijk.

### 3.3 De toepassing op het werk van Miyazaki

Het zal nog moeten blijken hoe en of het oeuvre van Miyazaki onder te verdelen valt in categorieën. Per film zullen de opposities eerst moeten worden vastgesteld, als ook de narratieve functies die aan de opposities gekoppeld zijn. Vervolgens moet blijken in welke mate er overeenstemming te vinden is tussen de afzonderlijke verhalen om de mogelijke aanwezigheid van structuur binnen zijn oeuvre vast te leggen. De films van de Japanner zijn gecompliceerder dan de bovenstaande verhalen en bestaan uit meer opposities en verhaalfuncties, dus een simpel model als in deze uitleg is niet toepasbaar op zijn werk. De methode en de analyse zijn in dit onderzoek daarom meer beschrijvend dan schematisch.

De verhaalfuncties, die dus per film worden vastgesteld, zijn van dezelfde aard als die in de voorbeelden. Ze zijn kort, bondig en beschrijven maar één actie. 'De held wordt verliefd' kan een functie zijn, 'de held wordt verliefd en verleidt de tegenspeler' kan dat niet. Verder moeten de beschreven personages uit de functies filmoverstijgend zijn. Dat wil zeggen dat 'de held' niet alleen moet staan voor bijvoorbeeld Ashitaka of Chihiro, maar voor alle helden uit de films van Miyazaki. Dat geldt ook voor de overige personages. Ten slotte kan een rol als 'de held' of 'de slechterik' ook staan voor een groep personages, voor de maatschappij in zijn geheel, of voor een aanwezige dreiging als ziekte en overlijden.

Als er per film is vastgesteld wat de belangrijkste opposities en wat narratieve functies zijn, is het noodzakelijk deze bevindingen naast elkaar te leggen om vast te stellen waar er narratieve overlap te vinden is. Vervolgens kunnen de films van Miyazaki onderverdeeld worden binnen hun eigen categorieën, zou het zo zijn dat er daadwerkelijk overlap waar te nemen is.

Samenvattend moest hoofdstuk drie het voor de lezer gemakkelijk maken om zich te identificeren met de films van Miyazaki, juist als de lezer de films nog niet gezien heeft. De verhalen, de personages en de belangrijkste thematiek zijn uiteengezet. Vervolgens werden de losstaande methodes van Propp en Leví-Strauss binnen één onderzoeksmethode samengebracht, om de analyse in de komende twee hoofdstukken begrijpelijk te maken. Zowel de binaire opposities als de verhaalfuncties worden daar per film vastgelegd en later naast elkaar gelegd voor de vergelijking die nodig is om de onderzoeksvraag te beantwoorden.

## Hoofdstuk 4 - Toen versus nu

In het vorige hoofdstuk zijn de films uiteengezet en zijn de belangrijkste personages voorgesteld. In dit hoofdstuk zal blijken welke elementen binaire opposities van elkaar zijn en welke verhaalfuncties het oeuvre kenmerken. Zodra dat duidelijk is, worden de gegevens in het hoofdstuk hierna naast elkaar gelegd om overlap te vinden. Allereerst worden de zeven films hier wederom uiteengezet, maar ditmaal worden ze opgebroken in opposities en functies. De minder voor de hand liggende elementen kunnen zo aan het licht worden gebracht; de minder belangrijke thema's kunnen juist gepasseerd worden in de zoektocht naar de kern.

Wat opposities betreft wordt er ingegaan op de belangrijkste. Tijdens de analyse is er gebleken dat er per film drie thema's boventoon voeren, soms zelfs maar twee. Eventuele andere opposities beïnvloeden het narratief niet en worden daarom buiten beschouwing gelaten. Een oppositie als goed versus slecht is gezien de sprookjesachtige opzet van enkele films gemakkelijk vast te stellen en te algemeen voor dit onderzoek. Met zulke criteria is er al snel overlap te vinden binnen het oeuvre en wellicht daarbuiten. Wel zal blijken dat er twee opposities belangrijk zijn in veel films van Miyazaki. Daarnaast kan er sprake zijn van een hiërarchie in de volgorde van de opposities. De reden daarvoor wordt bij de film zelf toegelicht.

De functies worden in tegenstelling tot de opposities niet allemaal per film besproken. Omdat er meer verhaalfuncties in een film zitten dan opposities, zou dat te uitvoerig worden. Daarom worden de functies los van elkaar behandeld, met uitleg welke functie in welke film voorkomt. Ook hier zal blijken dat bepaalde functies belangrijker zijn dan andere.

### 4.1 Binaire opposities

#### *Nausicaä of the Valley of Wind*

In deze tweede langspeler van Miyazaki is er één oppositie aanwezig die gezien de thematiek duidelijker is dan de rest. In NAUSICAÄ OF THE VALLEY OF WIND voeren mensen een jarenlange strijd tegen de natuur. Duizend jaar na de vernietiging van een beschaving die de aarde enorm vervuilde wordt de prijs betaald door nieuwe maatschappijen. Vooral de Tolmeken en Pejitanen zijn uit op het vernietigen van het bos en de insectoïde inwoners ervan. Zij willen een nieuwe beschaving opbouwen, of die van henzelf voortzetten op zijn minst. De Vallei van de Wind, waar

ook de titelfiguur vandaan komt, is minder gebrand op het vernietigen van de natuur, maar moet er niettemin tegen strijden. De natuur strijdt op diens beurt voor zelfbehoud en voor de purificatie van de sterk vervuilde aardbodem. Cultuur en natuur lijken niet naast elkaar te kunnen bestaan. Deze eerste oppositie is daarom cultuur versus natuur. Het is echter niet de belangrijkste, die staat na de volgende beschreven.

Een tweede oppositie die wellicht minder voor de hand ligt, heeft te maken met de plaats in de maatschappij van de personages. Bijna iedereen kent zijn plaats, zoals een inwoner van de Vallei of een soldaat in het leger van Pejita (hoewel Pejita in zijn geheel beter aan te duiden valt als één personage). Prinses Nausicaä daarentegen begeeft zich zowel in de wereld van de insecten als die van de mens. Hoewel het bos ook voor haar een bedreiging vormt, is zij de enige die ontdekt dat het juist reinigend werkt voor de planeet. De insecten redden haar op het einde bovendien. Deze oppositie valt daarom onder te verdelen in zelfstandig versus gebonden. Nausicaä woont weliswaar in de Vallei, maar ze is er niet aan gebonden. Die oppositie is belangrijk voor het karakteronderscheid van de film.

Een derde en laatste oppositie is toen versus nu. Er wordt in de films van Miyazaki teruggeblikt naar het toen van duizend jaar geleden (een mogelijk 'nu' voor ons?). Het 'nu' van de film is in de tijd na de vernietiging van het 'toen'. Het wordt niet duidelijk welke tijd er beter is, aangezien de inwoners van 'toen' de wereld sterk vervuilden. 'Nu' heerst er strijd tussen cultuur en natuur, waarvan die laatste overigens wel een overblijfsel van 'toen' is en dus vooral aan de kant van het 'toen' strijdt. Misschien wordt er naar vroeger teruggeblikt, zodat het heden voorkomen had kunnen worden. Hoe het ook geïnterpreteerd moet worden, deze oppositie is de belangrijkste in de film, omdat het verhaal zonder de tegenstelling niet plaats had kunnen vinden.

In het hoofdstuk 2 van dit onderzoek werd benadrukt dat vrouwen in het werk van Miyazaki een belangrijke positie bekleden. Van een oppositie tussen man en vrouw is er echter geen sprake in deze film. Vrouwen zijn weliswaar ook in NAUSICAA minstens zo sterk als de man, de verschillende seksen komen nooit tegenover elkaar te staan. Sterker, Kushana en Nausicaä komen tegenover elkaar te staan, beide zijn vrouwelijk en leiders van een staat bovendien. Mannen spelen veelal een ondergeschikte rol voor het verhaal. Alleen de mentor van Nausicaä, Lord Yupa, is sterker dan menig ander. Zijn rol is echter onbelangrijk voor de film.



### *Laputa: Castle in the Sky*

De natuur speelt in deze film van de Japanse regisseur bijna geen rol. De vliegende stad Laputa kent weliswaar een reusachtige boom als kern en in de tuinen ervan heerst er vooral vrede, de natuur wordt in dit narratief nooit een tegenhanger van bijvoorbeeld cultuur. Die oppositie is veel duidelijker het geval in NAUSICAA.

Toch, net als in de hiervoor besproken film, is toen versus nu een belangrijke tegenstelling. Het 'toen' van LAPUTA: CASTLE IN THE SKY zijn de tijden waarin de luchtstad nog over de aarde kon heersen, maar ook tijden waarin de wereld nog wonderlijker was door de magie van die stad. Ook al is de stad uitgerust met genoeg wapentuig om te domineren, wordt er nergens duidelijk gemaakt op welke wijze dat gebeurde. Zoals het onderscheid tussen Sheeta en haar verre familielid doet suggereren was dat afhankelijk van wie er over de stad heerste. Net als in NAUSICAA is 'toen' dus niet per se beter dan 'nu'. Toch, het 'toen' of de overblijfselen daarvan zijn wel vaak als goed aan te duiden. Laputa ligt er stil en vredig bij als Sheeta en Pazu er arriveren. Ook het bos uit NAUSICAA levert uiteindelijk een goede bijdrage.

Ook zelfstandig versus gebonden blijkt hier een belangrijke oppositie. Pazu en Sheeta zijn beide weeskinderen, wonen op zichzelf en kunnen de banden die ze hebben gemakkelijk loslaten. In het geval van Sheeta gebeurt het gedwongen, maar uit een flashback naar haar verleden blijkt niet dat ze ergens aan gebonden is. Pazu werkt weliswaar in een mijnwerkersstadje, maar hij woont ook op zichzelf en heeft verder geen familie. Dat in tegenstelling tot de spionnen, die in grote mate gebonden zijn aan het leger. Ze hebben het leger nodig om hun doel te bereiken: de controle over Laputa. Pas op het allerlaatste, als dat doel bereikt lijkt, kunnen ze hun gebonden status van zich afwerpen om zelfstandig verder te gaan, ware het niet dat Pazu en Sheeta roet in het eten gooien. De piraten ten slotte zijn als familie ook zelfstandig en kunnen gaan en staan waar ze willen. Ze zijn niet gebonden aan een stad of aan een groep.

Man versus vrouw vormt wederom geen oppositie. Ze zijn eerder gelijk aan elkaar, in plaats van dat ze als elkaars tegenpolen functioneren. Pazu en Sheeta doen bijna niet onder voor elkaar, de aanvoerder van de piraten is een vrouw (en de moeder van een stel mannen), terwijl de slechterik en de rest van het leger juist mannelijk is. Beide seksen hoeven niet voor elkaar onder te doen; de vrouw is even sterk, maar niet sterker dan de man.

## *My Neighbor Totoro*

Dit is waarschijnlijk het meest opmerkelijke werk van Miyazaki. Er is geen tastbaar slecht personage aan te wijzen en tevens is er op het einde na geen sprake van een spanningsboog. Toch bestaan er wel binaire opposities in de film. Het lijkt op voorhand wellicht vanzelfsprekend om fantasie tegenover werkelijkheid te plaatsen. Toch, als daar beter naar gekeken wordt, is dat te oppervlakkig voor deze film. Er zijn drie opposities die de prent meer recht aan doen.

Ook in TOTORO is de meest notabele uiteindelijk toen versus nu, ook al is dit hier minder vanzelfsprekend dan in de vorige twee films. Omdat toen versus nu hier de grootste rol speelt is deze oppositie belangrijker dan de andere twee. Dit maakt zich bovenal duidelijk bij Satsuki; ze wordt er bijna door gedefinieerd. Satsuki verkeert zich op de grens van toen en nu, ofwel een leeftijd waarin de fantasiewereld overgaat in de realiteit. Ze moet voor Mei af en toe een moederrol spelen, omdat hun eigen moeder afwezig is. Ze maakt ontbijt voor haar vader en zusje en doet de was. De ziekte van moeder valt ook aan te duiden als personage, aangezien die 'slechte' vorm de moeder bij hun weghoudt. Vader en de oma, die toegeeft dat ze vroeger ook fantasiedieren zag, verkeren in het 'nu', de wereld van de werkelijkheid.

Het 'toen' is juist de tijd van de kinderlijke fantasie, waaraan Mei zich bloot blijft geven. Satsuki als oudere en meer nuchtere zus lijkt zich er in eerste instantie niet aan toe te willen geven, maar door de woorden van hun vader balanceert ze nog op het randje. Toch vindt ook zij uiteindelijk houvast in de fantasiewereld. Omdat hun vader vaak afwezig is hebben de zusjes die nodig om het mogelijke verlies van hun moeder aan te kunnen, ook Satsuki. Of die wereld daadwerkelijk fantasie is wordt compleet in het midden gelaten, maar dat lijkt vooral te komen omdat het perspectief bij de twee meisjes ligt.

Natuur versus cultuur komt hier in bijna dezelfde vorm naar voren als toen versus nu. Totoro en de andere bosbeesten representeren de natuur. Ze laten bomen groeien en Totoro wordt door vader als de koning van het bos bestempeld. De meisjes vinden troost in die fantasienatuur, terwijl in de wereld van de mensen narigheid heerst. In dit geval is het de ziekte van hun moeder. De zorgeloosheid van een bestaan in de natuur biedt troost, er lijken geen regels te gelden. De culturele wereld is strakker georganiseerd: Satsuki moet naar school (tot verdriet van Mei), vader moet werken en moeder ligt in het ziekenhuis.

Als laatste oppositie is zelfstandig versus gebonden ook gekoppeld aan de vorige twee. De volwassenen zijn allemaal gebonden: de moeder aan haar bed, maar anders waarschijnlijk aan het gezin. Vader werkt. Zelfs oma moet op het land werken. Satsuki heeft veel vrije tijd, maar het 'nu' lonkt. Ze moet naar school en draagt verantwoordelijkheid. Ze balanceert tussen zelfstandigheid en gebondenheid. Totoro, Mei en de natuur zijn daarentegen compleet zelfstandig, ze bepalen in grote lijnen zelf wat ze doen. Totoro beschikt over de kracht om de natuur op zijn manier te gebruiken, getuige de scène waarin hij samen met de meisjes een enorme boom laat groeien. Mei is bovendien zelfstandig in haar toevlucht naar haar fantasie.

### *Porco Rosso*

Ook in deze film voert de oppositie toen versus nu boventoon. Aangezien de andere oppositie in PORCO ROSSO hier zijn bestaansrecht aan ontleent, is ook deze hier belangrijker. Tijden waarin avonturiers, piraten en premiejagers naar hartenlust kunnen rondvliegen gaan langzaam voorbij. Er breekt een era aan waarin er geen plaats meer is voor figuren als Porco. Het kan als melancholisch ervaren worden hoe zijn hoogtijdagen verdrukt worden door een fascistisch tijdperk. Ook al was Porco vlieger in dienst van Italië, hij wordt nu opgejaagd door het leger waar hij ooit in vocht. Het vrije bestaan van 'toen' wordt ingehaald door het strakker geleide 'nu'.

Dat is een overstap naar de oppositie die daaruit voortkomt: zelfstandig versus gebonden. Eigenlijk iedereen in deze film is gebonden, behalve Porco en in zekere mate Curtis. Porco woont in de baai van een klein eiland en heeft niemand nodig om zich staande te houden. Als hij al gebonden is, dan is het aan het 'toen', omdat hij weigert te aarden in het 'nu'. Op het einde doet hij dat toch, door te vluchten. De overige personages zijn gebonden. Gina aan haar café, Fio aan het bedrijf van haar grootvader. Beide vrouwen kunnen dat loslaten omdat ze zelfstandig genoeg zijn, maar Porco wil ze beide geen leven geven zoals hij heeft. Vandaar ook dat hij op het einde van de film weggaat en zich niet meer vertoont. Hij beseft dat de vrouwen sterk genoeg zijn om in het 'nu' te overleven, gebonden aan een plek waar ze veilig zijn.

Curtis is zelfstandig in de keuzes die hij maakt, maar hij bindt zich wel aan andere partijen, zoals de piraten. Ook wil hij zich binden aan een vrouw (zowel Gina als Fio maakt hij het hof), terwijl Porco de avances van beide vrouwen afslaat. De zelfstandigheid van Porco is in die zin uniek en dat maakt de oppositie belangrijk voor het narratief van de film.

## *Princess Mononoke*

In dit natuurmoralistische epos staan natuur en cultuur tegenover elkaar. In het midden staat Ashitaka, ook al staat hij uiteindelijk meer aan de kant van de natuur dan aan die van cultuur. Toch is de oppositie van toen versus nu ook in deze film belangrijker. De natuur staat voor het 'toen', de tijd waarin de mens nog met de natuur leefde, of toen er in ieder geval nog een balans tussen beide bestond. In het 'nu' wordt de mens steeds machtiger en talrijker, waardoor deze een bedreiging vormt voor de natuur. De balans verdwijnt, samen met grote stukken natuur. Zonder dit 'toen versus nu' was er ook geen strijd geweest tussen natuur en cultuur.

De cultuur, in de vorm van Lady Eboshi en de ijzerwerken, is de slechte van de twee. Eboshi is meedogenloos voor alles wat haar in de weg staat. De natuur vernietigt ze liever dan dat ze ermee samen zou werken. Ook is zij verantwoordelijk voor het lijden van Ashitaka. Anderzijds heeft ze het beste voor met de vrouwen die voor haar werken en streeft ze naar vooruitgang voor de mens. De primitieve tijden van de natuur moeten plaats maken voor het gemak dat cultuur kan bieden. Mononoke en de wolven vormen daarom de belangrijkste spelers van de natuur. Ook zij willen niet wijken voor hun tegenstander, ook al lijkt die sterker. Ze proberen de cultuur een halt toe te roepen om de tijden van 'toen' te laten herleven.

De laatste oppositie is vooral belangrijk voor de hoofdrolspeler, Ashitaka. Hij is de enige binnen het verhaal die zelfstandig is. Hij verlaat huis en haard omdat hij ten dode opgeschreven is door de vloek van de zwijngod. Hij verbindt zich tijdens de film aan geen enkele partij, maar blijft ertussen pendelen op zoek naar een oplossing. Wel is duidelijk dat hij de methodes van Eboshi afkeurt, maar bijna als toezichthouder blijft hij bij haar ijzersmelterij wonen aan het einde van de film. Cultuur en natuur zijn dan dichtertot elkaar gekomen, ook al is er nog geen oplossing voor het probleem. Beide partijen moeten elkaar zien te accepteren als onvermijdelijkheid, ook al is cultuur de sterkste partij van de twee.

Mononoke is gebonden aan haar wolvenfamilie. Ze werd als baby te vondeling gelegd en door hen opgevoed, maar kan door haar haat jegens mensen niet meer in een mensenwereld leven. De natuur blijft haar thuis. Eboshi daarentegen is gebonden aan haar ijzersmelterij, evenals al haar medewerkers. De oppositie tussen gebonden versus zelfstandig is daarom belangrijk voor het onderscheid tussen Ashitaka en de rest.

Hoewel vrouwen allemaal een sterke positie bekleden in deze film, is er geen sprake van een oppositie tussen man en vrouw. Wellicht binnen de ijzersmelterij zelf, waar vrouwen de boel runnen en mannen ondergeschikt zijn, maar dat is voor het complete narratief niet belangrijk. De grote partijen bestaan vooral uit vrouwen (Mononoke, Eboshi, de wolven), alleen Ashitaka is een man. Hij doet echter niet onder voor de rest en is mogelijk zelfs de sterkste van de drie.

### *Spirited Away*

In SPIRITED AWAY is zelfstandigheid een belangrijke eigenschap van de personages, in oppositie tot gebondenheid. De oppositie van zelfstandig versus gebonden is nog het meest notable bij Chihiro en Haku, die allebei in de greep van Yubaba komen en zich daarmee onvrijwillig verbinden aan haar badhuis. Haku was ooit Kohaku, een ongebonden rivier, totdat deze ingedamd (gebonden) werd door mensen. Chihiro was gebonden aan haar ouders en het materialistische leven, maar leert juist in de geestenwereld wat zelfstandigheid is. Ze moet haar zelfstandigheid ook herwinnen op Yubaba om zodoende haar ouders te redden.

Gebondenheid gaat samen met het badhuis van Yubaba, want haar zus Zeniba is verder de enige persoon uit de film die ongebonden is. Het is niet vreemd dat Zeninba alleen woont, ver van het badhuis, in een hutje op het platteland. Het lijkt alsof zelfstandigheid alleen bedreven kan worden ver bij Yubaba vandaan. Hoe dichter iemand bij het badhuis komt, hoe gemakkelijker deze eraan gebonden kan worden en dus onder de macht van Yubaba komt.

Een andere, maar minder belangrijke oppositie is die van natuur versus cultuur. De rol van deze oppositie is in verhouding tot de vorige films een stuk kleiner in deze film, terwijl de rol van zelfstandigheid versus gebondenheid hier juist groter is. De geestenwereld staat vooral aan de kant van de natuur, terwijl de mensenwereld cultuur representeert. Haku als personifiëring van een door mensen ingedamde rivier is een goed voorbeeld, maar ook de stinkgod die uiteindelijk een sterk vervuilde riviergod blijkt te zijn toont de oppositie aan. Chihiro, als mens, bevrijdt het badhuis van de god en zijn stank en schoont daarmee ook de natuur op.

Een laatste oppositie gaat gepaard met de voorgaande. Toen versus nu speelt ook in deze film een rol. 'Toen' is de tijd van een traditioneel Japan. Het badhuis wordt traditioneel gerund en de personages lopen er in kimono's en andere traditionele kleding. Geesten, die juist door mensen aanbeden werden, heersen over de wereld van 'toen'. Het 'nu' daarentegen is van de mens. Zij

richten het in naar hun eigen wensen, dammen rivieren in en vergeten bijna hun verleden, ofwel hun 'toen'. Toch is toen versus nu minder belangrijk dan de zelfstandigheid die Chihiro gaandeweg opdoet. Toen versus nu definieert haar niet als personage, het is eerder een algemener onderscheid tussen haar wereld en de wereld waarin ze verzeild raakt.

### *Ponyo on the Cliff by the Sea*

In deze laatste film van de regisseur speelt toen versus nu de belangrijkste rol, omdat dit onderscheid het motief vormt voor het handelen van de slechterik. 'Toen' was het era waarin de mens de aarde (in dit geval niet het bos, maar de zee), nog niet vervuilde. De tovenaar wil terug naar het Devoon, zonder mensen maar met primitieve vissen. De aarde was toen schoner en mooier. Anderzijds is het 'nu' weliswaar een tijdperk van vervuiling, maar de mens is er niettemin om te blijven. Geen van de menselijke personages worden als notoire vervuilers aangeduid bovendien.

Een tweede, bijna net zo belangrijke oppositie, is die van menselijk versus niet menselijk. De tovenaar was ooit een mens, maar is nu een ander soort wezen geworden. Ponyo is juist een vis, maar wil mens worden. Die transformatie staat centraal in de film. De oppositie is verbonden met een laatste oppositie, namelijk die tussen natuur versus cultuur. De natuur is het pure, het schone, ook al wordt die gepersonifieerd door de 'slechte' tovenaar. Cultuur is wederom de mensheid die de natuur vervuult, waardoor er een conflict ontstaat. Toch zijn geen van de personages de vervuilers die de tovenaar zo hekelt. Waarschijnlijk dat hij daarom ook de goede kant van de mensheid ziet op het einde, zodat hij het toestaat dat zijn dochter in een mens verandert en bij Sosuke blijft.

Zelfstandig versus gebonden is een stuk minder belangrijk in PONYO. Ponyo zelf is eigenlijk gebonden aan haar vissengedaante, maar door haar toverkracht wordt ze alsnog een meisje. Daarvoor heeft ze hulp nodig van haar ouders. Ook Sosuke is gebonden: hij moet naar school, hij woont bij zijn moeder en heeft gedurende het verhaal weinig vrijheid. Pas tegen het einde, als hij op zoek gaat naar Lisa, lijkt hij even zelfstandig. Toch blijft hij als klein jongetje afhankelijk van zijn ouders. Deze oppositie wordt daarom niet meegenomen bij deze film.

Hieronder staat als afsluiter een overzicht van de besproken films en de opposities die daarin het belangrijkste zijn. De oppositie toen versus nu speelt in alle films een rol. Menselijk versus niet menselijk louter in de laatste film van Miyazaki.

	Toen versus Nu	Natuur versus Cultuur	Zelfstandig versus gebonden	Mens versus niet menselijk
Nausicaä of the Valley of Wind	X	X	X	
Laputa: Castle in the Sky	X		X	
My Neighbor Totoro	X	X	X	
Porco Rosso	X		X	
Princess Mononoke	X	X	X	
Spirited Away	X	X	X	
Ponyo on the Cliff by the Sea	X	X		X

## 4.2 Narratieve functies

In deze paragraaf zal blijken dat vier van de zeven films dezelfde functies delen. De volgorde van die functies kan afwijken en soms komt een bepaalde functie niet voor in een film, maar hoofdzakelijk is het narratief van deze films aan elkaar gelijk. Zowel NAUSICAAË OF THE VALLEY OF WIND, LAPUTA: CASTLE IN THE SKY, MY NEIGHBOR TOTORO als PRINCESS MONONOKE zijn aan elkaar gelijk. SPIRITED AWAY volgt een aantal van de functies van deze vier werken, maar wijkt uiteindelijk af van het patroon. De overige twee films wijken ten slotte voor een groot deel af van de structuur. Zij worden daarom apart behandeld.

Voordat de functies uiteengezet worden, moet duidelijk zijn dat er onderscheid bestaat tussen drie personages in de films. Allereerst is dat de held. Deze kan uit één persoon bestaan, zoals Ashitaka of Nausicaä, of uit twee personen, zoals Pazu en Sheeta of Mei en Satsuki. Vervolgens is er de slechterik. De slechterik staat bijna altijd aan de kant van het nu, of aan de kant van vernieuwing. Dit personage strijd tegen het derde personage: het verleden. Dit kan vertolkt worden door de

natuur, maar ook door de kindertijd. Het zal blijken dat de slechterik nooit een directe vijand van de held is, maar dat de held de slechterik wel moet confronteren.

#### 4.2.1 De eerste vier films

In de meeste films van Miyazaki wordt de hoofdpersoon aan het begin van de film buiten de eigen maatschappij geplaatst. Soms gebeurt dat gedwongen, soms vrijwillig. In het geval van NAUSICAA wordt zij buiten haar maatschappij geïntroduceerd. Enerzijds vrijwillig, door haar interesse in de natuur, ofwel het bos dat voortkwam uit de oude situatie op aarde. Anderzijds wordt ze gedwongen om de Vallei te verlaten na de inval van de Tolmeken. Verder is ze niet gebonden aan de Vallei, ze is ook in staat om te overleven in het voor anderen vijandige bos.

In LAPUTA wordt Sheeta ontvoerd uit haar eigen huis en wordt Pazu gedwongen om zijn huis en haard te verlaten om Sheeta te helpen. Ook zij komen dus los van de maatschappij waarin ze eerst woonden. Of ze er naar terugkeren wordt niet eens duidelijk in de film. Vervolgens verhuizen de zusjes Mei en Satsuki naar het platteland: een nieuwe woonsituatie voor ze in een onbekend huis. Het platteland is ver verwijderd van de stad waar ze vandaan komen en waar hun vader werkt. Ashitaka, als laatste, moet zijn dorp verlaten om naar het westen te reizen. Hij komt in het bos van de hertengod, waar tot voor kort weinig mensen in durfden te gaan. Aan het einde van de film keert hij niet meer terug naar zijn dorp, ook al is hij van de vloek genezen. Alle hoofdpersonages komen dus buiten hun eigen maatschappij. De eerste functie van deze verhaalstructuur is:

*01. De held wordt buiten zijn eigen maatschappij geplaatst.*

De nieuwe situatie waar de hoofdpersonages in terechtkomen is een onbekende plek voor hen. Nausicaä verkent het bos, dat voortkomt uit de vroegere tijden. Niemand is nog diep doorgedrongen in die wereld. Bovendien ontdekt ze pas laat in de film wat de ware functie van de natuur is. Ook komt ze kortstondig in Pejita, een staat die ze alleen van verhalen kende. Pazu en Sheeta komen via een tocht langs verschillende plaatsen die ze niet kennen, vooral omdat ze louter bekend zijn met hun eigen woonplaats. Laputa is de kroon van het onbekende: de stad die eerst alleen een mythe was openbaart zich.

Mei en Satsuki moeten hun nieuwe huis en omgeving verkennen. Dat gebeurt uitgebreid als ze de donkere kamers en de zolder ontdekken. Daarmee komen ze als eerste in contact met de kinderlijke fantasiewereld die ze later nog uitgebreider verkennen, in de vorm van de roetbeestjes. Ashitaka



komt in het bos van de hertengod. Voordat Lady Eboshi daar haar ijzersmelterij begon dorst geen mens er binnen te gaan, uit angst voor de bosgoden die daar wonen. Ashitaka is nog niet eerder in dat deel van het land geweest. De tweede functie is:

*02. De held komt op een voor hem onbekende plek.*

Nu de plaats van de held bepaald is, komen de hoofdrolspelers in een conflict terecht. Het conflict heeft meestal niet direct betrekking op henzelf, maar ze worden er wel bij betrokken. De Vallei van Nausicaä wordt overgenomen door de Tolmeken. Dat is niet omdat ze de Vallei willen innemen, maar omdat er een Pejitaans schip neerstortte met daarin het grote monster van weleer. Zo komt de prinses in een oorlog tussen de twee steden terecht en daarmee is ze ook betrokken in de strijd tegen de natuur. Sheeta en Pazu worden opgejaagd door zowel piraten als overheidsspionnen. Beide willen de steen van Sheeta, de piraten vanwege de straatwaarde, de spionnen vanwege de macht die het ze geeft. Dit conflict is direct gericht aan Sheeta, maar Pazu wordt erbij betrokken.

Mei en Satsuki komen in het ziekenhuis op bezoek bij hun moeder. Het conflict is in deze film niet zo direct als dat in de andere drie, maar het is wel aanwezig. De ziekte van hun moeder en de angst om haar te verliezen spelen mee op de achtergrond. Ashitaka raakt ten slotte verstrikt in de strijd tussen natuur en cultuur. Het conflict zou langs hem heen kunnen gaan, maar hij raakt erbij betrokken door zijn interesse in Mononoke. De derde functie is:

*03. De held wordt geconfronteerd met een conflict tussen de slechterik en het verleden.*

De komende functie geldt voor drie van de vier films. Op de nieuwe plaats waar de held verzeild raakt wordt hij niet welkom geheten. Het bos in NAUCIAÄ is uiterst vijandig en de prinses kan daar alleen komen omdat ze haar mannetje staat. Ook is het bos uiterst giftig, zodat personages die het bos ingaan een gasmasker nodig hebben om te overleven. Als ze in Pejita terecht komt wordt ze gevangen genomen. De vreemde plekken zijn dus niet ontvankelijk voor de held. Sheeta en Pazu worden overal waar ze komen achternagezet door het leger en de spionnen en deels door de piraten. Zelfs op het vredige Laputa worden ze snel al gevangen genomen door de spionnen die de stad in een moordmachine veranderen.

Ashitaka krijgt geen warm onthaal als hij zich aan de poorten van de ijzersmelterij meldt. Hij is een vreemdeling en heeft er weinig te zoeken. Als hij vervolgens Mononoke moet redden van een hinderlaag en haar mee uit de nederzetting neemt, wordt hij bijna opgegeten door een van de wolven. Ook de natuur accepteert hem niet als vriend. Hij blijft dus een buitenstaander tussen twee

partijen in. Alleen in TOTORO is de held welkom in de voor hen vreemde wereld. Het bosdier Totoro is vredig en behulpzaam en op het platteland heerst een vriendelijke cultuur. Voor de andere drie films geldt:

*04. De held is niet welkom op de voor hem onbekende plek.*

Tijdens het conflict hebben alle helden uit de films iets met elkaar gemeen. Nausicaä is een uitmuntend strijdster en kan een klein leger Tolmeken de baas. Ze is lenig, snel en kan op hol geslagen insecten bedwingen. Ze is zonder twijfel slimmer en krachtiger dan de overige personages. Pazu en Sheeta zijn dat niet, maar ze hebben voor een groot deel van de film één ding in hun bezit dat ze machtiger maakt, ook al weten ze dat zelf niet. De steen van Sheeta is de sleutel tot Laputa. Op momenten van nood redt die steen hen uit benarde situaties.

Mei en Satsuki hebben de gave om in tijden van nood te vluchten naar hun fantasie. Die wordt dan even werkelijkheid. De fantasie houdt tijdelijk de werkelijkheid buiten de deur, namelijk een moeder die in het ziekenhuis ligt, of ook als de bus van hun vader veel te laat aankomt. Ashitaka heeft door zijn vloek een ongekende kracht in zijn arm. Hij is nu bijna onmenselijk sterk tijdens benarde situaties. Zo schiet hij met zijn pijl en boog door ledematen heen als hij door bandieten wordt aangevallen. De vijfde functie is:

*05. De held heeft een bijzondere gave die hem sterker maakt dan de andere personages.*

De slechterik van de film is vaak uit op iets wat nog niet is. In NAUSICAAË proberen Pejita en de Tolmeken om het bos, dat voortkwam uit de vervuiling van een vroegere maatschappij, te vernietigen. Het bos bedreigt hun steden en de opmars ervan lijkt niet te stuiten. Het is giftig bovendien, dus de verdelging ervan is voor hen de enige oplossing. Ze weten echter niet dat datzelfde bos de vervuilde aarde probeert te reinigen. In LAPUTA probeert de slechterik om de wereld te veroveren met de vliegende stad. Laputa bezit genoeg kracht om delen aarde te vernietigen. De manier waarop de spionnen willen regeren is echter zo dictatoriaal dat er alleen voor henzelf een positieve situatie ontstaat. De aarde zal voor goed veranderen.

In TOTORO is de ziekte van moeder de slechterik van de film. Deze komt niet vaak naar de voorgrond, maar sluimert wel op de achtergrond. Als hun moeder zou overlijden, dan betekent dat vooral voor Satsuki het einde van haar onschuldige jeugd. Ze moet dan de moederrol compleet overnemen en tijd voor fantasie zou er dan niet meer zijn. Dat betekent dat Mei er alleen voor staat in haar fantasie, omdat Satsuki er te oud voor is geworden.

In PRINCESS MONONOKE is de slechterik, belichaamd door Lady Eboshi, uit op de vernietiging van de natuur. Omdat ze ook goede dingen nastreeft is ze als slechterik lastiger te identificeren dan de slechteriken uit de eerste twee films, maar haar gebrek aan inlevingsvermogen en haar meedogenloosheid geven Eboshi de juiste karaktertrekken daarvoor. Ze is bereid de complete natuur weg te vagen als dat de vooruitgang van cultuur ten goede komt. Ze probeert het landschap dus te cultiveren. De zesde functie is:

*06. De slechterik is uit op vernieuwing ten koste van het verleden.*

De acties van de slechterik zijn vooral tegen het verleden gericht, niet direct tegen de held. In de eerste film proberen de twee staten louter om de natuur weg te vagen. Dat de Vallei daarbij ook ten einde komt is toeval. Pazu en Sheeta vallen ten prooi aan de slechterik vanwege de steen van Sheeta. Omdat ze die beschermen krijgen ze de spionnen en piraten achter zich aan. Toch is het uiteindelijke doel van de slechterik de stad Laputa en niet de twee hoofdpersonen.

De slechterik uit TOTORO is ook niet uit op de twee meisjes. Als de ziekte hun moeder zou vellen, dan worden zij alleen indirect getroffen. Ashitaka komt ten slotte in het middelpunt van twee strijdende partijen. Die hebben het beide op elkaar voorzien en niet op de held. De zevende functie is daarom:

*07. De held confronteert de slechterik niet rechtstreeks.*

De held en de slechterik confronteren elkaar weliswaar niet direct, er ontstaat wel een band tussen de held en de oude situatie. Daarom raakt de held meer betrokken bij het verleden en minder bij de slechterik. Zo ontdekt Nausicaä dat het bos de aarde niet wil verzwelgen, maar wil reinigen. Daardoor krijgt ze er nog meer affectie voor en wil ze het redden. Pazu kent Laputa als legende en wilde het altijd al zien, Sheeta komt erachter dat ze erfgename van de troon is. Als ze in de tuinen van de vliegende stad komen voelen ze er zich bijna thuis.

Mei en Satsuki raken bevriend met Totoro en de andere bosbeesten. Ashitaka ten slotte voelt een bijzondere aantrekkingskracht voor Mononoke, ook al is hun relatie moeizaam. Mononoke voelt op haar beurt dat Ashitaka bijzonder is. De achtste functie moet zijn:

*08. De held ontwikkelt een speciale band met het verleden.*

Omdat de slechterik het niet voorzien heeft op de held, loopt deze vaak ook weinig schade op. Nausicaä wordt tijdens de inval van haar Vallei in leven gelaten. De Tolmeken wekken de grote krijger om de natuur te vernietigen en de Pejitanen lokken een stampede van insecten uit om die krijger te vernietigen. Dat doen ze door een babyinsect te kidnappen. Beide staten delen een slag uit aan het verleden: het bos.

In LAPUTA plundert het leger de stad zodra ze die vinden. De rijkdommen die de stad herbergt zijn niet veilig. De spionnen misbruiken Laputa vervolgens voor hun destructieve doeleinden. De tuinen, die tot dan toe vredig waren, worden daarbij deels overhoop gehaald. Terwijl het vliegende rijk eerst stil en vredig was, is het er nu rumoerig.

De slechterik in TOTORO deelt een slag uit aan moeder. Satsuki krijgt bericht dat haar situatie in het ziekenhuis verslechtert. In de paniek die dat bij haar teweeg brengt lijkt het er even op dat ze ook Mei kwijt raakt, omdat die haar moeder gaat opzoeken terwijl het ziekenhuis ver van hun dorp ligt. De kinderlijke onschuld is even verder weg dan voorheen. Afsluitende is Lady Eboshi succesvol in het stoppen van de natuur, ofwel het 'toen'. Haar buskruit en geweren houden de wolfgoden op afstand en ook de zwijnenkudde van Okkoto vernietigt ze. De volgende functie is:

*09. De slechterik pleegt inbreuk op het verleden om vernieuwing te realiseren.*

Omdat de oude situatie vaak slecht in staat is om zichzelf te verdedigen, of in het geval van NAUSICAA OF THE VALLEY OF WIND juist te goed, moet de held ingrijpen om de beoogde verandering van de slechterik tegen te gaan. De strijd wordt uiteindelijk niet gestreden door de twee partijen die tegenover elkaar staan, maar vooral door de held zelf. Wel krijgt die hulp van het verleden waarmee hij een speciale band kreeg.

Nausicaä moet proberen te voorkomen dat de Pejitanen een stampede veroorzaken die haar Vallei zal vernietigen. Tevens moet ze voorkomen dat de Tolmeken de oude krijger wekken. Sheeta en Pazu moeten de spionnen stoppen voordat ze Laputa activeren en de aarde domineren. Mei gaat met groente op zoek naar haar zieke moeder nadat ze van de oma te horen kreeg dat vitamines gezond zijn. Daarmee probeert ze haar moeder te genezen, maar ze verdwaalt. Ashitaka moet ingrijpen om de hertengod en daarmee de complete natuur te beschermen tegen de mens en de oprukkende cultuur. De tiende functie luidt:

*10. De held moet voorkomen dat de slechterik de vernieuwing doorvoert.*

Die functie lijkt allereerst te mislukken. De stampede wordt op gang gebracht en zelfs de oude krijger worden gewekt (zij het veel te vroeg, dus niet op volle kracht). Omdat de stampede onstuitbaar is, lijkt het erop dat de Pejitanen de strijd tegen de Tolmeken winnen. Ze werken de natuur wel in de hand, maar daarvan zijn ze zich onbewust. Voor de Vallei lijkt het te laat. Ook de spionnen lukt het om Laputa te activeren. Als eerste vernietigen ze het leger, dat ze juist geholpen heeft zo ver te komen. De aarde lijkt gedoemd.

In TOTORO weet Satsuki niet hoe het met haar moeder gaat en Mei is zoek bovendien. De ziekte heeft haar in een houtgreep die haar twee dierbaren kan kosten. In PRINCESS MONONOKE ten slotte is het de mensen gelukt om de hertengod te onthoofden, waardoor de natuur verdwijnt. De god heeft tot zonsopkomst de tijd om zijn hoofd terug te vinden, ander sterft hij. In zijn blinde furie vernietigt hij alles op zijn pad. De natuur is zonder de god echter de grootste verliezer. De volgende functie luidt:

*11. De slechterik lijkt het verleden de baas te zijn.*

In een laatste poging om de slechterik te stuiten voert de held een heldendaad uit. Zo laat Nausicaä zich met de insectenbaby vallen voor de Vallei, midden in het pad van de stampede. In hun blinde woede wordt ze compleet overrompeld door de insecten, die pas te laat doorhebben dat de prinses hun ontvoerde soortgenoot heeft gered. Ze komen te laat tot een halt, maar de Vallei is nog wel intact. Nausicaä sterft, maar krijgt een bijna religieuze wederopstanding. De helende krachten van de insecten brengen haar weer tot leven. In samenwerking met de natuur redt ze haar Vallei van de slechteriken.

Pazu en Sheeta zeggen samen een zin op in oude, Laputaanse woorden. Die zin zet het zelfvernietigingmechanisme van de stad in werking. In hun laatste defensiepoging gaat de stad weliswaar ten onder, maar de aarde is gered. Ze weten nog net van de ruïnes af te komen, voordat enkel de boom, de tuinen en wat muren de ruimte in stijgen. De spionnen komen om het leven. Met behulp van de stad, die zowel voor goede als slechte doeleinden gebruikt kon worden, redden ze de wereld. De stad kan in de toekomst niet meer voor verkeerde doeleinden gebruikt worden.

Ook Satsuki krijgt hulp van de oude situatie, haar kinderlijke fantasie, om de slechterik te 'verslaan'. Ze roept om Totoro die daadwerkelijk komt opdagen. Hij roept de katbus op en die brengt haar eerst naar de zoekgeraakte Mei en vervolgens naar het ziekenhuis. Daar blijkt het helemaal niet slecht te gaan met moeder. Mei laat de groente die ze meenam voor moeder achter in

de vensterbank. Ashitaka en Mononoke weten de mensen met het hoofd van de god te overtuigen om het terug te geven. Ze doen dat op de valreep. De god keert terug naar zijn normale gedaante en herstelt de natuur. Alleen de ijzerwerken zijn compleet vernietigd, maar de meeste mensen uit die nederzetting hebben het overleefd. De natuur is voorlopig veilig tegen een complete verdelging. Daarmee komt de op twee na laatste functie op:

*12. De held wint in samenwerking met het verleden van de slechterik.*

De voorlaatste functie is een opmerkelijke, hoewel deze niet geldt voor LAPUTA: CASTLE IN THE SKY. Zowel de Tolmeken als de Pejitanen gaan niet ten onder in de stampede. Ze blijven leven en moeten blijven vechten om niet verzwolgen te worden door het giftige woud. Ze blijven elkaars rivalen bovendien. De ziekte van moeder is ook nog niet genezen, dus het gevaar voor Mei en vooral voor Satsuki is nog niet geweken. Lady Eboshi blijft ook in leven. Ze heeft intenties om haar levenswerk weer opnieuw op te bouwen, vooruitgang kan niet gestopt worden. Zo krijgen alle slechteriken een kans om hun oude gedrag te herpakken. Dat leidt tot de volgende functie:

*13. De slechterik is niet compleet uitgeschakeld.*

Niettemin lijken alle partijen hun lesje geleerd te hebben. De reinigende werking van het bos wordt duidelijk in Naucicaä en bovendien blijken de insecten niet zo vijandig als gedacht. De spionnen in Laputa zijn allemaal dood, dus de aarde is veiliger. De ziekte van moeder is niet zo ernstig als verwacht. Ook al is ze nog niet genezen, ze lijkt aan de beterende hand. De kindertijd van Satsuki is nog even veilig. Eboshi gaat een nieuwe smelterij bouwen, maar ze kent de kracht van de natuur nu en bovendien lijkt ze meer respect voor de natuur geleerd te hebben. Ook blijft Ashitaka bij haar wonen om een oogje in het zeil te houden. De laatste functie geldt dus voor alle films:

*14. Het verleden kan zich waarschijnlijk staande houden in het heden.*

Hieronder volgen alle functies nogmaals, achter elkaar. Dit is de narratieve structuur van de hierboven beschreven films.

01. De held wordt buiten zijn eigen maatschappij geplaatst.
02. De held komt op een voor hem onbekende plek.
03. De held wordt geconfronteerd met een conflict tussen de slechterik en het verleden.
04. De held is niet welkom op de voor hem onbekende plek.
05. De held heeft een bijzondere gave die hem sterker maakt dan de andere personages.
06. De slechterik is uit op vernieuwing ten koste van het verleden.

07. De held confronteert de slechterik niet rechtstreeks.
08. De held ontwikkelt een speciale band met het verleden.
09. De slechterik pleegt inbreuk op het verleden om vernieuwing te realiseren.
10. De held moet voorkomen dat de slechterik de vernieuwing doorvoert.
11. De slechterik lijkt het verleden de baas te zijn.
12. De held wint in samenwerking met het verleden van de slechterik.
13. De slechterik is niet compleet uitgeschakeld.
14. Het verleden kan zich waarschijnlijk staande houden in het heden.

#### 4.2.2 Spirited Away

In deze en de volgende subparagrafen komende overige drie films aan bod. De eerste die besproken wordt volgt een aantal functies van de hiervoor besproken films. Niet alle functies komen echter overeen, dus kon deze film niet volledig in de vorige paragraaf besproken worden. In SPIRITED AWAY wordt Chihiro ook buiten haar maatschappij geplaatst. Ze moet haar ouders als varkens achterlaten en komt van de mensenwereld in de geestenwereld terecht. Die plek is onbekend voor haar en ze komt er langzaam achter hoe ze er zich moet gedragen. Ook Chihiro wordt geconfronteerd met een conflict.

Haar ouders zijn in dieren veranderd en Yubaba neemt de zelfstandigheid van Chihiro af. Als ze eenmaal aan het werk gaat wordt ze niet welkom geheten in het badhuis. Ze wordt zelfs tegengewerkt en krijgt vieze klusjes (zoals de stinkgod wassen). In de bovenstaande uiteenzetting komen de eerste vier functies van de voorgaande films naar voren:

- 01. De held wordt buiten zijn eigen maatschappij geplaatst.*
- 02. De held komt op een voor hem onbekende plek.*
- 03. De held wordt geconfronteerd met een conflict.*
- 04. De held is niet welkom op de voor hem onbekende plek.*

De vijfde - de held heeft een bijzondere gave - gaat echter niet voor Chihiro op. Ook de overige functies gelden niet voor deze film. De overige narratieve functies die wel voor SPIRITED AWAY gelden staan hieronder uitgelegd. Er zijn weer drie notabele personages voor de verhaalfuncties. Dat is eerst de held en ten tweede de slechterik. De derde is niet zozeer het verleden, aangezien

toen versus nu in deze film een veel kleinere rol speelt. Het derde personage is het badhuis of ook de oude maatschappij (ook al is het voor Chihiro de nieuwe).

Waar de held in de vorige narratieve functies sterker bleek dan de andere twee personages, blijkt hier exact het omgekeerde. De meeste geesten uit het badhuis zijn sterker, hebben meer macht of kunnen zelfs toveren. Chihiro is een bang, klein meisje dat is overgeleverd aan hun grillen. De vijfde functie is voor deze film daarom:

*05. De held is zwakker dan de rest.*

Hierop volgend wordt de held nog zwakker gemaakt, maar nog belangrijker is dat zij haar zelfstandigheid verliest. In haar zwakte komt ze in de greep van Yubaba, de slechterik van het verhaal. Die plaatst Chihiro onder contract en pakt haar zelfs haar naam en identiteit af. Chihiro moet knokken om haar zelfstandigheid te herwinnen. De volgende functie luidt:

*06. De slechterik ontnemt de zelfstandigheid van de held.*

Terwijl ze aan het werk is voor Yubaba moet Chihiro vervelende klusjes doen. Ze moet schoonmaken en als de stinkgod in het geestendorp arriveert sluit iedereen er zijn ramen voor. Omdat Yubaba gastvrij wil zijn laat ze de god toe in het badhuis en Chihiro moet de geest schrobben. Dit is een test van haar kunnen en daarom is de volgende functie:

*07. De slechterik test de capaciteit van de held.*

Chihiro krijgt een sterk kruidensopje van de geest die ze eerder binnenliet en ze komt erachter dat de stinkgod eigenlijk een zwaar vervuilde entiteit is. Ze weet de geest uiteindelijk met andere bewoners van het badhuis te reinigen tot hij zijn oude vorm terugheeft: het is een riviergod. Deze is Chihiro dankbaar en na zijn vertrek blijft er goud achter uit zijn vuil. Omdat Yubaba de capaciteiten van Chihiro heeft onderschat is de achtste functie daarom:

*08. De held blijkt sterker dan gedacht.*

Nadat de riviergod vertrekt zet de geest die Chihiro hielp met kruidensop de boel op de kop in het badhuis. Hij strooit met goud, al blijkt dat achteraf nep. In hun gulzigheid vergeten de medewerkers van het badhuis hun taken. Ze zijn uit op goud. Ook Haku komt in de problemen. Hij stal een voorwerp van Zeniba die hem daarop vervloekte. Yubaba laat Haku voor dood achter, terwijl Zeniba toegang heeft verkregen tot het badhuis. De volgende functie is:

*09. De oude maatschappij wordt bedreigd.*



Chihiro blijkt ook hier beter in staat om te helpen dan de slechterik Yubaba die de maatschappij nota bene runt. Chihiro weet de op hol geslagen geest in het badhuis te kalmeren en neemt die mee op haar reis naar Zeninba. Daar overtuigt ze Zeninba om Haku te redden. De geest blijft bij Zeninba en Haku blijft leven. Bovendien herinnert Chihiro zich plots dat Haku ooit een riviergod was die haar als klein meisje redde toen ze in zijn rivier viel. Op het moment dat Haku zijn echte naam weer weet, krijgt hij zijn zelfstandigheid terug. Omdat Chihiro uiteindelijk de held van de dag is, is de tiende functie:

*10. De held helpt de vriend en de nieuwe maatschappij.*

Terug bij het badhuis aangekomen confronteert Chihiro Yubaba met haar eigen zelfverzekerdheid. Ze weet uit een reeks varkens haar eigen ouders te herkennen (of ziet eigenlijk dat haar ouders er juist niet tussen zitten), waarop Yubaba haar en haar ouders hun vrijheid teruggeeft. Chihiro krijgt haar zelfstandigheid terug. De volgende functies zijn:

*11. De held confronteert de slechterik.*

*12. De slechterik geeft de zelfstandigheid terug aan de held.*

Yubaba blijft controle houden over het badhuis en lijkt niet veel vriendelijker geworden dan dat ze was. De kijker weet wel dat ze het badhuis strak runt en dat de oude maatschappij waarschijnlijk verder gaat zoals het altijd wordt gerund (ook al worden er door de mensenwereld stinkgoden gecreëerd). Chihiro gaat naar huis, zelfverzekerder en zelfstandiger dan dat ze begon. De laatste twee functies zijn:

*13. De slechterik blijft ongeslagen.*

*14. De held keert terug naar haar eigen maatschappij.*

#### 4.2.3 Porco Rosso

In verhouding tot de eerste vier films, maar ook in verhouding tot *Spirited Away*, volgt *Porco Rosso* een ander narratief. Er is hier wederom sprake van een held en een slechterik, maar waar het derde personage in de vorige films te maken had met het 'toen', is dit hier juist het 'nu'. Het fascistische heden staat bij *Porco* voor de deur en uiteindelijk heeft hij weinig andere keus dan open doen. Zowel de slechterik als het heden hebben het gemunt op de held.

Verder maakt Porco in het narratief nooit deel uit van een maatschappij, zoals alle helden uit de vorige besprekingen dat wel waren. Hij wordt er juist compleet buiten geïntroduceerd, op zijn kleine eiland. De baai waar hij vertoeft fungeert eveneens als de uitvalsbasis voor zijn rode vliegtuig. Hij helpt de maatschappij als premiejager wel te beschermen, maar dat doet hij louter voor persoonlijk gewin. Daarom is de eerste functie voor dit verhaal:

*01. De held staat buiten de maatschappij.*

Als Porco de eerste keer in actie komt tegen luchtpiraten, blijkt hij veel wendbaarder dan de rest. Hij schakelt bovendien alleen hun vliegtuig uit; hij vecht niet om de piraten te doden. Zij blijken niet opgewassen tegen de kunsten van de premiejager. De tweede functie is:

*02. De held is sterker dan de rest.*

Na het gevecht, waarin zijn vliegtuig licht beschadigd is geraakt, vliegt Porco naar het café van Gina. Hij kent haar uit het verleden. Haar man was zijn strijdmakker. Ze heeft nog een foto waar hij op staat met een mensenhoofd, maar die tijd is nu voorbij. Het fascistische heden staat immers voor de deur. Melancholisch blik Porco terug naar een tijd waarvan hij zelf ook weet dat die voorgoed voorbij is. Toch verlangt hij ernaar terug. De derde functie is daarom:

*03. De held heeft een sterke relatie met het verleden.*

Zodra Porco naar Milaan wil om zijn vliegtuig te laten maken, komt de slechterik hem achterna. Hij is een Amerikaanse piloot en is in Italië voor het geluk en de vrouwen. Hij wil weten wie de beste piloot is en daagt Porco uit voor een gevecht. Porco heeft echter een kapot vliegtuig en hij vecht bovendien niet voor glorie. De volgende twee functies luiden daarom:

*04. De slechterik daagt de held uit*

*05. De held weigert de uitdaging.*

Curtis is echter een bullebak en vecht wel voor de glorie. Zonder pardon opent hij de aanval tegen een kansloze Porco. Die laatste stort neer en Curtis laat hem voor dood achter. Ook al gebeurt het dus niet op eerlijke wijze, de volgende twee functies zijn:

*06. De slechterik vecht met de held.*

*07. De slechterik verslaat de held.*

Porco gaat met wrakstukken naar Milaan. Daar zoekt hij een vriend op uit oude tijden om zijn vliegtuig te repareren. De tijden blijken ook daar veranderd, want inmiddels wordt het bedrijf

draaiende gehouden door vrouwen. De kleindochter van de vliegtuigbouwer heeft grootse plannen met de machine van Porco. Ze reviseert en verbetert het apparaat zelfs. Kleindochter Fio keert met Porco terug naar de Adriatische Zee om hem te helpen. De volgende functie is:

*08. De held herpakt zich met behulp van vrienden uit het verleden.*

Daar zijn de piraten uit op wraak, maar uiteindelijk daagt Curtis weer op en hij daagt Porco opnieuw uit. Die weigert opnieuw, maar als Curtis de hand van Fio vraagt dwingt ze Porco om in actie te komen door bevestigend te antwoorden, mits hij een gevecht van Porco wint. In het luchtgevecht dat volgt winnen geen van beide piloten. Porco krijgt de kans, maar vecht niet om te doden. Hun vliegtuigen laten afweten, dus de slechterik en de held vechten verder op de grond met hun vuisten. Op de valreep blijkt Porco de sterkste van de twee. Hij verslaat Curtis door hem knock-out te slaan. De komende functies gaan als volgt:

*09. De slechterik daagt de held opnieuw uit.*

*10. De held weigert de uitdaging opnieuw.*

*10. De slechterik vecht opnieuw met de held.*

*11. De held verslaat de slechterik.*

De komende en laatste drie functies zijn in feite belangrijker dan de ietwat simpele strijd tegen de slechterik. Op het einde van de film haalt het heden, ditmaal in de vorm van het fascistische leger, de held toch nog in. Porco ziet maar één uitweg om niet gedwongen de maatschappij in te gaan, waar hij waarschijnlijk wel een gelukkig leven kan opbouwen met Gina. Hij vlucht en laat niets meer van zich zien. Hij laat Gina en Fio achter; hij weet dat zij wel gelukkig kunnen worden in het heden. Porco kan dat niet, hij is nog teveel verbonden met het verleden. Wat er met hem gebeurt is dus onduidelijk. De laatste functies zijn daarom:

*12. Het heden haalt de held in.*

*13. De held weigert de maatschappij in te gaan.*

*14. De held vlucht voor het heden.*

#### 4.2.4 Ponyo on the Cliff by the Sea

Ook deze film kent een compleet ander narratief in verhouding tot de rest. Dat komt allereerst tot uiting in het personage 'de held'. Dat zijn er hier namelijk twee die onmogelijk als één gezien kunnen worden binnen het verhaal, zoals dat wel het geval is voor bijvoorbeeld Mei en Satsuki.

Sosuke en Ponyo handelen veelal los van elkaar en worden bewust uit elkaar gehouden, omdat ze niet allebei menselijk zijn. De eerste drie functies zijn daarom:

- 01. Er zijn twee helden.*
- 02. Held 1 is een mens.*
- 03. Held 2 is een dier.*

Ze vinden in elkaar goede vrienden en ze willen graag bij elkaar zijn. Omdat de slechterik een hekel heeft aan mensen (hij heeft zijn menselijke bestaan opgegeven), probeert hij te voorkomen dat Ponyo in een meisje verandert. Hij haalt haar weg bij Sosuke. Dat leidt tot de volgende twee functies:

- 04. Held 1 en held 2 willen bij elkaar zijn.*
- 05. De slechterik houdt de helden gescheiden.*

In het kasteel van de tovenaar probeert hij zijn dochter uit te leggen dat mensen slecht zijn en dat ze beter onderwater kan blijven. Bovendien heeft hij een plan om het Devoon met magie te laten herleven, een tijdperk waarin de zee schijnbaar oppermachtig was. Daarvoor moet hij een put in zijn kasteel vullen met toverdrank. Zodra die vol is breekt het nieuwe era aan. De zesde functie is:

- 06. De slechterik bedreigt de maatschappij.*

Ponyo luistert niet naar haar vader en ze ontsnapt uit zijn betovering. Zelf heeft ze ook magische krachten. Omdat ze van het bloed van Sosuke dronk nadat hij haar bevrijdde heeft ze menselijk DNA in zich en kan ze zich met behulp van haar eigen krachten tot een meisje omtoveren. Tijdens haar ontsnapping loopt er water het kasteel van de tovenaar binnen. De put vult zich vroeger dan gepland. Dat brengt een storm teweeg van ongekende krachten. In die storm begeeft Ponyo zich naar Sosuke om zich weer met hem te verenigen. De volgende drie functies zijn:

- 07. Held 2 heeft speciale krachten.*
- 08. Held 2 gebruikt haar krachten om bij held 1 te komen.*
- 09. Held 1 en held twee worden herenigd.*

De storm brengt de aarde in de war. Er verschijnen vissen uit het Devoon. De toverkracht van Ponyo in combinatie met die van haar vader kunnen het einde van de wereld betekenen. De moeder van Ponyo, een zeegodin, vertelt dat Ponyo een meisje moet worden. Ze raakt dan haar toverkracht kwijt. Sosuke moet accepteren dat Ponyo niet altijd een klein meisje was en moet bovendien van haar houden. Ook de tovenaar moet dat accepteren, bijna onder dwang. Toch ziet hij dat de band

tussen Ponyo en Sosuke sterk is, waardoor hij de transformatie goedkeurt. Daarmee keert de rust op aarde terug. De tovenaar komt tot inkeer, maar of hij zich voor goed gedeisd houdt is niet bekend. Ponyo en Sosuke blijven wel bij elkaar, waardoor er sprake is van een happy ending. De laatste functies luiden:

- 10. Held 2 moet haar krachten opgeven om bij held 1 te blijven.*
- 11. Held 1 moet held 2 accepteren om bij held 2 te blijven.*
- 12. De slechterik accepteert de band tussen held 1 en held 2.*
- 13. De maatschappij is veilig.*
- 14. De slechterik blijft onverslagen.*
- 15. Held 1 en held 2 blijven bij elkaar.*

### 4.3 Samenvatting

In dit hoofdstuk zijn de opposities, de verhaalfuncties en de personages uiteengezet. Er is allereerst gebleken dat veel verhalen dezelfde binaire opposities delen. De meest belangrijke daarvan is toen versus nu. Deze zit in alle films uit de geanalyseerde corpus. Ook cultuur versus natuur speelt een grote rol. Verwachte opposities zoals man versus vrouw bleken voor de films echter niet belangrijk. Daar wordt het komende hoofdstuk op ingegaan.

Ten tweede zijn de functies uiteengezet. Zij moeten duidelijk maken hoe er interactie plaatsvindt tussen de opposities. Vier van de zeven films komen overeen in de functieanalyse. De overige drie films hebben allen een eigen functiestructuur. Nu deze gegevens hier duidelijk zijn geworden, kunnen ze in het volgende hoofdstuk nader besproken worden. In het afsluitende hoofdstuk ten slotte wordt de hoofdvraag van dit onderzoek beantwoord.

## Hoofdstuk 5 - Overlap in de structuur van Miyazaki

In veel opzichten lijken de films van Miyazaki te verschillen. De ene heeft een duidelijke slechterik (LAPUTA), de andere heeft dat minder (MONONOKE). Weer een andere lijkt helemaal geen slechterik te hebben (TOTORO). In de ene film speelt de natuur een belangrijke rol en in de andere niet. Maar nu de structuur van het oeuvre in hoofdstuk 4 bloot is gelegd, blijken bovenstaande stellingen minder waar dan uit de bestaande theorie naar voren komt.

In dit hoofdstuk worden de bevindingen uit het vorige hoofdstuk uiteengezet, zodat die geïnterpreteerd en bediscussieerd kunnen worden voor het beantwoorden van de hoofdvraag in het aankomende en tevens laatste hoofdstuk. De opposities en narratieve functies worden samen behandeld in de aankomende paragrafen, in plaats van los van elkaar. Belangrijk voor dit hoofdstuk is de vraag waar er overlap te vinden valt in het oeuvre.

Het is nu duidelijk wat de belangrijkste thema's zijn en wat zij doen. Er is gebleken dat er vooral in de oppositie van toen versus nu overlap te vinden valt. Alle films hebben deze tegenstelling. Die oppositie wordt in vier films hetzelfde behandeld, namelijk in de vorm van een oude situatie en een slechterik die voortkomt uit een nieuwe situatie.

### 5.1 De structuur van Nausicaä, Laputa, Totoro en Mononoke

Zoals vermeld hebben alle films uit het besproken corpus één oppositie gemeen. Het 'toen' in tegenstelling tot het 'nu' kan aangemerkt worden als de gemene deler. Zelfstandig versus gebonden is vervolgens tekenend voor de meeste films, daar die in zes van de zeven films terugkomt. Natuur versus cultuur is als oppositie terug te vinden in vijf van de zeven films en menselijk versus niet menselijk is in slechts één film een belangrijke tegenstelling. Afwezig is het verschil tussen man en vrouw. Deze constatering wordt aan het einde van dit hoofdstuk besproken.

De meest voorkomende oppositie is ook het meest belangrijk voor de overlappende functies. Het conflict tussen goed en slecht, al is dat op zichzelf een te opzichtige oppositie, wordt in vier films op gelijkwaardige wijze beslecht binnen de oppositie toen versus nu. De karakters binnen het verhaal handelen daarom ook in de eerste plaats vanuit die oppositie.

### 5.1.1 Toen versus nu

Zonder de narratieve functies is er in de oppositie 'toen versus nu' nog geen verschil merkbaar tussen goed en slecht. Zodra de functies echter duidelijk maken hoe de personages handelen binnen deze oppositie, blijkt dat er wel degelijk een goed en slecht aan te merken valt. In de films NAUSICAA OF THE VALLEY OF WIND, LAPUTA: CASTLE IN THE SKY, MY NEIGHBOR TOTORO en PRINCESS MONONOKE wordt het 'nu' gerepresenteerd door de personages die op een vernieuwing uit zijn. Dat hoeft in de basis niet slecht te zijn. Lady Eboshi strijdt bijvoorbeeld voor culturele vernieuwing en voor verlossing van de vrouw, maar de manier waarop ze dat wil bereiken is tekenend voor een slechterik. Compromisloos pleegt zij inbreuk op het verleden, dat geen andere keuze heeft om zich tegen die inval te verdedigen.

Het goede is in deze films daarom altijd het 'toen'. Het bos uit NAUSICAA handelt weliswaar in het 'nu', maar het dankt het bestaan aan de oude situatie op aarde. De insecten lijken hier in de eerste instantie op een slechterik, maar uiteindelijk blijken zij juist het beste voor te hebben met de wereld. Sterker: zonder dit reinigende bos was er vanwege de vervuiling waarschijnlijk geen leven mogelijk op de planeet. De mens pleegt inbreuk op deze situatie doordat deze het bos wil vernietigen. Dat gebeurt vanuit motieven van zelfbehoud en dat kan in de essentie moeilijk slecht genoemd worden, maar het eindresultaat kan dat zondermeer.

Opmerkelijk is dat het hoofdpersonage in deze vier films nooit directe tegenstand ondervindt van de slechterik. Het 'toen' wordt niet gerepresenteerd door de held. Wel komt de held ervoor op. Samen weten zij het 'nu' altijd tot een halt te roepen aan het einde van het narratief. Dat is echter enkel in LAPUTA definitief, terwijl het 'nu' in de andere drie films niet voorgoed is uitgeschakeld. Daarmee blijft het 'nu' een onvermijdelijke tegenstander. Hoe het 'nu' zich in de toekomst zal manifesteren wordt niet duidelijk in het narratief.

Het hoofdpersonage vecht dus niet één op één tegen de slechterik; toen en nu zijn wel directe tegenstanders van elkaar. Het conflict tussen beide wordt uiteindelijk toch opgelost door de held van het verhaal. Zonder zijn inmenging zou het 'toen' waarschijnlijk verslagen worden door het 'nu', of in ieder geval zou het 'nu' onherstelbare schade toebrengen aan het 'toen'.

De bovenstaande vier films zijn op twee minieme verschillen na hetzelfde wat betreft de structuur. In twee verhaalfuncties is er geen overlap te vinden. Zoals vermeld wordt de slechterik in LAPUTA

juist wel definitief verslagen. Verder worden alle helden buiten hun eigen maatschappij geplaatst om in een nieuwe situatie terecht te komen. In drie films wordt de held in die situatie niet welkom geheten. In TOTORO daarentegen worden Mei en Satsuki zowel op het platteland als in hun fantasie met open armen ontvangen.

### 5.1.2 Zelfstandig versus gebonden

Alle hoofdpersonages zijn in deze vier films zelfstandig. Dat definieert deze helden, aangezien er maar weinig andere personages zelfstandig zijn. Die zelfstandigheid komt overigens niet alleen doordat de personages in verhaalfunctie 1 buiten hun maatschappij komen te staan. Sheeta en Pazu zijn beide weeskinderen en waren ook binnen hun maatschappij al in grote mate zelfstandig.

In TOTORO komt deze oppositie vooral tot stand bij Satsuki, omdat zij zich op de grens tussen toen en nu begeeft. Het duurt niet lang meer voordat zij haar kinderlijke vrijheid (zowel op het gebied van school en werk als op het gebied van haar fantasie die ze 'op de vrije loop' kan laten) voorgoed vaarwel moet zeggen. Haar zusje Mei is een pak jonger en heeft dat probleem nog niet. Zij is volledig zelfstandig. Het zijn daarom vooral de slechteriken die gebonden zijn.

Het 'nu' in TOTORO is weliswaar op zichzelf geen slechterik, dat is louter de ziekte van de moeder. Toch zijn het 'nu' en gebondenheid bijna één. Het 'nu', ofwel het volwassen worden, representeert hier gebondenheid aan het gezin, het werk of aan de realiteit. Er moet een gezin onderhouden worden, geld verdiend worden en voor dagdromen is in deze positie geen tijd.

Voor het verleden is deze oppositie veel minder van belang. Mononoke is wel gebonden aan haar bos, ze kan het zelfs voor Ashitaka niet de rug toekeren. Totoro is daarentegen compleet zelfstandig in zijn doen en laten. De oppositie is in het narratief veel minder belangrijk voor het verleden dan voor de held en de slechterik. Voor het oplossen van het conflict is de oppositie eveneens minder van belang. De held geeft in de ene film zijn zelfstandigheid op (Ashitaka gaat bij Eboshi wonen) en in de andere film is het niet duidelijk of hij die behoudt (Sheeta en Pazu keren wellicht terug naar hun maatschappij). De oppositie, al is zelfstandigheid wel belangrijk, is minder belangrijk voor het verhaal dan dat 'toen versus nu' dat is. De zelfstandigheid van de held laat hem wel vrij in het kiezen van een partij tussen het 'toen' en 'nu'.



### 5.1.3 Cultuur versus natuur

Zoals werd vermeld in paragraaf 5.1.1 is deze oppositie nauw verbonden met toen versus nu. Cultuur is altijd verbonden met de slechterik en daarmee ook met het 'nu', terwijl de natuur altijd aan de oude situatie gekoppeld is. Allereerst moet opgemerkt worden dat deze oppositie afwezig is in LAPUTA. Niettemin is gebleken dat dit gebrek weinig verschil maakt voor de verhaalstructuur. Deze constatering wordt in het volgende hoofdstuk nader toegelicht.

In de andere drie films is er is altijd een strijd gaande tussen natuur en cultuur, die het meest notabel is in MONONOKE en NAUSICAÄ. In TOTORO is deze strijd veel minder vanzelfsprekend. De natuur, in de vorm van het bosbeest Totoro maar ook in de vorm van troost, biedt houvast tegen het ouder worden dat in een versneld proces zal plaatsvinden als moeder komt te overlijden. Er is geen sprake van een strijd in de klassieke betekenis van het woord. De ziekte van moeder is ook geen bewuste entiteit die de natuur als zodanig aanvalt.

Wel zal Totoro als fantasie waarschijnlijk voorgoed verdwijnen voor Satsuki, omdat haar kindertijd voor een groot deel zal eindigen wanneer ze haar moeder verliest. De hulp die Totoro haar op het einde van de film biedt is in zekere zin daarom ook een vorm van zelfbehoud. Ook al lijkt de overlap slechts in twee films plaats te vinden in deze oppositie, is dat dus zeker niet het geval. De natuur moet in alle drie de films beschermd worden tegen de progressie van de slechterik, in de vorm van cultuur.

### 5.2 Overlap in Spirited Away en Porco Rosso

In de resterende drie films is minder overlap te constateren dan in de hiervoor besproken films. Dat verschil is vooral te wijten aan de verhaalfuncties, zoals hieronder zal blijken. In SPIRITED AWAY en PORCO ROSSO blijven de opposities hetzelfde, al zijn die niet in dezelfde mate belangrijk voor de narratieve structuur. Enkel PONYO valt aan te wijzen als buitenbeentje in het oeuvre van Miyazaki en die wordt daarom pas in de volgende paragraaf behandeld. SPIRITED AWAY heeft nog de meeste overlap, die wordt daarom als eerste behandeld in de paragraaf hieronder. Toen versus nu heeft een ondergeschikte rol gekregen in deze film.

### 5.2.1 Spirited Away

In deze film is toen versus nu niet meer de belangrijkste oppositie. Deze is nog wel aanwezig, maar is voor het narratief veel minder beduidend. Zelfstandig versus gebonden is in deze film het belangrijkste thema. Die oppositie wordt door de hoofdpersonages in het narratief daarom ook uitgevochten als conflict. Chihiro begint weliswaar gebonden, aan haar ouders en aan haar onzelfstandigheid, maar gaandeweg leert ze zelfstandig te worden. Dat wordt in de film heel letterlijk uitgevoerd. De heks Yubaba pakt haar zelfstandigheid af door haar naam te stelen via het werkcontract dat Chihiro tekent. Aan het einde van de film, als Chihiro zowel het badhuis redt van de goud strooiende geest, als ook haar vriend Haku van de tweelingzus van Yubaba, krijgt ze letterlijk haar zelfstandigheid terug. Ook de zelfstandigheid van haar ouders wint ze daarmee terug en zelfs die van Haku. De held begint zwak, maar eindigt sterk.

Een ander conflict is hier opnieuw cultuur versus natuur. Het is niet zo expliciet aanwezig als in de hiervoor besproken films, maar op de achtergrond speelt het nog een belangrijke rol. Chihiro wordt op de nieuwe plek absoluut niet welkom geheten. Ze is een mens, waaraan de geesten een hekel hebben. De geesten vinden zelfs dat Chihiro stinkt naar mens. Er is dus blijkbaar een conflict tussen de mensenwereld en de geestenwereld.

De reden daarvoor wordt als eerste duidelijk als de stinkgod zijn intrede doet. Deze god ruikt naar menselijk afval, want daarmee is hij besmeurd. Er is zoveel rommel in de rivier van de god gedumpt dat hij zich nog maar amper kan voortbewegen. Hij stinkt zo erg dat de andere geesten ervoor vluchten en alleen in het badhuis van de geestenwereld kan hij nog gereinigd worden. Maar ook op het einde wordt hetzelfde conflict duidelijk in de vorm van Haku als de Kohakurivier. Hij werd als rivier ingedamd door mensen en raakte daarmee zijn zelfstandigheid kwijt. In zijn kwetsbare positie werd hij gebonden door Yubaba, ook middels een contract.

In dat opzicht is de geestenwereld ook representatief voor het 'toen', dat al eerder bestempeld werd als hetgeen bescherming nodig heeft. Het 'nu', ofwel de vooruitgang van de mens, vervuilt en vergeet het 'toen'. Dat laatste wordt ook expliciet duidelijk gemaakt door het lege pretpark waarin Chihiro terechtkomt. Ooit gebouwd voor menselijk plezier, maar door gebrek aan geld weer net zo gemakkelijk vergeten. Niemand die doorheeft dat er nu geesten huizen.

### 5.2.2 Porco Rosso

Deze film verschilt al meer van de overige films, maar er is nog steeds overlap te vinden. Wederom is er nog overlap wat twee opposities betreft, maar de functies verschillen allemaal ten opzichte van de functies uit de voorgaande werken. De oppositie toen versus nu is net als in de andere films aanwezig en ook hier de belangrijkste van het stel. Er wordt een ogenschijnlijk simpel verhaal verteld waarin held Porco tegen slechterik Curtis moet vechten, maar dat wordt omrand door het grootste conflict van de film: het 'nu' dat het 'toen' inhaalt. Er is daarom, in tegenstelling tot de rest van de films geen één, maar een tweetal slechteriken. Curtis is de meest duidelijke, maar het derde personage is in dit geval ook een slechterik.

Omdat Porco zelfstandig is verliest hij uiteindelijk van de tweede slechterik. Dat is deels in overeenstemming met de andere films, want ook hier blijkt het verleden niet te handhaven. In PORCO ROSSO verliest het hoofdpersoonage echter rechtstreeks van een slechterik, al verslaat hij Curtis. De oppositie zelfstandig versus gebonden is debet aan het verlies van Porco, omdat hij zijn zelfstandigheid onder geen beding wil opgeven. "Rather a pig than a fascist", zegt hij op een gegeven moment. Aan het einde van de film lijkt het fascistische regime ook in zijn woongebied door te dringen. Er is geen plaats meer voor hem in de maatschappij waar hij in gedwongen wordt te leven. Porco vlucht en wordt niet meer terug gezien.

### 5.3 De verschillen

In deze voorlaatste paragraaf komen de verschillen aan bod. Daaronder wordt voor het gemak ook de rol van de vrouw geplaatst. Die is namelijk afwezig in de structuur, hoewel die in individueel onderzoek wel belangrijk werd geacht. Het voldoet in dit hoofdstuk om dit te constateren, in het volgende hoofdstuk zal deze constatering geïnterpreteerd worden. Vrouwen zijn door de verhalen heen weliswaar sterke personages, maar nooit wordt dat een oppositie tegenover een man. Er wordt geen conflict uitgevochten tussen de twee seksen. De structuur van de films gaat dus voorbij aan dit thema.

Verder kent de film PONYO ON THE CLIFF BY THE SEA wel overlap in de binaire opposities 'natuur versus cultuur' en 'toen versus nu', maar omdat de rolverdeling zo compleet verschilt met de andere films is besloten deze film als radicaal anders te beschouwen. Een belangrijk verschil is dat de slechterik ditmaal aan de kant van de natuur staat. Deze representeert nog wel het verleden (de

tijden dat de mens geen notoire vervuiler was), maar in de andere films werd dit verleden gerepresenteerd door het goede. Verder is deze oppositie niet de belangrijkste van de film, dat is een oppositie die enkel in PONYO de boventoon voert. Menselijk versus niet menselijk is het hoofdthema. De slechterik was ooit menselijk, maar is dat nu niet meer, terwijl een van beide helden het omgekeerde nastreeft.

Dit laatste thema kan ook in andere films aangemerkt worden als oppositie. In een film als MONONOKE komt de mens tegen het dierenrijk te staan. Toch is deze oppositie gezien de context beter te omschrijven als natuur versus cultuur. Ook in PORCO ROSSO is deze oppositie mogelijk, maar voor deze film staat zijn varkenshoofd eerder symbool voor zijn vrije, non-fascistische bestaan dan voor een daadwerkelijke oppositie tussen mens en niet mens.

Voorts zijn er in PONYO twee helden die onmogelijk tot één samengebracht kunnen worden, zoals dat wel het geval is voor bijvoorbeeld Sheeta en Pazu. Deze film valt uiteindelijk beter te classificeren als een *Romeo en Juliet*, waar ook twee helden naar vereniging zoeken. De vereniging van personages is in de andere films van Miyazaki niet van toepassing. Mononoke en Ashitaka voelen wel wat voor elkaar, dat uit zich dan ook in de functie waarin de held een band ontwikkelt met het verleden. Toch strijden zij niet om nader tot elkaar te komen, maar om de gewelddadige inbreuk van het 'nu' te stuiten.

Ponyo valt om al deze redenen aan te duiden als een losstaande film in het oeuvre van de regisseur. Overlap is er enkel in twee opposities, maar de rolverdeling en de functies zijn zo verschillend dat de structuur niet overeenkomt.

#### 5.4 Conclusie

In het vorige hoofdstuk werden de films geanalyseerd, in dit hoofdstuk werden die data helder uiteengezet. Er bestaat tussen vier films een duidelijke hoofdstructuur in het werk van Miyazaki. De andere drie films komen voor een deel overeen met deze hoofdstructuur, aangezien veel opposities overlappen. De functies geven aan die opposities voor die drie films een andere betekenis, maar fundamenteel gezien hebben de films van Miyazaki dezelfde boodschap. Het 'toen' en het 'nu' passen moeizaam door één deur.

## Hoofdstuk 6 - Het toen en nu van Miyazaki

Het mag inmiddels duidelijk zijn dat er een structuur te vinden valt in het werk van Miyazaki. Er is één belangrijke structuur te ontdekken binnen zijn oeuvre die door vier films gevolgd wordt en de films die niet aan die structuur voldoen worden wel gekenmerkt door belangrijke delen daarvan. Het is tevens gebleken dat niet alle individuele plotelementen die in hoofdstuk 2 aan de orde kwamen terug te vinden zijn in die structuur.

In dit hoofdstuk wordt uitleg en interpretatie gegeven aan de gegevens die in de vorige twee hoofdstukken duidelijk werden. Tevens wordt de hoofdvraag beantwoord. Er is een verschil geconstateerd tussen het belangrijkste thema van zijn oeuvre en thema's die individueel belangrijk zijn binnen de losse films. Het is in het werk van Miyazaki immer belangrijk dat het heden gestuit wordt ten bate van het verleden, ondanks dat dit in geen enkele film mogelijk blijkt.

### 6.1 Het heden en verleden van Miyazaki

Het is bijna geen nieuws dat er gebleken is dat het ecologische thema binnen veel films van Miyazaki in een oppositie uiteengezet wordt. Dit thema werd al door onder andere Schodt (1996) en Napier (2005) aangemerkt als belangrijk binnen het werk van de regisseur. Een andere constatering daarentegen, het belang van het vrouwelijke personage, speelt geen rol in de structuur. Het is dan ook niet de strijd tussen seksen die in het oeuvre van Miyazaki het belangrijkste is. Maar ook natuur versus natuur voert in die structuur geen boventoon, ook al lijkt dat in individuele films zo belangrijk. Het is altijd een ander personage dat in de films van de Japanner moet strijden tegen de slechterik. Ook dit personage is strijdbaar, maar diens conflict wordt nooit volledig opgelost: het heden haalt het verleden hoe dan ook in.

Het is in de hoofdstructuur uit het werk van Miyazaki daarom eerder bijzaak dat natuur tegen cultuur strijd. Het is slechts één aspect van de klok die immer in het nadeel van het 'toen' tikt. Ook het ouder/volwassen worden hoort daarbij, of zelfs een complete maatschappij die door machtsveranderingen nooit meer de oude wordt. Of het nou direct of indirect is, alle personages behalve die in PONYO en SPIRITED AWAY vechten tevergeefs tegen de klok. En ook al is dit thema in de twee benoemde films niet direct het belangrijkste, als oppositie is toen versus nu daarin alsnog aanwezig.

Dat deze hang naar het verleden zo belangrijk is in het complete oeuvre is eerder in onderzoek nog niet zo duidelijk naar voren gekomen. Vooralsnog zijn er conclusies getrokken over de conflicten binnen zijn oeuvre, maar die conflicten werden nooit zo direct toegeschreven aan de strijd die het 'toen' en het 'nu' feitelijk leveren. Deze spil in de structuur vertelt ons voor een groot deel wie de personages zijn en de narratieve functies leggen uit wat zij doen.

## 6.2 De conflictoplossing van Miyazaki

Tot op heden werd er door onder andere Napier (2001, 2005) en Bartholow & Moist (2007) geconcludeerd dat conflicten niet werden opgelost. In het artikel van die laatstgenoemden is dat ook zo, aangezien Porco vlucht voor het heden. Napier ziet echter vooral het einde van PRINCESS MONONKE somber in. Toch is concluderen dat het conflict niet wordt opgelost binnen de resultaten van dit onderzoek te pessimistisch. Er is weliswaar gebleken dat de slechterik in bijna geen enkele film voorgoed verslagen wordt, maar binnen het bestaande narratief wordt het geschil niettemin tot een goed einde gebracht. Dat maakt plaats voor de laatste functie van de hoofdstructuur: "Het verleden kan zich waarschijnlijk staande houden in het heden."

Dat sprankje hoop dat er aan het einde van de films overblijft geeft enigszins aan dat het 'nu' nog niet zo'n nare plek is, zolang iedereen zich bewust is van het 'toen'. In dat opzicht lijkt het dat er een historische gewaarwording schuil gaat in alle films: het verleden moet gekoesterd worden omdat het heden de potentie heeft een nare plek te zijn.

Het conflict wordt dus wel opgelost, ook al wordt de slechterik niet volledig uitgeschakeld. Net als de constatering van dit onderzoek dat toen versus nu de rode draad is van het corpus, is er nog niet eerder opgemerkt dat conflicten uiteindelijk toch vollediger worden opgelost dan er wordt gesuggereerd in ander onderzoek. Door de functie "Het verleden kan zich waarschijnlijk staande houden in het heden." wordt de kijker meer gerustgesteld dan Napier eerder schreef (2005: 154-156). Deze interpretatie maakt het werk van Miyazaki minder pessimistisch.

Er is maar één film binnen het corpus waarin de slechterik daadwerkelijk sterft op het einde. De uitschakeling van de spionnen in LAPUTA is voor de hoofdlijn van de structuur niet belangrijk, het is wel nodig om dat te bespreken. Het is niet toevallig dat deze film niet gekenmerkt wordt door de oppositie natuur versus cultuur. Juist het gemis van die oppositie in deze film maakt de waarde ervan binnen de rest van het oeuvre belangrijker.

### 6.3 De natuur van Miyazaki

De oppositie natuur versus cultuur speelt binnen de structuur niet de rol die het in individueel werk wel speelt, maar toch is het opmerkelijk dat LAPUTA een stuk positiever eindigt, terwijl natuur versus cultuur daarin juist niet belangrijk is. In zowel TOTORO, NAUSICAA als MONONOKE blijft de vijand overeind, in de vorm van ziekte en de nadelen van opgroeien, Pejita en Tolmekia en in de vorm van de ijzersmelterij van Eboshi. Zoals bleek wordt het conflict opgelost en is er hoop op verbetering, maar er is geen vaste garantie dat die verbetering ook komt. De moeder van Satsuki en Mei kan bijvoorbeeld nog steeds sterven en Satsuki zal haar kinderfantasie hoe dan ook kwijtraken in de nabije toekomst. In dat opzicht moet Napier gelijk gegeven worden, al wordt er een betere toekomst gesuggereerd.

De tijden van 'nu' zijn de tijden van 'toen' in ieder geval minder gunstig gezind wanneer natuur de rol van 'toen' op zich neemt. Het historisch besef weegt in deze oppositie extra mee, waardoor dit een meer beladen rol krijgt in de context van toen versus nu. De hoop op verbetering is in LAPUTA meer aanwezig, omdat de natuur in deze wereld niet bedreigd wordt.

Ook in PONYO en SPIRITED AWAY wordt de slechterik niet verslagen. De slechterik staat in deze films eerder aan de kant van de natuur dan aan de kant van cultuur. Wat hier aan opvalt is dat beide slechteriken niet menselijk zijn. Yubaba en haar badhuis komen uit de geestenwereld en de tovenaars was ooit mens maar heeft die status later opgegeven. Dat geeft de oppositie die enkel in PONYO een belangrijke rol speelt meer kracht. Natuur versus cultuur is in SPIRITED AWAY een betere benadering van de oppositie menselijk versus niet menselijk, maar het zijn altijd mensen die de natuur bedreigen.

Daarbij kan worden opgemerkt dat, zoals gezegd, het verleden wordt vergeten. Of anders uitgedrukt: de mens raakt het contact met het verleden kwijt. Dat bevestigt wederom het historisch besef dat in het corpus van dit onderzoek zo belangrijk is. Toch schemert er geen mensenhaat door in het oeuvre van de regisseur. Alle hoofdpersonages zijn menselijk en goed, of in het geval van Ponyo wil zij menselijk worden. De helden zijn zich aan het begin echter nog niet bewust van de oude situatie en krijgen daar pas later een speciale band mee (zie ook narratieve functie nummer 8 van de hoofdstructuur). In de hoofdstructuur wordt het publiek via de held bewust gemaakt van het 'toen', van de natuur, van het spirituele en het van wonderbaarlijke.

## 6.4 Het belang van de vrouw voor Miyazaki

Murase (1997), Wells (1997) en Napier (2005) onderstrepen allemaal het belang van de vrouw in het werk van Miyazaki. Vooral in *PRINCESS MONONOKE* speelt de vrouw een onderscheidende rol. De vrouwen zijn sterk en niet afhankelijk van mannen. Hoewel de auteurs geen ongelijk gegeven kan worden in hun constatering, blijkt uit dit onderzoek dat de vrouwenrol in de diepere laag van het werk geen functie heeft.

De vrouw wordt nooit tegenover een man gezet als oppositie en ook in de narratieve functies speelt het geen rol dat de held mannelijk of vrouwelijk is. Zo is Ashitaka als held een man, is Nausicaä een vrouw en zijn Pazu en Sheeta een combinatie. De structuur vraagt er niet om die rol nader te bekijken. Het is voor het narratief van Miyazaki's werk eerder een vanzelfsprekendheid dat vrouwen even sterk zijn als mannen dan dat dit opzienbarend is.

Dat de structuur geen notie maakt van deze oppositie neemt echter niet weg dat de conclusies van voorgenoemde auteurs onbelangrijk zijn. Juist die aanname van Miyazaki kan erg veel zeggen over de rol die hij de vrouw toebedeelt. Niet binnen zijn oeuvre, maar afgespiegeld tegen ander Japans werk kan dat juist extra veelzeggend zijn. Dat is echter voor dit onderzoek niet belangrijk, maar het kan de bestaande theorie wel extra kracht geven.

## 6.5 De conclusie

Aan het begin van dit onderzoek leek het erop dat veel plotelementen afzonderlijk van elkaar een rode draad vormden binnen het oeuvre van Miyazaki. Omdat er voorheen vooral onderzoek is gedaan naar de thema's in individuele films van de Japanner, is er in dit onderzoek juist getracht om plotelementen samen te brengen zodat er een structuur zichtbaar zou worden in het oeuvre. Om te onderzoeken welke van die elementen daadwerkelijk belangrijk waren binnen de structuur, maar ook om uit te vinden of er misschien andere thema's meespeelden dan enkel de voor de hand liggende, zijn de theorieën van Claude Lévi-Strauss over binaire opposities en van Vladimir Propp over verhaalfuncties binnen één onderzoeksmethode samengebracht om de thema's te vertalen naar een structuur. Daarvoor werd de volgende hoofdvraag opgesteld:

Hoe verhouden de individuele plotelementen uit het oeuvre van Miyazaki zich tot een narratieve structuur?



Alvorens de hoofdvraag beantwoord kon worden, moesten de belangrijke thema's uit het oeuvre vastgesteld worden. In hoofdstuk 2 werden de meest besproken thema's uit de bestaande literatuur uiteengezet en bediscussieerd: de rol van de vrouw, de rol van de natuur, de moeilijk definieerbare slechterik en de onopgeloste conflicten. In hoofdstuk 4 en 5 bleken er echter twee belangrijke thema's in de structuur van het oeuvre verscholen die nog niet eerder aan bod kwamen: de strijd tussen het heden en het verleden en de hang naar zelfstandigheid. Als derde en laatste bleek de rol van de natuur inderdaad belangrijk, terwijl de rol van de vrouw in de structuur dat juist niet was. Ook de slechterik bleek minder moeilijk aan te duiden dan in de bestaande theorie werd geacht.

Voorts was het voor de hoofdvraag belangrijk dat er onderzocht werd hoe conflicten werden opgelost, aangezien er door onder andere Napier werd geschreven dat er juist geen sprake was van conflictoplossing in het werk van Miyazaki. Conflicten werden inderdaad niet volledig opgelost, maar er was op PORCO ROSSO na wel degelijk een af te bakenen einde van elke plot, inclusief een overwinning van goed op slecht. Zoals geschreven overwint het 'toen' niet permanent van het 'nu', het 'nu' is immers niet te stuiten. Niettemin wordt er een overeenstemming gevonden tussen beide partijen, waardoor de toekomst hoopvoller uitpakt dan Napier ons doet geloven.

Vervolgens moesten de personages binnen het oeuvre vastgesteld worden om conclusies te kunnen trekken over de narratieve plotstructuur, aangezien de personages de conflicten oplosten. De opposities van Leví-Strauss moesten de belangrijkste spelers bekend maken, terwijl de functies van Propp ze hun motieven gaven. In hoofdstuk 3 bleek dat deze theorieën elkaar aanvulden binnen het onderzoeksmodel. De belangrijkste personages waren in tegenstelling tot de individuele films niet een Ashitaka, Pazu en Sheeta of Totoro: deze konden algemener beschreven worden als 'de held', 'de slechterik' en 'het verleden'. In vrijwel alle gevallen probeerde de slechterik om het verleden te overheersen, terwijl de held indirect meestreed tegen de slechterik om die overheersing te voorkomen. Tegelijkertijd kreeg de held een speciale band met het verleden (die er eerst nog niet was). Dit bleek tegelijkertijd een samenvatting van de hoofdstructuur in het oeuvre van Miyazaki.

Samenvattend was er dus een aantal thema's waarbinnen conflicten moesten worden opgelost door de personages uit het oeuvre van de Japanner. Die conflicten en de personages werden duidelijk gemaakt door de opposities van Leví-Strauss; de wijze waarop die conflicten werden opgelost door de personages werd duidelijk gemaakt aan de hand van de narratieve functies van Propp. Doordat hun theorieën elkaar in het onderzoeksmodel konden aanvullen, is er een helder af te bakenen

narratieve structuur ontstaan: conflicten in het oeuvre van Miyazaki werden beslecht vanuit de oppositie toen versus nu. Alleen in PORCO ROSSO wint het 'nu'; in de rest van de films is 'toen' aan het einde van het verhaal de voorlopige winnaar. Ook bleek het opmerkelijk dat er van de zeven films uit het corpus maar liefst vier films overeenkwamen in de hoofdstructuur. Deze overlappen op minimale verschillen na zowel in de opposities als de functies.

Een direct antwoord op de hoofdvraag is daarom niet lastig, ook al verhouden niet alle individuele plotelementen zich tot die overkoepelende structuur. Er is een aantal vaste waarden in het werk van Miyazaki te constateren in de vorm van drie opposities, die op hun beurt door middel van voor een groot deel gelijke narratieve handelingen een duidelijke structuur vormen. De waarden worden niet in alle films op dezelfde manier gekarakteriseerd door die narratieve handelingen, dus gaat de structuur niet voor het gehele corpus op. Wel is er dusdanig veel overlap dat het werk thematisch gezien als één geheel beschouwd kan worden. Het heden verdrukt het verleden.

## 6.6 Verder onderzoek

In het werk van Wright (1975) werden de theorieën van Leví-Strauss en Propp al succesvol gecombineerd tot een onderzoeksmethode. Daarmee kon de structuur van de Amerikaanse western als mythe doorgrond worden over een periode van zo'n veertig jaar. In dit onderzoek is gebleken dat beide theorieën ook voor ander werk inzetbaar zijn om tot vruchtbare conclusies te komen. Zoals in hoofdstuk 3 al duidelijk werd is hun werk los van elkaar te nauw om tot concrete conclusies te komen over plotstructuur. Leví-Strauss ontkent het nut van de plot, terwijl de functies van Propp eerst een duidelijke afbakening van opposities en personages nodig hebben. De aanvulling van elkaars werk is voor dit onderzoek zeer toereikend gebleken om tot nieuwe inzichten te komen over het oeuvre van Miyazaki, met zijn plotstructuur in het bijzonder.

De strijd die in het oeuvre van Miyazaki tussen het heden en het verleden wordt uitgevochten kan het historisch bewustzijn van de kijker verhogen. Of dat echt zo is kan niet met deze methode bewezen worden, aangezien niet de menselijke geest, maar de plotstructuur onderzocht werd. Niettemin kunnen conclusies die uit dit of soortgelijk onderzoek voortkomen een basis vormen voor de beantwoording van dit soort vragen. Verder was dit onderzoek nauw van opzet. Er werd focus gelegd op één regisseur en zijn oeuvre. Het kan daarentegen breder opgezet worden door bijvoorbeeld de meest populaire animefilms uit een bepaalde periode als corpus te nemen, zoals Wright deed met de western. Dat kan voor theoretici een breder inzicht verschaffen over de

kunstvorm als geheel. Anime heeft zich als uiting weliswaar in alle filmgenres gemanifesteerd, maar aangezien de films slechts in één land geproduceerd worden heeft dit hoogstwaarschijnlijk invloed op de inhoud ervan (zoals de structuur van deze corpus beschouwd kan worden als een boodschap over het verval van Japanse tradities). Vanuit een structurele basis kan er een weg geplaveid worden voor cultureel, sociaal en psychologisch onderzoek.

Ten slotte moet de rol van de vrouw in dit oeuvre, ook al is deze in de structuur niet noemenswaardig, niet onderschat worden. Het is opmerkelijk dat vrouwen in het werk van Miyazaki even krachtig zijn als mannen en in sommige gevallen zelfs krachtiger. Het onderzoek toonde aan dat een sekseverschil voor de plot niet belangrijk is, maar dat betekent niet dat het onbelangrijk is in vergelijking met films buiten dit oeuvre.

Terugkijkend op dit onderzoek mag er geconcludeerd worden dat er inhoudelijke bijdragen zijn geleverd over deze regisseur. Er zijn bevindingen boven water gekomen die in bestaande analyses nog niet naar voren kwamen en bovendien kan dit als opstap gebruikt worden naar vervolgonderzoek. Het is echter niet eerlijk om extreme verschillen over conflictoplossing aan te kaarten, vergeleken met de theorieën van bijvoorbeeld Napier (2001, 2005) of Bartholow & Moist (2007). Zij zitten binnen hun onderzoek niet (ver) naast de waarheid. Er moet geconcludeerd worden dat dit onderzoek het werk van Miyazaki van een grotere afstand bekijkt, waardoor er nieuwe inzichten ontstaan. De afstand biedt een nieuwe blik op het oeuvre.

Daarmee wordt het werk van Miyazaki duidelijker, ook voor sociaal en psychologisch onderzoek. Wat brengen deze films teweeg bij het publiek van Miyazaki? Wordt het bewustzijn van het verleden versterkt door de strijd die gevoerd wordt tussen heden en verleden? Worden emotionele spanningen gerustgesteld door de hoop op verbetering aan het einde van veel films uit zijn oeuvre? Is zijn commerciële succes in Japan te verklaren vanuit de psychologische invalshoek? Kortom: er zijn nog voldoende vragen die aan de hand van dit onderzoek beantwoord kunnen worden. Nu er een stevige basis is gelegd vanuit de structuur zijn dit soort vragen gemakkelijker te benaderen.

Tussen het heden en verleden bestaat er in het oeuvre van Miyazaki een discrepantie. Vanuit een andere hoek bekeken echter, wordt er in datzelfde oeuvre juist toenadering gezocht tussen de twee ogenschijnlijk onverenigbare partijen. Maar los van de structuur en diens thema's maakt de Japanner in ieder geval films die gezien de succesvolle verkoopcijfers iets losmaakt bij het publiek. In Japan en steeds vaker in het Westen. Met dit beetje extra inzicht kunnen ze misschien ook net wat interessanter worden. Juist in het heden, maar zonder het verleden te vergeten.

## Bibliografie

- Bartholow, M., Moist, K. (2007). When Pigs Fly: Anime, Auteurism, and Miyazaki's Porco Rosso. *Animation*, 2(1): 27-42
- Burgoyne, R., Flitterman-Lewis, S., Stam, R. (1992). *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-Structuralism and Beyond*. Londen: Routledge.
- Leví-Strauss, C. (1966). *The Savage Mind*. Chicago: University of Chicago Press.
- Lugt, H. van der. (2003). *Japan*. Amsterdam: KIT Publishers.
- Murase, H. (1997). Kumorinaki Sunda Manako de Mitsumeru 'Sei no Yami'. *Pop Culture Critique* 1: 64–65.
- Napier, S.J. (2001). Confronting Master Narratives: History as Vision in Miyazaki Hayao's Cinema of De-assurance. *Positions*, 9(2): 467-493.
- Napier, S.J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave Macmillan.
- Napier, S.J. (2006). Matter Out of Place: Carnival, Containment, and Cultural Recovery in Miyazaki's Spirited Away. *Journal of Japanese Studies*, 32(2): 287-310.
- Price, S. (2001). Cartoons from Another Planet: Japanese Animation as Cross-Cultural Communication. *Journal of American and comparative culture*, 24(1/2): 153-169.
- Propp, V. (1968). *Morphology of the Folk Tale*. Austin: University of Texas Press.
- Prunes, M. (2003). Having It Both Ways: Making Children Films and Adult Matter in Miyazaki's *My Neighbor Totoro*. *Asian Cinema*, 14(1): 45–55.
- Schodt, F. (1996). *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Vos, C. (2004). *Bewegend Verleden*. Amsterdam: Uitgeverij Boom.

Wells, P. (1997). Hayao Miyazaki: Floating Worlds, Floating Signifiers. *Art and Design*, 12(3/4): 22-25.

Wright, W. (1975). *Sixguns and Society. A Structural Study of the Western*. Berkeley/Los Angeles: University of California Press.