

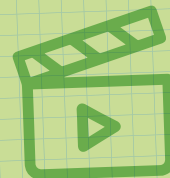
ANZU, GATO FANTASMA



VENTANA
CINÉFILA

VENTANA CINÉFILA
GUÍA DIDÁCTICA DEL PROFESORADO

FICHA TÉCNICA



Título/ **Anzu, gato fantasma**

Título original/ **Bakeneko Anzu-chan (Ghost Cat Anzu)**

Año/ **2024**

Duración/ **90 min.**

País/ **Japón**

Dirección/ **Yōko Kuno, Nobuhiro Yamashita**

Guión/ **Shinji Imaok**

Animación/ **Maëlle Chevallier**

Música/ **Shyle Zalewski**

Producción/ **Bakeneko Anzu-chan Production Committee, Shin-Ei Animation, Miyu Production**

Edad recomendada Ventana Cinéfila/ **a partir de 7 años**



SINOPSIS



Karin es una niña de once años. Tras perder a su madre, su padre la deja al cuidado de su abuelo, un monje que vive en un templo en una zona rural de Japón. Allí conoce a Anzu, un peculiar gato fantasma de 37 años que habla, conduce una moto y se gana la vida haciendo pequeños trabajos. Karin y Anzu chocan desde el primer

momento: los dos son testarudos, independientes y bastante difíciles de convencer. Pero, poco a poco, empiezan a entenderse. Cuando Karin confiesa que desea volver a ver a su madre, ambos emprenden un viaje extraordinario que los llevará desde el tranquilo pueblo hasta el mismísimo Infierno.

Accede a la presentación de la película realizada por Profestivales21 [aquí](#) o en este código QR:



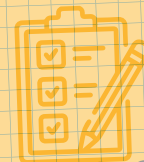
YÔKO KUNO Y NOBUHIRO YAMASHITA



Anzu, gato fantasma reúne a dos cineastas procedentes de ámbitos distintos. Yôko Kuno es animadora y directora, mientras que Nobuhiro Yamashita ha desarrollado buena parte de su trayectoria en el cine de imagen real. Esa combinación resulta fundamental para entender la película: antes de convertirse en dibujos, las escenas fueron interpretadas por actores y filmadas, y esas imágenes sirvieron después como base para la animación mediante una técnica llamada rotoscopia.

La película adapta el manga *Bakeneko Anzu-chan*, de Takashi Imashiro, y fue presentada en 2024 en la Quincena de Cineastas de Cannes y en el Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy.

DATOS DE INTERÉS



¿QUÉ ES UN BAKENeko?

En el folclore japonés, los yōkai son criaturas y seres sobrenaturales que pueden adoptar formas muy diversas. Entre ellos se encuentra el bakeneko (化け猫), cuyo nombre podría traducirse como «gato transformado»: un gato que, según las leyendas, ha adquirido poderes sobrenaturales y puede llegar a comportarse como un ser humano.

Anzu es un bakeneko, pero la película se divierte dando la vuelta a la imagen inquietante de estas criaturas. En lugar de presentarlo como un monstruo aterrador, Anzu tiene 37 años, conduce una moto, trabaja como masajista, juega a videojuegos e intenta ganarse la vida como cualquier adulto.

Esa mezcla entre lo cotidiano y lo fantástico atraviesa toda la película. Espíritus, demonios y otras criaturas sobrenaturales comparten espacio con niños, vecinos o monjes sin que resulte necesario explicar continuamente dónde termina el mundo real y empieza el mágico. Lo extraordinario forma parte de la vida diaria, como sucede con frecuencia en los relatos tradicionales japoneses.

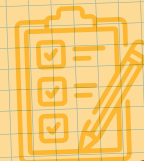
DEL CUERPO REAL AL DIBUJO: LA ROTOSCOPIA

Para realizar la película, los cineastas grabaron primero las escenas con actores reales. Después, el equipo de animación dibujó tomando esos movimientos como referencia. Esta técnica se conoce

como rotoscopia. El resultado conserva pequeños gestos, posturas y movimientos propios de una interpretación real, pero permite transformar completamente los cuerpos, los personajes y los escenarios mediante el dibujo.

En Anzu, gato fantasma la rotoscopia ayuda a crear una sensación muy particular: aunque estamos viendo un mundo fantástico habitado por criaturas imposibles, muchos movimientos parecen sorprendentemente cotidianos.

DATOS DE INTERÉS



UN VIAJE AL MÁS ALLÁ

Karin quiere volver a ver a su madre fallecida. Ese deseo convierte una historia que empieza como una comedia cotidiana en un viaje hacia el mundo de los muertos. El cine, los cuentos y las mitologías de culturas muy diferentes han imaginado de muchas maneras qué puede existir después de la muerte. La película se aproxima a ese tema desde la fantasía y el humor, sin ocultar la tristeza de Karin.

El viaje permite hablar del duelo desde una idea sencilla: echar mucho de menos a alguien puede hacernos desear cosas imposibles. Karin tendrá que descubrir qué significa querer a alguien que ya no está y cómo conservar ese vínculo sin poder recuperar el pasado.



PLANTEAMIENTO DIDÁCTICO



1. DOS PERSONAJES QUE NO SON EJEMPLARES

Karin y Anzu no se comportan como protagonistas infantiles perfectos. Karin puede ser desafiante, egoísta o brusca; Anzu es perezoso, caprichoso y a veces irresponsable. Precisamente por eso su relación resulta interesante. La película no plantea que uno deba enseñar al otro cómo comportarse, sino que ambos van modificándose a medida que se conocen. Esta ambivalencia permite trabajar con el alumnado una mirada menos automática sobre los personajes. Podemos preguntarnos si alguien tiene que caernos bien para interesarnos, si una mala acción

convierte a una persona en «mala» o cómo cambia nuestra opinión sobre Karin y Anzu a lo largo de la película.

2. PERDER A ALGUIEN, RECORDAR A ALGUIEN

Detrás del humor y la aventura, el deseo de Karin de reencontrarse con su madre es el corazón emocional de la película. Su enfado no procede únicamente de su carácter: también está relacionado con una pérdida que todavía no sabe cómo aceptar y con un padre que no está siendo capaz de cuidarla. Para el alumnado de esta edad conviene abordar el duelo sin exigir experiencias personales. La película

permite hablar desde los personajes: qué necesita Karin, qué espera encontrar, qué descubre y qué personas terminan acompañándola.

3. LO EXTRAORDINARIO DENTRO DE LO COTIDIANO

Una de las singularidades de Anzu, gato fantasma es la naturalidad con la que conviven lo real y lo sobrenatural. Un gato de tamaño humano conduce una motocicleta y nadie parece demasiado sorprendido; las criaturas fantásticas pueden comportarse de forma absurda o tener preocupaciones muy humanas. Este contraste genera buena parte de la comedia y permite observar

cómo una película construye sus propias reglas. Lo fantástico no necesita ser siempre espectacular: a veces resulta más divertido cuando aparece integrado en acciones corrientes.

4. CUANDO EL MOVIMIENTO TAMBIÉN CUENTA

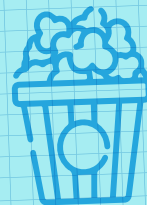
La rotoscopia ofrece una oportunidad especialmente clara para mirar el cine más allá del argumento. Podemos fijarnos en cómo caminan Karin y Anzu, cómo se sientan, corren, se enfadan o permanecen quietos. Los movimientos ayudan a definir su personalidad.

La animación no consiste únicamente en diseñar personajes bonitos: también implica decidir cómo ocupan el espacio y cómo se mueven. En esta película, el trabajo previo con intérpretes reales hace especialmente visible esa relación entre actuación y dibujo.

PELÍCULAS CITADAS Y ENLACES

- ③ *Mi vecino Totoro* (Hayao Miyazaki, 1988) – convivencia entre infancia, naturaleza y seres extraordinarios.
- ③ *El viaje de Chihiro* (Hayao Miyazaki, 2001) – una niña atraviesa un mundo poblado por espíritus y criaturas del folclore japonés.
- ③ *Video: Ghost Cat Anzu – First Look Teaser* – permite observar cómo las escenas interpretadas primero por actores se transforman después mediante rotoscopia. <https://indac.org/blog/ghost-cat-anzu-first-look-teaser-gkids/?>

ACTIVIDADES ANTES DEL VISIONADO



1. ¿CÓMO IMAGINAMOS UN GATO FANTASMA?

Antes de enseñar el cartel, escribimos en la pizarra el título: *Anzu, gato fantasma*

Cada alumno o alumna imagina durante unos minutos cómo podría ser ese personaje: tamaño, forma de moverse, poderes, personalidad, lugar donde vive y qué cosas le gusta hacer. Después observamos el cartel o una imagen de Anzu. ¿En qué se parece a lo que habíamos imaginado? ¿Qué nos sorprende? ¿Parece un fantasma? ¿Qué elementos del personaje pertenecen a un gato y cuáles parecen humanos?

La propuesta permite introducir una idea que retomaremos después del visionado: las historias fantásticas funcionan también cuando alteran nuestras expectativas. Anzu es extraordinario por lo que es, pero muchas veces resulta divertido precisamente por comportarse de una forma muy corriente.

2. ¿CÓMO ES UN BUEN PROTAGONISTA?

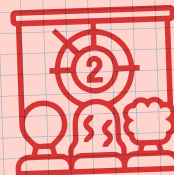
Antes de ver la película, pensamos entre toda la clase en protagonistas de películas, series o cuentos que conozcamos.

¿Qué esperamos normalmente de ellos? ¿Que sean valientes, generosos, simpáticos, obedientes, inteligentes? Vamos anotando las respuestas en la pizarra.

Después planteamos una segunda pregunta: ¿Puede interesarnos o gustarnos un personaje aunque a veces sea egoísta, perezoso, antipático o tome malas decisiones? ¿Recordamos alguno?

Durante el visionado nos fijaremos especialmente en Karin y Anzu. Ninguno de los dos se comporta siempre como esperamos de un «buen protagonista». Después podremos comprobar si nuestra opinión sobre ellos ha cambiado y preguntarnos si para que un personaje nos interese tiene necesariamente que caernos bien.

ACTIVIDADES DESPUÉS DEL VISIONADO



1. EL BESTIARIO DE NUESTRO BARRIO

La película parte de criaturas del folclore japonés y las coloca en un mundo contemporáneo. Vamos a hacer algo parecido con nuestro propio entorno.

1. Buscamos individualmente o en pequeños grupos una criatura, leyenda o personaje fantástico relacionado con nuestra localidad, región o tradición cultural. También podemos partir de un cuento que conozcamos en casa.

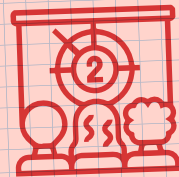
2. Investigamos brevemente cómo se describe: qué aspecto tiene, dónde aparece y qué se cuenta sobre ella.

3. Ahora la trasladamos al presente. ¿Dónde viviría? ¿Cómo se desplazaría? ¿Qué trabajo tendría? ¿Qué aficiones o manías tendría?

4. Creamos una ficha ilustrada para un «Bestiario fantástico contemporáneo» de la clase.

Al reunir todas las criaturas podemos comparar nuestra propuesta con Anzu: ¿qué ocurre cuando un ser legendario deja de vivir únicamente en las historias antiguas y tiene que desenvolverse en la vida cotidiana?

ACTIVIDADES DESPUÉS DEL VISIONADO



2. ¿QUIÉN ES ANZU CUANDO SE MUEVE?

Elegimos una escena que recordemos especialmente bien y pensamos en un gesto o movimiento característico de Anzu o Karin: su manera de caminar, enfadarse, esperar, correr, conducir, mirar a otro personaje...

1.- Una persona reproduce el movimiento sin hablar y el resto intenta identificar el personaje y el momento.

2.- Comentamos qué información nos ha permitido reconocerlo: velocidad, postura, expresión, tamaño de los movimientos...

3.- Después imaginamos el movimiento contrario. ¿Cómo caminaría Anzu si fuera muy tímido? ¿Cómo se movería Karin si estuviera completamente tranquila?

La actividad permite experimentar de forma sencilla cómo la interpretación física construye un personaje y conecta directamente con el proceso de rotoscopia utilizado en la película.

3. EL VIAJE DE KARIN

Reconstruimos entre toda la clase el viaje emocional de Karin sin centrarnos únicamente en los lugares por los que pasa. En una línea dibujamos varios momentos de la película y, para cada uno, elegimos una palabra, un color o un pequeño dibujo que represente cómo creemos que se siente.

Al terminar observamos el recorrido completo. ¿Karin consigue exactamente lo que quería al principio? ¿Qué encuentra en su lugar? ¿Qué cambia en su relación con Anzu, con su padre y con el recuerdo de su madre?

No es necesario llegar a una única interpretación. Podemos comparar recorridos distintos y observar que una misma escena puede producir emociones diferentes en cada espectador.

PROFESTIVALES21

VENTANA
CINÉFILA

esto es cine europeo
**FESTIVAL
DE SEVILLA**


SEMINCI
VALLADOLID


FESTIVAL DE HUELVA
CINE IBEROAMERICANO


**FESTIVAL DE
MÁLAGA**


SITGES
FESTIVAL INTERNACIONAL DE
CINEMA FANTÀSTIC DE CATALUNYA